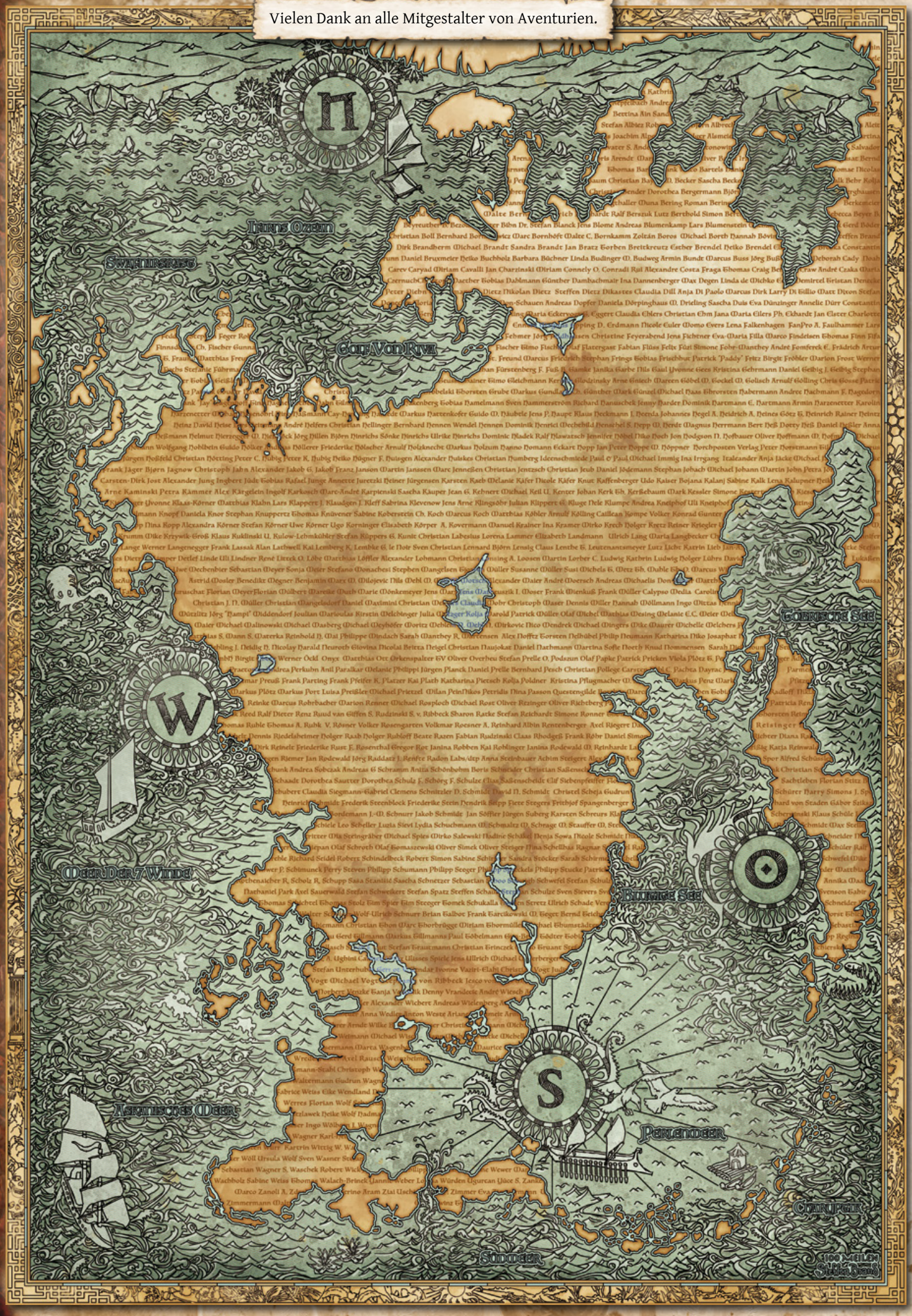
Das Schwarze Auge



REGELWERK


Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.
Inarius Ozean
Svellttal
Golf von Riva
Goldenes Meer
Meer der 7 Winde
Bucht des Südmeers
Perlenmeer
Südmeer
Asfaltisches Meer
Charypdik
100 Meilen

IMPRESSUM

Redaktion
Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Autoren
Alex Spohr, Jens Ullrich

Künstlerische Gestaltung
Nadine Schäkel

Lektorat
Timo Roth, Florian Mülbert, Stephan Naguschweski

Coverbild
Anna Steinbauer

Layout, Satz und Gestaltung
Patrick Soeder

Regeldesign
Markus Plötz, Alex Spohr, Jens Ullrich

Mit Texten von Tobias Rafael Junge
und Daniel Simon Richter

Innenillustrationen & Pläne
Verena Biskup, Marc Bornhöft, Steffen Brand, Miriam Cavalli, Tristan Denecke, Markus Holzum, Regina Kallasch, Sabrina Klevenow, Nele Klumpe, Annika Maar, Ben Maier, Julia Metzger, Nikolai Ostertag, Anja di Paolo, Nathaniel Park, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Janina Robben, Matthias Rothenaicher, Nadine Schäkel, Wiebke Scholz, Elif Siebenpfeiffer, Patrick Soeder, Anna Steinbauer, Mia Steingräber, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiss, Karin Wittig, Malte Zirbel

2. überarbeitete Auflage

Copyright © 2015 by
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND,
THARUN und UTHURIA sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-95752-103-3
Printed in EU 2015

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort 4

Kapitel 1: Einführung 5

- Was ist das Schwarze Auge 6
- Was ist Aventurien? 7
- Die Helden von Alriksfurt – ein Spielbeispiel 11

Kapitel 2: Grundregeln 15

- Spielmaterialien 16
- Proben 17
- Eigenschaftsprobe 18
- Angriff und Verteidigung 21
- Fertigkeiten 21
- Fertigkeitsprobe 21
- Probenarten 25
- Abgeleitete Werte 28
- Schicksalspunkte 29
- Zustände 31
- Status 34

Kapitel 3: Heldenerschaffung 37

- Fünfzehn Schritte bis zum eigenen Held 38
- Heldenhintergrund – Fragen über Fragen 60
- Archetypen 62

Kapitel 4: Spezies 87

- Menschen 88
- Elfen 90
- Halbelfen 92
- Zwerge 93

Kapitel 5: Kulturen 95

- Kulturen der Menschen 96
- Kulturen der Elfen 118
- Kulturen der Zwerge 121

Kapitel 6: Professionen 127

- Weltliche Professionen 129
- Zaubererprofessionen 145
- Geweihtenprofessionen 154

Kapitel 7: Vorteile und Nachteile 161

- Allgemeine Regeln zu Vor- und Nachteilen 162
- Vorteile 163
- Nachteile 170

Kapitel 8: Talente 183

- Einsatz von Talenten 184
- Aufbau der Talentbeschreibung 187
- Körpertalente 188
- Gesellschaftstalente 194
- Naturtalente 198
- Wissenstalente 201
- Handwerkstalente 206
- Allgemeine Sonderfertigkeiten 214
- Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten 220
- Sprachen und Schriften 222

Kapitel 9: Kampf 225

- Nah- und Fernkampf 226
- Nahkampf 229
- Spezielle Nahkampfregeln 234
- Reiterkampf 239
- Fernkampf 241
- Spezielle Fernkampfregeln 245
- Kampfsonderfertigkeiten 246

Kapitel 10: Magie 251

- Spruchzauberei 254
- Spezielle Regeln für Spruchzauber 258
- Ritualzauberei 259
- Spezielle Regeln für Ritualzauberei 262
- Beschwörungen 262
- Artefaktzauberei 266
- Spezielle Magieregeln 270
- Alchimie 270
- Die Tradition der Gildenmagier 275
- Gildenmagische Traditionsartefakte 275
- Die Tradition der Hexen 278

Vertrautentiere 278
Der Hexenbesen 281
Fluchzauberei 281
Die Tradition der Elfen 283
Elfische Zauberlieder 283
Allgemeine magische Sonderfertigkeiten 284
Aventurische Zauberformeln 285
Zaubertricks 286
Zaubersprüche 287
Rituale 300

Kapitel 11: Götterwirken 305
Liturgiewirken 308
Zeremonien 312
Spezielle Karmaregeln 315
Gesegnete und geweihte Objekte 316
Geweihtentraditionen 316
Die Tradition der Praiosgeweihten 316
Die Tradition der Rondrageweihten 317
Die Tradition der Borongeweihten 318
Die Tradition der Hesindegeweihten 319
Die Tradition der Phexgeweihten 319
Die Tradition der Perainegeweihten 320
Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten 321
Aventurische Liturgien 321
Segnungen 322
Liturgien 324
Zeremonien 331

Kapitel 12: Detailregeln 337
Sozialer Stand 338
Regeneration 339
Heilung 340
Schadensquellen 340
Hitze und Kälte 346
Sichtstörungen 348
Tragkraft und Stemmen 348
Strategische Bewegung 348
Hoch- und Weitsprung 349
Strukturschaden 349
Erfahrung 350
Lernmethoden 352

Kapitel 13: Bestiarium 353
Aufbau der Kreaturenbeschreibung 354
Dämonen 355
Elementare 358
Tiere 360
Vertrautentiere 361

Kapitel 14: Ausrüstung 363
Währungen, Gewichte, Maße 364
Das Ausrüstungspaket 364
Dienstleistungen 381
Das aventurische Gasthaus 382

Kapitel 15: Spieltipps 383
Hilfreiche Tipps für Meister 384
Hilfreiche Tipps für Spieler 385
Eine Checkliste für den erfolgreichen Spielabend 387
Abenteuer vorbereiten und leiten 388

Anhang 392
Checkliste für Optionalregeln 392
Abkürzungsverzeichnis 393
Tabellen 393
Index 400
Heldendokument 409

VORWORT

Das Schwarze Auge – seit über dreißig Jahren entführt dieses phantastische Spiel nun schon Spieler in eine Welt voller Abenteuer und Magie.

Aber was fasziniert die Fans auch nach Jahrzehnten noch am Schwarzen Auge (oder kurz DSA)? Es ist die Lebendigkeit der Spielwelt.

Die Zeit bleibt dort nicht stehen und große Abenteuer haben nachhaltig Einfluss auf das weitere Geschehen. Und Spieler sind mit ihren Helden mittendrin, wenn die Welt bedroht wird von Heeren von Orks, den Dienern der Niederhöllen oder Intrigen des Namenlosen Gottes. Doch nicht nur die Autoren und Redakteure sind für das lebendige Aventurien verantwortlich.

DSA lebt von seinen kreativen Fans, die jederzeit die Möglichkeit haben sich einzubringen, beispielsweise über den Aventurischen Boten, das Magazin des Schwarzen Auges. Die Chancen stehen gut, dass man auf diese Weise etwas zu seinem Lieblingsspiel beitragen kann.

Außerdem sind es die vielen kleinen Details der Spielwelt, die sie so liebenswert macht. Manch ein Spieler kennt sich in der aventurischen Flora, Geographie und dem Rechtssystem des Mittelreichs besser aus als in der Wirklichkeit.

Aber jedes Spiel braucht Regeln, um es spielen zu können. Die fünfte Edition von DSA soll einerseits all die lieb gewonnenen Details beibehalten und die Geschichte Aventuriens weiterführen, andererseits zugänglicher sein, damit wir wieder Einsteiger begeistern können.



DSA soll vor allem Spaß machen. Und zwar allen Spielern, sowohl jenen, die schon von Anfang an dabei sind, als auch neuen Spielern, die zum ersten Mal einen Fuß auf aventurischen Boden setzen. Das zu erreichen, ist gar nicht so einfach. Jene, die schon seit vielen Jahren DSA spielen, betrachten Hintergrundwissen als selbstverständlich und kennen die Regeln in- und auswendig. Für Einsteiger muss man jedoch immer von vorne anfangen, damit sie den Faden nicht verlieren.

Wir haben also darauf geachtet, die Einführungsregeln einfach und verständlich zu formulieren. Dieses Regelwerk ist der erste Baustein, um eine Reise durch Aventurien und die anderen Kontinente in der Welt von DSA zu beginnen. Das Regelwerk ist aber nur genau das: der Anfang der Reise. Über die Jahrzehnte hinweg ist DSA sowohl vom Hintergrund als auch von den Regeln her gewachsen. Ausführlichere Detailregeln werden erst in Erweiterungsbänden erscheinen, vertiefen dort aber alle hier angesprochenen Mechanismen.

Im Gegensatz zu den vorherigen Editionen gab es dieses Mal eine Besonderheit bei der Entwicklung der Regeln. Wir Redakteure hatten uns entschlossen, das Regelwerk nicht im stillen Kämmerlein zu entwickeln und erst bei Fertigstellung zu präsentieren, sondern wir wollten die Meinung der Spielerschaft berücksichtigen. Aus diesem Grund starteten wir lange Zeit vor der Veröffentlichung Umfragen und veröffentlichten auf der Role Play Convention 2014 ein Beta-Regelwerk.

Nie zuvor konnten Spieler bereits im Vorfeld die Regeln lesen und kommentieren. Es kamen viele gute Verbesserungsvorschläge, die wir beherzt aufgriffen, die uns zum Umdenken bewegten und die es notwendig machten, Passagen komplett zu erneuern.

Der Ansturm an Vorschlägen und Kritik war so gewaltig, dass wir ihn kaum bewältigen konnten. Tausende von Mails trafen bei uns ein, und in den Foren wurde heftig diskutiert.

Im Vergleich zum Beta-Regelwerk hat sich viel getan und wir haben Fehler korrigiert und alle Regeln noch einmal auf Herz und Nieren geprüft. Unser abschließender Gamma-Test konnte die letzten Probleme beseitigen.

Selbstverständlich können wir es nicht jedem recht machen, und es gab Bereiche, bei denen wir abschätzen mussten, wie es für die Mehrheit der Spieler und die Gesamtkonzeption am besten ist, aber wir glauben, die richtigen Entscheidungen getroffen zu haben.

Da Vorworte jedoch der am wenigsten spannende Teil eines Regelwerks sind, lasse ich es hiermit gut sein und wünsche euch allen viel Spaß bei der Lektüre von DSA5.

Alex Spohr (für die Redaktion)
Frankfurt am Main,
an einem winterlichen Februartag 2015

KAPITEL 1: EINFÜHRUNG

»Jede abenteuerliche Reise beginnt mit dem ersten Schritt ins Unbekannte. Und wer ein Held sein will, muss diesen ersten Schritt wagen.«
— alte Weisheit

»Jenes wundersame Artefakt kennt viele Namen: Die Güldenländer bezeichnen es als Optolith. Im Tulamidya nennt man es Al-Satafri, das Nachtauge. Doch die meisten Aventurier kennen diese geheimnisvolle Kugel unter der Bezeichnung ‚Schwarzes Auge'. Die Götter selbst sollen die Augen von ihrer Feste Alveran aus auf Dere schleudern, um den größten Helden Hilfe zu sein in Zeiten schwerster Not. Ein Schwarzes Auge gewährt jenen, die hineinschauen, einen Blick auf ferne Orte oder fremde Welten. Manche von ihnen können gar in die Vergangenheit oder die Zukunft blicken. Andere hingegen gelten als verflucht. Ein Blick in sie kostet den Verstand und lässt den Unvorsichtigen dem Wahnsinn anheimfallen. Nur wenigen vom Schicksal Auserwählten fiel ein Schwarzes Auge in die Hände, und nicht selten stellte es sich mehr als Bürde, denn als Hilfe heraus.«
— Encyclopaedia Magica, Garether Ausgabe, 1001 nach Bosparans Fall



Mit diesem Buch hältst du alles in den Händen, was du brauchst, um in die Welt des **Schwarzen Auges**, Deutschlands erfolgreichsten Fantasy-Rollenspiels, einzutauchen. Obwohl die Spielregeln einfach sind, ist es nicht so leicht zu erklären, wie ein Fantasy-Rollenspiel funktioniert. Am ehesten könnte man es als improvisiertes Theaterspiel in einer phantastischen Welt beschreiben, aber diese Definition wird dem Spiel nicht gerecht. Deshalb versuchen wir, dir ausführlicher zu erklären, wie du bei **Das Schwarze Auge** als Spieler in den Kontinent Aventurien eintauchen kannst.

Um was für eine Art Spiel handelt es sich? Was ist das Spielziel und welche Aufgaben hat ein aventurischer Held? Was solltest du über die Spielwelt wissen, um deine ersten Abenteuer zu bestreiten? Und was ist überhaupt ein Schwarzes Auge?

Dieses Kapitel hilft dir, die oben aufgeführten Fragen zu beantworten, stellt dir Spielkonzepte und Grundbegriffe vor, erklärt dir, was es mit der Rolle von Spieler und Meister auf sich hat und verdeutlicht anhand eines Beispiels, was dich am Spieltisch erwartet. Wenn du schon ein erfahrener Spieler bist und wissen möchtest, was sich im Vergleich zur letzten Edition des Spiels geändert hat, schau einfach auf Seite **11** nach, dort sind die wesentlichen Neuerungen aufgeführt.

Was ist Das Schwarze Auge?

Das Schwarze Auge gehört zu den Fantasy-Rollenspielen, bei denen du mit anderen Spielern fremde, phantastische Welten erkundest und mit deinem eigenen Helden gegen Orks, Drachen und andere Ungeheuer in den Kampf ziehst.

Wer schon Erfahrungen mit Computer-Rollenspielen gemacht hat, wird rasch feststellen, dass **Das Schwarze Auge** gewisse Parallelen aufweist, aber auch einige wichtige Unterschiede. Und diese Unterschiede machen ein Fantasy-Rollenspiel erst wirklich interessant, denn sie bieten dir fast unbegrenzte Spielmöglichkeiten und eine enorme Freiheit. Alle Handlungen und Geschehnisse während eines Abenteuers werden durch Beschreiben und Erzählen dargestellt. Daher kennt das Fantasy-Rollenspiel keine Grenzen außer die der eigenen Phantasie.

Die *Spieler* ziehen mit ihren Helden los, um die Spielwelt zu erforschen, sich gemeinsam Herausforderungen zu stellen und Abenteuer zu erleben. Einer der Spieler übernimmt dabei die Rolle des *Spielleiters (SL)* oder *Meisters* und stellt die Welt mit all ihren Persönlichkeiten und Gefahren dar.

Begrifflichkeiten

Wir haben uns dafür entschieden, die Begriffe „Spielleiter“ und „Meister“ bzw. „Held“, „Abenteurer“ und „Spielercharakter“ synonym zu verwenden. Wenn also von einem Helden oder einem Abenteurer die Rede ist, dann ist damit der Spielercharakter gemeint. Der Begriff „Meister“ bezeichnet bei **Das Schwarze Auge** schon seit der ersten Edition den Spielleiter, sodass wir diese Bezeichnung ebenfalls weiterführen.

Und was ist das Ziel des Spiels? Bei **Das Schwarze Auge** spielen alle Spieler, auch der Meister, mit- und nicht gegeneinander. Sie versuchen als Gruppe Rätsel zu lösen, Gegner zu überwinden und erfolgreich den entführten Grafensohn zu befreien. Gemeinsam schreibt die Spielgruppe die Abenteuergeschichte fort, ohne dass es ein festgelegtes Spielziel zu erreichen gilt. Der gemeinsame Spaß am Erleben des Abenteuers, das Ausspielen der Heldenrolle und die unzähligen Herausforderungen stehen im Vordergrund des Rollenspiels.

In Aventurien ist es nicht ungewöhnlich, dass beide Geschlechter große Heldentaten bestehen – und auch weibliche Helden ihren Allerliebsten retten. Selbstverständlich kann es sich anstatt des Grafensohns auch um eine Prinzessin handeln.

Meister und Spieler

Die Rollen von Meister und Spieler unterscheiden sich erheblich. Die Spieler spielen jeweils einen Helden, also die Spielfigur, die sie nach den in diesem Band vorliegenden Regeln erschaffen. Sie stellen diese Helden dar, lassen die Würfel rollen, wenn der Ausgang einer Handlung unsicher und spannend ist, und verwalten die Spielwerte und den Besitz ihres Helden.

Warum heißt das Spiel Das Schwarze Auge?

Das Spiel wurde nach dem prägendsten Artefakt Aventuriens benannt. Bei einem Schwarzen Auge handelt es sich um einen magischen Gegenstand von großer Macht. Ein solches Auge kommt ausgesprochen selten vor, und nur wenige Zauberer früherer Zeitalter konnten das Metall, aus dem das Artefakt besteht, so verzaubern, dass der Betrachter an ferne Orte oder in die Vergangenheit blicken kann. Um ein Auge herzustellen, benötigt ein Erschaffer nicht nur Magie, sondern außerdem vom Himmel gefallenes Meteoreisen. Beim Verzaubern nehmen die Eisenklumpen eine kugel- oder augenartige Form an.

Sie übernehmen die Rolle der *Spielercharaktere* (*SC*). Diese Figuren werden als *Helden* oder *Abenteurer* bezeichnet.

Dem Meister obliegt eine gänzlich andere Aufgabe. Er stellt die komplette Spielwelt dar, beschreibt die Umgebung der Abenteurer, spielt alle Personen, die nicht von den Spielern übernommen werden, und sorgt für spannende Abenteuer. Personen, die vom Meister geführt werden, nennen sich *Nichtspielercharaktere (NSC)* oder *Meisterpersonen*. Gemeinsam bilden Meister und Spieler eine *Spielrunde*, die sich zu sogenannten *Spielsitzungen* trifft.

Das Vorbereiten von Abenteuern nimmt viel Zeit in Anspruch. Um sich als Meister Zeit und Arbeit zu sparen, kannst du offizielle Kaufabenteuer benutzen. Abenteuer sind eine Art Drehbuch mit Rahmenhandlung, die eine Übersicht über die Hintergrundgeschichte, Meisterpersonen, Spielwerte und weitere Informationen enthält, die der Meister zum Leiten des Spiels benötigt. Aber jedem Meister steht es frei, sich selbst Geschichten auszudenken.



Geron Waisenmacher

Strahlende Helden oder schurkische Charaktere?
Obwohl bei **Das Schwarze Auge** immer von Helden die Rede ist, bedeutet dies nicht, dass du nicht ebenso eine gerissene Diebin oder einen Dämonen beschwörenden Schwarzmagier spielen kannst. In vielen Abenteuern spielst du zwar echte Helden, die sich für Gerechtigkeit einsetzen und sich gegen finstere Mächte stellen, aber selbst Abenteuer für moralisch fragwürdigere Helden sind denkbar. Ob eine Geschichte sich nur für strahlende Glücksritter oder auch für schurkische Charaktere eignet, muss die Spielgruppe im Vorfeld klären.

Was ist Aventurien?

Für Heldentaten braucht es eine Spielwelt, die Helden benötigt. Die Spielwelt, in der unser Abenteuer beginnt, heißt *Aventurien*. Aventurien ist ein Kontinent, der sich von den Dschungeln und von Echsenwesen beherrschten Sümpfen im Süden über die Bergkönigreiche der Zwerge bis hin zu den nördlichen Weiten, den Steppen der Orks, den Wäldern der Elfen und den eisigen Ländern der Fjarninger-Barbaren erstreckt. Aventurien bietet Abenteuer, Herausforderungen und Gefahren für jeden Helden, vom reisenden Ritter bis hin zur mächtigen Erzmagierin.

Eine Welt der Abenteuer

Das Herz von Aventurien wird vom **Mittelreich** (1) eingenommen. Beherrscht von mächtigen Provinzherren und zusammengehalten von der jungen Kaiserin Rohaja, ist das Mittelreich Heimat kühner Ritter und anderer Helden, die für die Ordnung der Götter streiten. Das Mittelreich ist auch der Lebensraum grimmiger Zwerge, die ihre Bingen und unterirdischen Städte tief in die Gebirge getrieben haben. Der Mittelpunkt des Reichs ist Gareth, die mit Abstand größte Stadt des Kontinents. Gareth alleine bietet bereits mehr als genug Möglichkeiten, um Hunderte von spannenden Abenteuern zu erleben.

Im ewigen, verbissenen Kampf steht das Mittelreich mit den Orks, den Bewohnern der Steppen im Nordwesten Aventuriens, des sogenannten **Orklands** (2). Wegen ihrer dunklen Behaarung am ganzen Körper nennen die Menschen die Orks meist Schwarzpelze. Sie gelten als wild und barbarisch und nutzen jede Gelegenheit, um ihre Kräfte mit jedem zu messen, der dumm oder mutig genug ist, sich in ihr Land zu wagen.

Im Nordwesten Aventuriens leben die Thorwaler, mutige Seefahrer, die kaum etwas schrecken kann, solange sie ihren Walgott Swafnir mit sich wissen. Von ihrer Heimat **Thorwal** (3) aus segeln sie die Küsten entlang und genießen den Ruf als gefürchtete Piraten.

Südlich von Thorwal und des Orklands liegen die beiden Königreiche **Nostria** (4) und **Andergast** (5). In den Augen anderer Menschen gelten ihre Bewohner als rückständig und hinterwäldlerisch. Die beiden Länder verbindet eine gemeinsame Geschichte mit zahlreichen Kriegen und Scharmützeln, denn die Bewohner beider Reiche sind sich spinnefeind.

Südlich des Mittelreichs liegt das fortschrittliche **Horasreich** (6), das Land der Künstler und Dichter. Über die Städte dieses fruchtbaren Landstrichs herrschen Patrizier, Adlige und Stadträte und versuchen ihre Konkurrenten zu übertrumpfen oder sie durch Intrigen zu schwächen. An der Spitze des Staats steht der Horas, der das ganze Reich mit Weitblick regiert, und dessen Vater ein leibhaftiger Drache sein soll.

Der horasischen Küste vorgelagert sind die **Zyklopeninseln** (7), wo neben den namensgebenden Einaugen auch Minotauren und Feen die Wälder durchstreifen. Die Zyklopeninseln gehören politisch zum Horasreich, obwohl der dort lebende Menschenschlag nur wenig mit den Bewohnern des Festlands gemein hat.

In südlichen Gefilden liegt das Imperium von **Al'Anfa** (8), dessen gleichnamige Hauptstadt von manchen auch die Pestbeule des Südens genannt, eine Stadt voller Dekadenz und Intrigen ist, in der das Leben eines Fremden nicht mehr wert ist, als er auf einem der Sklavenmärkte einbringt. Der Moloch wird von Plantagen am Leben gehalten, auf denen Sklaven für den Reichtum ihrer Herren schuften müssen.

Der **Dschungel des Südens** (9) und die Waldinseln werden von dem Volk der Waldmenschen und Utulu bewohnt. Sie kämpfen täglich ums Überleben und werden zudem von den Al'Anfanern und anderen Sklavenhaltern bedroht, die immer wieder Menschenjäger ausschicken, um die Dschungelbewohner zu versklaven.

Noch weiter im Süden liegt das **Südmeer** (10), mit seinen unzähligen kleinen Inseln, die von Piraten und Kolonialherren beherrscht werden. Hier sind es vor allem die Gerüchte um sagenhafte Schätze und die Passagen zu unbekannten Kontinenten, die Abenteurer anlocken.

Jenseits der Gebirge im Osten des Horasreichs herrschen die Novadis über die Wüste Khôm, in der so manche Karawane Opfer der glühenden Sonne und der stolzen Nomadenstämme des **Kalifats** (11) geworden ist. Die Novadis sind Anhänger des Gottes Rastullah und belächeln all die ahnungslosen Ungläubigen, die der Vielgötterei anhängen.

Noch weiter im Osten liegen die **Länder der Tulamiden** (12), die von Sultanen und Emiren beherrscht werden. Die vielen Klein- und Stadtstaaten dieses Landstrichs sind berühmt für ihre Dschinnenbeschwörer, listigen Diebe und die exotischen Güter ihrer Basare.

Das größte Reich der Tulamiden, sieht man vom Kalifat der Novadis ab, ist **Aranien** (13). Das Land ist fruchtbar und gehörte viele Jahre zum Mittelreich, bis es sich für unabhängig erklärte. In Aranien verbindet sich die Tradition der Tulamiden mit der Kultur der Mittelreicher zu einem einzigartigen Völkergemisch. Die aranischen Männer gehen vor allem dem Müßiggang nach, während die Frauen die eigentlichen Machthaber im Königreich sind. Östlich der Tulamidenlande, gegenüber dem Golf von Tuzak, liegt **Maraskan** (14). Die Insel gilt den Tulamiden als Bannland und ist bekannt für ihre giftige Tier- und Pflanzenwelt, für Meuchler und die absonderliche, vom Dualismus geprägte Religion ihrer Bewohner, in deren Zentrum die Verehrung die Zwillingsgötter Rur und Gror steht.


19
Bjaldorn
16
17
18
3
Dominium
Donnerbach
2
5
15
4
1
13
14
11
7
6
12
Mengbilla
Chorhop
9
8
Charypso
Brabak
10
Hôt-Alem

Die **Schattenlande** (15), einst Provinzen des Mittelreichs, wurden vor Jahren von menschlichen Dienern der Erzdämonen unterworfen. Finstere Dämonenbeschwörer, sinistere Nekromanten und skrupellose Adlige verfolgen hier ungestört ihre Pläne und wandeln abseits der Ordnung der Götter.
Die nördlichen Wälder und Steppen rund um die **Salamandersteine** (16) sind der Lebensraum der Elfen.
Orks wie Menschen meiden das Gebirge und die umliegenden Wälder, denn ihre Bewohner mögen es nicht, wenn Fremde ihr Land betreten. Einerseits für ihre Schönheit und ihre Eleganz geschätzt, andererseits für ihren bisweilen grausam anmutenden Umgang mit missliebigen Eindringlingen gefürchtet, gelten die Elfen als magische Wesen, deren Ursprung das Licht ist, und deren angeblich ewig währendes Leben von Musik und Gesang begleitet wird.
Das **Svellttal** (17), gelegen zwischen dem Orkland und elfischen Siedlungsgebieten, war früher ein Bund von Handelsstädten. Schon seit etlichen Jahren herrschen hier Orks und fordern von der menschlichen Bevölkerung Tribut. Der wilde Landstrich kennt nur das Recht des Stärkeren, und wer überleben will, tut gut daran, sich zu bewaffnen.
Im Nordosten liegt das **Bornland** (18), ein waldreicher Landstrich, der von den Bronnjaren regiert wird, einer teils verarmten Adelsschicht. Das Leben hier ist hart und entbehrungsreich, vor allem für die Leibeigenen. Die Wälder des Bornlands bergen so manches Mysterium aus der Zeit des mächtigen, aber längst untergegangenen Theaterritterordens, eines Kriegerbundes, auf dessen Erbe sich die Bronnjaren berufen.
Nördlich des Bornlands erstreckt sich der **Hohe Norden** (19). In den wärmeren Bereichen des Nordens durchstreifen die Nivesen die weiten Steppen mit ihren Tierherden, während die Norbarden von Ortschaft zu Ortschaft ziehen, um ihre Waren zu verkaufen. Die nördlichen Eiswüsten werden aber auch von ihnen nicht betreten. Kaum ein Mensch lebt hier, aber immer wieder trauen sich Pelzjäger und Goldsucher in diese entlegene Gegend und treffen auf uralte Geheimnisse und Wesenheiten, die nie ein Aventurier zuvor gesehen hat. Einzig die Fjarninger, ein Volk von Barbaren, sowie Yetis und Nachtalben trotzen der eisigen Umgebung.

Aventurien ist jedoch nur einer von mehreren Kontinenten auf der Welt Dere. Jenseits des Ehernen Schwertes, eines gewaltigen Gebirges im Nordosten Aventuriens, soll das sagenhafte *Riesland* liegen (von einigen Gelehrten *Rakshazar* genannt). Und erst vor Kurzem gelang es mutigen Abenteurern, die Küsten einer Landmasse jenseits des Südmeers zu entdecken – *Uthuria*, das Land der 12.000 Götter. Die ursprüngliche Heimat der Thorwaler und Mittelländer hingegen, das mysteriöse *Güldenland*, liegt westlich von Aventurien, jenseits eines großen Ozeans. Gelegentlich gelingt es zwar, *Myranor* – so die Bezeichnung des Kontinents in der Sprache der Güldenländer – anzulaufen, aber deutlich öfter scheitert das riskante Unterfangen.
Und welche Länder unter dem Meer, in den Tiefen der Erde oder über den Wolken liegen mögen, darüber wissen nur Legenden zu berichten.

Zeitrechnung
Die Völker Aventuriens haben unterschiedliche Zeitrechnungen und Kalender. Am gebräuchlichsten unter den Zwölfgöttergläubigen ist jedoch die Zeitrechnung „nach Bosparans Fall".
Bosparan war vor über 1.000 Jahren die mächtigste Stadt des Kontinents, ging aber durch Aufstände unter. Die aktuelle Spielzeit ist um das Jahr 1040 BF angesiedelt.

Eine Welt voller Magie

Aventurien ist eine von Magie durchdrungene Welt. Dreiköpfige Drachen, geifernde Ghule, smaragdfarbene Spinnen und andere Abscheulichkeiten bevölkern den Kontinent und stellen eine Gefahr für Leib und Leben der Bewohner dar. Doch nicht nur Ungeheuer unterscheiden Aventurien von unserer Welt. Einige wenige Menschen sind mit Madas Gabe geboren, der Magie, und werden in Akademien oder bei privaten Lehrmeistern in der Kunst der Zauberei unterwiesen. Die bekannteste Zauberertradition sind die *Magier*. Sie sind in der Lage, den Willen anderer Menschen zu beherrschen, sich unsichtbar zu machen oder Feuer auf ihre Feinde zu werfen. Neben den Magiern gibt es viele weitere Zaubertraditionen, etwa die der *Hexen*. Die Töchter Satuarias, wie sich die Hexen selbst nennen, betrachten Magie als ein Geschenk ihrer Göttin und wählen sich meist ein magisch begabtes Vertrautentier, mit dem sie stille Zwiesprache halten können. Einen gänzlich intuitiven Umgang mit ihren magischen Kräften hingegen pflegen die zaubermächtigen *Elfen,* die alle von Natur aus mit der Gabe der Magie gesegnet sind. Ihre Magie ist auf ihre Lebensart angepasst und hilft ihnen bei der Jagd und dem Überleben in der Wildnis.

Eine Welt der Götter

Neben der Magie kann der Aventurier Übernatürliches ebenso bei den Priestern der Götter beobachten, den sogenannten Geweihten. Am weitesten verbreitet ist in Aventurien der Glaube an die *Zwölfgötter*, ein Pantheon aus zwölf Geschwistern, dem Praios, der Gott der Herrschaft und Ordnung, als Götterfürst vorsteht. Kaum eine Bäuerin begegnet zwar jemals einem Magier oder einem Ungeheuer, aber sie erlebt häufig die wundersamen Kräfte ihres Dorfpriesters und sieht, wie es auf Bitten des Geweihten anfängt zu regnen oder sich die Wunden eines Verletzten schließen.
Doch selbst die Götter haben Feinde, deren Wirken sich nur allzu deutlich zeigt: Im Osten Aventuriens erstrecken sich die Schattenlande, ein dunkler Ort, an dem die Menschen die *Erzdämonen* anbeten und sie darin unterstützen, ihren ewigen Kampf gegen die Götter auszutragen.

Finstere Schwarzmagier erschaffen hier Untote und beschwören Dämonen, die Angst und Schrecken unter den Götterdienern säen.

Und neben den Erzdämonen ist es vor allem der *Gott ohne Namen*, der die Macht der anderen Götter heimlich unterwandert und seine Diener ausschickt, um seinen Willen durchzusetzen.

Die Götter Aventuriens
Die nachfolgende Auflistung verschafft dir einen schnellen Überblick über die Zwölfgötter und für welche Aspekte sie stehen. Die Zwölfe werden im Mittelreich ebenso verehrt wie im Horasreich, den Tulamidenlanden und Nord- und Südaventurien, dort jedoch gelegentlich mit anderen Schwerpunkten oder vermischt mit anderen Gottheiten.

Gottheit	Aspekte	Heilige Tiere/Gegenstände
Praios	Gerechtigkeit, Magiebann, Wahrheit	Greif
Rondra	Ehre, Kampf, Mut	Löwin
Efferd	Stürme, Wasser, Wind	Delphin
Travia	Ehe, Gastfreundschaft, Treue	Wildgans
Boron	Schlaf, Tod, Vergessen	Rabe
Hesinde	Kunsthandwerk, Magie, Wissen	Schlange
Firun	Eis, Jagd, Natur	Polarbär
Tsa	Jugend, Leben, Wiedergeburt	Eidechse
Phex	Diebe, Glück, Handel	Fuchs
Peraine	Ackerbau, Heilung, Viehzucht	Storch
Ingerimm	Feuer, Handwerk, Schmiedekunst	Hammer und Amboss
Rahja	Liebe, Rausch, Schönheit	Pferd



Erzdämon	Aspekte	Zweitname
Blakharaz	Folter, Dunkelheit, Rache	Tyakra'Man
Belhahar	Blutrausch, Heimtücke, Massaker	Xarfai
Charyptoroth	Meeresungeheuer, Stürme, verdorbenes Wasser	Gal'k'Zuul
Lolgramoth	Rastlosigkeit, Ruhelosigkeit, Treuelosigkeit	Thezzphai
Thargunitoth	Alpträume, Nekromantie, Untote	Tijakool
Amazeroth	Illusionen, Täuschung, Wahnsinn	Iribaar
Nagrach	Gnadenlosigkeit, Kälte, Unbarmherzigkeit	Belshirash
Asfaloth	Chaos, Chimären, Verwandlungen	Calijnaar
Tasfarelel	Geld, Habgier, Neid	Zholvar
Mishkara	Krankheiten, Missernten, Unfruchtbarkeit	Belzhorash
Agrimoth	Konstruktionen, Unelemente	Widharcal
Belkelel	Orgien, Perversion, Selbstsucht	Dar-Klajid

Widersacher der Götter sind der **Namenlose**, der in fast allen Kulturen und unter unterschiedlichsten Bezeichnungen bekannt ist, und die **Erzdämonen**, groteske Zerrbilder der Götter. Die Zwerge verehren vor allem **Angrosch**, der bei den Zwölfgöttergläubigen als Ingerimm bekannt ist. Die Elfen hingegen wandten sich nach dem Fall ihrer Hochkultur von ihren alten Göttern ab und beten nicht mehr zu ihnen.

Neben diesen Göttern gibt es noch weitere, etwa **Rastullah**, den das Wüstenvolk der Novadis als einzigen Gott verehrt, **Rur** und **Gror**, die zweigeschlechtlichen Zwillingsgötter der Maraskaner, oder **Swafnir**, den Walgott der Thorwaler, der als Halbgott und Kind Rondras und Efferds Einzug ins Zwölfgötterpantheon erhielt.
Mehr zu den Göttern der verschiedenen aventurischen Völker kannst du ab Seite **95** erfahren.

Änderungen der 5. Edition?
Damit du einen Überblick über die Änderungen der 5. Edition im Vergleich zur letzten Version von **Das Schwarze Auge** bekommst, listen wir dir an dieser Stelle die wichtigsten Unterschiede auf:

- Das Fertigkeitssystem wurde grundlegend neu gestaltet. Modifikatoren gehen nicht mehr zulasten des Talent- oder Zauberfertigkeitswerts, sondern werden direkt mit den Eigenschaften verrechnet. Gelungene Proben führen immer zu einem Erfolg, unabhängig davon, ob ein Held noch Punkte übrig hat oder nicht. Die übrig behaltenen Punkte zeigen nun die Qualität des Erfolgs in Form von Qualitätsstufen an.
- Bei der Heldenerschaffung kann sich jeder Spieler zwischen verschiedenen Erfahrungsgraden entscheiden. Vom jungen Scholar einer Magierakademie bis hin zum Veteranen der Ogerschlacht – du selbst kannst die Anfangserfahrung deines Helden bestimmen.
- Die Heldenerschaffung funktioniert komplett über Abenteuerpunkte.
- Mit der Einführung von Schicksalspunkten können die Helden nun stärkeren Einfluss auf das Spielgeschehen ausüben, Proben wiederholen und das Quäntchen Glück heraufbeschwören, das sie von normalen Menschen unterscheidet.
- Das neue Zustandssystem bildet Betäubungsschaden, *Schmerz*, *Verwirrung* und ähnliche Zustände ab. Außerdem kann ein Held nun einen Status erleiden, etwa Vergiftet, Unsichtbar oder Liegend. Damit können verschiedene Ursachen über ein Regelkonstrukt dargestellt werden.
- Ausdauer wurde abgeschafft und geht im Zustandssystem auf.
- Für Talente kann ein Held nun auf Routineproben zurückgreifen, ohne würfeln zu müssen.
- Die Talentliste wurde entschlackt, einige Talente wurden in optionale Sonderfertigkeiten umgewandelt.
- Der Paradewert wurde verringert, um die Kämpfe zu verkürzen. Kampfsonderfertigkeiten wurden überarbeitet und angepasst, Waffentalente in Kampftechniken umbenannt.
- Zauber- und Liturgiewirkungen wurden ebenso überarbeitet wie Sonderfertigkeiten und Waffenwerte.
- Das Liturgiesystem wurde dem Magiesystem angeglichen. Die Regeneration von Karma wurde ebenfalls verändert und entspricht nun der von Lebens- und Astralenergie.



Die Helden von Alriksfurt – ein Spielbeispiel

Nach der Einführung wollen wir dir anhand eines Beispiels zeigen, wie ein typischer Spielabend bei **Das Schwarze Auge** verlaufen könnte. Wir begleiten eine fünfköpfige Spielrunde bei einem kleinen Abenteuer, das sie auf die Spur einer marodierenden Orkbande führt, die ein Dorf terrorisiert und zwei Bauernkinder entführt hat.
Neben dem Meister besteht die Spielrunde aus vier weiteren Spielern. Sie übernehmen die Rollen der elfischen Wildnisläuferin *Layariel Wipfelglanz*, des tapferen Söldners *Geron Waisenmacher*, der klugen Magierin *Mirhiban al'Orhima* und des gutmütigen Perainegeweihten *Bruder Hilbert*.

Der Meister überlegt sich vor der Spielsitzung ein Abenteuer und notiert die wichtigsten Informationen auf einem Blatt Papier. Seine Aufzeichnungen stellen das Drehbuch der Geschichte und die Rahmenhandlung dar. Werfen wir einen Blick auf seine Notizen: Eine fünfköpfige Orkbande verließ ihr angestammtes Territorium und treibt sich seit einigen Tagen in der Nähe der Siedlung Alriksfurt herum. Die Bande hoffte dort auf reiche Beute und überfiel das Dorf kurz vor der Ankunft der Helden. Zur Sicherheit nahmen die Orks zwei Kinder als Geiseln mit, damit die Dorfbewohner es nicht wagen, ihnen zu folgen.
Anschließend nisteten sie sich in einem alten Turm ein, von wo aus sie weitere Dörfer überfallen wollen. Die Helden treten nach der Plünderung und der Entführung der Kinder auf den Plan.
Die vier Helden der Geschichte sind alte Weggefährten und auf dem Weg nach Gareth, der Kaiserstadt des Mittelreichs, wo sie sich das viel gerühmte kaiserliche Turnier ansehen wollen. Ihre Reise führt sie zunächst durch Alriksfurt, aber schon von Weitem werden sie bemerken, dass irgendetwas nicht stimmt: Viele Häuser sind nur noch verbrannte Ruinen, den Weg bis nach Alriksfurt säumt abgeschlachtetes Nutzvieh der Bauern und auf dem Marktplatz versammeln sich die verzweifelten Dörfler und trauern um ihre verlorene Habe und die Toten. Vor ein paar Stunden plünderte die Orkbande Alriksfurt, stahl Silber, Tiere und Nahrungsmittel und raubte die beiden Kinder des Bauern Erngrimm. Zwar ließ Dorfschulze Malor nach den Wachen der hiesigen Baronin schicken, aber die Orks lauerten dem Boten auf und töteten ihn. Es wird also in absehbarer Zeit niemand kommen, der die Kinder befreit – bis auf die Helden.

Abenteuer unterscheiden sich in ihrer Komplexität. Während für unsere Zwecke diese kleine Szene reicht, können andere Abenteuer viel länger sein. Der Meister kann sich selbst Geschichten ausdenken oder auf vorgefertigte Abenteuer aus der Reihe **Das Schwarze Auge** zurückgreifen.
Mehr zum Abenteueraufbau kannst du im Kapitel **Spieltipps** ab Seite **383** nachlesen.

Das Abenteuer beginnt auf der Straße nach Alriksfurt und der SL beschreibt den Spielern, was sie wahrnehmen. Die Spieler schlüpfen dabei direkt in die Rolle ihrer Helden und schildern, was ihre Charaktere tun und was sie sagen. Am Anfang der Spielsitzung ergreift der Meister das Wort und führt aus, um was es geht und wo die Helden sich gerade befinden.

Meister: „Ihr seid seit heute Morgen früh aufgebrochen und etwa zwei Stunden lang dem Weg nach Gareth gefolgt. Das kaiserliche Turnier beginnt in weniger als zwei Wochen und ihr wollt noch vor Beginn der ersten Wettkämpfe dort ankommen. Wenn nichts Unerwartetes geschieht, werdet ihr die Metropole des Mittelreichs rechtzeitig erreichen. Bald werdet ihr eine Zwischenrast in Alriksfurt einlegen können, einem kleinen Weiler am Wegesrand. Bevor ihr jedoch die nächste Anhöhe erreicht habt, dringt der Geruch von verkohltem Holz in eure Nasen."

Hilbert: „Vielleicht ein paar Köhler?"

Geron: „Hmmm, so nah an Alriksfurt? Eigentlich müssten sie tiefer im Wald leben. Und ich bezweifle, dass der Geruch bis nach hier vordringt."

Mirhiban: „Ich habe kein gutes Gefühl bei der Sache. Lasst uns bis zur Spitze des Hügels weitergehen. Vielleicht können wir von dort sehen, was brennt."

Die Spieler richten sich an den Meister und sprechen nicht als ihre Helden zu ihm, sondern als Spieler: „Wir möchten vorsichtig weitergehen, bis zur Spitze des Hügels. Und wir beobachten die Umgebung ganz genau!"

Meister: „Euch fällt zunächst nichts auf, aber als ihr auf dem Hügel steht, seht ihr das kleine Örtchen Alriksfurt vor euch. Überall zwischen euch und dem Dorf liegen tote Schafe herum und ihr hört aus der Ferne das Wehklagen der Dorfbewohner. Irgendetwas Schlimmes muss hier vorgefallen sein."

Hilbert: „Peraine, steh' uns bei!"

Geron: „Verflucht, was ist passiert?"

Layariels Spielerin beschreibt, was ihre Heldin bei dem Anblick macht: „Ich halte mir die Hand vor die Nase und sehe angewidert abwechselnd auf die toten Tiere und das Dorf."

Die Helden wären keine Helden, wenn sie dem Ganzen nicht auf den Grund gehen würden.



> Der Meister dient als Auge und Ohr (und Nase und alle anderen Sinnesorgane) der Helden. Er beschreibt immer, was sie wahrnehmen, damit sie darauf reagieren.

Geron: „Los, lasst uns hinuntergehen und in Erfahrung bringen, was da los ist."

Die übrigen Spieler willigen ein. Gemeinsam setzen die Helden ihren Weg bis zum Dorf fort.

Meister: „Ihr seht, wie die Leute auf dem Marktplatz schluchzen und weinen. Als ihr euch nähert, werfen sie euch zunächst ängstliche Blicke zu. Nur einen Augenblick später kommt eine weinende Frau auf euch zu und fleht euch um Hilfe an. Ihr habt den Eindruck, dass sie sogar vor euch auf die Knie gesunken wäre, wenn zwei Dorfbewohner sie nicht beruhigt hätten. Ein älterer Mann mit grauen Haaren und buschigen Augenbrauen nähert sich euch. Der Alte tritt an Bruder Hilbert heran, und in seinen Augen keimt ein Fünkchen Hoffnung."

> Je nach Handeln der Helden muss der Spielleiter flexibel auf die neue Lage reagieren und improvisieren. Die Gruppe hätte sich ebenso dafür entscheiden können, Alriksfurt zu umgehen oder sich zunächst an das Dorf heranzuschleichen. Dann wäre die Szene entsprechend anders verlaufen.

Der Meister als Dorfschulze Malor: „Endlich, Hilfe! Aber ihr seid keine Soldaten der Baronin? Wer seid ihr?"

Geron: „Nein, bedaure, wir kennen die Baronin nicht. Vielmehr sind wir Reisende auf dem Weg nach Gareth. Wir wollten zum kaiserlichen Turnier. Sprecht, was in der Götter Namen ist hier geschehen?"

Malor: „Abscheuliche Schwarzpelze! Orks! Sie haben uns überfallen, das Vieh gestohlen und gebrandschatzt. Mögen die Götter sie strafen!"

Hilbert: „Das werden sie, guter Mann. Wir stehen euch bei und mit der Hilfe der Götter werden wir dieses Pack vertreiben. Nicht wahr, Geron?"

Gerons Spieler spricht nun kurz außerhalb seiner Rolle als Geron zu den anderen Spielern: „Ich blicke Bruder Hilbert etwas verzweifelt an. Denn weder wissen wir, wie viele Orks es sind, noch ob wir etwas dafür als Lohn bekommen. Zwei Unbekannte, die mir nicht gefallen. Überhaupt nicht gefallen."

Mirhiban: „Wie viele Orks waren es?"

Malor: „Vier oder fünf. Und sie haben die beiden Kinder von Erngrimm mitgenommen.

Die Scheusale. Sie haben gedroht die Kinder zu töten, wenn wir ihnen folgen. Ich habe zwar schon einen Boten zur Baronin geschickt, aber noch ist niemand gekommen, um uns zu helfen."

Layariel: „Lasst uns die Orks suchen und die Kinder retten."

Malor: „Es soll euer Schaden nicht sein. Wir würden euch eure Hilfe gut entlohnen. Dreißig Silbertaler gehören euch, wenn ihr die Kinder rettet und die Orks vertreibt."

Hilbert: „Den Göttern und euch zu helfen ist mir Dank genug, aber wenn wir die sichere Rückkehr eurer Vermissten feiern, freue ich mich über einen Becher Wein."

Layariel: „Behaltet euer Silber."
Mirhiban: „Lasst uns später darüber reden. Wo sind die Orks hingegangen?"
Während Geron noch ein wenig skeptisch blickt und sich fragt, warum die anderen auf die Belohnung verzichten wollen, erklärt der Dorfschulze den Helden, auf welchem Weg die Orks das Dorf verlassen haben.

Gespräche zwischen den SCs und anderen Personen der Spielwelt werden direkt zwischen Meister und Spielern dargestellt. Der Spielleiter übernimmt alle Rollen, außer die der Helden. Die Spieler können auch untereinander diskutieren oder sich besprechen. Ob sie das innerhalb ihrer Rolle oder außerhalb des Spiels zwischen den Spielern machen, ist der Spielrunde überlassen.

Die vier Helden folgen der auffälligen Fährte der Schwarzpelze durch einen nahe gelegenen Wald, bis sich die Spuren wieder verlieren. Layariels Spielerin weiß aber um die hervorragenden Kenntnisse ihrer Elfe im Fährtenlesen und will nicht so schnell aufgeben. Also beschreibt sie ihrem Meister, was sie tun möchte.
Layariel: „Ich sehe mir noch einmal genau den Boden an. Und wenn ich dort nichts entdecke, suche ich die Bäume nach Spuren ab."
Der Spielleiter entscheidet, dass es Zeit für eine *Probe* ist, bei der gewürfelt wird.

Proben verlangt der Meister im Spiel immer dann, wenn der Ausgang einer Handlung ungewiss ist und zur Spannung der Szene beiträgt. Es gibt verschiedene Arten von Proben, die der Spielleiter verlangen kann. Eine Probe wird mit einem oder mehreren Spielwürfeln abgelegt.
Mehr zum Thema Proben kannst du im Kapitel **Grundregeln** ab Seite **15** nachlesen.

Der Meister verlangt von Layariels Spielerin eine Probe auf ein *Talent* namens *Fährtensuchen.* Bei einem guten Ergebnis kann es Layariel gelingen, die Spur wieder aufzunehmen.
Layariels Spielerin gelingt die Probe. Ihre Heldin findet Spuren, und die Heldengruppe kann die Orks weiter durch den Wald verfolgen.
Layariel: „Hier. Ich habe etwas gefunden. Sie folgten diesem Pfad."
Geron: „Ich sehe da gar nichts."
Layariel: „Vertraue mir."

Talente sind weltliche Fertigkeiten, über die jeder SC verfügt. Sie stellen unter anderem handwerkliches Geschick, Wissen und gesellschaftliche Anpassungsfähigkeit dar.
Mehr zum Thema kannst du im Kapitel **Talente** ab Seite **183** nachlesen.

Die Gruppe entscheidet sich, der Spur, die Layariel entdeckt hat, zu folgen.

Meister: „Nach einer Stunde gelangt ihr zu einer Waldlichtung. Ihr seht vom Rand des Waldes aus einen alten Turm, vermutlich ein Wachturm aus längst vergessenen Zeiten."
Mirhibans Spielerin: „Wir bleiben jetzt erst mal stehen und verbergen uns."
Der SL schaut in seine Aufzeichnungen: Zu dieser Tageszeit halten sich zwei Orks in der näheren Umgebung oder im Turm auf. Der eine Ork sitzt im Turmzimmer mit den Kindern, der andere sammelt gerade Feuerholz. Die übrigen drei Schwarzpelze kundschaften ein weiteres Dorf aus, werden aber in einer Stunde zurückkehren. Das wissen die Helden aber nicht. Für sie ist derzeit unklar, wer sich hier oder in der Nähe befindet. Da sie die Lage nicht kennen, beschließen die Helden zunächst am Waldrand zu warten. Mirhibans Spielerin hat eine Idee, wie sie mehr über die Lage herausfinden kann.
Mirhiban: „Ich könnte einen Zauber wirken, der mich unsichtbar macht, und mich ein wenig umsehen. Dann komme ich zurück und wir überlegen uns einen Plan."
Die übrigen Spieler willigen ein. Mirhiban beherrscht einen Unsichtbarkeitszauber, mit dem sie ungestört durch das Gelände schleichen kann.
Mirhibans Spielerin erklärt dem Meister, dass sie gerne den *Zauber* einsetzen möchte. Sie beschreibt, wie ihre Magierin die Gesten des Zaubers vollführt und den Spruch aufsagt. Damit ihr der Zauberspruch gelingt, muss sie aber zusätzlich eine Probe ablegen. Außerdem muss sie *Astralpunkte* ausgeben. Astralpunkte stehen nicht unbegrenzt zur Verfügung. Jeder Zauberer besitzt nur einen eingeschränkten Vorrat. Wenn dieser aufgebraucht ist, kann er eine Weile keine Magie mehr anwenden.

Nicht jeder SC verfügt über die Fähigkeit zu zaubern. Elfen, Hexen und Magier wirken jedoch mittels astraler Kräfte Magie in Form von Zaubersprüchen oder Ritualen.
Mehr zum Thema *Zauberei* kannst du im Kapitel **Magie** ab Seite **251** nachlesen.

Mirhibans Spielerin würfelt gut und der Unsichtbarkeitszauber gelingt. Ohne zu zögern, lässt sie ihre Magierin aus dem Versteck hervortreten und auf den Turm zugehen.
Obwohl sie unsichtbar ist, kann man sie immer noch riechen oder hören und sie ist auch nicht gegen Missgeschicke gefeit. Der mit Feuerholz zurückkehrende Ork wittert sie. Mirhiban bleibt stehen. Geistesgegenwärtig entscheidet Layariel, dass sie einen Pfeil auf den Ork abschießt. Damit der Schuss sein Ziel trifft, muss ihr eine Probe gelingen.
Die Probe misslingt jedoch, und der Pfeil saust am Kopf des Orks vorbei.
Durch den Schuss hat die Elfe ihr Versteck verraten. Der Schwarzpelz lässt das Feuerholz fallen, zieht seinen Säbel und rennt brüllend auf Layariel zu.
Geron: „Ich warte, bis der Ork kurz vor unserem Versteck ist, dann trete ich hervor und versuche ihn mit meinem Schwert zu erwischen."



Um den Gegner zu besiegen, muss Geron ihn im Nahkampf überwältigen. Auch hierfür müssen Proben abgelegt werden, die sogenannten *Attacken* und *Paraden*, die Angriffe und Abwehraktionen darstellen. Treffen Geron oder der Ork, richten sie je nach Waffe unterschiedlichen Schaden an. Die so verursachten *Schadenspunkte* werden von der *Lebensenergie* des Getroffenen abgezogen. Jedes Lebewesen verfügt über Lebensenergie, die seinen Gesundheitszustand darstellt. Sobald sie auf 0 sinkt, liegt der Held im Sterben.

In Abenteuern kommt es nicht selten zu gefährlichen Situationen, in denen SC sich mit Schwert, Axt und Bogen ihrer Feinde erwehren müssen. Der Ausgang solcher Kämpfe wird mit Würfelwürfen und den Kampffähigkeiten der Beteiligten überprüft.
Mehr zum *Nah-* und *Fernkampf* kann im Kapitel **Kampf** ab Seite **225** nachgelesen werden.

Geron überwältigt seinen Gegner. Glücklicherweise war der Kampf nicht so laut, dass der zweite Ork die Helden bemerkt hätte. Im Kampf ist Geron jedoch verletzt worden. Nun schlägt Bruder Hilberts Stunde. Als Geweihter der Göttin der Heilkunst kann Hilbert durch übernatürliche Kräfte heilen. Er setzt sich zum angeschlagenen Geron, untersucht die Verletzung und beginnt mit einer *Liturgie*. Er möchte einen heilenden Segen sprechen, der Gerons Wunde schließt. Für eine Liturgie muss ein Geweihter wie bei jeder anderen Fertigkeit eine Probe ablegen. Anschließend muss Bruder Hilbert *Karmapunkte* für die Liturgie ausgeben.

Anders als Zauberei nutzen Geweihte Karmaenergie, die Macht ihrer Götter. Durch sie sind sie in der Lage, *Liturgien* zu wirken und so Wundersames zu bewirken.
Mehr dazu steht im Kapitel **Götterwirken** ab Seite **305**.

Die noch immer unsichtbare Mirhiban kundschaftet für die Gruppe die Räumlichkeiten aus und zeichnet bei ihrer Rückkehr einen Lageplan vom Gelände.
Mirhiban: „Wir haben Glück! Es ist nur ein Ork im Turm. Die anderen sind nicht da."
Geron: „Wir schleichen uns rein und überraschen ihn. Hilbert, du bleibst weiter hinten, Layariel, du und ich gehen vorne."
Meister: „Vorsichtig lauft ihr zum Turm, bis ihr vor dem Eingang steht. Ein Blick ins Erdgeschoss verrät euch, dass die Orks hier ihre Beute lagern: Säcke, Kisten und Körbe.
Zudem haben sie einen Zwinger für erbeutete Schafe gebaut. Eine Treppe führt an der Innenseite des Turms hoch. Von oben hört ihr die kehlige Stimme eines Orks."
Die Helden beschließen, bis in das obere Stockwerk zu schleichen und einen Überraschungsangriff auszuführen. Die Spieler der Abenteurer müssen dazu alle eine Probe auf das Talent *Verbergen* ablegen. Während es den anderen Abenteurern passabel gelingt, unbemerkt heranzuschleichen, hat Geron keinen guten Tag, denn seine Probe misslingt. Da aber so viel vom Überraschungsangriff abhängt, setzt er einen *Schicksalspunkt* ein, um die misslungene Probe vielleicht doch noch zu bestehen. Er kann die Probe wiederholen und dieses Mal gelingt sie ihm.

Schicksalspunkte sind das Quäntchen Glück, welches SC von normalen Personen unterscheidet. Mit Schicksalspunkten können sie misslungene Proben wiederholen oder sich aus gefährlichen Situationen retten. Der Vorrat an Schicksalspunkten ist begrenzt und jeder Abenteurer muss entscheiden, wofür er diese wertvolle Ressource einsetzt.
Mehr zu Schicksalspunkten steht im Kapitel **Grundregeln** ab Seite **15**.

Der Angriff gelingt, der zweite Ork wird ausgeschaltet und die Kinder werden befreit. Der Sieg der Helden über die Orks, die Befreiung der Geschwister und ihre sichere Heimkehr markieren das Ende des Szenarios. Die Helden haben sich wacker geschlagen, und neben ihrer kleinen Belohnung, den Silbertalern Malors, können sich die Spieler über *Abenteuerpunkte* freuen. Mit genug Abenteuerpunkten lassen sich die Fähigkeiten der Charaktere verbessern.

Abenteuerpunkte ermöglichen es den Spielern, ihre SC neue Fähigkeiten erlernen zu lassen oder bereits vorhandene zu verbessern. Sie sind eine Belohnung, die der Meister am Ende eines Abschnitts oder des Abenteuers vergibt.
Mehr zum Erlernen von Fähigkeiten und dem Steigern kannst du im Kapitel **Detailregeln** ab Seite **337** nachlesen.

Damit muss die Geschichte aber nicht enden. Die Abenteurer könnten weiterreisen und in Gareth an dem Turnier teilnehmen, oder Malor bittet sie noch darum, nach dem Boten zu suchen. Und dabei stoßen sie auf die anderen drei Orks, die für ihre gefallenen Gefährten furchtbare Rache geschworen haben.

KAPITEL 2: GRUNDREGELN

»Jedes Spiel hat seine Regeln. Lerne sie kennen, sonst wirst du verlieren.«
— ungenannter Ölmagnat aus Dallas

»Das Boltanspiel folgt einfachen Regeln. Nur wer diese Grundregeln beherrscht, kann es zur Meisterschaft bringen. Deshalb gilt:

1. *Halte dich an die Regeln.*
2. *Wenn du dich nicht an die Regeln hältst, sorge dafür, dass keiner merkt, dass du dich nicht an sie hältst.*
3. *Für den Fall, dass es doch jemand merkt: Behalte einen Trumpf in der Hinterhand.*
4. *Vermeide das Falschspiel, damit du auf Regel 2 und 3 nicht angewiesen bist. Phex zu folgen, heißt nicht zwangsweise betrügen, sondern auf sein eigenes Können zu vertrauen. Nur Schlitzohren ohne Gottvertrauen spielen falsch.*
5. *Lege dich nie mit den Almadanern, den Tobriern oder der Alten Gilde an. Die sind eine Nummer zu groß für dich.*
6. *Habe immer ein paar zusätzliche Silbertaler für die Stadtgarde eingesteckt. Wenn es Ärger gibt, kann ein Gardist dein bester Freund oder dein schlimmster Feind sein.*
7. *Halte dich an den Leitsatz: Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex.«*

— Alrik aus Meilersgrunds phexgefällige Regeln des Spiels, ein Leitfaden zum erfolgreichen Boltanspiel, 1035 nach Bosparans Fall

Wie schon im Spielbeispiel angedeutet, müssen Helden ihre Fähigkeiten gelegentlich durch Proben unter Beweis stellen. Zu diesem Zweck sind alle Helden durch Zahlenwerte definiert, die Auskunft über ihr Können geben. Wann immer im Spiel der Ausgang einer Situation ungewiss ist, kann der Spielleiter eine Probe verlangen.

Dieses Kapitel wird diese Spielwerte und die Ausführung von Proben näher erläutern. Außerdem werden Begriffe und Werte erklärt, die in späteren Kapiteln eine Rolle spielen. Mit diesen Grundregeln lernst du alle Probenarten kennen, die du für Zaubersprüche, den Kampf oder die Anwendung von Talenten benötigst. Zunächst werfen wir aber einen Blick auf die wichtigsten Materialien, die man zum Spielen benötigt.



Kasten für Optionalregeln
Optionale Regel

Hin und wieder wirst du auf diese Kästen stoßen. Sie beinhalten optionale Regeln, die für das Spiel nicht zwingend erforderlich sind, aber weitere Möglichkeiten oder alternative Regeln bieten. Keiner Spielrunde wird etwas Wesentliches entgehen, wenn sie diese Regeln nicht verwendet, aber die Optionen können das Spiel bereichern. Jede Gruppe muss für sich entscheiden, welche optionalen Regeln sie nutzen und welche sie ignorieren möchte.
Auf Seite **392** findest du eine Liste aller optionalen Regeln. Du solltest mit deinen Mitspielern absprechen, welche der Optionalregeln ihr benutzen wollt.

Spielmaterialien

Um einen Helden zu erschaffen und ihn durch seine ersten Abenteuer in der Welt des **Schwarzen Auges** zu führen, benötigst du außer diesem Regelbuch noch ein paar weitere Spielmaterialien: Papier, Bleistift und Radiergummi, verschiedene Spielwürfel und ein Heldendokument.

Papier und Bleistift

Neben Phantasie sind die wichtigsten Hilfsmittel des Spiels ein Bleistift und Papier. Du brauchst sie, um die Spielwerte deines Helden zu notieren. Auf den Seiten **409** bis **414** gibt es eine Druckvorlage des Heldendokuments, das dir bei der Verwaltung deines SC hilft. Alternativ kannst du dieses von der *Ulisses Spiele-Website* herunterladen **(www.ulisses-spiele.de)**. In dieses Dokument trägst du die Spielwerte deines Helden ein und hast somit eine Übersicht über dessen Fähigkeiten und seine Ausrüstung sowie Platz für Notizen.



Würfel

Bei **Das Schwarze Auge** werden verschiedene Spielwürfel benutzt, die bei Proben, zur Schadensbestimmung oder für andere Zwecke eine Rolle spielen. Die wichtigsten sind der zwanzigseitige und der sechsseitige Würfel.

Sechsseitige Würfel

Wie bei vielen anderen Spielen wird bei **Das Schwarze Auge** der klassische Spielwürfel verwendet. Abgekürzt wird er mit **W6**. Die Zahl vor dem W gibt die Anzahl der Würfel an, die gewürfelt werden. Bei der Abkürzung **1W6** wird also ein sechsseitiger Würfel benutzt, bei **2W6** sind es zwei Würfel usw.
Außerdem wird gelegentlich ein zusätzlicher Wert zum Ergebnis addiert oder subtrahiert. 2W6+4 bedeutet beispielsweise, dass du zwei Würfel einsetzt, die Ergebnisse beider Würfel zusammenzählst und vier Punkte zum Ergebnis addierst. Bei 1W6–2 wird nur ein Würfel benutzt und es werden zwei Punkte vom Resultat abgezogen. Negative Ergebnisse werden wie eine 0 behandelt. Häufig werden W6 bei der Bestimmung von Schaden oder bei Zufallsbegegnungen benutzt. Wie du damit Trefferpunkte auswürfelst, erfährst du später im Kapitel **Kampf** ab Seite **225**.

Zwanzigseitige Würfel

Noch häufiger als der sechsseitige Würfel kommt der zwanzigseitige Spielwürfel zum Einsatz. Seine Abkürzung lautet **W20** und wie bei dem sechsseitigen Würfel gibt die Zahl vor dem W die Anzahl der Würfel an, die gewürfelt und deren Ergebnisse addiert werden: **1W20** bedeutet ein zwanzigseitiger Würfel, **2W20** zwei zwanzigseitige Würfel usw.
Auch bei diesen Spielwürfeln können Werte addiert oder subtrahiert werden. Die Schreibweise ist in einem solchen Fall beispielsweise 1W20+5 oder 2W20–10. Negative Ergebnisse werden auch hier wie eine 0 behandelt.
In den meisten Fällen kommen W20 bei Proben auf Fertigkeiten oder Eigenschaften sowie bei Attacke und Parade zum Einsatz. Hier werden die Ergebnisse nicht addiert, sondern mit anderen Zahlenwerten verglichen. Wie dies genau funktioniert, erfährst du unter dem Abschnitt **Proben** auf der nächsten Seite.

Weitere Würfel

Gelegentlich wird dazu aufgefordert, **1W3** zu würfeln. Sofern kein solcher Spielwürfel vorhanden ist, kann hierfür ein W6 genutzt werden: Die Augenzahlen 1 und 2 stehen dann für einen Wert von 1, die Zahlen 3 und 4 für einen Wert von 2 und die Zahlen 5 und 6 für einen Wert von 3.
Wie bei den anderen Würfeln können Zahlen addiert und subtrahiert werden und negative Ergebnisse werden als 0 gezählt.
Der W3 wird nur selten verwendet und dann meist zur Schadensbestimmung oder bei Zufallsereignissen.
Genauso verhält es sich, wenn ihr **1W2** würfeln sollt. Hier kannst du ebenfalls einen W6 benutzen, 1-3 zählt als 1 und 4-6 als 2.

Runden
Falls bei einer Berechnung im Spiel auf- oder abgerundet werden muss, so wird immer echt gerundet: Ab einem Ergebnis von 0,5 wird aufgerundet, bei weniger wird abgerundet. Ausnahmen werden bei den entsprechenden Fällen erwähnt.

Andere Hilfsmittel
Zwar ist außer Papier, Bleistift und Würfeln nichts notwendig, um **Das Schwarze Auge** zu spielen, aber es gibt eine Reihe von Hilfsmitteln, die Spieler und Meister bei Abenteuern unterstützen können:

- Spielleiterschirm: Ein sogenannter Spielleiter- oder Meisterschirm ist ein Sichtschutz, der auf dem Spieltisch vor dem Meister aufgebaut wird. Dahinter legt der Spielleiter seine Aufzeichnungen ab und würfelt Proben, ohne dass die Spieler Einsicht erhalten. Zudem sind auf der Innenseite des Schirms die wichtigsten Tabellen des Spiels abgedruckt, sodass mühseliges Nachschlagen im Buch nicht mehr notwendig ist.
- Notizblock und Post-it: Während des Spiels kann es nützlich sein, sich Notizen zu machen. Manchmal wollen Spieler sich Informationen aufschreiben oder den aktuellen Lebensenergiestand festhalten. Kleine Notizblöcke oder ein Post-it sind dafür ideal.
- Auch Tablets, Computer, PDFs mit ausfüllbaren Heldendokumenten und andere technische Hilfsmittel können sich beim Spielen als nützlich erweisen.

Proben

Die wichtigste Grundregel[•] lautet: Wann immer der Ausgang einer Handlung ungewiss und es spannend für den Verlauf des Abenteuers ist, kann der Meister eine Probe verlangen.
Eine Probe ist grundsätzlich ein Würfelwurf, dessen Ergebnis mit einem *Spielwert* des Helden verglichen wird. Ein *Gelingen* der Probe sorgt dafür, dass das geschieht, was der Held beabsichtigt, ein *Misslingen* hingegen lässt ihn bei der Tätigkeit scheitern. Ein Misslingen bedeutet aber nicht zwangsweise das Ende des Abenteuers oder dass es an dieser Stelle nicht mehr weitergeht. Die Handlung nimmt nur einen anderen Verlauf bzw. der Spieler muss sich etwas anderes einfallen lassen.
Der SL kann von den Spielern in vielen Situationen eine Probe verlangen: Schafft ein Abenteurer den Sprung aus einem brennenden Zimmer zum Fenstersims des benachbarten Hauses? Gelingt es der Kriegerin, den Säbelhieb des Räubers abzuwehren und so einer üblen Wunde zu entgehen? Kann der Magier sich mitten im Gefecht auf seinen Zauber konzentrieren oder sorgt die Ablenkung dafür, dass der Spruch scheitert?
Wann eine Probe notwendig ist und wann nicht, entscheidet der Meister. In Situationen, deren Ausgang offensichtlich ist, sollte nicht gewürfelt werden. Ob es dem Held gelingt, eine Suppe zu kochen oder nicht, sollte z.B. nicht mit einer Probe bedacht werden. Geht es aber darum, die Gräfin durch eine hervorragende Süßspeise zu beeindrucken, kann eine Probe angebracht sein. Der Meister braucht keine Proben für Handlungen zuzulassen, die unmöglich auszuführen sind.

Probenwurf
Bei **Das Schwarze Auge** wird eine Probe immer mit einem W20 durchgeführt. Ein sogenannter *Probenwurf* erfordert, dass der Spieler mit dem W20 maximal eine so hohe Augenzahl würfelt, wie der Spielwert beträgt, auf den gewürfelt wird. Zeigt die Augenzahl des W20 ein Ergebnis, das höchstens so hoch ist wie der Spielwert, dann ist die Probe gelungen. Würfelt der Spieler stattdessen über den Spielwert, ist die Probe gescheitert. Abweichungen von dieser Grundregel werden dir an den relevanten Regelstellen erklärt.

Beispiel: Der Meister verlangt von seinem Spieler eine Probe. Der Spielwert, auf den die Probe abgelegt werden soll, beträgt 13. Würfelt der Spieler mit 1W20 13 oder niedriger, so ist die Probe gelungen, bei 14 oder höher ist sie hingegen misslungen.

Relevanz von Proben
Würfelwürfe sind dazu gedacht, zu entscheiden, was geschieht, wenn nicht klar ist, wie sich eine Situation entwickelt. Meist haben sie den Zweck, die Folgen einer einzelnen Handlung zu bestimmen. Wann immer der Meister eine Probe verlangt, sollte er sich zuerst fragen, wie er mit den verschiedenen Konsequenzen der Probe umgehen kann. Wenn er eine Probe ausführen lässt, sollte die Handlung nicht zum Stillstand kommen, wenn sie nicht geschafft wird. Ähnliches gilt für Kämpfe und andere Herausforderungen: Gibt es die Option des Versagens oder sind die Helden zum Siegen verdammt? Welche Alternativen gibt es, die Herausforderung zu überwinden?

Eigenschaften

Eigenschaften sind das Grundgerüst eines jeden Helden und geben Auskunft über seine Charakteristika. Jeder Held besitzt acht Eigenschaften: Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft. Die ersten vier Eigenschaften sind die sogenannten *Geistigen Eigenschaften,* die letzten vier die *Körperlichen Eigenschaften.*

[•] Die zweitwichtigste Regel: Spezialregeln schlagen immer allgemeine Regeln.

Es gilt: Je höher der *Eigenschaftswert*, desto besser ist der Held darin. Zu Beginn des Spiels liegen diese Werte üblicherweise bei 8 bis 14, es kann jedoch Abweichungen davon geben, und im späteren Spielverlauf ist es möglich, diese Werte zu erhöhen.
Es folgt eine Übersicht über die acht Eigenschaften und deren Bedeutung. In Klammern ist die Abkürzung angegeben, die für die Eigenschaft verwendet wird.

Eigenschaften und ihre Bedeutung

Mut (MU): Der Mutwert steht für Furchtlosigkeit und entschlossenes Handeln. Ein hoher Wert beeinflusst die Abwehrkraft gegen Zaubersprüche und Liturgien und lässt einen Helden auch angesichts großer Gefahren nicht verzagen.

Klugheit (KL): Klugheit steht einerseits für eine gute Analysefähigkeit und ausgeprägte Logikkenntnisse, andererseits für Allgemeinwissen. Auch ein gutes Gedächtnis und Erinnerungsvermögen werden damit abgebildet.



Layariel Wipfelglanz

Intuition (IN): Vorahnung, Einfühlungsvermögen und Bauchgefühl sind die wesentlichen Bestandteile einer hohen Intuition. Sie steht außerdem dafür, unter Stress die richtige Entscheidung zu treffen.

Charisma (CH): Persönliche Ausstrahlung, Überzeugungskraft und eine güldene Zunge – für all diese Attribute steht das Charisma. Attraktivität kann ebenfalls über diese Eigenschaft hergeleitet werden, Charisma ist aber nicht gleichbedeutend mit gutem Aussehen.

Fingerfertigkeit (FF): Fingerfertigkeit umfasst die Geschicklichkeit der Finger und die Koordination zwischen Auge und Hand. Sie gibt an, wie gut ein Held den Einsatz von Dietrichen, handwerkliche Tätigkeiten oder das Bogenschießen beherrscht.

Gewandtheit (GE): Im Unterschied zur Fingerfertigkeit steht die Gewandtheit für die Geschicklichkeit des ganzen Körpers. Reflexe, Reaktionsvermögen, aber auch Beweglichkeit spielen in die Gewandtheit mit hinein.

Konstitution (KO): Der Konstitutionswert ist ein Maß für die Ausdauer eines Helden. Eine hohe Konstitution sorgt nicht nur für mehr Lebenspunkte, sondern ebenso für eine größere Resistenz gegenüber Giften und Krankheiten.

Körperkraft (KK): Stärke und Muskelkontrolle fließen maßgeblich in die Körperkraft des Helden ein. Sie steht jedoch nicht nur für schiere Muskelkraft, sondern ebenfalls für die richtige Technik, um diese einzusetzen.

Eigenschaftsprobe

Eine *Eigenschaftsprobe* wird mit 1W20 ausgeführt und folgt den Regeln des Probenwurfs. Als Spielwert fungiert dabei eine der acht Eigenschaften. Der Meister kann also beispielsweise Proben auf Klugheit oder Mut verlangen, um zu testen, ob ein Held sich an ein lange zurückliegendes Ereignis erinnert oder nicht schreiend vor einem Ungeheuer davonläuft. Zeigt das Würfelergebnis eine Zahl gleich oder niedriger dem Eigenschaftswert, so ist die Probe gelungen und der Held war erfolgreich. Ist das Ergebnis stattdessen höher, ist sie misslungen. Die Eigenschaftsprobe kommt immer dann zum Einsatz, wenn es kein passendes Talent für die Tätigkeit des Helden gibt und der Ausgang der Handlung nicht sicher ist.

Beispiel: Arbosch Sohn des Angrax, ein Zwergenkrieger, kennt keine Furcht. Allerdings durchstreift er gerade einen unheimlichen Wald und hört Angst einflößende Geräusche. Sein Meister verlangt eine Probe auf Mut. Arboschs Mutwert beträgt 12. Arboschs Spieler würfelt eine 9, also unter seinem Eigenschaftswert von 12. Arbosch wird dementsprechend nicht den Rückzug antreten oder schreiend davonlaufen, sondern weiter mutig voranschreiten.

Bedeutung der Eigenschaftswerte

Die folgende Auflistung kann dir als Richtwert zur Beurteilung dienen, wie eine Eigenschaft je nach Wert entwickelt ist.

Extrem schlecht: 7 und weniger
Der Held ist kaum dazu in der Lage, die Eigenschaft anzuwenden. Solche Werte sind nur unter besonderen Umständen, etwa durch Verkrüpplung, Magieeinsatz u.Ä. anzutreffen.

Miserabel: 8-9
Diese Werte spiegeln wieder, dass ein Held in der entsprechenden Eigenschaft unterentwickelt ist. Er könnte eine ängstliche Person (MU), unbeweglich (GE), schmalbrüstig (KK) oder kränklich (KO) sein. Werte von 8 und 9 könnten bedeuten, dass seine Hände zittern (FF), er ungebildet ist (KL) oder er mit seiner Ausstrahlung niemanden beeindrucken kann (CH). Dazu gehören auch Personen, die sich nie schnell entscheiden können und sich selbst im Wege stehen (IN).

Dürftig: 10-11
In diesem Bereich ist ein Held immer noch nicht gut, aber zumindest nicht miserabel. Vielleicht hat er die Eigenschaft einfach vernachlässigt oder sie spielt für ihn keine große Rolle. Er könnte ein Bauer sein, den Bücherwissen nicht interessiert (KL), ein Gelehrter, der in körperlich schlechter Verfassung ist (KO), oder er hat wenig mit Menschen zu tun (CH). Wer keine Erfahrung im Handwerk hat (FF), wenig Initiative zeigt (MU) oder Speck angesetzt hat (GE), bewegt sich meist ebenfalls in diesem Wertebereich. Hierzu zählen weniger athletisch gebaute Personen (KK) und Leute, die träge sind (IN).

Passabel: 12-13
Mit diesen Werten verkörpert der Held jemanden, für den diese Eigenschaft wichtig und in der er durchschnittlich bis gut ist. Zwar ist er nicht überragend, aber sein Wert zeigt deutlich, dass er eine bessere Bildung genossen hat (KL), mit Menschen umzugehen weiß (CH) und über eine passable Ausdauer verfügt (KO).

Führungspersönlichkeiten der unteren Ränge (IN) zählen hier ebenso dazu wie unerfahrene Kämpfer (KK), einfache Gaukler oder Diebe (GE) und nicht zuletzt Handwerksgesellen (FF). Geweihte und Priester, die sich durch Entschlossenheit und Göttervertrauen auszeichnen (MU), sind ebenfalls in dieser Kategorie vertreten.

Fähig: 14-15
Der Held hat mit diesen Werten bereits den Bereich erreicht, wo er für seine Fähigkeiten bekannt ist. Menschen werden sich an den geschickten Bogenschützen (FF) oder den Muskelmann (KK) ebenso erinnern, wie an den gebildeten Adepten (KL) oder die einfühlsame Geweihte (IN). Auch ein berühmter Hochseilartist (GE), ein alter Seebär, den nichts mehr schockiert (MU), zähe Barbarinnen (KO) oder eine angesehene Kurtisane (CH) haben Werte von 14 bis 15.

Herausragend: 16-17
Der Held gehört zur Elite. Nur wenige Kämpfer sind stärker (KK), zäher (KO) oder geschickter im Umgang mit der Waffe (GE). Erfahrene Magister und Akademieleiter können sich großer Bildung rühmen (KL), Hochgeweihte verfügen über die notwendige Rhetorik (CH) und nur die besten Handwerksmeister haben solch geschickte Hände (FF). Wer einen Mutwert besitzt, der so hoch ist, hat vermutlich schon Begegnungen mit Dämonen und anderen schrecklichen Kreaturen überstanden. Mit einer derart ausgeprägten Intuition kann ein Geweihter womöglich einen Tempel leiten.

Meisterhaft: 18 und mehr
Einen Wert von 18 oder mehr besitzen nur die Besten der Besten. Bei vielen Aventuriern gilt der Held als Verkörperung dieser Eigenschaft. Meisterschmiede, mächtige Zauberer und Schwertmeister können sich rühmen, einen solchen Wert in einer Eigenschaft aufzuweisen.

Eigenschaftsmodifikatoren

Verschiedene Umstände erleichtern oder erschweren Eigenschaftsproben. In solchen Fällen kann der Meister die Probe mit einer *Erleichterung* oder einer *Erschwernis* versehen. Diese *Eigenschaftsmodifikatoren* werden durch einen Punktwert ausgedrückt. Der Modifikator hebt oder senkt die Eigenschaft für die Dauer der Probe. Eine Erleichterung gibt einem Helden zusätzliche Punkte, eine Erschwernis zieht Punkte vom Eigenschaftswert ab. Der durch den Modifikator entstandene Wert wird *Effektiver Eigenschaftswert* genannt. Der Held wird durch den Modifikator nicht wirklich stärker oder ängstlicher. Es handelt sich dabei nur um eine Verrechnung.
Eine Erleichterung wird mit einem Plus (+) dargestellt, eine Erschwernis durch ein Minus (–) ausgedrückt. Eine Mutprobe +3 bedeutet also, dass man 3 zusätzliche Punkte auf Mut hinzuzählt, eine Klugheitsprobe –5 ist dagegen schon eine große Herausforderung, immerhin hat man 5 Punkte weniger zur Verfügung.

Bespiel: Mirhiban, ihres Zeichens Magierin mit einer Klugheit von 14, muss sich aus einer brennenden Studierstube retten. Leider ist die Tür abgeschlossen, aber Mirhiban weiß, dass es einen geheimen Fluchttunnel gibt. Erst vor ein paar Tagen hat sie davon gelesen und mit ihrem Lehrmeister darüber gesprochen, sodass sie sich noch gut daran erinnert und der Meister ihr eine Erleichterung von 3 zugesteht. Mirhiban würde sich an die Geheimtür somit nicht nur bei einer gewürfelten 1 bis 14 erinnern, sondern sogar bei 1 bis 17 erfolgreich sein (KL 14 + 3 durch Erleichterung = 17).

Beispiele für Eigenschaftsmodifikatoren

Modifikator	Bewertung
+6	extrem leichte Probe
+4	sehr leichte Probe
+2	leichte Probe
+/– 0	anspruchsvolle Probe
–2	schwere Probe
–4	sehr schwere Probe
–6	extrem schwere Probe

Effektiver Eigenschaftswert
Der *Effektive Eigenschaftswert* (*EEW*) ist der Eigenschaftswert eines Helden plus oder minus Erleichterung oder Erschwernis. Bei der Verrechnung wird der Held nicht plötzlich klüger oder schwächer. Der EEW gibt nur den Spielwert an, der durch die Verrechnung entstanden ist.
Wenn beispielsweise der Mutwert eines Spielercharakters durch eine Probenerschwernis gesenkt wird, dann wird der gesenkte Mutwert als Effektiver Eigenschaftswert bezeichnet. Sollte ein EEW auf 0 oder darunter fallen, so darf keine Probe auf die Eigenschaft abgelegt werden.

Kritische Erfolge

Fällt bei einer Eigenschaftsprobe eine 1, muss der Spieler noch einmal mit 1W20 würfeln und auf die Eigenschaft proben. Diese zweite Probe, der sogenannte *Bestätigungswurf*, ist um die gleichen Modifikatoren erschwert bzw. erleichtert wie die eigentliche Eigenschaftsprobe. Ist der Bestätigungswurf geglückt, ist ein *Kritischer Erfolg* zustande gekommen. Ein Kritischer Erfolg ist gleichbedeutend mit dem hervorragenden Gelingen einer Probe. Ist der Bestätigungswurf nicht gelungen, so ist die Probe dennoch automatisch bestanden, wenn auch ohne zusätzliche Effekte. Für Bestätigungswürfe kann man keine Schicksalspunkte (Schips) einsetzen!
Die genauen Auswirkungen sind dem Spielleiter überlassen. So könnte ein Abenteurer bei einer Körperkraftprobe nicht nur erfolgreich die Tür eintreten, sondern ein hinter der Tür lauernder Gegner direkt erschlagen worden sein. Oder der Held hinterlässt bei einer Charismaprobe einen so sympathischen Eindruck, dass der Basarhändler, mit dem er gesprochen hat, ihm ein kleines Geschenk überreicht. Weitere Beispiele sind bei Talenten, Zaubern und Liturgien aufgeführt.

Beispiel: Geron Waisenmacher wurde von seiner Karawane getrennt und irrt alleine durch die Wüste. Der Meister verlangt nach einiger Zeit eine Konstitutionsprobe, die um 2 erschwert ist, damit Geron die Strapazen unversehrt übersteht. Die Konstitution des Söldners beträgt 13 und Gerons Spieler würfelt eine 1. Das ist deutlich unter dem effektiven Konstitutionswert von 11 (KO 13 – 2 durch Erschwernis). Er würfelt ein weiteres Mal (sein Bestätigungswurf) und erzielt eine 5. Auch dieser Wurf ist unter dem effektiven Wert von 11, sodass ein Kritischer Erfolg erzielt wurde. Trotz der Hitze hat Gerons Ausdauer kaum gelitten und er kann noch lange von seinen Kraftreserven zehren.



Patzer

Das Gegenteil des Kritischen Erfolgs ist der Patzer. Er tritt bei Eigenschaftsproben bei einer gewürfelten 20 und einer Bestätigung des *Patzers* ein. Bestätigung bedeutet in diesem Fall, dass der Spieler erneut gegen den effektiven Eigenschaftswert würfelt und über diesen Spielwert würfelt. Der Eigenschaftswert wird durch die gleichen Modifikatoren verändert wie bei der ursprünglichen Eigenschaftsprobe. Eine gewürfelte 20 beim Bestätigungswurf ist immer ein Patzer. Für Bestätigungswürfe kann man keine Schips einsetzen!
Die Eigenschaftsprobe gilt in jedem Fall als misslungen, egal wie der Bestätigungswurf ausgeht. Kommt es zu einem Patzer, sind die Konsequenzen schwerwiegender als bei einer gewöhnlich misslungenen Probe. Was genau geschieht, entscheidet der Spielleiter. So könnte ein Held, der eine Tür einrennen wollte, sich an der Schulter verletzt haben, oder er rennt bei einer gepatzten Probe auf Mut schreiend davon. Die Auswirkungen sollten nicht tödlich sein, sie können aber den Helden in eine unangenehme, peinliche oder gefährliche Situation bringen. Weitere Beispiele sind bei den Talenten, Zaubern und Liturgien aufgeführt.

Beispiel: Mirhiban steht vor einer Sphinx und versucht, sich an die Lösung eines Rätsels zu erinnern, das sie lösen muss, damit sie Hilfe von dem mystischen Wesen erhält. Der Meister fordert eine Klugheitsprobe. Leider zeigt der Würfel eine 20 und der darauffolgende Bestätigungswurf liefert ebenfalls ein Ergebnis über dem effektiven Klugheitswert, sodass Mirhiban auf der völlig falschen Fährte ist. Die Sphinx ist über die Antwort erbost und fliegt weg – Mirhiban bekommt keine zweite Chance.

Kein Bestätigungswurf
Optionale Regel

Wenn du die Wahrscheinlichkeit von Patzern und Kritischen Erfolgen erhöhen willst, verzichte auf den Einsatz von Bestätigungswürfen bei Eigenschaftsproben. Eine 1 oder 20 ist sofort ein Kritischer Erfolg bzw. Patzer. Dies führt zu gleichhäufigen Patzern und Kritischen Erfolgen (5-%-Chance bei jedem Wurf). Mit einem Bestätigungswurf ist nicht nur die Wahrscheinlichkeit geringer, sondern es kommt ebenso auf das Können (sprich: den Eigenschaftswert) und die Situation (der Modifikator der Probe) an. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas weniger komplex.

Eigenschaftswert unter 1

Sollte der Effektive Eigenschaftswert einer Probe unter 1 sinken, so ist keine Eigenschaftsprobe erlaubt. Es ist schlicht unmöglich, die Probe zu bestehen. Der Spielleiter kann davon ausgehen, dass alle Versuche eines Helden misslingen, die Handlung dennoch zu vollziehen.

Beispiel: Die Gewandtheit von Mirhiban ist durch widrige Umstände (vor allem durch Magie und ein Gift) auf 6 Punkte gesunken.

Trotzdem möchte sie über eine Hängebrücke rennen – und zwar möglichst bevor die Goblins auf der anderen Seite die Seile der Brücke durchtrennen. Ein gewagtes Vorhaben. Als der Spielleiter dann von ihr noch eine Gewandtheitsprobe verlangt, die um 6 erschwert ist, ist Mirhibans Spieler klar, dass er sich eine Alternative überlegen muss, denn er kann keine Probe ablegen (GE 6 – 6 Punkte Erschwernis = 0).

Eigenschaften über 19

Durch besondere Umstände oder Erleichterungen kann ein Held einen effektiven Eigenschaftswert von 20 und mehr erreichen. Es gilt hier: Eine gewürfelte 20 ist dennoch immer ein möglicher Patzer und es muss danach ein Bestätigungswurf erfolgen, selbst wenn der Held unter seinem effektiven Eigenschaftswert gewürfelt hat. Hier gilt die Regel, dass eine gewürfelt 20 beim Bestätigungswurf eines möglichen Patzers ebenfalls immer als Patzer gewertet wird, selbst wenn das Würfelergebnis unter dem Eigenschaftswert liegt.

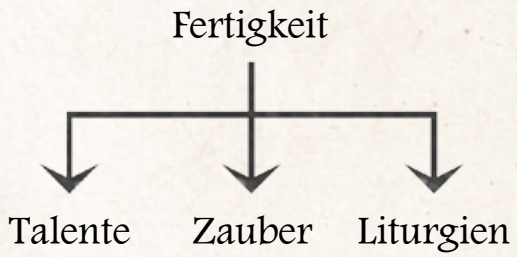
Beispiel: Arbosch hat mittlerweile durch einen Zauber einen effektiven Körperkraftwert von 23 und muss eine Probe darauf ablegen. Sein Spieler würfelt eine 20. Die Probe ist misslungen und er muss einen Bestätigungswurf ausführen. Würfelt er hier wieder eine 20, so ist ihm ein Patzer unterlaufen, da bei Patzer-Bestätigungswürfen eine 20 immer als Bestätigung des Patzers gilt. Hätte er beim Bestätigungswurf 1-19 gewürfelt, wäre die Probe zwar misslungen, aber das Schlimmste wäre Arbosch erspart geblieben.

Angriff und Verteidigung

Neben den Eigenschaftsproben wird der W20 auch im Kampf verwendet. Um Gegner im Nahkampf anzugreifen, sind Proben auf den *Attackewert* notwendig. Greift ein Held zu einer Fernkampfwaffe, wie einem Bogen oder einem Wurfdolch, so muss er eine Probe auf den *Fernkampfwert* ablegen.
Bei der Abwehr hingegen wird eine Probe auf einen *Verteidigungswert* verlangt. Es gibt unterschiedliche Verteidigungsmöglichkeiten: Die *Parade* (eine Verteidigung mit einer Nahkampfwaffe oder dem eigenen Körper) und das *Ausweichen* (Wegducken oder Wegspringen).
Für diese Proben gelten die Regeln des Probenwurfs: Der Spieler des Helden darf höchstens ein so hohes Würfelergebnis mit 1W20 erzielen, wie der Spielwert in Attacke, Fernkampf, Parade oder Ausweichen beträgt.
Die meisten der in diesem Kapitel vorgestellten Regeln (Modifikatoren, Kritischer Erfolg, Patzer, Werte unter 1, Werte über 19) gelten gleichfalls für Proben auf die oben genannten Werte. Sofern Abweichungen vorliegen, werden sie in dem entsprechenden Abschnitt im Kampfkapitel genannt.
Die Kampfregeln mit ihren Details werden im Kapitel **Kampf** ab Seite **225** vorgestellt.

Fertigkeiten

Während die Eigenschaften das Grundgerüst eines Helden darstellen, sind die Talente seine erlernten Fähigkeiten. Magiebegabte Helden verfügen außerdem über *Zauber* (und *Rituale*), die sie lenken, und Geweihte über *Liturgien* (und *Zeremonien*), mit denen sie karmale Kraft fokussieren können. Bei all diesen *Fertigkeiten* kommt es nicht nur auf die rohen Eigenschaftswerte an, sondern ebenso auf Erfahrung. Aus diesem Grund besitzen Fertigkeiten einen eigenen Wert, den sogenannten *Fertigkeitswert* (*FW*). Dieser ist ein Maßstab für das Können des Helden in der Fertigkeit und gibt nach einer Probe an, welche Qualität bei einer Handlung erzielt wurde. Je höher der Wert ist, desto besser ist ein Held in der jeweiligen Fertigkeit.



Eigenschaftsproben vs. Fertigkeitsproben
Eigenschaftsproben sollten nur selten verlangt werden und Fertigkeitsproben sollten immer den Vorzug erhalten. Talente decken so gut wie alle Tätigkeiten ab, die ein Held ausführen kann. Nur wenn kein Talent passend erscheint, sollte auf eine Eigenschaftsprobe zurückgegriffen werden.

Fertigkeitsprobe

Im Unterschied zu der Eigenschaftsprobe kommt bei einer *Fertigkeitsprobe* nicht nur 1W20 zum Einsatz, sondern es sind gleich 3W20. Die Ergebnisse der Würfe werden aber nicht addiert, sondern jeder einzelne Wurf mit einem Eigenschaftswert verglichen. Es gelten hier grundlegend die Regeln zu Probenwürfen, mit folgenden Ausnahmen:

- Bei jedem Talent, jedem Zauber und jeder Liturgie sind drei Eigenschaftswerte angegeben. Ein Held muss nacheinander auf diese drei Eigenschaften würfeln. Die Reihenfolge, in der du auf die bei der Probe beteiligten Eigenschaften würfelst, ist dir überlassen. Wichtig ist nur, dass vor dem Wurf der Würfel einer Eigenschaft zugeordnet ist. Einige Hilfestellung für das Würfeln einer Probe findest du auf der folgenden Seite.

- Die einzelnen *Teilproben* funktionieren im Grunde genauso wie eine einzelne Eigenschaftsprobe: Die gewürfelte Augenzahl darf den Wert der Eigenschaft nicht übersteigen. Sollte der EEW einer Teilprobe auf 0 oder darunter sinken, kann der Held keine Probe auf die Fertigkeit ablegen.
- Dem Spieler steht für das Gelingen der Probe jedoch zusätzlich der Fertigkeitswert zur Verfügung. Diesen Wert kann der Spieler benutzen, um zu hohe Würfelergebnisse auszugleichen. Hat ein Held beispielsweise einen Eigenschaftswert von 12 und würfelt eine 14 bei einer Teilprobe, so müssen 2 Punkte des Fertigkeitswerts eingesetzt werden, um den Wurf auszugleichen.
- Die eingesetzten Punkte stehen für die übrigen Teilproben nicht mehr zur Verfügung. Wenn ein Held bei einem Fertigkeitswert von 10 bei der ersten Teilprobe schon 6 Punkte verbraucht, hat er zum Ausgleich der anderen beiden Teilproben nur noch insgesamt 4 Punkte übrig. Die Punkte des Fertigkeitswerts sind aber nicht für immer verloren. Wenn der Abenteurer später wieder eine Fertigkeitsprobe auf die gleiche Fertigkeit ablegen muss, steht der Fertigkeitswert wieder voll zur Verfügung.
- Es ist egal, wie weit bei einer Teilprobe unter den Eigenschaftswert gewürfelt wird, der Held erhält dadurch keine zusätzlichen Punkte oder andere Vorteile. Ausnahme ist hier der Kritische Erfolg (siehe Seite **24**).
- Solltest du alle Punkte verbraucht haben und ein Ergebnis bei einem Wurf nicht mehr korrigieren können, so ist die Probe misslungen.
- Hast du Punkte übrig oder es zumindest mit dem letzten Punkt des Fertigkeitswerts geschafft, das Ergebnis noch zu deinen Gunsten zu beeinflussen, so ist die Probe gelungen. Je mehr Punkte du behalten hast, umso besser ist die Probe ausgegangen. Auch eine Probe, bei der du keine Punkte mehr übrig hast, gilt als gelungen.

Schnellerer Fertigkeitsprobenwurf
Optionale Regel

Eine Fertigkeitsprobe dauert wesentlich länger als eine Eigenschaftsprobe. Schließlich würfelst du drei Würfel und musst das Ergebnis mit den einzelnen Spielwerten vergleichen. Es gibt jedoch verschiedene Möglichkeiten, die Zeit zu verkürzen: Durch verschiedenfarbige Würfel kannst du die Reihenfolge der Teilproben festlegen. Ein roter Würfel könnte beispielsweise immer für den ersten Eigenschaftswert, ein blauer für den zweiten Wert und ein grüner für den dritten Wert stehen. So kannst du alle Würfel auf einmal werfen und direkt vergleichen.
Eine weitere Möglichkeit ist, den am weitesten links liegenden Würfel nach dem Wurf dem ersten Wert und den am weitesten rechts liegenden dem letzten Wert zuzuordnen. Durch den Einsatz dieser Optionalregel bleibt das Spiel gleich komplex.

Anwendungsgebiete
Jedes Talent betrifft eine Reihe von Anwendungsgebieten. Anwendungsgebiete sind Teilgebiete eines Talents. Bei Fertigkeitsproben auf Talente wird immer das Anwendungsgebiet angegeben.
Die Schreibweise ist *Talent (Anwendungsgebiet)*, also z.B. *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*.
Mehr zu den Anwendungsgebieten siehe Seite **186**.

Beispiel: Geron versucht im heißen Sand der Khômwüste die Spur einer Karawane zu verfolgen. Der Meister verlangt eine (unmodifizierte) Fertigkeitsprobe auf das Talent Fährtensuchen (tierische Spuren)*. Geron hat in dem Talent einen Fertigkeitswert von 7. Die Probe geht auf Mut (13), Intuition (12) und Gewandtheit (14).*
Gerons Spieler würfelt zunächst auf Mut. Eine 10. Er braucht keine Punkte seines Fertigkeitswerts zum Ausgleich. Bei Intuition sieht es schlechter aus, hier würfelt er eine 18. Das sind 6 Punkte mehr als sein Intuitionswert, sodass er 6 seiner 7 Punkte in Fährtensuchen (tierische Spuren) *ausgeben muss. Für seine letzte Probe bleibt ihm noch 1 Punkt. Sofern er 15 oder niedriger bei Gewandtheit würfelt, wird ihm die Fertigkeitsprobe gelingen. Muss er später noch einmal eine Probe auf* Fährtensuchen *ablegen, steht ihm wieder sein voller FW von 7 zur Verfügung.*

Farbige Würfel nach Paramanthus
Optionale Regel

Paramanthus war ein aventurischer Forscher, der Zusammenhänge zwischen Eigenschaften, Wandelsternen, Farben und Göttern postulierte.
Du kannst Paramanthus' Zuordnungssystem ebenfalls nutzen und jeder der acht Eigenschaften eine Würfelfarbe zuordnen. Das untenstehende Schaubild zeigt dir, welche Farbe für welche Eigenschaft steht. So kannst du beim Ablegen einer Probe sofort erkennen, welches Ergebnis für eine bestimmte Eigenschaft gilt. Für diese Version gibt es ein passendes Würfelset von Ulisses Spiele, das Würfel in den jeweiligen Farben der Eigenschaften enthält. Durch den Einsatz dieser Optionalregel bleibt das Spiel gleich komplex.



Fertigkeitspunkte

Bei einer Fertigkeitsprobe kommt es nicht nur auf das Gelingen der Probe an. Vielmehr spielt es eine Rolle, wie viele Punkte dein Held von seinem Fertigkeitswert noch übrig hat. Diese übrig behaltenen Punkte werden *Fertigkeitspunkte* (FP) genannt. Je mehr Punkte, desto besser ist eine Probe gelungen.

Beispiel: Hätte Gerons Spieler bei der Probe auf Fährtensuchen (tierische Spuren) *nicht nur 1 FP übrig behalten, sondern 4 oder mehr Punkte, hätte er vom Meister Informationen über das Alter der Spur und vielleicht auch die Anzahl der Kamele erhalten.*

Qualitätsstufen

Die übrig behaltenen FP geben Aufschluss über die *Qualitätsstufe* (QS) eines Erfolgs. Die Qualität wird in sogenannten Qualitätsstufen gemessen. Je nach Menge der FP kann dies andere Auswirkungen auf die weitere Handlung haben. Bei Zaubern und Liturgien treten beispielsweise je nach Qualität unterschiedliche Effekte ein: Ein Zauber wirkt länger, eine Liturgie hat eine stärkere Wirkung usw. Die nachfolgende Tabelle gibt Auskunft über die Einordnung von FP in QS.

Für was man die Fertigkeitspunkte bzw. die Qualitätsstufe einsetzen kann, erfährst du in den Kapiteln **Talente** ab Seite **183**, **Magie** ab Seite **251** und **Götterwirken** ab Seite **305**.

Qualitätsstufen

Fertigkeitspunkte	Qualitätstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6

Probe mit 0 FP bestanden

Es kann passieren, dass ein Held eine Probe besteht, allerdings keine FP übrig bleiben, da er sie alle zum Ausgleich von Würfen benutzen musste oder nur einen FW von 0 besitzt. In diesem Fall zählt die Probe immer als mit 1 FP bestanden (und damit als eine QS von 1). Dies ist insbesondere bei den später vorgestellten Sammelproben wichtig, da dort bei gelungenen Proben zählbare Fortschritte eine Rolle spielen.

Beispiel: Layariel sammelt essbare Wurzeln und Kräuter und ihre Spielerin muss eine Probe auf Pflanzenkunde (Nutzpflanzen) *ablegen. Je mehr FP sie übrig behält, desto größer ist ihre Ausbeute. Bei der Probe hat sie keine FP mehr übrig, allerdings zählen 0 FP wie 1 FP. So findet sie immerhin eine kleine Menge an essbaren Pflanzen.*

Alternative Eigenschaften bei Proben

Optionale Regel

Die in diesem Regelbuch angegebenen Eigenschaften der Fertigkeitsproben stellen kein festes Dogma dar. Wenn der Spielleiter eine andere Eigenschaft als passender erachtet, so kann er verlangen, dass auf diese Alternative gewürfelt wird.
Manchmal will ein Held, statt wirklich zu klettern, lieber nur in Erfahrung bringen, wie schwierig es ist, die Felswand zu überwinden. In diesem Fall könnte der Spielleiter beispielsweise bei einer Probe auf *Klettern (Bergsteigen)* statt Mut, Gewandtheit und Körperkraft die Eigenschaftskombination Klugheit, Intuition und Intuition wählen. Der Held will schließlich nur die Lage einschätzen, die Wand aber nicht erklimmen, und deshalb spielen Körperliche Eigenschaften keine Rolle. Als Faustregel gilt: Soll eine Probe nur einer Einschätzung dienen, sollte auf KL/IN/IN unter Verwendung des passenden Fertigkeitswerts geprüft werden. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Fertigkeitsmodifikatoren

Wie Eigenschaftsproben können auch Fertigkeitsproben erschwert oder erleichtert sein. Eine Felswand kann unterschiedlich gute Griffmöglichkeiten bieten, eine Pflanze sehr bekannt und damit leicht zu identifizieren sein, oder das Fertigen einer Waffe aus magischen Metallen kann den Schmied vor eine gewaltige Herausforderung stellen.

Erschwernisse oder Erleichterungen werden bei Fertigkeitsproben mit den drei an der Probe beteiligten Eigenschaften verrechnet. Bei einer Erleichterung steigt der effektive Wert jeder an der Probe beteiligten Eigenschaft um den Betrag der Erleichterung, bei einer Erschwernis sinken alle um die entsprechende Zahl. Fällt eine Eigenschaft durch Erschwernisse auf 0 oder weniger, kann man keine Probe ablegen. Die Anwendung von Fertigkeitsmodifikatoren kann alle Arten von Fertigkeiten betreffen.

Beispiel: Die etwas übermütige Mirhiban möchte eine Felswand hinaufklettern. Der Meister verlangt von Mirhibans Spieler eine Probe auf das Talent Klettern (Bergsteigen). *Mirhiban hat darin einen Fertigkeitswert von 8.*
Die Probe geht auf Mut, Gewandtheit und Körperkraft. Mirhibans Spieler ist recht zuversichtlich, die Kletterpartie zu überstehen (Mut 14, Gewandtheit 12, Körperkraft 11). Leider ist die Felswand wegen feuchter Moose rutschig, sodass die Meisterin festlegt, dass die Probe schwierig und um 1 erschwert ist. Somit hat Mirhiban nur noch effektive Werte von 13/11/10. Die Erschwernis von 1 hat jede an der Probe beteiligte Eigenschaft effektiv um 1 gesenkt.
Mirhibans Spieler beginnt mit dem Würfeln der Probe. Sein erster Wurf zeigt eine 16. Das ist über Mirhibans effektivem Mutwert von 13, sodass ihr Spieler von 8 Punkten 3 ausgeben muss. Somit besitzt er für die restlichen zwei Würfe noch 5 Punkte. Der zweite Wurf ist ebenfalls schlecht und zeigt abermals eine 16. Da seine Helden eine effektive Gewandtheit bei der Probe von 11 besitzt, muss er die restlichen 5 Punkte verbrauchen, um den Wurf auszugleichen. Bei seinem letzten Wurf hat er keine Punkte mehr zu Verfügung.

Die Probe wird ihm also nur gelingen, wenn er höchstens 10 würfelt. Mirhibans Spieler zittert, aber würfelt eine 1. Geschafft!
Hätte Mirhibans Spieler stattdessen eine Erleichterung von 2 für die Probe bekommen, so hätte er auf 16, 14, 13 würfeln können. Jeder Eigenschaftswert wäre für die Probe um 2 erhöht worden.

Beispiele für Fertigkeitsmodifikatoren

Modifikator	Bewertung	Klettern (Beispiel)
+5	extrem leichte Probe	eher ein steiniger Hügel als eine Felswand
+3	sehr leichte Probe	Felswand enthält teilweise Stufen
+1	leichte Probe	viele Griffmöglichkeiten
+/– 0	anspruchsvolle Probe	eine Felswand mit guten Griffmöglichkeiten
–1	schwierige Probe	feuchte Moose an der Felswand
–3	sehr schwierige Probe	sehr steil, wenig Griffmöglichkeiten
–5	extrem schwierige Probe	sehr steil, wenig Griffmöglichkeiten, feuchte Moose

Eine Fertigkeitsprobe +/–0 ist nicht leicht!
Eine nicht erschwerte Probe bedeutet noch lange nicht, dass jeder Held sie mühelos schafft. Nicht umsonst gilt eine +/–0 als anspruchsvolle Probe. Als Meister solltest du davon ausgehen, dass wirklich einfache Handlungen nicht bei 0 anfangen, sondern erleichtert sind.

Kritische Erfolge

Wie bei Eigenschaftsproben gibt es auch bei einer Fertigkeitsprobe Kritische Erfolge. Wenn zwei der drei Würfe eine 1 zeigen, dann ist die Probe automatisch gelungen, ungeachtet der übrig behaltenen Punkte oder ob die Probe im Grunde gescheitert ist. Man nennt diesen Wurf *Doppel-1*. Dabei spielt es keine Rolle, ob die beiden Einser hintereinander gewürfelt wurden, entscheidend ist nur, ob zwei der drei Würfe eine 1 zeigen. Die Probe ist zudem besser gelungen als üblich, und je nach Probenart kann es zu unterschiedlichen Effekten kommen. Was genau geschieht, entscheidet der Meister. So könnte der Held bei einer Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* den entscheidenden Hinweis bekommen haben, oder er erklimmt die Felswand einfach in der Hälfte der üblichen Zeit.

Eine gewürfelte *Dreifach-1* bedeutet ebenfalls einen automatischen Erfolg, aber die Auswirkungen sollten noch deutlich spektakulärer sein. Die Aktion des Helden wird den Zuschauern ewig im Gedächtnis bleiben, noch Jahre danach wird man sich daran erinnern, und der Ruhm eines Helden mag alleine darauf gründen.

Beispiel: Gerons Spieler muss eine Probe auf Gassenwissen (Informationssuche) *bestehen, damit sein Söldner an geheime Informationen über einen Adligen gelangt. Sein Held ist nicht gut darin (FW 2). Sein erster Wurf zeigt eine 1. Sein zweiter Wurf ist eine 19 und würde die Probe direkt zum Scheitern bringen, da er den Wurf nicht mit seinem FW ausgleichen kann – aber die Zwölfe sind auf seiner Seite: Der dritte Wurf zeigt wieder eine 1. Obwohl die Probe eigentlich misslungen wäre, führt die Doppel-1 zu einem Kritischen Erfolg.*

Kein Bestätigungswurf bei Fertigkeitsproben?
Anders als bei Eigenschaftsproben gibt es bei Fertigkeitsproben keine Bestätigungswürfe bei Kritischen Erfolgen oder Patzern. Das liegt daran, dass die Wahrscheinlichkeiten für Kritische Erfolge bei den beiden Proben unterschiedlich hoch sind. Da die Fertigkeitsprobe mit 3W20 durchgeführt wird, ist die Chance für eine Doppel-1 (oder gar Dreifach-1) gering und reicht als Wahrscheinlichkeit für einen Kritischen Erfolg oder Patzer aus. Ein nochmaliger Bestätigungswurf bei den Teilproben würde die Wahrscheinlichkeit nochmals senken und es noch unwahrscheinlicher machen, dass dieser Fall eintritt.
Bei einer Eigenschaftsprobe wäre ohne einen Bestätigungswurf die Chance bei jedem Wurf 10 % (nämlich bei einer 1 oder 20). Und das ist deutlich zu hoch. Deshalb unterscheidet sich bei Eigenschafts- und Fertigkeitsproben die Regelung für Kritische Erfolge und Patzer.

Patzer

Neben den Kritischen Erfolgen gibt es bei den Fertigkeitsproben Patzer. Eine *Doppel-20* bedeutet ein automatisches Misslingen einer Probe, selbst wenn genug Punkte zum Ausgleich übrig sind. Bei einer Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* könnte ein Schurke den Helden beispielsweise in einen Hinterhalt geführt haben, oder bei Klettern *(Bergsteigen)* ist der Held abgerutscht und hat sich einen Fuß gebrochen.
Eine *Dreifach-20* ist ein schreckliches Missgeschick, das den Helden in eine schwierige Situation oder eine gefährliche Lage bringen sollte.

Beispiel: Mit einem Fertigkeitswert von 14 in Betören (Anbändeln) *glaubt sich Mirhiban schon auf der Gewinnerseite, als sie einen Waldmenschenhäuptling umgarnen will. Ihr Spieler würfelt, 11, 20 und 20. Egal was Mirhiban getan hat, es hat den Häuptling so erzürnt, dass er sie ergreifen und versklaven lässt, wenn ihre Freunde nichts unternehmen.*

Wahrscheinlichkeit von Kritischen Erfolgen und Patzern bei Fertigkeitsproben

Wurf	Wahrscheinlichkeit	Prozent
Doppel-1; **Doppel-20**	je ca. 1 zu 140	0,71 %
Dreifach-1; **Dreifach-20**	je exakt 1 zu 8.000	0,0125 %

Startwerte von Fertigkeiten

Fertigkeiten sind entweder aktiv oder inaktiv. Aktive Fertigkeiten besitzen mindestens einen Fertigkeitswert von 0. Auf inaktive Fertigkeiten kannst du keine Proben ablegen und du musst sie erst aktivieren, also durch den Einsatz von Abenteuerpunkten auf einen Wert von 0 bringen.

Alle Talente sind aktiv, im Gegensatz dazu sind alle Zauber, Rituale, Liturgien und Zeremonien zunächst inaktiv, es sei denn, ein Held hat sie als Zauberer oder Geweihter zu Spielbeginn aktiviert, z.B. über ein Professionspaket.

Um Fertigkeiten zu aktivieren, müssen Aktivierungskosten gezahlt werden. *Aktivierungskosten* sind Abenteuerpunkte, die sich aus dem Steigerungsfaktor der Fertigkeit ergeben. Der Steigerungsfaktor, der von A bis D angegeben wird, gibt Auskunft über die Mächtigkeit und Relevanz einer Fertigkeit (wobei A eine günstige Fertigkeit und D eine sehr teure darstellt).

Im späteren Spielverlauf können Zauberer und Geweihte weitere Zauber und Liturgien aktivieren. Nur Personen mit dem Vorteil *Zauberer* dürfen Zauber, nur Personen mit dem Vorteil *Geweihter* dürfen Liturgien aktivieren.

Beispiel: Rowena kann wie jede Heldin schon zu Beginn auf alle Talente zurückgreifen, denn diese gelten als aktiv. Als Hexe kann sie Zauber wirken, diese sind jedoch nicht alle aktiv: Sie kann nur jene Zauber einsetzen, die sie bei der Heldenerschaffung aktiviert hat und die damit einen Fertigkeitswert von 0 oder höher aufweisen. Alle anderen Zauber sind inaktiv.

Probenarten

Eine Fertigkeitsprobe kann auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt werden. Sie kann als *Erfolgsprobe*, *Vergleichsprobe* oder *Sammelprobe* auftreten. Je nach Probenart können die bekannten Regeln für Proben leicht abweichen. Die Auflistung deckt alle möglichen Probenarten ab.

Je nach Probenart ist es möglich, Fertigkeitsproben nach dem Misslingen zu wiederholen. Diese Möglichkeit wird *Wiederholungsprobe* genannt. Jede Probenart lässt andere Arten von Wiederholungsproben zu. Auch hier gilt, dass Wiederholungen sowohl für Talente als auch für Zauber, Rituale, Liturgien und Zeremonien zulässig sind. Abweichungen von dieser Regel sind bei den Probenarten und den jeweiligen Fertigkeiten angegeben.

Erfolgsprobe

Die Erfolgsprobe ist eine gewöhnliche Fertigkeitsprobe, die den bisher beschriebenen Regeln folgt. Zunächst kommt es bei der Erfolgsprobe darauf an, ob sie gelungen oder misslungen ist. Ist sie gelungen, so entscheiden die FP über die Qualität.

Wiederholungsprobe: Im Zweifelsfall entscheidet der Meister, ob eine Wiederholungsprobe erlaubt ist, aber jede Wiederholung erschwert die Probe zusätzlich um 1. Der Spielleiter kann nach einer von ihm bestimmten Zahl von Versuchen festlegen, dass der Held es nicht mehr schaffen kann und Wiederholungsproben verbieten. Die Versuche enden spätestens, wenn eine der beteiligten Eigenschaften auf einen effektiven Wert von 0 sinkt. Dabei entstehende, zusätzliche Erschwernisse gelten für 24 Stunden, danach sind sie aufgehoben und bei erneutem Einsatz der Fertigkeit ist die Probe nicht mehr dadurch erschwert.

Gelungene Probe: Das Ziel wird erreicht, FP geben die Qualität an.

Misslungene Probe: Das gewünschte Ziel wird nicht erreicht.

Kritischer Erfolg: Je nach Fertigkeit kann ein Kritischer Erfolg zu unterschiedlichen positiven Effekten führen. Beispiele sind bei den Beschreibungen der Fertigkeiten aufgelistet.

Patzer: Je nach Fertigkeit kann ein Patzer zu unterschiedlichen Unglücksfällen führen. Beispiele sind bei den Beschreibungen der Fertigkeiten aufgelistet.

Schreibweise: Probe auf *Fertigkeit (Anwendungsgebiet)*; beispielsweise Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)*

Beispiel: Layariel ist als Elfe nicht besonders bewandert in dem Wissen über Strukturen der Kirche der Hesinde. Dennoch muss ihr eine um 2 erschwerte Probe auf Götter & Kulte (Hesinde) *gelingen. Sie besitzt immerhin einen FW von 4 und die Probe gelingt ihr. Ohne Punkte zu verbrauchen, hat sie 4 FP, was einer besseren QS als 0-3 FP entspricht. Der Meister gibt ihr mehr Informationen als erwartet, sodass sie ihr Problem lösen kann. Hätte sie 1 FP weniger, so hätte sie nur ein paar Grundinformationen erhalten, bei 7 FP wäre die nächste QS erreicht worden und der Spielleiter hätte ihr weitere Details genannt. Da sie aber nur einen FW von 4 besitzt, konnte sie dies nicht erreichen.*

Vergleichsprobe

Neben der einfachen Erfolgsprobe gibt es die Vergleichsprobe. Diese Probenart ermöglicht einen Vergleich zwischen zwei Parteien. Die Partei mit mehr QS gewinnt, bei Gleichstand gibt es ein Unentschieden oder es gewinnt die passive Partei (falls es eine gibt). Die passive Partei ist immer die Seite, die auf die Handlung reagieren muss (z.B. ein ahnungsloser Wächter, der einen schleichenden Helden bemerken könnte; ein Held, der einen Lügner mittels *Menschenkenntnis* durchschauen könnte). Die Qualität am Ende der Probe wird über die Netto-QS des Siegers bestimmt.

Fertigkeitsmodifikatoren werden wie bei einer Erfolgsprobe einberechnet und erschweren oder erleichtern auch die Vergleichsprobe.

Eventuell gibt es für beide Seiten unterschiedliche Modifikatoren. Diese hängen von der jeweiligen Situation ab.

Wiederholungsprobe: Eine Wiederholungsprobe ist nicht erlaubt.

Gelungene Probe: Direkter Vergleich zwischen den QS der beiden Probenden. Wer mehr QS erreicht hat, der hat die Probe für sich entschieden (in einer Qualität, die der Netto-QS zwischen seiner und der des Gegners entspricht). Bei Gleichstand gibt es ein Unentschieden oder die passive Partei gewinnt.

Misslungene Probe: Das Ziel wurde verfehlt. Misslingt beiden Seiten die Probe, so gewinnt die passive Seite, aber nur mit geringem Erfolg (so als ob sie 1 QS erzielt hätte).

Kritischer Erfolg: Der Wettstreit gilt automatisch als gewonnen, unabhängig vom Erfolg oder Misserfolg der anderen Partei (außer, der Gegner würfelt ebenfalls einen Kritischen Erfolg, dann gilt der Wettstreit als ein echtes Unentschieden ohne Sieger).

Patzer: Ein Patzer bedeutet, dass der Held den Wettstreit verloren hat (außer, der Gegner würfelt ebenfalls einen Patzer, dann gilt der Wettstreit als ein Unentschieden).

Schreibweise: Vergleichsprobe *Fertigkeit (Anwendungsgebiet)* gegen *Fertigkeit (Anwendungsgebiet)*; beispielsweise *Verbergen (sich Verstecken)* gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*

Beispiel 1: Arbosch hält sich für einen begnadeten Koch und tritt in einem Kochwettbewerb gegen Geron an. Beide legen eine Probe auf Lebensmittelbearbeitung (Braten & Sieden) *ab. Geron erreicht eine QS von 3, Arbosch nur eine von 1. Der Sieger des Wettbewerbs ist unzweifelhaft Geron.*

Beispiel 2: Geron versucht, in den Palast des Emirs von Dingsdabad einzudringen. Da der Emir ein (zu Recht) paranoider Herrscher ist, hat er seine Palastgardisten ausgesandt, um nach Eindringlingen zu suchen.



Geron ist die aktive Partei, also verlangt die Meisterin von ihm eine Probe auf Verbergen (Schleichen). *Das Würfelergebnis sieht gut aus, Geron ist es gelungen, 3 QS zu erreichen. Der patrouillierende Gardist muss nun als passive Partei darauf reagieren und eine Probe auf* Sinnesschärfe (Wahrnehmen) *würfeln und ebenfalls mindestens eine QS von 3 erreichen.*

Sammelprobe

Manchmal ist es wichtig, längerfristige Tätigkeiten zu bewerten. In diesem Fall werden Sammelproben eingesetzt. Um das *Finalergebnis* zu erzielen, muss ein Held 10 QS ansammeln. Auf dem Weg dahin kann er bei 6 QS ein *Zwischenergebnis* erreichen, das ihm schon etwas weiterhilft, aber noch nicht seinem endgültigen Ziel entspricht. Die QS aus den einzelnen Proben werden angesammelt. Außerdem muss der Meister ein *Zeitintervall* festlegen, welches angibt, in welchen Zeitabständen eine Probe gewürfelt werden darf. Das Zeitintervall kann Aktionen, Kampfrunden, Minuten, Stunden, Tage oder Wochen umfassen – je nach Aufgabe. Der Meister muss die Anzahl der erlaubten Proben für die Sammelprobe festlegen. Wenn bis zum Ende der letzten Runde nicht die notwendigen QS angesammelt wurden, gilt die Probe als misslungen. Bei einigen Fertigkeiten kann man Vorgaben dazu zu Rate ziehen, diese findet man bei der jeweiligen Beschreibung.

Modifikatoren werden genau wie bei einer Erfolgsprobe eingerechnet. Sie gelten jedes Mal bei dem Wurf der Probe, aber durch bestimmte Umstände können sie sich zu Beginn eines Intervalls ändern (z.B. durch bessere oder verlorene Werkzeuge).

In einigen Situation können die Sammelproben unterbrochen werden, und sofern es sinnvoll ist, zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgenommen werden (z.B. bei dem Bau eines Gebäudes). Ob dies erlaubt ist, entscheidet der Meister.

Es ist außerdem zulässig, das Ansammeln mit unterschiedlichen Fertigkeitsproben zu erreichen. Beispielsweise kann ein Held zur Herstellung eines neuen Speers verschiedene Talente (*Metall-* und *Holzbearbeitung*) einsetzen, da die Waffe aus unterschiedlichen Materialien besteht. In diesem Fall ist für die einzelnen verwendeten Fertigkeiten eine Zahl an QS angegeben, die gesammelt werden müssen. Erst wenn alle QS in den einzelnen Fertigkeiten erreicht sind, ist die Probe insgesamt abgeschlossen. Ein Held kann sich bei jedem Versuch entscheiden, auf welche der Fertigkeiten er eine Probe ablegen möchte. Der Meister hat das letzte Wort über die Fertigkeiten, die für die Probe notwendig sind. Es kann durchaus sein, dass für die Erschaffung bestimmter Objekte Talente, Zauber und Liturgien kombiniert werden können (z.B. bei der Erschaffung eines magischen Artefaktes oder eines heiligen Gegenstandes).

Wiederholungsprobe: Eine misslungene Probe erschwert die nächste Probe zusätzlich um 1 und wird als einer der möglichen Versuche mitgezählt. Die Erschwernisse durch misslungene Proben werden aufsummiert. Sie bleiben bis zum Ende der gesamten Sammelprobe bestehen.

Misslungene Probe: Es wurde keine QS in diesem Zeitintervall angesammelt.

Kritischer Erfolg: Die Zahl der QS bei dieser Probe verdoppelt sich. Erschwernisse, die durch misslungene Sammelproben aufgebaut wurden, werden komplett abgebaut.

Patzer: Ein Patzer sorgt dafür, dass die angesammelten QS auf 0 sinken und die Probe automatisch als misslungen gilt.

Schreibweise: Fertigkeit (Anwendungsgebiet), Zeitintervall; beispielsweise *Metallbearbeitung (Feinschmiedearbeiten), 4 Stunden*

Ergebnisse bei Sammelproben

QS	Erfolg
6	**Teilerfolg**
10	**Aufgabe erfüllt**

Anzahl der erlaubten Proben (Vorschläge)

Anzahl	Herausforderung
5	schwer
7	durchschnitt
10	leicht

Beispiel: Rowena sucht in einer Bibliothek nach Informationen über einen Dämon, den sie bannen will. Dafür muss ihre Spielerin 10 QS in dem Talent Sphärenkunde (Sphärenwesen) *ansammeln. Bei 6 Stufen bekommt sie ein paar Hinweise zum Verhalten des Dämons. Als Zeitintervall der Recherche hat der Spielleiter 4 Stunden festgelegt. Alle 4 Stunden, die sich Rowena also in der Bibliothek aufhält und liest, kann ihre Spielerin eine Probe ablegen. Ihre Spielerin darf insgesamt 10 Proben ablegen, danach gilt die Probe als misslungen und ihre Heldin geht davon aus, dass in der Bibliothek keine weiteren Informationen zu finden sind. Misslingt ihr eine Probe, hat sie nicht nur Zeit verschwendet, die nächste Probe ist zudem um 1 erschwert.*

Gruppenprobe

Vielen Herausforderungen stellen sich Helden nicht alleine, sondern sie arbeiten zusammen. Sie können z.B. versuchen, gemeinsam einen Stein zu verschieben oder eine Tür einzurennen, recherchieren zusammen in einer Bibliothek oder rudern ein Beiboot. Dieses Vorgehen wird Gruppenprobe genannt. Gruppenproben können Vergleichs- oder Sammelproben sein, nicht aber Erfolgsproben.

Bei beiden Probenarten werden die QS aller Gruppenmitglieder addiert.



Eine schleichende Heldengruppe kann also keine Gruppenprobe gegen Gardisten ansetzen, vielmehr muss jeder Held es alleine probieren. Da nicht jede Aufgabe auf beliebig viele Personen verteilt werden kann, legt der Meister die maximale Anzahl an Helden für die Gruppenprobe fest. Es gelten dabei alle Regeln der jeweiligen Probenarten. Fertigkeitsmodifikatoren können ebenfalls angewandt werden und Proben wie üblich erleichtern oder erschweren.

Bei einem Patzer sind bei Gruppensammelproben alle angesammelten QS betroffen bzw. die gesamte Gruppe ist gescheitert und der Patzer betrifft alle.

Beispiel 1 (Gruppensammelprobe): Rowena merkt schnell, dass sie bei der Recherche in der Bibliothek sehr lange brauchen wird. Also hat sie Mirhiban darum gebeten, sie bei der Suche zu unterstützen. Mirhibans und Rowenas Spieler legen jeweils pro Zeitintervall von 4 Stunden eine Probe auf Sphärenkunde (Sphärenwesen) *ab.*

Beispiel 2 (Gruppenvergleichsprobe): Bei einem Dorffest sollen Geron und Arbosch gegeneinander beim Seilziehen antreten. Ihnen zur Seite stehen noch jeweils zwei Dorfburschen und -maiden. Gerons Spieler legt für seinen Helden und die beiden Gruppenmitglieder Proben auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) *ab, Arboschs Spieler für seinen Abenteurer und seine Gruppenmitglieder ebenfalls. Alle QS der Gruppenmitglieder werden addiert, um bei dieser Gruppenvergleichsprobe die Sieger zu bestimmen. Geron und seine Gruppe haben am Ende insgesamt 10 QS, Arbosch und seine Leute hingegen sogar 15, sodass die Gruppe des Zwergs gewinnt.*

Gruppensammelproben mit verschiedenen Talenten

Optionale Regel

Statt alle Spieler auf das gleiche Talent eine Gruppensammelprobe ablegen zu lassen, kann der Meister auch unterschiedliche Talente wählen. Einer der Spieler muss jedoch im eigentlich geforderten Talent eine Probe ablegen.

Die übrigen Spieler steuern für den Erfolg jeweils FP/2 zur Sammelprobe durch ein anderes Talent bei, um die QS zu bestimmen. So könnte eine Reise durch die Wildnis vor allem vom Talent *Wildnisleben* abhängen, aber als unterstützende Talente könnten z.B. *Orientierung, Klettern* oder *Kraftakt* fungieren. Der Meister muss festlegen, wie viele Helden zusammenarbeiten können. Ansonsten gelten alle übrigen Regeln für Proben und Sammelproben für die unterstützenden Talente.

Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Warum gibt es keine Gruppenerfolgsprobe?
Es kann keine Gruppenerfolgsprobe geben, da Gruppenproben darauf abzielen, mit mehreren Personen eine Handlung gemeinsam durchzuführen. Erfolgsproben bieten jedoch keine Möglichkeit, die Fertigkeitspunkte der einzelnen Gruppenmitglieder zu kombinieren und sind somit nur für einzelne Helden eine zulässige Probenart. Werden die FP der Gruppenmitglieder zusammengezählt, so handelt es sich bereits um eine Sammelprobe. Eine Gruppensammelprobe ersetzt somit die Gruppenerfolgsprobe. Einige Gruppenproben können auch ein direkter Vergleich zwischen zwei Gruppen sein. In diesem Fall ist es eine Gruppenvergleichsprobe.

Wann setze ich welche Probe ein?

- Die Erfolgsprobe ist die Standard-Fertigkeitsprobe, und sofern nichts anderes angemerkt wird, kommt sie zum Einsatz, um über Gelingen oder Misslingen sowie die Qualität zu bestimmen.
- Eine Vergleichsprobe setzt man üblicherweise ein, wenn zwei oder mehr Personen in einem Wettstreit liegen.
- Sammelproben werden häufig bei Wissens- und Handwerkstalenten eingesetzt, beispielsweise bei Recherchen in Bibliotheken oder bei dem Anfertigen eines Gegenstandes. In der Magie werden Sammelproben vor allem bei Ritualen eingesetzt, bei den Liturgien und ebenso bei lang andauernden zeremoniellen Handlungen. Außerdem ist sie oft passend, wenn die ganze Heldengruppe zusammenarbeitet und jeder einen Teil beisteuern möchte.

Beispiele für Vergleichsproben

Handlung	Fertigkeit aktive Partei	Fertigkeit passive Partei
Fährtensuchen bzw. Fährten verwischen	Fährtensuchen	Fährtensuchen
Jemanden Betören bzw. dem Versuch widerstehen	Betören	Willenskraft
Lügen bzw. Lüge durchschauen	Überreden	Menschenkenntnis
Sich verstecken bzw. jemanden entdecken	Verbergen	Sinnesschärfe

Abgeleitete Werte

Neben den Eigenschaften und Fertigkeiten sind die wichtigsten Werte eines Helden seine *abgeleiteten Werte*. Diese stellen seine Gesundheit, seine Zauberkraft und seine Angriffs- und Abwehrfähigkeiten im Kampf dar.

Die meisten abgeleiteten Werte bestehen aus einem Grundwert, der von der Spezies des Helden und Vor- und Nachteilen abhängig ist sowie Boni und Mali durch Eigenschaften und weiteren Einflüssen.
Aus diesen Punkten ergibt sich ein Basiswert. Andere abgeleitete Werte werden direkt aus den Eigenschaften errechnet

- Die *Lebensenergie (LE)* ist die Gesundheit eines Helden. Immer, wenn er Schaden nimmt, vergiftet wird oder an einer Krankheit leidet, verliert er *Lebenspunkte (LeP)*. Ab 0 Lebenspunkten liegt ein Held im Sterben. Durch Heiltränke, Zauber, Wundheilung oder Ausruhen kann er sich erholen und Lebensenergie regenerieren.
- Kein Zauber kann ohne sie gewirkt werden – *Astralenergie (AE)*. Sie ist eine mystische Macht, die nur wenige mit der Gabe der Magie Gesegnete nutzen können. Wann immer ein zauberkundiger Held einen Zauberspruch einsetzt, muss er dafür *Astralpunkte (AsP)* ausgeben. Sie regenerieren sich z.B. durch Ausruhen oder Zaubertränke.
- Während Zauberer die Astralenergie nutzen, benötigen Geweihte der Götter *Karmaenergie (KE)*. Sie wird den Priestern von ihrer Gottheit verliehen und wird in *Karmapunkten (KaP)* berechnet. Diese können genutzt werden, um wundersame Liturgien zu wirken. Sie regenerieren sich unter anderem beim Schlafen.
- Die *Seelenkraft (SK)* ist ein Maßstab für die Widerstandskräfte gegen Beherrschungsmagie sowie gegen Liturgien, die den Geist des Zielobjekts beeinflussen sollen, und in seltenen Fällen auch gegen Gifte und Krankheiten. Sie ist ein passiver Wert, der als eine Erschwernis oder Erleichterung für Fertigkeitsproben zum Einsatz kommt (sozusagen ein Modifikator). Ein negativer Wert ist schlecht, da er eine Erleichterung für den Zauberer oder Priester beim Wirken seiner übernatürlichen Fähigkeiten darstellt; ein hoher Wert hingegen ist gut und dient als Erschwernis für die gegnerische Probe.
- Im Unterschied zur Seelenkraft bestimmt die *Zähigkeit (ZK)* die Widerstandskraft gegen körperliche Beeinflussungen. Sie kommt gegen Gifte und Krankheiten, aber auch bei bestimmten Zaubern oder Liturgien zum Einsatz. Sie ist ein passiver Wert, der als Erleichterung oder Erschwernis auf die jeweilige Probe für die Beeinflussung gilt. Ein negativer Wert ist schlecht, da er eine Erleichterung für den Zauberer oder Priester beim Wirken seiner übernatürlichen Fähigkeiten darstellt; ein hoher Wert hingegen ist gut und dient als Erschwernis für die gegnerische Probe.
- Der *Ausweichenwert (AW)* kommt immer dann ins Spiel, wenn Helden versuchen, in Deckung zu springen, einem rollenden Felsbrocken entgehen wollen oder ohne eine Waffe in der Hand dem Schwert des Gegners ausweichen müssen.

- Reaktion und schnelles Handeln werden durch den Wert *Initiative (INI)* angegeben. Je schneller man ist, desto eher kann man im Kampf agieren.
- Je mehr Punkte auf *Geschwindigkeit (GS)* man hat, desto mehr Schritt kann man sich pro Kampfrunde bewegen.
- *Schicksalspunkte (Schips)* sind das Quäntchen Glück, dass den Helden das Leben retten kann. Mit ihrer Hilfe sind Abenteurer zu Höchstleistungen fähig und können Unglück von sich abwenden.

Die Leiteigenschaften
Zur Berechnung einiger Basiswerte werden sogenannte Leiteigenschaften benötigt. Leiteigenschaften sind Eigenschaften, die die Grundwerte von Astral- und Karmaenergie sowie Attacke, Parade und Fernkampf beeinflussen.

Schicksalspunkte

Auf Dere ist das Zeitalter der Helden angebrochen. Einige wenige sind vom Schicksal auserwählt, große Taten zu vollbringen. Diesem Umstand wird durch Schicksalspunkte (Schips) Rechnung getragen. Je mehr Punkte ein Held angesammelt hat, desto häufiger kann er das Schicksal abwenden und Unglück von sich abwenden.

Was sind Schicksalspunkte?

Schicksalspunkte stehen für das Maß an Glück sowie für den Einfluss der Götter und Erzdämonen auf den Helden. Mittels Schips kann ein Held gefährlichste Situationen überstehen, in denen ein anderer den sicheren Tod gefunden hätte. Die Schips sind das Quäntchen Glück, das einen Helden von einem Normalsterblichen unterscheidet.

Schicksalspunkte notieren
Auf dem Heldenbogen gibt es ein Feld, in dem die Maximalzahl an Schicksalspunkten und der aktuelle Stand vermerkt werden.
Außerdem besteht die Möglichkeit, Schips am Spieltisch durch kleine Objekte darzustellen. Dazu eignen sich Münzen, Plastiksteinchen oder jede andere Art von kleinen Markern. Zur Darstellung von Schips kann man auch die offiziellen *Schicksalspunkte-Chips* für **Das Schwarze Auge** einsetzen. Beim Einsatz der Ressource werden die Marker einfach an den Spielleiter abgegeben.

Menge an Schicksalspunkten

Ein Held startet mit 3 Schicksalspunkten. Durch die Vor- und Nachteile Glück und Pech kann er den Maximalwert verändern. Gibt der Held einen Schicksalspunkt aus, muss er erst bestimmte Bedingungen erfüllen, damit er einen Punkt zurückbekommt. Ein Held kann nie mehr Schips besitzen, als sein Höchstwert erlaubt.



Der Einsatz von Schicksalspunkten

Ein Spieler kann Schicksalspunkte benutzen, um Einfluss auf den Ausgang von Handlungen zu nehmen. Er kann beispielsweise misslungene Proben neu würfeln oder schneller als alle anderen handeln.
Für jede Probe kann nur jeweils 1 Schip eingesetzt werden. Es ist aber durchaus möglich, einen Schip für *Erster* einzusetzen, dann einen *Zustand zu ignorieren* und anschließend bei einer Fertigkeitsprobe *Neuer Wurf* einzusetzen. Als Anwendungen auf Proben gelten *Neuer Wurf, Qualität verbessern* und *Schadenswurf* wiederholen. Sie können nur einmal für den Wurf oder die Probe eingesetzt werden.
Folgende Möglichkeiten stehen einem Helden mit Schicksalspunkten offen:

- *Erster*: Wer bereit ist, 1 Schip auszugeben, kann in einer Kampfrunde einmalig als Erster handeln, egal welche Initiative er hat. In der nächsten Kampfrunde ist der Held dann mit seiner gewöhnlichen Initiative an der Reihe. Setzen mehrere Personen diese Fähigkeit ein, handeln sie vor allen anderen, aber in der Reihenfolge ihrer Initiative. Dieser Einsatz von Schicksalspunkten muss zu Beginn einer Kampfrunde angekündigt werden.

Beispiel: Obwohl Layariels Spielerin nur eine schlechte Initiative von 10 gewürfelt hat, möchte sie im Kampf gegen einen Oger zuerst zuschlagen, da sie befürchtet, ansonsten nicht zu überleben. Sie setzt einen Schicksalspunkt ein und ist vor dem Oger mit seiner Initiative von 15 an der Reihe. Würde das Ungeheuer über einen Schicksalspunkt verfügen und der Meister diesen auch einsetzen, so wäre Layariel nach ihm an der Reihe, denn dann würde das Initiativeergebnis aller Schicksalspunktenutzer zählen (und danach die Initiativeergebnisse aller Kampfteilnehmer, die keinen Schicksalspunkt benutzt haben).

- *Neuer Wurf:* Wer einen, zwei oder alle Würfel bei einer Eigenschafts- oder Fertigkeitsprobe oder bei einer Probe auf Attacke, Verteidigung und Fernkampf wiederholen will, darf 1 Schip zum nochmaligen Würfeln investieren. Dabei ist es egal, ob der Held bei der erforderlichen Probe einen, zwei oder drei Würfel neu würfeln muss – es kostet ihn insgesamt nur 1 Schip. Bei einem Patzer ist dieser Einsatz nicht erlaubt. Bevor du diese Einsatzmöglichkeit wählst, musst du die Probe komplett abgelegt haben, denn nur so kannst du sehen, ob du beispielsweise einen Patzer gewürfelt hast. Das zweite Ergebnis ist bindend. Dieser Einsatz ist nur einmal pro Probe gültig.

  Beispiel: Arbosch ist nicht gerade vom Glück verfolgt. Seine Probe auf Klettern (Bergsteigen) *hat eigentlich gut angefangen, leider zeigt der letzte Wurf eine 19 und er hat keine Fertigkeitspunkte, um die Probe noch zu schaffen. Da er aber nicht hinunterfallen will – der Sturz könnte mit seinem Tod enden –, entscheidet er sich, auf seine Schicksalspunkte zurückzugreifen.*
  Er hat noch einen Vorrat von 5 Punkten und setzt 1 davon ein, um den Wurf mit der 19 zu wiederholen. Eine 5. Geschafft!



- *Qualität verbessern:* Für den Einsatz von 1 Schip kann der Held die Qualitätsstufe einer Fertigkeitsprobe um eine Stufe erhöhen. Der Held kann auch eine bessere QS erhalten als er eigentlich durch FP erzeugen kann. Die Probe muss gelungen sein, eine misslungene Probe kann über diesen Einsatz nicht zu einer gelungenen Probe umgewandelt werden. Dieser Einsatz ist nur einmal pro Fertigkeitsprobe gültig.

  Beispiel: Rowena hat den Zauber BANNBALADIN gewirkt, aber nur 1 FP übrig, also nur eine QS von 1. Sie wollte aber eine weitaus stärkere Wirkung erzielen und benötigt daher mehr FP bzw. eine höhere Qualitätsstufe. Also setzt sie 1 Schicksalspunkt ein, um die Qualitätsstufe des Zaubers um eine Kategorie zu erhöhen.

- *Schadenswurf wiederholen:* Durch den Einsatz von 1 Schip kann 1W6 beim Auswürfeln der TP wiederholt werden. Ein Held kann nur seinen eigenen Würfel zur TP-Bestimmung wiederholen, nicht den des Gegners. Bei Waffen mit mehr als 1W6 kann nur 1W6 wiederholt nicht, nicht 2 oder mehr.

  Beispiel: Geron hat beim Auswürfeln des Schadens mit einem Schwert (1W6+4 TP) gegen einen Goblinräuber nur eine 1 mit dem W6 gewürfelt. Das ist ihm zu wenig, er setzt einen Schicksalspunkt ein und würfelt erneut (dieses Mal eine 5). Hätte er mit einem Zweihänder gekämpft (2W6+4), so hätte Geron einen der beiden W6 beim Bestimmen des Schadens neu auswürfeln können, aber nicht beide W6.

- *Verteidigung*: Wer seine Verteidigung im Kampf stärken will, der gibt 1 Schip aus und erhält bis zum Ende der aktuellen Kampfrunde einen Bonus von 4 auf alle Verteidigungen. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt der Kampfrunde erfolgen (aber vor dem Würfeln der Verteidigung). Der Bonus erhöht auch die Anzahl der maximalen Verteidigungen eines Helden, da bei mehreren Verteidigungen sein Verteidigungswert erst später auf 0 sinkt.

  Beispiel: Mirhiban ist ein Scharmützel geraten. Sie wird angegriffen und die Attacke ihres Gegners gelingt. Mirhiban entscheidet sich, einen Schicksalspunkt für die Verteidigung auszugeben, und erhöht ihre Verteidigungswerte, also auch ihren Paradewert, bis zum Ende der Kampfrunde um 4.

- *Zustand ignorieren*: Es kostet ebenfalls 1 Schip, alle Zustände, durch die man betroffen ist, für eine Kampfrunde zu ignorieren.

  Beispiel: Einige Kampfrunden später hat sich die Lage verschlechtert. Mirhiban ist mittlerweile schwer verletzt und hat zwei Stufen des Zustands Schmerz *und eine Stufe des Zustands* Betäubung *erlitten. Ihr Gegner könnte sie töten, doch sie entscheidet sich für einen letzten verzweifelten Zauber: einen IGNIFAXIUS.*

Durch die Schmerzen und die Betäubung wäre ihre Probe um 3 erschwert. Sie überlegt, wie sie ihren letzten Schip einsetzt. Sie könnte – falls ihr der Zauber misslingt – hohe Würfelergebnisse noch einmal würfeln oder die Zustände unterdrücken und ohne Erschwernis zaubern. Weil sie sich mehr vom Unterdrücken verspricht, schließlich könnte es sein, dass sie noch eine Parade würfeln muss und dort auch Einbußen durch die Zustände hätte, entscheidet sie sich für diese Option.

Neben diesen Möglichkeiten kann man Schips auch bei einigen Sonderfertigkeiten einsetzen (siehe Seite **220**).

Helden und Meisterpersonen – ein kleiner, aber feiner Unterschied

Optionale Regel

Schicksalspunkte sind ein seltenes Gut. Aus diesem Grund verfügt auch nicht jeder Derebewohner darüber. Dies bedeutet, dass nur Helden und ein paar wenige Meisterpersonen über die Möglichkeit verfügen, Schips einzusetzen. Sie sind Auserwählte und besondere Persönlichkeiten der Welt.
Allerdings könnt ihr auch beschließen, eine andere Option zu wählen:

- *Kein Schicksal:* Niemand auf Dere besitzt Schicksalspunkte. Die Helden sind genauso wie alle anderen Meisterpersonen. Ignoriere alle Anmerkungen bezüglich Schips, streiche die Vor- und Nachteile Glück und Pech sowie Schicksals-Sonderfertigkeiten und ignoriere Regelbezüge auf Schicksalspunkte bzw. entscheide im Einzelfall. Dies führt allerdings dazu, dass die Helden es wesentlich schwerer haben und ihr Risiko allenthalben steigt.
- *Alle sind auserwählt!:* Alle Helden und Meisterpersonen verfügen über Schips. Dies hat den Vorteil, dass du als Meister auch einfachen Menschen bessere Chancen bei ihrem Handeln einräumen kannst, wenn du das möchtest. Allerdings steigt damit der Verwaltungsaufwand von Schips deutlich.

Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Schicksalspunkte zurückgewinnen

Wenn ein Spieler Schicksalspunkte ausgegeben hat, bedeutet das nicht, dass er sie nie mehr zurückerhält. Im Gegenteil: Es gibt viele Möglichkeiten, das Konto der Schicksalspunkte wieder zu füllen. Der Meister hat das letzte Wort, er gewährt die Vergabe von Schicksalspunkten.

- *Das Ende eines Abenteuerkapitels:* Wenn die Helden einen wichtigen Abschnitt eines Abenteuers überstanden haben, sollten sie wenigstens 1 Schip zurückbekommen.



Kha, die Göttin des Schicksals

- *Beginn einer Spielsitzung:* Zu Beginn einer Spielsitzung während eines laufenden Abenteuers sollte der Meister allen Helden, die das letzte Mal am Abenteuer teilgenommen haben, 1 Schip zurückgeben.
- *Das Ende eines Abenteuers:* Am Ende eines Abenteuers sollten alle überlebenden Helden ihre gesamten Schicksalspunkte zurückbekommen.
- *Heldentat:* Die Gruppe hat eine schwierige Aufgabe gemeistert, ihren Erzfeind bezwungen oder sich durch eine Heldentat ausgezeichnet – dafür kann der Meister allen Helden einen Schip zugestehen.

Rückgewinnung von Schicksalspunkten

Umstand	Schicksalspunkte
Beginn einer Spielsitzung	1 Schip
Das Ende eines Abenteuerkapitels	1 oder mehr Schips
Das Ende eines Abenteuers	alle Schips
Heldentat	jeder Held 1 Schip

Andere Möglichkeiten, um Schips zurückzugewinnen

Optionale Regel

Neben den oben erwähnten Möglichkeiten kann der Meister den Spielern auch Schips geben, wenn sie ihre Rolle gut ausgespielt, das Abenteuer vorangebracht oder die ganze Gruppe zum Lachen gebracht haben. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Zustände

Nicht nur Verletzungen können Helden das Leben schwer machen. Auch die Auswirkungen von Giften, Zaubern und kräftigen Schlägen auf den Hinterkopf können sie einschränken, ohne ernste Verletzungen nach sich zu ziehen. Um dies abzubilden, wird hier eine Reihe von sogenannten Zuständen aufgeführt, die Helden erleiden können und die sie meist negativ beeinflussen.

Wenn sich Spielwerte durch Zustände, einen Status oder andere Einflüsse kurzfristig ändern, ist keine Neuberechnung von abgeleiteten Werten notwendig, es sei denn, es steht explizit bei der Regel dabei.

Die einzelnen Zustände addieren sich auf. Ist ein Held so angetrunken, dass er kaum noch geradeaus laufen kann, leidet er bereits unter zwei Stufen *Betäubung*. Erhält er nun durch einen kräftigen Schlag eine Platzwunde am Kopf, erhält er eine dritte Stufe *Betäubung* usw.
Die Erschwernisse verschiedener Zustände addieren sich ebenfalls auf. Wer also eine Erschwernis von 1 durch *Schmerz* und eine Erschwernis von 2 durch *Betäubung* erhält, leidet unter einer Gesamterschwernis von 3.
Die maximale Erschwernis durch verschiedene Zustände beträgt 5. Ein Spielercharakter, der insgesamt mehr als 5 Stufen und damit auch eine höhere Erschwernis als 5 angesammelt hat, hat solange eine Erschwernis von 5, bis die addierten Zustandsstufen unter 5 sinken.
Wie lange ein Zustand anhält, ist je nach Art des Zustandekommens unterschiedlich und bei den diversen Möglichkeiten angegeben.
Sofern ein Zustand durch einen Zauber oder eine Liturgie verursacht wurde und zum Status Handlungs- oder Bewegungsunfähigkeit führte, endet dieser Status sofort, wenn die Wirkung des Zaubers aufhört. Die entsprechenden Stufen des Zustands verschwinden augenblicklich.
Wenn ein Held insgesamt 8 oder mehr Zustandsstufen angesammelt hat, erleidet er den Status Handlungsunfähig, auch wenn kein einzelner Zustand bei ihm bislang Stufe IV aufweist."

Beispiel: Ein Held hat 2 Stufen Betäubung, *2 Stufen* Furcht *und 2 Stufen* Schmerz. *Seine Erschwernisse durch Zustände werden addiert und er landet eigentlich bei einer Erschwernis von 6. Allerdings kann er nicht mehr als eine Erschwernis von 5 durch Zustände erleiden.*
Wenn nach 5 Minuten eine der beiden Stufen Furcht *wegfällt, hat er aber immer noch eine Erschwernis von 5 (da alle Stufen addiert zusammen noch 5 ergeben). Erst beim Wegfall der nächsten Zustandsstufe würde die Erschwernis auf 4 sinken.*

Belastung

Schweres Gepäck und Rüstungen können den Träger sehr belasten und seine Bewegungsfreiheit einschränken. So lange diese Lasten getragen werden, erleidet die Person entsprechende Stufen an *Belastung*. Werden die Lasten abgelegt, verschwinden auch die Belastungsstufen. Das Gewicht von Rüstungen wird bei der Berechnung von Belastung durch Traglast ignoriert.

Beispiel: Arbosch trägt ein Kettenhemd. Somit leidet er, solange er das Kettenhemd trägt, an einer Belastung *von 2. Er hat die SF Belastungsgewöhnung I, sodass er sich effektiv nur mit einer* Belastung *von 1 auseinandersetzen muss.*

Art	Rüstungs-schutz	Belastung (Stufe)	zusätzl. Abzüge
Normale Kleidung, Felle oder nackt	0	0	–
Schwere Kleidung, Winterkleidung	1	0	–1 GS, –1 INI
Stoffrüstung, Gambeson	2	1	–
Lederrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI
Kettenrüstung	4	2	–
Schuppen-rüstung	5	2	–1 GS, –1 INI
Plattenrüstung	6	3	–

Betäubung

Durch zu viel Wein, Erschöpfung oder eine zünftige Schlägerei kann ein Held Stufen von *Betäubung* erleiden. Jede Stufe Betäubung verschwindet für sich betrachtet, so nichts anderes angegeben ist, nach einer Ruhephase von 3 Stunden.

Betäubung

Betäubungsstufe	Auswirkung
Stufe I	leicht angeschlagen, alle Proben –1
Stufe II	angeschlagen, alle Proben –2
Stufe III	schwer angeschlagen, alle Proben –3
Stufe IV	handlungsunfähig

Beispiel: Durch einen Schlag auf den Kopf erleidet Geron eine Stufe Betäubung. *Zum Glück hat er nach dem Kampf Zeit, sich auszuruhen. Nach 3 Stunden verliert er die Zustandsstufe wieder.*

Belastung

Belastungsstufe	Auswirkung
Stufe I	leicht belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind –1, AT –1, Verteidigung –1, INI –1, GS –1
Stufe II	belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind –2, AT –2, Verteidigung –2, INI –2, GS –2
Stufe III	schwer belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind –3, AT –3, Verteidigung –3, INI –3, GS –3
Stufe IV	handlungsunfähig, bis auf Last fallen lassen

Entrückung

Dieser Zustand kommt bei Geweihten zustande, wenn sie in kurzer Zeit eine bestimmte Menge an Karmapunkten ausgeben. Die *Entrückung* baut sich jede Stunde um 1 ab. Genaueres zu diesem Thema findest du im Kapitel **Götterwirken** auf Seite **305**.

Entrückung

Entrückungsstufe	Auswirkung
Stufe I	leicht entrückt, alle Proben auf Talente und Zauber –1, so sie nicht dem Gott des Geweihten gefällig sind
Stufe II	entrückt, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben auf Talente und Zauber +1, alle anderen –2
Stufe III	göttlich berührt, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben auf Talente und Zauber +2, alle anderen –3
Stufe IV	ein Werkzeug des Gottes, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben +3, alle anderen um 4 erschwert

Beispiel: Bruder Hilbert hat mehreren Liturgien gewirkt und zwei Stufen Entrückung *erhalten. Für ihn bedeutet dies, dass alle Proben auf Talente und Zauber um 2 erschwert sind, außer Proben auf perainegefällige Talente. Diese sind für ihn sogar durch die* Entrückung *um 1 erleichtert. Obwohl er sich in einem ihm angenehmen und göttergefälligen Zustand befindet, baut Hilbert jede Stunde 1 Stufe des Zustands ab, es sei denn, er wirkt erneut Liturgien oder anderes, was ihn Karma kostet.*

Furcht

Besonders grauenerregende Kreaturen, aber auch Zauber oder der Nachteil Angst vor ... können *Furcht* auslösen. Wesen reagieren recht unterschiedlich auf *Furcht*. Manche versuchen den Auslöser der *Furcht* ständig im Auge zu behalten, auf Abstand zu bleiben oder zu fliehen, andere versuchen meist recht unkoordiniert, ihn aus dem Weg zu räumen. Im schlimmsten Falle verfallen sie in Katatonie. So lange der Auslöser der *Furcht* in der Nähe bleibt, bleiben auch die negativen Effekte der *Furcht* bestehen. Ist der Auslöser nicht mehr vorhanden, baut sich die *Furcht* alle 5 Minuten um 1 Stufe ab, so nichts anderes angegeben ist.

Furcht

Furchtstufe	Auswirkung
Stufe I	beunruhigt, alle Proben –1
Stufe II	verängstigt, alle Proben –2
Stufe III	in Panik, alle Proben –3
Stufe IV	katatonisch, handlungsunfähig



Beispiel: Durch den Zauber HORRIPHOBUS hat Rowena drei Stufen Furcht *erhalten. Alle ihre Proben sind um 3 erschwert. Die Wirkung hört sofort auf, sobald die Zauberwirkung endet. Hätte Rowena auf andere Weise die* Furcht *erhalten, so würde sie alle 5 Minuten eine Stufe des Zustands verlieren, wenn sie dem Furchtauslöser nicht mehr ausgesetzt wäre.*

Paralyse

Wer durch einen Ghul angefallen wird oder mit dem Zauber PARALYSIS verzaubert wird, dem droht sein Körper nicht mehr zu gehorchen. Gliedmaßen und Zunge versteifen sich im schlimmsten Falle bis zur totalen Bewegungslosigkeit. Das Opfer ist zwar noch bei Bewusstsein, kann jedoch nicht mehr handeln. *Paralyse* baut sich, sofern nichts anderes angegeben ist, jede halbe Stunde um 1 Stufe ab.

Paralyse

Paralysestufe	Auswirkung
Stufe I	leicht versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, –1, GS nur noch 75 %
Stufe II	versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, –2, GS nur noch 50 %
Stufe III	kaum mehr bewegungsfähig, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, –3, GS nur noch 25 %
Stufe IV	bewegungsunfähig

Beispiel: Mirhiban hat ihren Gegner mit einem PARALYSIS paralysiert und ihm vier Stufen Paralyse *beigebracht. Solange der Zauber wirkt, bleibt der Gegner bewegungsunfähig. Andere Ursachen für die* Paralyse *könnte ihr Gegner eventuell abbauen (z.B. ein Gift oder eine Krankheit). Er würde dann nicht sofort sämtliche Stufen verlieren, sondern nach und nach. Wäre nichts angegeben, so würde er jede halbe Stunde eine Stufe* Paralyse *verlieren.*

Schmerz

Durch Verletzungen, Gifte, Zauber und andere Unannehmlichkeiten kann ein Held Schmerzen erleiden, die ihn im schlimmsten Falle handlungsunfähig machen. Um trotz immenser Schmerzen (Stufe IV) handlungsfähig zu bleiben, ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* nötig. Durch den Verlust von Lebenspunkten kommt es öfters vor, dass ein Held Stufen dieses Zustands erhält.
Sind die Lebenspunkte auf Dreiviertel, die Hälfte oder ein Viertel der Gesamt-Lebensenergie gesunken, erhält der Held jeweils eine Stufe *Schmerz*. Steigen die Lebenspunkte wieder über diese Begrenzungen, verschwindet damit auch die entsprechende Stufe *Schmerz*. Sinkt sie auf 5 oder weniger, erhält er eine weitere Stufe *Schmerz*. Ist nichts anderes genannt, verliert der Held nach jeweils 4 Stunden eine Stufe des Zustands.

Schmerz

Schmerzstufe	Auswirkung
Stufe I	leichte Schmerzen, alle Proben –1, GS –1
Stufe II	ablenkende Schmerzen, alle Proben –2, GS –2
Stufe III	starke Schmerzen, alle Proben –3, GS –3
Stufe IV	handlungsunfähig, ansonsten alle Proben –4

Beispiel: Layariel verfügt über 28 Lebenspunkte. Durch Verletzungen im Kampf ist ihre Lebensenergie auf 21 Punkte gesunken, das bedeutet, dass sie ein Viertel verloren hat. Dies bedeutet, dass sie 1 Stufe Schmerz *erhält. Somit erleidet Layariel Erschwernisse von 1, bis ihre Lebensenergie wieder auf 22 oder mehr Lebenspunkte gestiegen ist. Sollte ihre Energie stattdessen auf die Hälfte fallen (14 LeP und weniger), dann erleidet sie sogar eine Erschwernis von 2, da sie eine weitere Stufe erhalten würde.*

Verwirrung

Wenn ein Held auf einen Ikanariaschmetterling trifft oder bestimmte Gifte, Zauber oder dämonische Fähigkeiten ihn beeinflussen, kann es sein, dass sein Geist bis zur *Verwirrung* überfordert wird.

Die *Verwirrung* hält so lange an, wie beim jeweiligen Auslöser angegeben. Ist nichts anderes angegeben, baut sich *Verwirrung* jede Stunde um 1 Stufe ab.

Beispiel: Rowena ist durch eine Krankheit geschwächt und hat eine Stufe Verwirrung *erlitten. Alle ihre Proben sind um 1 erschwert, bis die Wirkung der Krankheit abklingt. Hätte es keine Angabe darüber gegeben, wie lange die* Verwirrung *anhält, so hätte sie jede Stunde eine Stufe abbauen können.*

Verwirrung

Verwirrungsstufe	Auswirkung
Stufe I	leicht verwirrt, alle Proben –1
Stufe II	verwirrt, alle Proben –2
Stufe III	sehr verwirrt, alle Proben –3, komplexe Aktivitäten wie Zaubern, Liturgien wirken und die Anwendung von Wissenstalenten ist unmöglich
Stufe IV	handlungsunfähig

Status

Wenn eine Person gestürzt ist oder geblendet oder überrascht wurde, ist sie in ihrem Handeln eingeschränkt. Hierbei handelt es sich regelseitig um einen sogenannten Status.
Ähnlich wie beim Zustand wirkt sich ein Status direkt auf eine Person aus, jedoch kann ein Status nur aktiv sein oder nicht, er besitzt keine Stufen.

Bewegungsunfähig

Unter anderem Paralyse, Treibsand oder stabile Fesseln können dazu führen, dass sich eine Person nicht mehr bewegen kann. Sie kann jedoch noch normal wahrnehmen und Handlungen ausführen, für die sie keine körperlichen Bewegungen benötigt. Beispiele hierfür wären die meisten Anwendungen von Wissenstalenten oder das Wirken von Zaubern, ohne Gesten und Formeln zu verwenden.

Bewusstlos

Wenn eine Person etwa schläft oder einen sehr harten Schlag auf den Kopf bekommen hat, zählt sie als *Bewusstlos*. Zwar ist ihr Körper nicht eingeschränkt, aber ihr Geist ist entweder anderweitig beschäftigt oder inaktiv.
Zusätzlich erleidet der Held auch noch den Status *Handlungsunfähig*.

Blind

Eine blinde Person kann ihren Sehsinn nicht verwenden. Ursache hiervon kann der Nachteil Blind sein, aber auch völlige Dunkelheit oder schlichtweg verbundene Augen.

Inwieweit sich eine blinde Person orientieren kann, ist von ihren anderen Sinnen abhängig. Selbst für einfache Aktionen können Proben auf *Sinnesschärfe* nötig sein.
Manche Talente kann eine blinde Person gar nicht ausführen, viele sind oft deutlich erschwert.
Welche Talente gar nicht oder nur erschwert ausgeführt werden können, entscheidet der Spielleiter je nach Situation.
Im Kampf muss sich ein blinder Kämpfer zumindest grob über die Position seines Gegners bewusst sein, beispielsweise, weil er ihn hören kann. Hierzu sind vergleichende Proben gegen *Sinnesschärfe (Suchen)* und *Verbergen (Schleichen)* nötig. Ist der blinde Kämpfer hier erfolgreich, darf er Angriffe und Verteidigungen gegen seinen Gegner ausführen. Nahkampfattacken werden hierbei halbiert, Fernkampfattacken sind reine Glückstreffer (gewürfelte 1 auf 1W20). Letzteres gilt auch für Verteidigungen gegen Nahkampfattacken. Verteidigungen gegen Fernkampfattacken sind unmöglich.
Zauber und Liturgien können auf andere nur gewirkt werden, wenn der blinde Wirkende sein Ziel berührt.

Blutrausch

Sobald der Held diesen Status erhält, erfährt er ab der nächsten Kampfrunde eine Erleichterung von 4 auf alle Nahkampfattacken und verursacht +2 Trefferpunkte, kann sich aber nicht mehr verteidigen, Fernkampfangriffe ausführen oder Fertigkeiten einsetzen (außer Körpertalente und *Einschüchtern*). Als Kampfsonderfertigkeit kann er nur den Wuchtschlag einsetzen. Darüber hinaus sind Proben auf Kraftakt um 2 erleichtert und der Held ignoriert alle Abzüge durch den Zustand *Schmerz*.
Die genaue Dauer in Kampfrunden wird vom Spielleiter im Geheimen mittels 2W20 bestimmt. Der Held greift in diesem Zeitraum zunächst seine Feinde an. Sollten diese kampfunfähig sein, greift er den Nächstbesten an, also z.B. Unbeteiligte oder Verbündete. Steht außer ihm in Sichtweite niemand mehr, fängt er sinnlos zu wüten an.
Nach dem Rausch erleidet der Held zwei Stufen *Betäubung*.

Brennend

Die Kleidung des Helden hat Feuer gefangen und er erleidet, so lange der Status anhält, Feuerschaden.
Um ein so entstehendes Feuer zu löschen, ist eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung* nötig. Diese wird bei einer kleinen Fläche ohne Erschwernis abgelegt. Bei einer großen betroffenen Fläche ist sie um 1 erschwert, steht die Person komplett in Flammen, sogar um 2. Die Probe kann jede Kampfrunde einmal abgelegt werden.
Auch Helfer können für die brennende Person die Probe ablegen. Es ist aber auch hierbei nur insgesamt eine Probe pro Kampfrunde und brennender Person erlaubt.
Das Löschen mit Wasser, Sand oder anderen Hilfsmitteln funktioniert ebenfalls. Ob hierbei eine Probe notwendig ist und wie lange es dauert, bis der Held gelöscht werden kann, entscheidet der Meister.
Wurde die Person mit einer Säure übergossen, gelten die gleichen Regeln, jedoch ist hier zwingend eine ausreichende Menge Wasser oder andere passende Hilfsmittel nötig, um die Säure abzuwaschen oder zu neutralisieren. Ohne diese darf keine Probe auf *Körperbeherrschung* abgelegt werden. Mehr zum Feuer- und Säureschaden siehe Detailregeln **340f**.

Eingeengt

Befindet sich eine Person in einer beengten Umgebung, beispielsweise in niedrigen Räumen, engen Stollen oder in einem dichten Gedränge, gilt dies als beengte Umgebung.



In einer solchen Situation erleidet eine Person den Status *Eingeengt*. Sie kann sich dann nur noch eingeschränkt bewegen, was sich besonders im Kampf negativ auswirkt.
Waffen mit der Reichweite kurz führen hier nicht zu Abzügen. Waffen mit der Reichweite mittel hingegen tragen eine Erschwernis von 4 auf Attacke und Parade ein, lange Waffen sogar Erschwernisse von jeweils 8.
Talentanwendungen können in solchen Situationen um bis zu 2 erschwert werden. Zauber und Liturgien werden normalerweise nicht negativ beeinflusst, wenn der Wirkende eingeengt ist.

Eingeengt

Art	Modifikator
Kurze Waffen	+/–0 auf AT; +/–0 auf PA
Mittlere Waffen	–4 auf AT; –4 auf PA
Lange Waffen	–8 auf AT; –8 auf PA
Kleine Schilde	–2 auf AT; –2 auf PA
Mittlere Schilde	–4 auf AT; –3 auf PA
Große Schilde	–6 auf AT; –4 auf PA

Fixiert
Wenn eine Person am Boden festklebt oder von Ranken oder Fallen an Ort und Stelle gehalten wird, gilt sie als *Fixiert*. Ihre GS fällt auf 0, ihr Ausweichenwert wird um 4 gesenkt.

Handlungsunfähig
Die Person ist durch Zustände oder andere Modifikatoren so angeschlagen, dass sie nicht mehr handeln kann. Ihre GS fällt auf 0 und sie kann keine Aktionen oder Verteidigungen ausführen. In den meisten Situationen gilt sie zudem als *liegend*. Je nach Situation kann der Spielleiter erlauben, freie Aktionen auszuführen, um zu sprechen.

Krank
Der Held ist an einer Krankheit erkrankt. So lange die Krankheit nicht abklingt oder der Held geheilt wird, kann er nicht mehr durch eine normale Regenerationsphase regenerieren.
Nutzt er nicht jeden Tag mindestens eine Regenerationsphase zur Erholung (z.B. durch Schlaf oder Bettruhe), verliert er 1W3 Lebenspunkte.

Liegend
Ob gerade geweckt oder zu Boden geworfen, die Person befindet sich in liegender Position. Dies führt besonders im Kampf zu einigen Modifikationen. So lange die Person liegt, kann sie sich nur sehr langsam fortbewegen (GS 1). Ihre Verteidigung ist um 2 erschwert, ihre Angriffe um 4.
Wer aufstehen möchte, braucht dazu 1 Aktion. Ist ein Gegner in Angriffsdistanz, kann er dabei einen Passierschlag ausführen.
Um keinen Passierschlag abzubekommen, kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ablegen. Bei Gelingen bekommt er keinen Passierschlag ab.

Stumm
Die Person kann nicht sprechen, was die Kommunikation mit ihr deutlich einschränkt. Personen mit diesem Status können Probleme bei Zaubern haben.

Taub
Die Person kann nichts hören, was die Kommunikation mit ihr deutlich einschränkt. Personen mit diesem Status können keine Proben auf *Sinnesschärfe* ablegen, die sich nur auf den Hörsinn beziehen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalte entdecken)* sind um 3 erschwert.

Überrascht
Die üblichen Kampfhandlungen gehen davon aus, dass alle Parteien ihre Gegner sehen oder wahrnehmen. Allerdings gibt es Situationen wie beispielsweise Hinterhalte, in denen man überrascht ist. Gegen überraschte Personen darf eine Aktion ausgeführt werden, gegen die keine Verteidigung genutzt werden darf. Erst danach beginnt die reguläre Kampfrunde.

Unsichtbar
Die Person ist mit dem Sichtsinn nicht mehr wahrnehmbar. Sie ist natürlich trotzdem weiterhin hör-, riech- und ertastbar.
Im Kampf kann eine unsichtbare Person nur angegriffen werden, wenn der Angreifer sich über ihre Existenz und grobe Position bewusst ist. Hierzu sind vergleichende Proben auf *Sinnesschärfe (Suchen)* und *Verbergen (Schleichen)* nötig. Ist der Angreifer erfolgreich, darf er Angriffe und Verteidigungen gegen den Unsichtbaren ausführen. Sämtliche Attackewerte werden hierbei halbiert, Fernkampfattacken sind reine Glückstreffer (gewürfelte 1 auf 1W20). Verteidigungen gegen Angriffe eines Unsichtbaren sind auch Glücksache (gewürfelte 1 auf 1W20). Verteidigungen gegen Fernkampfattacken eines Unsichtbaren sind unmöglich.
Zauber und Liturgien können nur auf einen Unsichtbaren gewirkt werden, wenn der Wirkende den Unsichtbaren berührt.

Vergiftet
Der Held ist vergiftet worden. So lange das Gift wirkt, kann der Held nicht mehr durch eine normale Regenerationsphase regenerieren.

KAPITEL 3: HELDENERSCHAFFUNG



»Als Held wird man nicht geboren.
Zum Helden wird man durch seine Taten.«
— alte Weisheit

»Nicht umsonst ist unser Kontinent nach Aves, dem Gott der Abenteuer benannt. Jede Generation hat ihre Helden: Wer kennt nicht die Geschichten über Waldemar den Bären oder König Cuano ui Bennain. Unvergesslich wird Raidri Conchobair bleiben, der Schwertkönig und Träger des legendären Schwerts Siebenstreich – genauso wie vor ihm Geron der Einhändige, Leomar von Baburin und Hlûthar von den Nordmarken.
Mein Volk, die Tulamiden, erzählt sich von Bastrabun, die Thorwaler von Jurga, die Zwerge von Calaman und die Elfen von Lemiran. Und nur ein paar Jahre ist es her, dass die Sieben Gezeichneten den Dämonenmeister zu Fall brachten.
Viele Wahrsager und Propheten sehen eine neue Heldenzeit auf uns zukommen. Bald schon werden wir Geschichten von Recken hören, die heute noch nicht ahnen, dass ihr Name dereinst unsterblich sein wird.
Aber eines haben sie alle gemein: Jeder von ihnen hat einmal klein angefangen.«
— Nedime, Geschichtenerzählerin, neuzeitlich



Nachdem du die Grundregeln des Spiels kennengelernt hast, ist es nun Zeit, dich mit deinen Mitspielern in deine ersten eigenen Abenteuer zu stürzen. Dazu musst du dir zunächst einen Helden erschaffen.
Wenn du sofort losspielen möchtest und dich nicht mit der Heldenerschaffung aufhalten willst, kannst du auf die spielfertigen Archetypen am Ende des Kapitels zurückgreifen. Sie wurden nach den Regeln der Heldenerschaffung erstellt und eignen sich für einen schnellen Einstieg in die Welt des **Schwarzen Auges**.
Möchtest du dir lieber einen Helden nach deinen individuellen Vorstellungen erschaffen, dann folge den einzelnen Schritten dieses Kapitels. Die nächsten Seiten erklären dir Schritt für Schritt, wie du einen Abenteurer erstellst, und anhand eines ausführlichen Beispiels wird die komplette Heldenerschaffung anschaulich begleitet. An einigen Stellen sind Verweise aufgeführt, die dich zu anderen Kapiteln des Buches führen. Dort erhältst du weitere Informationen zu den jeweiligen Regeln. Wenn du einen deiner Helden aus einer alten Edition von **Das Schwarze Auge** spielen möchtest, empfehlen wir dir, diesen Charakter mit den vorgestellten Regeln dieses Kapitels nachzubauen.

Fünfzehn Schritte bis zum eigenen Held

Das Kapitel ist in fünfzehn Abschnitte unterteilt, um dir Schritt für Schritt zu erklären, wie du deinen aventurischen Helden erstellst. Folge ihnen, um deinen SC zu erschaffen.

Heldenerschaffung
Schritt 1: Was für einen Helden möchte ich spielen?
Schritt 2: Erfahrungsgrad wählen
Schritt 3: Spezies wählen
Schritt 4: Kultur wählen
Schritt 5: Eigenschaftspunkte verteilen
Schritt 6: Profession wählen
Schritt 7: Vor- und Nachteile wählen
Schritt 8: Steigerungen vornehmen
Schritt 9: Kampftechniken berechnen
Schritt 10: Sonderfertigkeiten aussuchen
Schritt 11: Letzte Anpassungen vornehmen
Schritt 12: Basiswerte berechnen
Schritt 13: Ausrüstung einkaufen
Schritt 14: Startalter festlegen
Schritt 15: Namen festlegen

Schritt 1: Was für einen Helden möchte ich spielen?

Am Anfang der Heldenerschaffung steht die grundsätzliche Überlegung: Was für einen Helden möchte ich spielen? Diese Frage kannst nur du beantworten, und von der Antwort hängen alle weiteren Schritte ab. Wie kannst du dir die Entscheidung leichter machen, wenn du noch keine Idee hast, was du spielen willst? Am besten wirfst du einen Blick auf die spielbaren Spezies, die Kulturen und Professionen, die in diesem Buch beschrieben werden (Spezies: ab Seite **87**; Kulturen: ab Seite **95**; Professionen: ab Seite **127**), oder schmökerst in den zahlreichen Quellenbänden des **Schwarzen Auges**. Vielleicht entdeckst du dort die Art von Held, die du spielen möchtest, zum Beispiel eine horasische Adlige, einen al'anfanischen Magier oder eine zwergische Söldnerin. Romane, Filme, Computerspiele oder die Archetypen ab Seite **62** können dir ebenfalls als Inspirationsquelle dienen, deine Phantasie beflügeln und dir die Entscheidung leichter machen.

Überlege dir, was du im Spiel am liebsten verkörpern möchtest. In einigen Spielrunden ist es üblich, dass man sich gemeinsam Gedanken über die Zusammenstellung der Gruppe macht, in anderen ist jeder Spieler selbst für die Erschaffung seines Helden verantwortlich, ohne dass man Absprachen trifft.

Falls du einen Zauberer oder Geweihten spielen möchtest, solltest du an dieser Stelle bereits beachten, dass du dazu den Vorteil *Zauberer* bzw. den Vorteil *Geweihter* benötigst.

Beispiel: Louisa, Chris und Sarah möchten sich gemeinsam Helden erstellen. Sie überlegen sich deshalb, welche Charaktere sie spielen möchten.

Louisa hat in letzter Zeit diverse Romane über Meuchler und Diebesbanden gelesen und verspürt Lust, eine zwielichtige Heldin zu verkörpern. Sie tendiert zu einer Einbrecherin, die in die Häuser reicher Patrizier eindringt und sie um ihre wohlverdienten Dukaten erleichtert.

Chris hingegen hat noch keine Vorstellung, in welche Rolle er schlüpfen möchte und blättert durch das Regelwerk. Er entscheidet sich für einen Mittelreicher aus Albernia. Doch er will keinen gewöhnlichen Menschen spielen, sondern einen gläubigen und standfesten Rondrageweihten.

Bei Sarah fällt die Entscheidung schnell: Sie erstellt sich eine auelfische Wildnisläuferin, denn sie ist selbst eine begeisterte Bogenschützin – und die elfische Magie ist für sie ein weiterer Anreiz, eine Elfe zu spielen.

Hintergrundgeschichte
Irgendwann ist der Zeitpunkt gekommen, zu dem du dir überlegen solltest, was dein Held für eine Motivation hat, um auf Abenteuer auszuziehen, wo er aufwuchs, welche Stärken er besitzt und welche Abneigungen er hegt. Schnell kommt ein weiteres Dutzend Fragen auf, deren Antworten den Hintergrund des Helden vertiefen. Nicht selten geht die Frage „Was möchte ich spielen?" mit der Entwicklung der Hintergrundgeschichte einher.

Es gibt Spieler, die sich vor Beginn der Heldenerschaffung ausführliche Gedanken darüber machen. Wieder anderen ist der Hintergrund erst mal nicht so wichtig und sie formen ihn während des Spiels. Mit der Hintergrundgeschichte deines Helden kannst du dem Spielleiter Hinweise darauf geben, welche Art von Abenteuer du mit deinem neuen Helden erleben möchtest, und er kann Anknüpfungspunkte beachten und in die Handlung einfließen lassen.

Im Kapitel **Spieltipps** ab Seite **383** kannst du auf eine Liste mit Fragen zurückgreifen, eine Hilfe, die Hintergrundgeschichte deines Abenteurers auszuformulieren.

Schritt 2: Erfahrungsgrad wählen

Um einen Helden zu erschaffen, musst du zunächst den Erfahrungsgrad (EG) festlegen. Der Erfahrungsgrad gibt an, wie viele Abenteuerpunkte (AP) für die Erschaffung des Charakters zur Verfügung stehen. Dieses Guthaben wird Abenteuerpunktekonto (AP-Konto) genannt, und mit diesen Punkten kannst du Eigenschaften, Fertigkeiten u.Ä. für deinen Helden kaufen. Alles, was du einkaufst, hat einen Abenteuerpunktewert (AP-Wert). Am Ende der Heldenerschaffung darf das Konto keinen negativen Wert aufweisen (zwischenzeitlich durchaus). Sehr wohl darfst du aber ein paar AP übrig behalten (max. 10 AP).

Am besten sprecht ihr euch gemeinsam mit dem Meister ab, mit welchem EG ihr in eure Abenteuer starten wollt. Ihr könnt alle den gleichen EG wählen, um möglichst gleich starke Helden zu erschaffen, oder unterschiedliche Grade, beispielsweise um eine erfahrene Ritterin, ihren unerfahrenen Knappen sowie deren Begleiter, einen betagten, aber brillanten Perainegeweihten darzustellen.

- Der EG legt die Höchstwerte von Eigenschaften, Fertigkeiten und Kampftechniken zu Spielbeginn fest, sowie die maximale Gesamtpunktzahl der Eigenschaftspunkte. Er gibt außerdem an, wie viele Zauber bzw. Liturgien du aktivieren kannst und wie viele davon einer Fremdtradition angehören dürfen. Nach dem Beginn des Spiels sind nicht mehr diese Beschränkungen, sondern nur noch die maximalen Höchstwerte gültig.
- Jeder Held startet mit 3 Schicksalspunkten, egal welchen Erfahrungsgrad er wählt. Dieser Wert kann über Vor- und Nachteile modifiziert werden.
- Unabhängig vom Erfahrungsgrad kann ein Held maximal 80 AP in Vorteile investieren und 80 AP durch Nachteile erlangen.

Der Meister sollte es den Spielern gestatten, den Vorteil Glück auch nach Spielstart zu erwerben.

Beispiel: Louisa, Chris und Sarah möchten alle auf dem Erfahrungsgrad Erfahren starten. Dementsprechend erhält jeder 1.100 Abenteuerpunkte, um seinen Helden zusammenzustellen. Die Höchstgrenze der Eigenschaften liegt bei 14, bei Fertigkeiten bei 10 und bei Kampftechniken bei 12. Die Gesamtanzahl an Eigenschaftspunkten darf bei dem EG Erfahren 100 nicht übersteigen.

Der typische Held
Der typische Held bei **Das Schwarze Auge** startet auf dem Erfahrungsgrad Erfahren, sodass seine Höchstwerte zu Spielbeginn in Eigenschaften 14, bei Fertigkeiten 10 und bei Kampftechniken 12 betragen. Er erhält zudem 3 Schicksalspunkte, die gleichzeitig seinen Höchstwert darstellen. Die Gesamtpunktsumme der Eigenschaftspunkte eines Helden darf 100 nicht übersteigen. In Vor- und Nachteile dürfen höchstens 80 Punkte investiert werden.
Der Spieler muss alle Eigenschaften, Fertigkeiten usw. über das AP-Konto bezahlen, im vorliegenden Fall erhält er beispielsweise 1.100 Abenteuerpunkten für die Heldenerschaffung.

Begrenzung von Eigenschaften, Fertigkeiten und Kampftechniken

Während der Heldenerschaffung zählt die in der Tabelle unten angegebene Grenze nach Erfahrungsgrad für Eigenschaften, Fertigkeiten und Kampftechniken.
Eigenschaften sind nach Spielbeginn nicht mehr begrenzt und können beliebig gesteigert werden. Fertigkeiten und Kampftechniken unterliegen im Spiel einer Begrenzung durch Eigenschaften. Der Höchstwert einer Fertigkeit entspricht der höchsten an der Probe beteiligten Eigenschaft +2; Kampftechnikwerte sind durch die dazugehörige Leiteigenschaft +2 begrenzt.

Eigenschaftsobergrenze
Optionale Regel

Wenn du kein offenes Maximum in den Eigenschaftswerten nach Spielbeginn zulassen möchtest, kannst du als Obergrenze die Höchstwerte aus Tabelle unten nach Erfahrungsgrad +2 festlegen. Ein Kompetenter Held könnte somit beispielsweise seine Eigenschaften bis maximal auf 17 steigern (15 + 2).

Die Obergrenze verändert sich, wenn der Held einen höheren Erfahrungsgrad erreicht (was mit dem Erwerb von AP einhergeht) und könnte auf EG Legendär ein absolutes Maximum von 20 (18 + 2) erreichen. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Maximalwerte bei Heldenerschaffung

Erfahrungsgrad	AP-Konto	Höchstwert Eigenschaft	Höchstwert Fertigkeit	Höchstwert Kampftechnik	maximale Eigenschaftspunkte	maximale Zahl der Zauber/Liturgien	(davon Fremdzauber)
Unerfahren	900	12	10	8	95	8	(0)
Durchschnittlich	1.000	13	10	10	98	10	(1)
Erfahren	1.100	14	10	12	100	12	(2)
Kompetent	1.200	15	13	14	102	14	(3)
Meisterlich	1.400	16	16	16	105	16	(4)
Brillant	1.700	17	19	18	109	18	(5)
Legendär	2.100	18	20	20	114	20	(6)

Für was muss ich alles AP zahlen?

- eventuell für die gewählte Spezies
- eventuell für das gewählte Kulturpaket
- für die Eigenschaftspunkte
- eventuell für das Professionspaket
- für Vorteile (hier vor allem auch auf die Traditionen für Geweihte und Zauberer achten)
- für Sonderfertigkeiten (hier vor allem auch auf die Traditionen für Geweihte und Zauberer achten)
- für Fertigkeiten (Talente, Zauber, Liturgien)
- für Kampftechniken

Schritt 3: Spezies wählen

Als Nächstes muss eine *Spezies* für den Helden ausgewählt werden. Die Spezies ist das Volk, dem dein Held angehört, also z.B. Mensch, Elf oder Zwerg. Damit legst du nicht nur den Rahmen des Aussehens deines Charakters fest, sondern zusätzlich einige Grundwerte und Eigenschaftsänderungen sowie eine Auswahl potenziell wählbarer Kulturen.
Jede Spezies kostet einen Betrag in Abenteuerpunkten, den du von deinem AP-Konto abziehen musst. Im Kapitel **Spezies** ab Seite **87** sind alle spielbaren Spezies dieses Buches aufgeführt, ebenso alle wertetechnischen Angaben und Vorgaben zum Aussehen.

Du bekommst durch die Spezies Folgendes:

- Grundwert der Lebensenergie
- Grundwert der Seelenkraft
- Grundwert der Zähigkeit
- Grundwert der Geschwindigkeit (eventuell)
- Eigenschaftsänderungen durch die Spezies

Außerdem sind noch einige Empfehlungen beigefügt:

- Welche Vor- und Nachteile sind typisch für diese Spezies?
- Welche Vor- und Nachteile sind eher ungeeignet?
- Welche sind die üblichen Kulturen?
- Weiterhin solltest du in diesem Schritt das Aussehen deines Helden festlegen oder mithilfe einiger Zufallstabellen auswürfeln.

Beachte: Es bedarf der Zustimmung des Spielleiters, wenn man untypische Vor- und Nachteile sowie unübliche Kulturen wählen möchte.

Beispiel: Da Louisa und Chris sich für Menschen entschieden haben (beide Mittelländer), müssen sie keine Abenteuerpunkte für ihre Spezies ausgeben.

Sarah hingegen hat sich für eine Elfe entschieden und muss 18 Abenteuerpunkte bezahlen. Alle Spieler notieren sich auf ihrem Heldenbogen die entsprechenden Grundwerte. Diese werden sie später für die Berechnung der Basiswerte benötigen.

Außerdem bestimmen Louisa, Chris und Sarah das Aussehen ihrer Helden nach den Vorgaben der Beschreibung der Spezies. Anstatt zu würfeln, suchen sie sich jedoch Haar- und Augenfarbe sowie Größe und Gewicht selbst aus.

Nach Abzug der Kosten verfügt Sarah von ihren ursprünglich 1.100 Abenteuerpunkten noch über 1.082. Louisas und Chris' Konto verändert sich nicht.

Das passende Geschlecht
In Aventurien und in vielen anderen Regionen Deres herrscht zwischen den Geschlechtern Gleichberechtigung. Es kann ebenso Krieger wie Kriegerinnen und Piraten wie Piratinnen geben, ohne dass dies merkwürdig wäre.
Dennoch gibt es Kulturen, bei denen es einen großen Unterschied macht, ob du dem männlichen oder weiblichen Geschlecht angehörst. So behandeln Novadis und Andergaster Frauen nicht gleichberechtigt, sondern ordnen sie dem Mann unter, während im Königreich Aranien ein Matriarchat vorherrscht und die Frauen die wirtschaftliche und politische Macht in den Händen halten.

Schritt 4: Kultur wählen

Jeder Held gehört einer Kultur an. Mit der Wahl der Kultur bestimmst du, wo dein Held aufgewachsen ist, welche Bräuche er pflegt, wie er sich kleidet und welche Weltsicht er hat. Du kannst bedenkenlos Kulturen wählen, die für die gewählte Spezies üblich sind. Die anderen erfordern Rücksprache mit dem Spielleiter. Alle Kulturen sind gratis, es sei denn, du wählst ein Kulturpaket. In diesem Fall musst du den AP-Wert zahlen und bekommst den entsprechenden FW der genannten Fertigkeiten.
Im Kapitel **Kulturen** ab Seite **95** ist eine große Auswahl der Kulturen des Regelwerks aufgeführt, ebenso alle wertetechnischen Angaben und Beschreibungen.

Spezies in der Übersicht

Spezies	LE	SK	ZK	GS	Eigenschaften	Vorteile	Nachteile	AP-Wert
Mensch	5	–5	–5	8	eine beliebige +1	keine	keine	0 AP
Elf	2	–4	–6	8	IN und GE +1; KL oder KK –2	Zauberer, Zweistimmiger Gesang	keine	18 AP
Halbelf	5	–4	–6	8	eine beliebige +1	keine	keine	0 AP
Zwerg	8	–4	–4	6	KO und KK +1; CH oder GE –2	keine	keine	61 AP

Mit der Wahl der Kultur erhältst du Folgendes:

- Dein Held bekommt die angegebene Muttersprache als Sonderfertigkeit Sprache III. Außerdem ist ein Vorschlag für eine passende Schrift-Sonderfertigkeit aufgeführt, die du aber bezahlen musst (die AP-Kosten sind bei der Beschreibung angegeben).
- Du erhältst eine passende Sonderfertigkeit Ortskenntnis gratis.
- Sozialstatus: Der Sozialstatus gibt an, ob ein Held adlig, ein einfaches Mitglied seiner Kultur oder gar unfrei ist. Wenn dein Held keinen besonderen Sozialstatus wählt, ist er ein freier Angehöriger der Kultur. Soll er ein Adliger sein oder einen anderen speziellen Sozialstatus erhalten, kann er unter den aufgelisteten wählen und muss diesen über einen Vor- oder Nachteil erwerben.
- Empfehlungen zu typischen oder untypischen Talenten sowie Vor- und Nachteilen und Namen.

Beachte: Es bedarf der Zustimmung des Spielleiters, wenn man untypische Vor- und Nachteile sowie unübliche Professionen wählen möchte.

Sprachspezialisierungen
Optionale Regel

Wenn du mit der optionalen Regel von Sprachspezialisierungen spielen möchtest, findest du bei der Kulturbeschreibung Vorschläge für solche. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Beispiel: Nachdem alle die Beschreibung der üblichen Kulturen ihrer Spezies durchgelesen haben, legen Louisa, Chris und Sarah fest, wo sie herkommen.
Louisa schwankt zwischen Mhanadistani und Horasier, schlussendlich macht aber das Horasreich das Rennen. Dementsprechend nimmt sie die Kultur Horasier und bekommt die Sprache Garethi III als ihre Muttersprache gratis. Sie möchte aus der Stadt Grangor stammen, also erhält sie noch die Sonderfertigkeit Ortskenntnis (Grangor).



Mirhiban al'Orhima

Chris wählt als Kultur Mittelreicher und erhält die Sprache Garethi auf Stufe III und Ortskenntnis (Havena). Er möchte zudem einen Adligen spielen und notiert sich schon mal für die spätere Auswahl der Vorteile, dass er sich den Vorteil Adlig gönnen möchte.

Sarah entscheidet sich für die Kultur der Auelfen und schreibt sich die Sprache Isdira III auf das Heldendokument. Für die Ortskenntnis wählt sie ihr Dorf und die nähere Umgebung.

Die Wahl der Kultur war kostenlos, sodass Louisa und Chris immer noch 1.100 Abenteuerpunkte auf ihrem Konto haben, Sarah stehen noch 1.082 zur Verfügung.

Kulturen im Überblick

Kultur	Talente des Kulturpakets	AP-Wert
Menschliche Kulturen:		
Andergaster	Holzbearbeitung +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +2	20 AP
Aranier	Betören +1, Brett- & Glücksspiel +1, Gassenwissen +2, Handel +2, Menschenkenntnis +1, Rechnen +1, Sagen & Legenden +1, Stoffbearbeitung +1, Überreden +2	26 AP
Bornländer	Fährtensuchen +1, Holzbearbeitung +2, Lebensmittelbearbeitung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Wildnisleben +1, Zechen +2	18 AP
Fjarninger	Einschüchtern +2, Fährtensuchen +1, Körperbeherrschung +1, Kraftakt +2, Metallbearbeitung +1, Orientierung +2, Selbstbeherrschung +1, Steinbearbeitung +1, Wildnisleben +2	33 AP

Kulturen im Überblick

Kultur	Talente des Kulturpakets	AP-Wert
Menschliche Kulturen:		
Horasier	Betören +1, Boote & Schiffe +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Handel +1, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Tanzen +1	27 AP
Maraskaner	Götter & Kulte +1, Heilkunde Gift +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +1	26 AP
Mhanadistani	Brett- & Glücksspiel +2, Gassenwissen +2, Geschichtswissen +1, Götter & Kulte +2, Handel +2, Magiekunde +1, Sagen & Legenden +2, Überreden +1	28 AP
Mittelreicher	Holzbearbeitung +1, Metallbearbeitung +1, Pflanzenkunde +1, Stoffbearbeitung +1, Tierkunde +1	12 AP
Mohas	Fährtensuchen +1, Heilkunde Gift +1, Körperbeherrschung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Sagen & Legenden +1, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +2	38 AP
Nivesen	Fährtensuchen +2, Fahrzeuge +1, Orientierung +2, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +2	37 AP
Norbarden	Fahrzeuge +2, Geographie +2, Handel +2, Orientierung +1, Überreden +1, Wildnisleben +1	18 AP
Nordaventurier	Fährtensuchen +1, Handel +1, Holzbearbeitung +1, Lederbearbeitung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Selbstbeherrschung +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1, Zechen +1	25 AP
Nostrier	Fischen & Angeln +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1	15 AP
Novadis	Einschüchtern +2, Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Rechtskunde +1, Reiten +2, Tierkunde +1, Wildnisleben +2	25 AP
Südaventurier	Betören +1, Boote & Schiffe +1, Fischen & Angeln +1, Gassenwissen +2, Heilkunde Gift +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Willenskraft +1	26 AP
Svellttaler	Fährtensuchen +2, Fahrzeuge +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1	21 AP
Thorwaler	Boote & Schiffe +2, Einschüchtern +1, Fischen & Angeln +2, Geographie +1, Holzbearbeitung +2, Kraftakt +2, Orientierung +1, Sagen & Legenden +1, Zechen +2	24 AP
Zyklopäer	Boote & Schiffe +1, Fischen & Angeln +2, Geschichtswissen +1, Götter & Kulte +2, Musizieren +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen & Legenden +1, Tanzen +1	16 AP
Elfische Kulturen:		
Auelfen	Betören +1, Boote & Schiffe +1, Fährtensuchen +1, Fischen & Angeln +2, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Schwimmen +2, Singen +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +1, Verbergen +1, Wildnisleben +1	43 AP
Firnelfen	Fährtensuchen +2, Fischen & Angeln +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +2, Selbstbeherrschung +1, Singen +2, Sinnesschärfe +2, Tierkunde +2, Verbergen +2, Wildnisleben +2	55 AP
Waldelfen	Fährtensuchen +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Singen +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +2, Wildnisleben +1	47 AP
Zwergische Kulturen:		
Ambosszwerge	Einschüchtern +1, Geschichtswissen +1, Kraftakt +2, Kriegskunst +2, Mechanik +1, Metallbearbeitung +2, Orientierung +1, Sagen & Legenden +1, Steinbearbeitung +2, Verbergen +1, Zechen +2	31 AP
Brillantzwerge	Betören +1, Geographie +2, Geschichtswissen +1, Metallbearbeitung +1, Musizieren +1, Sagen & Legenden +1, Schlösserknacken +2, Steinbearbeitung +1, Tanzen +1, Verbergen +2, Zechen +1	29 AP
Erzzwerge	Geschichtswissen +2, Götter & Kulte +2, Mechanik +2, Metallbearbeitung +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen & Legenden +2, Selbstbeherrschung +1, Steinbearbeitung +1, Verbergen +2, Zechen +1	34 AP
Hügelzwerge	Fahrzeuge +1, Fischen & Angeln +1, Lebensmittelbearbeitung +2, Singen +1, Tanzen +1, Verbergen +2, Zechen +1	13 AP

Schritt 5: Eigenschaftspunkte verteilen

Nun kommen die Eigenschaften deines Helden an die Reihe. Alle Helden haben zu Beginn der Heldenerschaffung 8 Punkte in allen Eigenschaften. Jeder zusätzliche Eigenschaftspunkt muss mit Abenteuerpunkten bezahlt werden. Bis zu einem Eigenschaftswert von 14 kostet jeder Eigenschaftspunkt 15 Abenteuerpunkte.

Über einem Wert von 14 steigen die Kosten pro Punkt an (siehe Tabelle **Kosten von Eigenschaftspunkten**). Am Ende dieses Schrittes muss ein Held in jeder Eigenschaft mindestens 8 Punkte besitzen und höchstens so viele Punkte, wie als Höchstwert durch den Erfahrungsgrad vorgegeben.

Die Gesamtanzahl an Eigenschaftspunkten, die ein Held zu Spielbeginn besitzen darf, wird ebenfalls durch den Erfahrungsgrad begrenzt. Jeder Held hat zu Beginn durch den Startwert von 8 in jeder Eigenschaft schon automatisch 64 Eigenschaftspunkte.

Im Falle des Erfahrungsgrades Erfahren würde dies bedeuten, dass Helden zu Spielbeginn in der Summe bis zu 100 Eigenschaftspunkte erreichen dürfen und ihre Eigenschaftswerte sich in einem Rahmen von 8 bis 14 bewegen müssen (eventuell noch durch Eigenschaftsänderungen modifiziert).

Kosten von Eigenschaftspunkten

Eigenschaftswert	AP-Wert
Bis 14	15 AP
15	30 AP
16	45 AP
17	60 AP
18	75 AP
19	90 AP

Weniger Punkte auf Eigenschaften

Je nach Erfahrungsgrad darf ein Held nur eine bestimmte Gesamtanzahl von Eigenschaftspunkten haben. Es ist für das wahrscheinlichere Gelingen von Proben angeraten, diese Summe auszuschöpfen. Allerdings ist kein Spieler dazu gezwungen, seinen Helden mit diesem Maximum auszustatten. Er kann seine AP auch in andere Bereiche der Heldenerschaffung stecken, beispielsweise Fertigkeiten.

100 Eigenschaftspunkte

Helden, die mit dem Erfahrungsgrad Erfahren erschaffen werden, dürfen in der Regel nur 100 Punkte mit einem Höchstwert von 14 pro Eigenschaft verteilen. Da alle Punkte bis 14 die gleichen Kosten aufweisen, kann man anstatt alle Abenteuerpunkte zu berechnen einfach eines der nebenstehenden Pakete wählen: Alle Pakete kosten den gleichen Betrag (siehe jeweils Paket) und ergeben in der Summe genau 100 Eigenschaftspunkte.

Die Zahlenwerte in der Tabelle stehen für die Eigenschaftswerte, die du verteilen kannst. Wenn ein Paket gewählt wurde, können die 100 Punkte einfach auf die acht Eigenschaften verteilt werden. Die Kosten gehen davon

Beispielhafte Verteilung von 100 Eigenschaftspunkten (kein Wert über 14)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
14	13	14	14	14	14	14	14	14	14	14
14	13	14	14	14	14	14	14	13	14	14
12	13	13	13	14	14	14	14	13	14	14
12	13	13	13	14	13	14	14	13	14	14
12	12	12	12	12	12	14	13	13	14	11
12	12	12	12	12	12	14	12	12	10	11
12	12	12	11	10	11	8	10	12	10	11
12	12	10	11	10	10	8	9	10	10	11

Kosten: 540 AP

Beispielhafte Verteilung von 100 Eigenschaftspunkten (ein Wert auf 15)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
14	13	14	14	14	14	14	14	13	14	14
12	13	13	13	14	14	14	14	13	14	14
12	13	13	13	14	13	14	14	13	14	14
12	12	12	12	12	12	14	13	13	14	11
12	12	12	12	12	12	13	11	12	10	11
12	12	12	11	10	10	8	10	11	10	11
11	10	9	10	9	10	8	9	10	9	10

Kosten: 555 AP

Beispielhafte Verteilung von 100 Eigenschaftspunkten (zwei Werte auf 15)

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15
12	13	13	13	14	14	14	14	13	14	14
12	13	13	13	14	13	14	14	13	14	13
12	12	12	12	12	12	13	13	13	13	11
12	12	12	12	12	12	13	10	11	10	11
11	12	11	10	9	10	8	10	10	10	11
11	8	9	10	9	9	8	9	10	9	10

Kosten: 570 AP

aus, dass wie üblich alle Eigenschaften auf 8 starten und alle übrigen Punkte mit AP bezahlt werden müssen.
Anmerkung: Die Pakete der ersten Tabelle kosten **540 AP** und gehen davon aus, dass der Spieler keinen Wert von 15 verteilt. Die Pakete der zweiten Tabelle kosten **555 AP** und gehen davon aus, dass eine Eigenschaft auf 15 liegt (in den meisten Fällen ist dies für die Spezies Mensch auf EG Erfahren gedacht). Die Pakete der dritten Tabelle gehen von zwei 15er Werten aus und kosten **570 AP** (in den meisten Fällen ist dies für nichtmenschliche Spezies wie Elfen und Zwerge auf EG Erfahren gedacht).

Tabelle 3 hat für Spezies mit Eigenschaftsänderungen, z.B. für Elfen und Zwerg, einkalkuliert, dass eine Eigenschaft höchstens auf dem Wert 12 liegen darf (siehe Seite 88).

Beispiel: Louisa gibt 540 Abenteuerpunkte aus und wählt dafür das Eigenschaftspaket H aus der ersten Tabelle. Sie verteilt auf Mut, Intuition, Fingerfertigkeit und Gewandtheit die 14 Punkte des Pakets, da sie diese Eigenschaften für ihre Einbruchsfähigkeiten braucht. Da sie aber Stadtwachen gut überreden und mit Hehlern erfolgreich feilschen will, entscheidet sie sich, die 13 auf Charisma zu legen. Klugheit setzt sie auf 12, während ihr die Eigenschaft Konstitution nicht so wichtig ist und sie nur 10 Punkte dafür ausgibt. Körperkraft hat für sie kaum eine Bedeutung, sodass sie ihr die 9 zuweist.
Als Mensch hätte sie eine Eigenschaft mit einer Eigenschaftsänderung versehen können und so mit einem Startwert von 15 anfangen können, Louisa hat sich aber dagegen entschieden.

Chris wählt Paket A aus Tabelle 2, gibt 555 Abenteuerpunkte dafür aus und verteilt die 15 auf Mut, die 14 auf Intuition, die anderen Eigenschaften bekommen jeweils 12 Punkte, nur in der Eigenschaft Klugheit steht er nicht so gut da. Dafür gibt es nur einen 11er-Wert.

Sarah verteilt ihre Eigenschaften wie folgt: MU 12, KL 10, IN 14, CH 13, FF 14, GE 14, KO 13, KK 9. Diese Verteilung kostet sie 525 AP (sie hat sich 35 Eigenschaftspunkte gekauft, was 35 x 15 AP = 525 AP kostet). Die Spezies Elf gewährt ihr noch Eigenschaftsänderungen, die die Höchstgrenzen von bestimmten Eigenschaften erhöhen oder senken. Sarah entschließt sich für einen Abzug des Höchstwerts von 2 auf Klugheit. Dafür erhält sie als Elfe noch die Möglichkeit, dass ihr Höchstwert in Gewandtheit und Intuition 15 statt 14 ist. Diese Punkte kosten sie aber nicht 15 AP, sondern 30, da Eigenschaften über 14 Punkte mehr kosten als die üblichen 15 AP.
Der Abzug auf ihren Höchstwert auf Klugheit macht ihr wenig zu schaffen. Sie hat sich nur eine Klugheit von 10 gegeben, ihr Höchstwert wäre 12 (14 durch den Erfahrungsgrad –2 durch die Eigenschaftsänderung der Spezies Elf = 12).
Dennoch muss Sarah in diesem Fall auch auf die Gesamtanzahl ihrer Eigenschaftspunkte achten. Mehr als 100 Punkte sind in der Summe bei ihrem Erfahrungsgrad Erfahren nicht erlaubt.
Allerdings hatte sie zuvor nur 99 Eigenschaftspunkte verteilt. Der letzte Punkt Gewandtheit ist ihr also gestattet. Dafür muss sie insgesamt aber 555 Abenteuerpunkte zahlen (525 AP für alle Eigenschaftspunkte bis 14 + 30 für den Gewandtheitspunkt auf den Wert 15). Sie überlegt, ob sie die Intuition noch auf 15 setzt und dafür eine andere Eigenschaft senkt, aber schlussendlich entscheidet sie sich dagegen.

Übersicht über die Eigenschaften unserer Helden:
1. *Louisa: MU 14, KL 12, IN 14, CH 13, FF 14, GE 14, KO 10, KK 9*
2. *Chris: MU 15, KL 11, IN 14, CH 12, FF 12, GE 12, KO 12, KK 12*
3. *Sarah: MU 12, KL 10, IN 14, CH 13, FF 14, GE 15, KO 13, KK 9*

Der aktuelle Stand der Abenteuerpunktekonten beträgt: Louisa 560, Chris 545, Sarah 527

Schritt 6: Profession wählen

Bevor ein Held ein Abenteurer geworden ist, erlernte er das Handwerk seines Berufsstandes. Er wurde als Magier von einem Lehrmeister unterrichtet, im Kriegshandwerk geschult oder von einem alten Dieb in der Kunst des Taschendiebstahls unterwiesen. Diese Ausbildung spiegelt sich in der Profession eines Charakters wider. Sie verdeutlicht, in welchen Talenten der Held Erfahrung gesammelt hat, ob er an Waffen ausgebildet wurde und – falls er ein Zauberer oder Geweihter ist – über welche magischen Fähigkeiten und Liturgien er verfügt. Die vorgestellten Professionen sind nur Beispiele. Spieler können sich eigene Professionen zusammenstellen oder die aufgeführten Beispiele verändern.
Bei jeder Profession ist ein Professionspaket beigefügt. Dort stehen auch die AP-Werte, die aufgebracht werden müssen, um dieses Paket zu wählen und die typischen Werte einer solchen Profession zu erhalten. Achte bei der Wahl aber auch auf die Voraussetzungen. Bei manchen Professionspakten muss dein Held z.B. bestimmte Sonderfertigkeiten besitzen, für die du vorher AP ausgeben musst.
Wenn du dich für eine Profession entschieden hast, notiere dir alle aufgeführten Werte (etwa Fertigkeiten) und bezahle die Kosten der Profession. Die meisten Professionen verfügen über Varianten des Berufs, zwischen denen du wählen kannst, und die einige Werte hinzufügen oder bestehende verändern.
Du kannst nur Professionen wählen, die für die Kultur deines Helden üblich sind. Abweichungen davon erfordern die Erlaubnis des Spielleiters. Dies liegt daran, dass einige Kulturen bestimmte Berufe nicht ausbilden: Unter den Elfen gibt es so gut wie keine Gildenmagier, Fjarninger kennen kein Rittertum und Mittelreicher bilden üblicherweise keine Stammeskrieger aus.
Im Kapitel **Professionen** ab Seite **127** sind viele spielbare Professionen des Regelwerks aufgeführt, ebenso alle wertetechnischen Angaben und Beschreibungen.

Mit der Wahl des Professionspakets erhältst du Folgendes:

- Du bekommst Fertigkeitspunkte für bestimmte Talente.
- Zaubererprofessionen erhalten Zauber. Sie werden dadurch automatisch aktiviert und fallen unter das Maximum der Zauber bei Spielbeginn.
- Geweihtenprofession erhalten Liturgien. Sie werden dadurch automatisch aktiviert und fallen unter das Maximum der Liturgien zu Spielbeginn.
- Sowohl Zauberer- als auch Geweihtenprofessionen bekommen eventuell Zaubertricks bzw. Segnungen. Um welche es sich handelt, ist bei der Profession angegeben.
- Gegebenenfalls bekommst du Sonderfertigkeiten für deinen Helden.
- Außerdem erhältst du Punkte für deine Kampftechniken. Zwar startet jeder Held automatisch mit 6 Punkten in jeder Technik, aber je mehr Punkte dein Held besitzt, desto besser ist er in der jeweiligen Kampftechnik.

Einige Angaben bei der Profession geben dir Empfehlungen mit auf dem Weg:

- Typische Vor- und Nachteile behandelt Stärken und Schwächen, die typisch für den Beruf sind.
- Der Punkt untypische Vor- und Nachteile führt hingegen Stärken und Schwächen auf, die selten bei Vertretern dieser Profession auftreten.

Beachte: Einige Professionspakete kannst du nur wählen, wenn du die Voraussetzungen erfüllst. Dies können Mindestwerte in Eigenschaften sein, aber auch Vorteile, Sonderfertigkeiten oder verbotene Nachteile.

Zauberer und Geweihte

Bitte beachte, dass du zur Erstellung von Zauberern und Geweihten den Vorteil Zauberer bzw. den Vorteil Geweihter benötigst. Ohne sie kannst du bestimmte Professionen nicht wählen. Achte außerdem darauf, dass du auch noch eine Tradition wählen musst, die AP kostet!

Erfahrungsgrad und Profession

Die Professionspakete ab Seite **129** sind für Helden mit dem Erfahrungsgrad Erfahren gedacht. Wenn du Spielercharaktere mit höherem Erfahrungsgrad spielen willst, kannst du das Professionspaket als Grundlage nehmen, aber die Werte noch weiter erhöhen, bis zum Höchstwert der Fertigkeiten und der Kampftechniken des Erfahrungsgrades. Die zusätzlichen AP-Kosten musst du natürlich von deinem AP-Konto bezahlen.

Bei Helden mit niedrigerem Erfahrungsgrad kannst du die Professionspakete ebenfalls als Beispiel nutzen, aber du solltest einige der Fertigkeitspunkte abziehen (Einige der Professionspakete wären für unerfahrene Helden zu teuer von den AP-Kosten).

Professionen modifizieren

Auch wenn die Professionspakete sehr viele Berufe Deres abdecken, musst du dich nicht zwangsweise für ein Paket entscheiden, sondern kannst dir die Fertigkeiten deines Helden frei zusammenstellen oder die Pakete modifizieren.

Wenn du der Meinung bist, dass dein Streuner z.B. schlechter im Talent *Verbergen* sein sollte, dann korrigiere den Fertigkeitswert nach unten und berechne, wie viele Abenteuerpunkte du einsparst.

Der umgekehrte Fall ist ebenso denkbar, beachte aber immer die Höchstwerte von Fertigkeiten für deinen gewählten Erfahrungsgrad. Ebenso kannst du die Profession deines Helden von Grund auf neu erstellen und ihm die Fähigkeiten geben, die du möchtest. Falls du dich für diesen Schritt entscheidest, solltest du deinen Helden mit dem Meister absprechen.

Bei Zaubererprofessionen müssen einige Punkte beachtet werden:

- Es dürfen maximal so viele Zauber aktiviert werden, wie der Erfahrungsgrad angibt. Davon dürfen nur so viele Zauber einer fremden Tradition angehören (Fremdzauber), wie in der unten stehenden Tabelle angegeben. Alle anderen müssen der gewählten Tradition angehören oder allgemeine Zauber sein.
- Geweihte dürfen nur allgemeine Liturgien und Liturgien ihrer eigenen Kirche wählen. Liturgien aus anderen Geweihtentraditionen können nicht gewählt werden. Es gilt eine Obergrenze für die Anzahl der Liturgien, die sich nach dem EG richtet.
- Geweihte der Zwölfgötter müssen auf jeden Fall die Zwölf Segnungen beherrschen. Sie müssen bei der Heldenerschaffung erworben werden.

Erfahrungsgrad und Zauber fremder Traditionen

Erfahrungsgrad	Zahl der Fremdzauber
Unerfahren	0
Durchschnittlich	1
Erfahren	2
Kompetent	3
Meisterlich	4
Brillant	5
Legendär	6



Beispiel: Louisa schaut sich die Werte der Streunerin und der Variante Einbrecherin an und entscheidet, dass diese ihrer Vorstellung von ihrer Heldin sehr nahe kommen. Sie erfüllt die Voraussetzungen MU 12 und IN 12 ohne Schwierigkeiten. Also bezahlt sie die bei der Einbrecherin angegebenen 228 Abenteuerpunkte und schreibt sich die Angaben zu Kampftechniken, Sonderfertigkeiten sowie Talenten ab.

Talente: *Klettern 7, Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 4, Taschendiebstahl 2, Verbergen 5, Zechen 4, Betören 3, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 2, Willenskraft 4, Orientierung 4, Brett- & Glücksspiel 2, Götter & Kulte 2, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Schlösserknacken 7*

Kampftechniken: *Dolche 10, Raufen 12, eine der folgenden Kampftechniken 10 statt 6: Armbrüste oder Wurfwaffen (hier entscheidet sich Louisa für die Wurfwaffen)*

Sonderfertigkeiten: *Sprachen für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Gassenwissen*

Chris hält sich an das Wertepaket des Rondrageweihten, gibt die Kosten von 283 Abenteuerpunkten aus und notiert sich wie Louisa alle Talente, Sonderfertigkeiten, Kampftechniken und in seinem Fall auch Liturgien.
Bei den Voraussetzungen kann er jene für die Eigenschaften bereits erfüllen (MU 13 und IN 12), den Vorteil Geweihter, die Sonderfertigkeit Tradition Rondrageweihter, und die Nachteile Prinzipientreue II (Rondrakirche) und Verpflichtungen II (Tempel und Kirche) muss er sich noch zulegen.

Talente: *Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3, Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 4, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 4, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 5, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Heilkunde Wunden 3, Metallbearbeitung 3*

Liturgien: *Die Zwölf Segnungen, Ehrenhaftigkeit 6, Objektsegen 5, Schmerzresistenz 6, Schutz der Wehrlosen 4*

Kampftechniken: *Raufen 10, Schwerter 12, Zweihandschwerter 10, eine Kampftechnik aus folgender Liste 10: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen (hier sucht sich Chris die Hiebwaffen aus)*

Sonderfertigkeiten: *Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte*

Sarah möchte ihre Heldin zu ihrer Wildnisläuferin machen und gibt dafür 256 Abenteuerpunkte aus.

Talente: *Körper: Körperbeherrschung 4, Schwimmen 2, Singen 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4*
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen 7, Orientierung 4, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 7
Wissen: –
Handwerk: Holzbearbeitung 5, Musizieren 4



Zauber: *Handwärmer, Armatrutz 6, Fulminictus 5, Odem 3, Silentium 6, Visibili 5, Wasseratem 3*

Kampftechniken: *Bögen 12, Dolche 8*

Sonderfertigkeiten: *Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Fährtensuchen, Freundschaftslied 4*

Der aktuelle Stand lautet: Louisa 332 Abenteuerpunkte, Chris 262 Abenteuerpunkte, Sarah 271 Abenteuerpunkte.

Schritt 7: Vor- und Nachteile wählen

Um die Besonderheiten eines Helden zu verdeutlichen, kannst du ihn bei der Heldenerschaffung mit einer Vielzahl von Vor- und Nachteilen ausstatten.
Diese Stärken und Schwächen eines Helden kosten dich Abenteuerpunkte (bei Vorteilen) bzw. geben ihm Punkte dazu (bei Nachteilen).
Die maximale Zahl an Abenteuerpunkten, die man in Vorteile investieren kann, beträgt 80 Punkte. Durch Nachteile kann man ebenfalls nur 80 Abenteuerpunkte dazugewinnen.
Im Kapitel **Vorteile und Nachteile** ab Seite **161** sind viele Stärken und Schwächen aufgelistet, aus denen du wählen kannst.

Beispiel: Louisa hat sich die Liste mit den Vor- und Nachteilen angesehen. Als Vorteile wählt sie Glück II (60 AP) und Soziale Anpassungsfähigkeit (10 AP), als Nachteile die Schlechten Eigenschaften Goldgier (–5 AP) und Neugier (–5 AP). Außerdem hat sie an der Schlechten Angewohnheit Putzfimmel (–2 AP) Gefallen gefunden und wählt diesen Nachteil aus.

Chris ist zufrieden. Er möchte nur mehr Lebenspunkte, sodass er sich für den Vorteil Hohe Lebenskraft auf Stufe III (18 AP) entscheidet. Sein Lebensenergie-Grundwert erhöht sich um 3 Punkte. Bei den Voraussetzungen für sein Professionspaket stehen noch der Vorteil Geweihter (25 AP) und die Nachteile Prinzipientreue II (Rondrakirche) (–20 AP) und Verpflichtungen II (Tempel und Kirche) (–20 AP). Und aufgrund seiner Überlegung ein Adliger zu sein, wählt er noch den Vorteil Adlig I (5 AP). Am Ende bezahlt er bei diesem Schritt 3 AP. Weitere Vor- und Nachteile wählt er nicht.

Da ihr AP-Konto durch ihre letzten Entscheidungen geschrumpft ist, kann Sarah ihrer Wildnisläuferin nur noch wenige Vorteile spendieren. Durch die Spezies hat sie bereits eine Menge an automatischen Vor- und Nachteilen erhalten. Sarah entscheidet sich aber, dass ihre Elfe noch einen zusätzlichen Herausragenden Sinn bekommen soll, und nimmt ein Herausragendes Gehör dazu. Der Vorteil kostete sie 12 Abenteuerpunkte.

Der Stand der Abenteuerpunktekonten der drei Spieler lautet: Louisa 274 Punkte, Chris 257 Punkte, Sarah 259 Punkte.

Vor- und Nachteile in der Übersicht

Vorteil	Voraussetzungen	AP-Wert
Adel I-III	Kultur muss über einen passenden Adel verfügen	5 Abenteuerpunkte pro Stufe
Altersresistenz (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Altersresistenz als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen, kein Nachteil Schnelle Alterung	5 Abenteuerpunkte
Angenehmer Geruch	keine	6 Abenteuerpunkte
Begabung	kein Nachteil Unfähig für diese Fertigkeit, nicht mehr als drei Begabungen pro Person	A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 6/12/18/24 Abenteuerpunkte
Beidhändig	keine	15 Abenteuerpunkte
Dunkelsicht I-II (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Dunkelsicht als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen, kein Nachteil Nachtblind	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Eisenaffine Aura	Vorteil Zauberer	15 Abenteuerpunkte
Entfernungssinn	kein Nachteil Blind, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Farbenblind oder Verstümmelt (Einäugig)	10 Abenteuerpunkte
Flink	kein Nachteil Behäbig, Fettleibig oder Verstümmelt (Einbeinig)	8 Abenteuerpunkte
Fuchssinn	keine	15 Abenteuerpunkte
Geborener Redner	kein Nachteil Stumm	4 Abenteuerpunkte
Geweihter	keine	25 Abenteuerpunkte
Giftresistenz I-II	kein Nachteil Giftanfällig	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Glück I-III	kein Nachteil Pech	30 Abenteuerpunkte pro Stufe
Gutaussehend I-II	kein Nachteil Hässlich	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Herausragende Fertigkeit	kein Nachteil Unfähig in der Fertigkeit	A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte pro Anwendung
Herausragende Kampftechnik	keine	B-/C-/D-Kampftechnik: 8/12/16 Abenteuerpunkte
Herausragender Sinn	kein Nachteil Eingeschränkter Sinn für den gleichen Sinn, kein Nachteil Blind (für Sicht), kein Nachteil Taub (für Gehör)	Sicht/Gehör: 12 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack: 6 Abenteuerpunkte; Tastsinn: 2 Abenteuerpunkte
Hitzeresistenz	kein Nachteil Hitzeempfindlich	5 Abenteuerpunkte
Hohe Astralkraft I-VII	Vorteil Zauberer, kein Nachteil Niedrige Astralkraft	6 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hohe Karmalkraft I-VII	Vorteil Geweihter, kein Nachteil Niedrige Karmalkraft	6 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hohe Lebenskraft I-VII	kein Nachteil Niedrige Lebenskraft	6 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hohe Seelenkraft	kein Nachteil Niedrige Seelenkraft	25 Abenteuerpunkte
Hohe Zähigkeit	kein Nachteil Niedrige Zähigkeit	25 Abenteuerpunkte
Immunität gegen (Gift)	keine	halbe Giftstufe in Abenteuerpunkten
Immunität gegen (Krankheit)	keine	halbe Krankheitsstufe in Abenteuerpunkten
Kälteresistenz	kein Nachteil Kälteempfindlich	5 Abenteuerpunkte
Krankheitsresistenz I-II	kein Nachteil Krankheitsanfällig	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Magische Einstimmung	Vorteil Zauberer, kein Nachteil Magische Einschränkung auf die gleiche Umgebung	40 Abenteuerpunkte
Mystiker	Vorteil Geweihter, kein Vorteil Pragmatiker	20 Abenteuerpunkte
Nichtschläfer (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Nichtschläfer als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen	8 Abenteuerpunkte
Pragmatiker	Vorteil Geweihter, kein Vorteil Mystiker	10 Abenteuerpunkte
Reich I-X	kein Nachteil Arm	1 Abenteuerpunkte pro Stufe



Vor- und Nachteile in der Übersicht

Vorteil	Voraussetzungen	AP-Wert
Richtungssinn	keine Nachteil Unfähig in Orientierung	10 Abenteuerpunkte
Schlangenmensch	keine	6 Abenteuerpunkte
Schwer zu verzaubern (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Schwer zu verzaubern als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen.	15 Abenteuerpunkte
Soziale Anpassungsfähigkeit	kein Nachteil Unfähig auf ein Gesellschaftstalent	10 Abenteuerpunkte
Unscheinbar	keine	4 Abenteuerpunkte
Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I-III	Vorteil Zauberer, kein Nachteil Schlechte Regeneration (Astralenergie)	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verbesserte Regeneration (Karmaenergie) I-III	Vorteil Geweihter, kein Nachteil Schlechte Regeneration (Karmaenergie)	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I-III	kein Nachteil Schlechte Regeneration (Lebensenergie)	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verhüllte Aura	Vorteil Zauberer	20 Abenteuerpunkte
Vertrauenerweckend	kein Unfähig in einem Gesellschaftstalent	25 Abenteuerpunkte
Waffenbegabung	keine	B-/C-/D-Kampftechnik: 5/10/15 Abenteuerpunkte
Wohlklang	kein Nachteil Stumm	5 Abenteuerpunkte
Zäher Hund	kein Nachteil Zerbrechlich	20 Abenteuerpunkte
Zauberer	keine	25 Abenteuerpunkte
Zeitgefühl	keine	2 Abenteuerpunkte
Zweistimmiger Gesang (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Zweistimmiger Gesang als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen.	5 Abenteuerpunkte
Zwergennase	keine	8 Abenteuerpunkte

Nachteil	Voraussetzungen	AP-Wert
Angst vor ... I-III	keine	–8 Abenteuerpunkt pro Stufe
Arm I-III	kein Vorteil Reich	–1 Abenteuerpunkte pro Stufe
Artefaktgebunden	Vorteil Zauberer	–10 Abenteuerpunkte
Behäbig	kein Vorteil Flink	–4 Abenteuerpunkte
Blind	kein Vorteil Herausragender Sinn (Sicht), keine Nachteile Einäugig, Farbenblind, Nachtblind, Eingeschränkter Sinn (Sicht)	–50 Abenteuerpunkte
Blutrausch	Jähzorn, kein Nachteil Angst vor Blut	–10 Abenteuerpunkte
Eingeschränkter Sinn	kein Vorteil Herausragender Sinn für den gleichen Sinn, kein Nachteil Blind (bei Sicht), kein Nachteil Taub (bei Gehör)	Sicht: –15 Abenteuerpunkte; Gehör: –10 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack: –6 Abenteuerpunkte; Tastsinn: –2 Abenteuerpunkte
Farbenblind	kein Nachteil Blind	–2 Abenteuerpunkte
Fettleibig	kein Nachteil Behäbig statt nur Behäbig	–25 Abenteuerpunkte
Giftanfällig I-II	kein Vorteil Giftresistenz	–5 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hässlich I-II	kein Vorteil Gutaussehend	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hitzeempfindlich	kein Vorteil Hitzeresistenz	–3 Abenteuerpunkte
Kälteempfindlich	kein Vorteil Kälteresistenz	–3 Abenteuerpunkte
Keine Flugsalbe (*)	Vorteil Zauberer, Zauberertradition kann Sonderfertigkeit Flugsalbe wählen	–25 Abenteuerpunkte

Vor- und Nachteile in der Übersicht

Nachteil	Voraussetzungen	AP-Wert
Kein Vertrauter (*)	Vorteil Zauberer, Zauberertradition kann Sonderfertigkeit Vertrautenbindung wählen	–25 Abenteuerpunkte
Körpergebundene Kraft	Vorteil Zauberer, Spezies des Zauberers muss über Haare verfügen	–5 Abenteuerpunkte
Körperliche Auffälligkeit	keine	–2 Abenteuerpunkte
Krankheitsanfällig I-II	kein Vorteil Krankheitsresistenz	–5 Abenteuerpunkte pro Stufe
Lästige Mindergeister	Vorteil Zauberer	–20 Abenteuerpunkte
Lichtempfindlich	keine	–20 Abenteuerpunkte
Magische Einschränkung	Vorteil Zauberer	–30 Abenteuerpunkte
Nachtblind	kein Vorteil Dunkelsicht	–10 Abenteuerpunkte
Niedrige Astralkraft I-VII	Vorteil Zauberer, kein Vorteil Hohe Astralkraft	–2 Abenteuerpunkte pro Stufe
Niedrige Karmalkraft I-VII	Vorteil Geweihter, kein Vorteil Hohe Karmalkraft	–2 Abenteuerpunkte pro Stufe
Niedrige Lebenskraft I-VII	kein Vorteil Hohe Lebenskraft	–4 Abenteuerpunkte pro Stufe
Niedrige Seelenkraft	kein Vorteil Hohe Seelenkraft	–25 Abenteuerpunkte
Niedrige Zähigkeit	kein Vorteil Hohe Zähigkeit	–25 Abenteuerpunkte
Pech I-III	kein Vorteil Glück	–20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Pechmagnet	keine	–5 Abenteuerpunkte
Persönlichkeitsschwächen	keine	je nach Persönlichkeitsschwäche
Prinzipientreue I-III	keine	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schlafwandler	keine	–10 Abenteuerpunkte
Schlechte Angewohnheit	keine	–2 Abenteuerpunkte pro Schlechter Angewohnheit
Schlechte Eigenschaft	keine	je nach Schlechter Eigenschaft
Schlechte Regeneration (Astralenergie) I-III	Vorteil Zauberer, kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Astralenergie)	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schlechte Regeneration (Karmaenergie) I-III	Vorteil Geweihter, kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Karmaenergie)	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I-III	kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schwacher Astralkörper	Vorteil Zauberer	–15 Abenteuerpunkte
Schwacher Karmalkörper	Vorteil Geweihter	–15 Abenteuerpunkte
Sensibler Geruchssinn (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Sensibler Geruchssinn als automatischen oder empfohlenen Nachteil besitzen, kein Eingeschränkter Sinn (Geruch)	–10 Abenteuerpunkte
Sprachfehler	kein Nachteil Stumm	–15 Abenteuerpunkte
Stigma	keine	–10 Abenteuerpunkte
Stumm	kein Vorteil Wohlklang, kein Nachteil Sprachfehler	–40 Abenteuerpunkte
Taub	kein Vorteil Herausragender Sinn (Gehör)	–40 Abenteuerpunkte
Unfähig	kein Vorteil Begabung auf das gleiche Talent, maximal 3 Unfähigkeiten	A-/B-/C-/D-Talent: –1/–2/–3/–4 Abenteuerpunkte
Unfrei	keine	–8 Abenteuerpunkte
Verpflichtungen I-III	keine	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verstümmelt	keine	Einarmig: –30 Abenteuerpunkte; Einäugig: –10 Abenteuerpunkte; Einbeinig: –30 Abenteuerpunkte; Einhändig: –20 Abenteuerpunkte; Einohrig: –5 Abenteuerpunkte
Wahrer Name	keine	–10 Abenteuerpunkte
Wilde Magie	Vorteil Zauberer	–10 Abenteuerpunkte
Zauberanfällig I-II	keine	–12 Abenteuerpunkte pro Stufe
Zerbrechlich	kein Vorteil Zäher Hund	–20 Abenteuerpunkte

Schritt 8: Steigerungen vornehmen

Bei diesem Schritt kannst du Fertigkeiten aktivieren und steigern. Hast du ein Professionspaket gewählt, wurden bereits einige Talente und eventuell Zauber und Liturgien aktiviert. Du kannst nun die verbliebenen Abenteuerpunkte zum Steigern ausgeben. Kein Fertigkeitswert darf dabei das erlaubte Maximum übersteigen.

- Jede Fertigkeit weist einen Steigerungsfaktor auf: A, B, C oder D. Während mit A günstig zu steigern ist, ist es mit D dagegen sehr teuer. In der nebenstehenden **Kostentabelle** sind jedem Steigerungsfaktor und jeder Fertigkeitsstufe Kosten zugewiesen. Dort kannst du die AP-Werte ablesen.
- Du musst beim Steigern den Fertigkeitswert Stufe um Stufe anheben. Wenn du zum Beispiel einen Fertigkeitswert von 1 hast und auf 4 steigern möchtest, musst du zuerst die Kosten der Steigerung von 1 auf 2, danach die Kosten von 2 auf 3 und anschließend die Kosten von 3 auf 4 tragen.
- Wenn du eine Fertigkeit nicht besitzt und sie erst aktivieren musst, was bei Zaubern und Liturgien beispielsweise der Fall ist, dann musst du Aktivierungskosten zahlen (siehe Tabelle). Danach besitzt du die Fertigkeit auf 0. Die Anzahl der Zauber und Liturgien, die aktiviert werden dürfen, hängt vom gewählten Erfahrungsgrad des Helden ab. Talente sind im Unterschied zu Zaubern und Liturgien automatisch aktiviert und besitzen einen FW von 0, wenn sie nicht gesteigert wurden.
- Kampftechniken steigerst du genauso, nur dass alle Kampftechniken bereits zu Beginn auf dem Wert von 6 aktiviert sind.

Mehr zu den Fertigkeiten kannst du in den Kapiteln **Talente** ab Seite **183**, **Magie** ab Seite **251** und **Götterwirken** ab Seite **305** nachlesen.

Beispiel: Louisa steigert ihre Talente noch für 220 AP, vor allem die Talente, in denen sie ihre Stärken sieht: Gassenwissen, *Klettern, Taschendiebstahl, Schlösserknacken usw.*
Das Steigern nimmt sie anhand der Kostentabelle vor. Durch ihr Professionspaket hat sie beispielsweise Gassenwissen 7. Um es auf 8 zu steigern, muss sie 3 AP ausgeben (Spalte C, Fertigkeiten bis 12). Bei einer Steigerung auf 9 sind weitere 3 AP fällig. Ihr Maximum bei EG Erfahren stellt 10 dar.

Chris muss sparen und gibt nur 57 AP für Steigerungen aus und verfährt wie Louisa, aber er steigert auch Liturgien, die genauso wie Talente behandelt werden.

Sarah möchte noch einen weiteren Zauber aktivieren: Sie möchte den Ignifaxius beherrschen, einen Fremdzauber. Sie aktiviert ihn mit 3 Abenteuerpunkten und steigert ihn nach der Kostentabelle auf 3, was sie nochmals 9 Abenteuerpunkte kostet.

Louisa hat noch 54 Abenteuerpunkte, Chris 200 und Sarah 247.

AP-Wert und Steigerungen bei der Heldenerschaffung

Fähigkeit	AP-Wert
Eigenschaft	nach Kostentabelle (E)
Fertigkeit	nach Kostentabelle (A-D)
Kampftechnik	nach Kostentabelle (B-D)
Vorteil	je nach Vorteil
Nachteil	je nach Nachteil
Zaubertrick	1 AP
Segnung	1 AP
Zauber/Ritual	nach Kostentabelle (A-D)
Liturgie/Zeremonie	nach Kostentabelle (A-D)

Kostentabelle

Fertigkeits- oder Kampftechnikwert	A	B	C	D	E
	Steigerungsfaktor				
Aktivierung auf 0	1	2	3	4	–
1-12	1	2	3	4	15
13	2	4	6	8	15
14	3	6	9	12	15
15	4	8	12	16	30
16	5	10	15	20	45
17	6	12	18	24	60
18	7	14	21	28	75
19	8	16	24	32	90
20	9	18	27	36	105
21	10	20	30	40	120
22	11	22	33	44	135
23	12	24	36	48	150
24	13	26	39	52	165
25	14	28	42	56	180

Begrenzung von Eigenschaften, Fertigkeiten und Kampftechniken

Zur Erinnerung: Fertigkeiten und Kampftechniken unterliegen im Spiel einer Begrenzung durch Eigenschaften. Der Höchstwert einer Fertigkeit entspricht der höchsten an der Probe beteiligten Eigenschaft +2; Kampftechnikwerte sind durch die dazugehörige Leiteigenschaft +2 begrenzt.

Schritt 9: Kampftechniken berechnen

Es ist an der Zeit, die Angriffs- und Verteidigungswerte des Charakters zu bestimmen. Jeder Waffengattung liegt eine Kampftechnik zugrunde, beispielsweise Dolche, Hiebwaffen oder Bögen. Alle Helden starten mit einem Wert von 6 in jeder Kampftechnik. Dieser Wert ist steigerbar. Die Steigerung funktioniert wie bei den Fertigkeiten und es wird die gleiche Tabelle verwendet.

1. Der **Attackewert** entspricht dem Kampftechnikwert der Waffe modifiziert durch den Mut. Pro 3 vollen Punkten über 8 auf Mut steigt der Attackewert um 1 (also bei 11 um 1, bei 14 um 2 usw.).
2. Um den **Paradewert** zu bestimmen, nimmt man den Kampftechnikwert, halbiert ihn und rundet auf. Modifiziert wird der Wert noch durch jeweils 3 volle Punkte auf der Leiteigenschaft der Kampftechnik über 8 erhöht (also bei 11 um 1, bei 14 um 2 usw.). Die Leiteigenschaft ist abhängig von der Kampftechnik und üblicherweise Gewandtheit oder Körperkraft.
3. Der **Fernkampfwert** entspricht dem Kampftechnikwert der Fernkampfwaffe modifiziert durch die Fingerfertigkeit. Pro 3 vollen Punkten über 8 in Fingerfertigkeit steigt der Fernkampfwert um 1 (also bei 11 um 1, bei 14 um 2 usw.).

Im Kapitel **Kampf** ab Seite **225** kannst du mehr über die Kampftechniken lesen.

Kampftechniken in der Übersicht

Kampftechnik	Leiteigenschaft	Steigerungsfaktor
Armbrüste	FF	B
Bögen	FF	C
Dolche	GE	B
Fechtwaffen	GE	C
Hiebwaffen	KK	C
Kettenwaffen	KK	C
Lanzen	KK	B
Raufen	GE/KK	B
Schilde	KK	C
Schwerter	GE/KK	C
Stangenwaffen	GE/KK	C
Wurfwaffen	FF	B
Zweihandhiebwaffen	KK	C
Zweihandschwerter	KK	C

Attacke
voller Kampftechnikwert
+ jeweils 3 volle Punkte Mut über 8

Parade
halber Kampftechnikwert + jeweils 3 volle Punkte in der Leiteigenschaft der Kampftechnik über 8

Fernkampf
voller Kampftechnikwert + jeweils 3 volle Punkte in Fingerfertigkeit über 8

Beispiel: Louisas Konto ist mittlerweile ganz schön geschrumpft, sie belässt die Kampftechniken so, wie sie sind. Sie besitzt beispielsweise in der Kampftechnik Raufen einen Kampftechnikwert von 6 (der Startwert jeder Kampftechnik) und einen Mutwert von 14. Somit hat sie eine Attacke in Raufen von 8 (6 durch den vollen Kampftechnikwert + je 1 Punkt durch 3 volle Punkte Mut über 8). Ihr Paradewert in Raufen ist 5 (halber Kampftechnikwert 6 + je 1 Punkt durch 3 volle Punkte über 8 Gewandtheit, der Leiteigenschaft von Raufen; Louisas Heldin hat eine Gewandtheit von 14).

Chris hat durch sein Professionspaket alles an Kampftechniken, was er sich wünscht, und ändert daran nichts mehr. Er verfügt in Schwerter über den Kampftechnikwert 12, sodass er eine Attacke von 14 aufweist (Kampftechnikwert 12 + 1 je 3 volle Punkte auf Mut über 8) und eine Parade von 7 hat (Kampftechnikwert 12 halbiert + 1 je 3 volle Punkte auf KK oder GE; Chris' Rondrageweihter hat in beiden Eigenschaften 12, was also einen Bonuspunkt ergibt).

Auch Sarah ist zufrieden und ändert nichts an den Werten in den Kampftechniken. Ihr Fernkampfwert mit einem Bogen liegt bei 14 (12 durch den Kampftechnikwert + 1 je 3 volle Punkte auf Fingerfertigkeit über 8, Sarahs Elfe hat eine FF von 14, somit also einen Bonus von 2).

Aktueller Stand: Louisa 54, Chris 197, Sarah 247.

Links- oder Rechtshänder
Am besten legst du direkt bei der Heldenerschaffung auch fest, ob dein Charakter ein Links- oder ein Rechtshänder ist. Das kann im Kampf oder bei Fertigkeitsproben gelegentlich wichtig sein.

Schritt 10: Sonderfertigkeiten aussuchen

Neben den Vor- und Nachteilen kannst du während der Heldenerschaffung Sonderfertigkeiten wählen. Sie stellen Fähigkeiten dar, die ein Held besitzt, die aber nicht wie normale Fertigkeiten steigerbar sind. Um eine Sonderfertigkeit zu kaufen, muss dein Held zum einen die Voraussetzungen erfüllen, zum anderen Abenteuerpunkte ausgeben.

Die jeweiligen Sonderfertigkeiten sind in den Kapiteln **Talent** (ab Seite **183**), **Kampf** (ab Seite **225**), **Magie** (ab Seite **251**) und **Götterwirken** (ab Seite **305**) gelistet.

Beispiel: Louisa ist zufrieden mit ihrem Charakter und will nur wenige Sonderfertigkeiten kaufen. Sie beschließt, die Sonderfertigkeit Schnellziehen zu erwerben, damit sie ihren Dolch immer griffbereit hat. Die Kosten belaufen sich auf 10 Abenteuerpunkte. Außerdem möchte sie noch Lesen und Schreiben können, also wählt sie die Schrift Kusliker Zeichen (2 Abenteuerpunkte). Und sie wählt Lippenlesen für 10 AP. Außerdem gibt sie noch 22 AP für weitere Steigerungen auf Talente aus. Die restlichen 10 AP schreibt sie sich gut.

Chris hat ein paar Punkte mehr übrig. Er muss aber auch noch die Tradition Rondrakirche einkaufen, damit er die Voraussetzungen erfüllt. Kosten: 150 AP.
Chris hat noch 50 Abenteuerpunkte, er schaut sich noch ein paar Kampfsonderfertigkeiten an und gibt 30 Punkte für Aufmerksamkeit, Vorstoß und Kampfreflexe I aus. Den Rest der 17 AP benutzt er für weitere Steigerungen seiner Talente.

Bei Sarah sieht es eigentlich noch gut aus. Aber sie muss sich noch die elfische Tradition kaufen (125 AP). Zumindest wählt sie noch Garethi auf Stufe I (2 AP). So wird es mit der Verständigung zwischen ihr und den anderen Helden anfangs schwierig, aber sie empfindet dies als interessante Herausforderung. Die Kosten für ihre Tradition, die elfischen Magie, hat sie bereits einkalkuliert

Den Rest ihrer AP investiert sie noch in Steigerungen ihrer Zaubersprüche und Talente.

Bei der Wahl der Sonderfertigkeiten ist auf die jeweiligen Voraussetzungen zu achten. Werden diese nicht erfüllt, können die Fähigkeiten nicht gekauft werden.

Damit haben die drei noch folgende Punkte übrig: Louisa 10 Abenteuerpunkte, Chris 0 Abenteuerpunkte, Sarah 0 Abenteuerpunkte.

Allgemeine Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Analytiker	Magiekunde 4	5 Abenteuerpunkte
Anführer	Kriegskunst 4	10 Abenteuerpunkte
Berufsgeheimnis	unterschiedlich	unterschiedlich
Dokumentenfälscher	Malen & Zeichnen 8, kein Nachteil Blind	5 Abenteuerpunkte
Eiserner Wille I-II	keine	15 Abenteuerpunkte pro Stufe
Fächersprache	Etikette 8, kein Nachteil Blind	3 Abenteuerpunkte
Fallen entschärfen	Mechanik 4, Schlösserknacken 4	5 Abenteuerpunkte
Falschspielen	Brett- & Glücksspiel 8	5 Abenteuerpunkte
Fertigkeitsspezialisierung (Talente)	Fertigkeitswert 6 (erste Spezialisierung), Fertigkeitswert 12 (zweite Spezialisierung), Fertigkeitswert 18 (dritte Spezialisierung)	A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 1/2/3/4 Abenteuerpunkt/e für die erste Spezialisierung; 2/4/6/8 Abenteuerpunkte für die zweite Spezialisierung, 3/6/9/12 Abenteuerpunkte für die dritte Spezialisierung
Fischer	Fischen & Angeln 4, Verbergen 4	3 Abenteuerpunkte
Füchsisch	Gassenwissen 8, kein Nachteil Blind	3 Abenteuerpunkte
Geländekunde	Held hat mindestens 6 Monate in entsprechender Umgebung gelebt	15 Abenteuerpunkte
Gildenrecht	Rechtskunde 4	2 Abenteuerpunkte
Glasbläserei	Steinbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte
Hehlerei	Ortskenntnis für den Ort, an dem die Ware verkauft werden soll, Gassenwissen 8, Handel 4	5 Abenteuerpunkte
Heraldik	Etikette 4	2 Abenteuerpunkte
Instrumente bauen	FW von Holzbearbeitung und Metallbearbeitung muss zusammen 12 ergeben.	2 Abenteuerpunkte
Jäger	Fernkampftechnikwert 10, Fährtensuchen 4, Tierkunde 4, Verbergen 4	5 Abenteuerpunkte
Kartographie	Geographie 8, Rechnen 4, Malen & Zeichnen 4	5 Abenteuerpunkte
Lippenlesen	Sinnesschärfe 4, kein Nachteil Blind	10 Abenteuerpunkte
Meister der Improvisation	keine	10 Abenteuerpunkte

Allgemeine Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Ortskenntnis	6 Monate lang an diesem Ort gelebt oder Weg dutzendfach bereist haben	2 Abenteuerpunkte
Rosstäuscher	Handel 4, Tierkunde 8	4 Abenteuerpunkte
Sammler	Pflanzenkunde 4, Wildnisleben 4	2 Abenteuerpunkte
Schmerzen unterdrücken	Selbstbeherrschung 4	20 Abenteuerpunkte
Schnapsbrennerei	Alchimie 4, Lebensmittelbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte
Schrift	passende Sprache, kein Nachteil Blind	2 bis 8 Abenteuerpunkte
Schriftstellerei	passende Schrift, passende Sprache III, Talent je nach Fachbereich (Betören 4 für Liebesroman, Etikette 4 für Poesie, Bekehren & Überzeugen 4 für Hetzschriften, Gassenwissen 4 für Kriminalgeschichten, Überreden 4 für Märchen & Romane, das passende Wissenstalent 4 für Fachpublikationen)	2 Abenteuerpunkte pro Fachbereich
Sprache I-III	Jeweils die Vorgängerstufe der Sonderfertigkeit (Ausnahme: Stufe I)	2 Abenteuerpunkte pro Stufe
Tierstimmen imitieren	Tierkunde 4	5 Abenteuerpunkte
Töpferei	Steinbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte
Wettervorhersage	Wildnisleben 4	2 Abenteuerpunkte
Zahlenmystik	Rechnen 8, Sagen & Legenden 4	2 Abenteuerpunkte
Attacke verbessern	keine	5 Abenteuerpunkte
Ausweichen verbessern	keine	5 Abenteuerpunkte
Eigenschaft verbessern	keine	5 Abenteuerpunkte
Fernkampf verbessern	keine	5 Abenteuerpunkte
Parade verbessern	keine	5 Abenteuerpunkte
Wachsamkeit	keine	10 Abenteuerpunkte

Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Aura verbergen	MU 13, IN 13	20 Abenteuerpunkte
Merkmalskenntnis	Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Zauber des Merkmals auf 10	10 Abenteuerpunkte für die erste, 20 Abenteuerpunkte für die zweite, 40 Abenteuerpunkte für die dritte Merkmalskenntnis
Starke Zaubertricks	Vorteil Zauberer	2 Abenteuerpunkte
Tradition (Elfen)	Vorteil Zauberer	125 Abenteuerpunkte
Tradition (Gildenmagier)	Vorteil Zauberer	155 Abenteuerpunkte
Tradition (Hexen)	Vorteil Zauberer	135 Abenteuerpunkte
Verbotene Pforten	MU 12	10 Abenteuerpunkte
Zauberzeichen	FF 12	20 Abenteuerpunkte
Vertrautenbindung	Tradition Hexe (ggf. andere Tradition)	20 Abenteuerpunkte

Stabzauber in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Volumen	AP-Wert
Bindung des Stabes	keine	0 Punkte	10 Abenteuerpunkte (oder 14 AP ohne permanente AsP-Kosten bei der Heldenerschaffung)
Doppeltes Maß	keine	2 Punkte	5 Abenteuerpunkte
Ewige Flamme	keine	2 Punkte	10 Abenteuerpunkte
Flammenschwert	Ewige Flamme und Kraftfokus	7 Punkte	35 Abenteuerpunkte
Kraftfokus	keine	6 Punkte	30 Abenteuerpunkte
Merkmalsfokus	Kraftfokus, passende Merkmalskenntnis	8 Punkte	35 Abenteuerpunkte
Seil des Adepten	keine	2 Punkte	10 Abenteuerpunkte
Stab-Apport	keine	3 Punkte	15 Abenteuerpunkte



Karmale Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Aspektkenntnis	Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Liturgien und Zeremonien des Aspekts auf 10	15 Abenteuerpunkte für die erste, 25 Abenteuerpunkte für die zweite, 45 Abenteuerpunkte für die dritte Aspektkenntnis
Fokussierung	MU 13	8 Abenteuerpunkte
Stärke des Glaubens	MU 15	10 Abenteuerpunkte
Starke Segnungen	Vorteil Geweihter	2 Abenteuerpunkte
Tradition (Boronkirche)	Vorteil Geweihter	130 Abenteuerpunkte
Tradition (Hesindekirche)	Vorteil Geweihter	130 Abenteuerpunkte
Tradition (Perainekirche)	Vorteil Geweihter	110 Abenteuerpunkte
Tradition (Phexkirche)	Vorteil Geweihter	150 Abenteuerpunkte
Tradition (Praioskirche)	Vorteil Geweihter	130 Abenteuerpunkte
Tradition (Rondrakirche)	Vorteil Geweihter	150 Abenteuerpunkte



Kampfsonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	Kampftechnik	AP-Wert
Aufmerksamkeit	IN 13	alle	10 Abenteuerpunkte
Belastungs-gewöhnung I-II	Stufe I: KO 13; Stufe II, KO 15, Belastungs-gewöhnung I	alle	Stufe I/II: 20/35 Abenteuerpunkte
Beidhändiger Kampf I-II	Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 13, Beidhändiger Kampf II	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter	Stufe I/II: 20/35 Abenteuerpunkte
Berittener Kampf	Reiten 10	alle	20 Abenteuerpunkte
Berittener Schütze	Berittener Kampf	Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen	10 Abenteuerpunkte
Einhändiger Kampf	GE 13	Fechtwaffen, Schwerter	10 Abenteuerpunkte
Entwaffnen	GE 15	Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	40 Abenteuerpunkte
Feindgespür	IN 15	alle	10 Abenteuerpunkte
Finte I-III	Stufe I: GE 13, Stufe II: GE 15, Finte I; Stufe III: GE 17, Finte II	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Haltegriff	keine	Raufen	5 Abenteuerpunkte
Hammerschlag	MU 15, Vorstoß, Wuchtschlag III	Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	25 Abenteuerpunkte
Kampfreflexe I-III	Stufe I: IN 13; Stufe II: IN 15, Kampfreflexe I; Stufe III: IN 17, Kampfreflexe II	alle	Stufe I/II/III: 10/15/20 Abenteuerpunkte
Klingenfänger	GE 13	Dolche	10 Abenteuerpunkte
Kreuzblock	GE 13	Dolche, Fechtwaffen	10 Abenteuerpunkte
Lanzenangriff	MU 13, Berittener Kampf	Lanzen	10 Abenteuerpunkte
Präziser Schuss/ Wurf I-III	Stufe I: IN 13; Stufe II; IN 15, Präziser Schuss I; Stufe III: IN 17, Präziser Schuss II	Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen	Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte
Präziser Stich I-III	Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Präziser Stich I; Stufe III: GE 17, Präziser Stich II	Dolche, Fechtwaffen	Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte
Riposte	GE 15	Dolche, Fechtwaffen	40 Abenteuerpunkte
Rundumschlag I-II	Stufe I: GE 15; Stufe II: GE 17, Rundumschlag I	Hiebwaffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	Stufe I/II: 25/35 Abenteuerpunkte
Schildspalter	KK 13, Wuchtschlag I	Hiebwaffen, Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	15 Abenteuerpunkte
Schnellladen (Kampftechnik)	FF 13	Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen	Armbrüste: 5 Abenteuerpunkte; Bögen: 20 Abenteuerpunkte; Wurfwaffen: 10 Abenteuerpunkte
Schnellziehen	FF 13	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	10 Abenteuerpunkte
Sturmangriff	MU 13, Vorstoß, Wuchtschlag I	Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	25 Abenteuerpunkte
Todesstoß	MU 15, Präziser Stich III, Vorstoß	Dolche, Fechtwaffen	30 Abenteuerpunkte
Verbessertes Ausweichen I-III	Stufe I: Körperbeherrschung 4; Stufe II: Körperbeherrschung 8, Verbessertes Ausweichen I; Stufe III: Körperbeherrschung 12, Verbessertes Ausweichen II		Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte
Verteidigungshaltung	IN 13	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	10 Abenteuerpunkte
Vorstoß	GE 13	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	10 Abenteuerpunkte
Wuchtschlag I-III	Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Wuchtschlag I; Stufe III: KK 17, Wuchtschlag II	Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	Stufe I/II/III 15/20/25 Abenteuerpunkte
Wurf	GE 13, Haltegriff	Raufen	10 Abenteuerpunkte
Zu Fall bringen	KK 13	Stangenwaffen	20 Abenteuerpunkte

Schritt 11: Letzte Anpassungen vornehmen

Es kann passieren, dass du noch ein paar Abenteuerpunkte übrig hast oder schon seit einigen Schritten im Minusbereich des AP-Kontos gelandet bist. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, letzte Anpassungen vorzunehmen, ein paar Schritte zurückzugehen und die letzten Punkte auszugeben oder das Konto wieder auszugleichen. Oder du bist noch nicht zufrieden mit den gewählten Fertigkeiten, anderen Werten oder der Ausrüstung. Auch dann ist jetzt der richtige Zeitpunkt, letzte Änderungen vorzunehmen.

Wenn noch immer Abenteuerpunkte übrig sind und du sie nicht zu Spielbeginn ausgeben möchtest, werden sie auf dem Heldendokument unter „Abenteuerpunkte“ vermerkt und können im späteren Spielverlauf benutzt werden. Auf diese Weise dürfen nicht mehr als 10 Abenteuerpunkte zurückbehalten werden. Ein Minus mitzunehmen ist nicht möglich.

Die Begrenzung von 10 AP soll verhindern, dass Spieler sofort nach Spielbeginn ihre AP benutzen, um die Regel der Höchstgrenzen bei der Heldenerschaffung außer Kraft zu setzen.



Schritt 12: Basiswerte berechnen

Vor Spielbeginn müssen noch einige weitere Spielwerte, die sogenannten Basiswerte, berechnet werden.

Die Werte ergeben sich immer aus einem Grundwert, der von der Spezies vorgegeben ist, und Eigenschaftswerten. Darüber hinaus können Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten die Basiswerte beeinflussen.

Es ist im späteren Spiel möglich, diese Werte durch Zukauf mit Abenteuerpunkten zu erhöhen. Dieser Zukauf kann erst nach Spielbeginn erfolgen, nicht bereits bei der Heldenerschaffung. Im Kapitel **Grundregeln** ab Seite **15** sind alle einzelnen Basiswerte erklärt. Die Leiteigenschaften sind in den Kapiteln **Kampf** ab Seite **225**, **Magie** ab Seite **251** und **Götterwirken** ab Seite **305** erläutert. **Vorteile und Nachteile** sind auf Seite **161** aufgelistet.

Leiteigenschaften

Gildenmagier	KL
Hexen	CH
Elfen	IN
Praiosgeweihte	KL
Rondrageweihte	MU
Borongeweihte	MU
Hesindegeweihte	KL
Phexgeweihte	IN
Perainegeweihte	IN
Attacke für alle Kampftechniken	MU
Parade für Raufen, Schwerter, Stangenwaffen	GE oder KK
Parade für Dolche, Fechtwaffen	GE
Parade für Hiebwaffen, Kettenwaffen, Lanzen, Schilde, Zweihandschwerter, Zweihandhiebwaffen	KK
Fernkampf	FF

LeP-Verlust und Schmerz

Werden Helden schwer verletzt, verlieren sie einen Teil ihrer Lebensenergie. Verletzungen sind außerdem mit Schmerzen verbunden und haben weitere Auswirkungen.

- Sind die Lebenspunkte auf Dreiviertel, die Hälfte oder ein Viertel der Gesamt-Lebensenergie gesunken, erhält der Held jeweils eine Stufe *Schmerz*. Steigen die Lebenspunkte wieder über diese Begrenzungen, verschwindet damit auch die entsprechende Stufe *Schmerz*.
- Sinkt die LE auf 5 oder weniger, erhält er eine weitere Stufe *Schmerz*.

Lebensenergie

Basiswert:
Lebensenergie-Grundwert der Spezies
+ 2 x Konstitution
+/– Punkte aus Vor- und Nachteilen

Astralenergie

Basiswert:
Astralenergie-Grundwert des Vorteils Zauberer
+ Leiteigenschaft der Zauberertradition
+/– Punkte aus Vor- und Nachteilen

Karmaenergie

Basiswert:
Karmaenergie-Grundwert des Vorteils Geweihter
+ Leiteigenschaft der Geweihtentradition
+/– Punkte aus Vor- und Nachteilen

Seelenkraft

Basiswert:
Seelenkraft-Grundwert der Spezies
+ (Mut + Klugheit + Intuition) / 6
+/– Punkte aus Vor- und Nachteilen

Seelenkraft-Berechnung

Summe von MU + KL + IN	Ergebnis
24-26	4
27-32	5
33-38	6
39-44	7
45-50	8
51-56	9
57-62	10

Anmerkung: Das Ergebnis muss noch mit dem Grundwert der Seelenkraft des Helden und ggf. mit Punkten aus Vor- und Nachteilen verrechnet werden.

Zähigkeit

Basiswert:
Zähigkeit-Grundwert der Spezies
+ (Konstitution + Konstitution + Körperkraft) / 6
+/– Punkte aus Vor- und Nachteilen

Zähigkeit-Berechnung

Summe von KO + KO + KK	Ergebnis
24-26	4
27-32	5
33-38	6
39-44	7
45-50	8
51-56	9
57-62	10

Anmerkung: Das Ergebnis muss noch mit dem Grundwert der Zähigkeit des Helden und ggf. mit Punkten aus Vor- und Nachteilen verrechnet werden.

Ausweichen

Gewandtheit / 2

Initiative

(Mut + Gewandtheit) / 2
+/– Punkte aus Vor- und Nachteilen

Geschwindigkeit

Geschwindigkeit-Grundwert der Spezies
+/– Punkte aus Vor- und Nachteilen

Beispiel: Die drei Spieler berechnen schnell ihre Basiswerte:

Louisa:
Lebensenergie
Basiswert: Lebensenergie-Grundwert 5 + KO 10 + KO 10 = 25
Seelenkraft
Basiswert:
Seelenkraft-Grundwert –5 + (MU 14 + KL 12 + IN 14) / 6 = 2
Zähigkeit
Basiswert: Zähigkeit-Grundwert –5 + (KO 10 + KO 10 + KK 9) / 6 = 0
Ausweichen
Gewandtheit 14 / 2 = 7
Initiative
(Mut 14 + Gewandtheit 14) / 2 = 14
Geschwindigkeit
Basiswert: Geschwindigkeit-Grundwert 8



Chris:
Lebensenergie
Basiswert: Lebensenergie-Grundwert 5 + KO 12 + KO 12 + Vorteil Hohe Lebenskraft III = 32
Karmaenergie
Basiswert: Karmaenergie-Grundwert des Vorteils Geweihter 20 + Leiteigenschaft MU 14 = 34
Basiswert: Seelenkraft-Grundwert –5 + (MU 15 + KL 12 + IN 14) / 6 = 2
Zähigkeit
Basiswert: Zähigkeit-Grundwert –5 + (KO 12 + KO 12 + KK 12) / 6 = 1
Ausweichen
Gewandtheit 12 / 2 = 6
Initiative
(Mut 15 + Gewandtheit 12) / 2 = 14
Geschwindigkeit
Basiswert: Geschwindigkeit-Grundwert 8



Sarah:
Lebensenergie
Basiswert: Lebensenergie-Grundwert 2 + KO 13 + KO 13 = 28
Astralenergie
Basiswert: Astralenergie-Grundwert des Vorteils Zauberer 20 + Leiteigenschaft IN 14 = 34
Basiswert: Seelenkraft-Grundwert –4 + (MU 12 + KL 10 + IN 14) / 6 = 2
Zähigkeit
Basiswert: Zähigkeit-Grundwert –6 + (KO 13 + KO 13 + KK 9) / 6 = 0
Ausweichen
Gewandtheit 15 / 2 = 8
Initiative
(Mut 12 + Gewandtheit 15) / 2 = 14
Geschwindigkeit
Basiswert: Geschwindigkeit-Grundwert 8



Schicksalspunkte
Zu den Basiswerten zählen auch die Schicksalspunkte. Helden starten mit 3 Schicksalspunkten. Dieser Wert kann über den Vorteil Glück erhöht und über den Nachteil Pech gesenkt werden. Mehr über den Einsatz von Schicksalspunkten erfährst du im Kapitel **Grundregeln** auf Seite **29**.

Schritt 13: Ausrüstung einkaufen

Nach der Festlegung aller Werte muss nur noch das Startkapital bestimmt werden, mit dem du für deinen Helden Ausrüstung kaufen kannst.

- Das Startkapital eines Charakters beträgt 750 Silbertaler (+/–zusätzliches Kapital durch den Vorteil Reich oder den Nachteil Arm). Mit diesem Geld kannst du dir die Ausrüstung deines Helden zusammenstellen.
- Übrig behaltenes Geld, mit dem du keine Ausrüstung gekauft hast, steht deinem Helden zu Spielbeginn in Form von Münzen, Edelsteinen, Fellen oder beispielsweise als Guthaben bei einer Bank zur Verfügung.

Im Kapitel **Ausrüstung** ab Seite **363** sind die wichtigsten Waffen, Rüstungen und sonstigen Gegenstände sowie Ausrüstungspakete aufgeführt.
Beachte: Einige Waffen und Rüstungen sind bestimmten Professionen verwehrt.

Beispiel: Louisa entscheidet sich für einen Dolch (45 Silbertaler) und ein 10-Schritt-Seil mit Wurfhaken (17 Silbertaler). Das restliche Geld hat sie in einem sicheren Versteck für schlechte Zeiten aufgehoben.

Chris nimmt lieber das Ausrüstungspaket des wandernden Abenteurers (120 Silbertaler), da er für seinen Helden festgelegt hat, dass er sich schon seit ein paar Jahren von Ort zu Ort durchschlägt. Er ergänzt das Paket noch um ein Kettenhemd (250 Silbertaler). Außerdem stellt er seinem Geweihten noch einen Rondrakamm (340 Silbertaler) zur Verfügung (insgesamt 710 Silbertaler).

Elfen besitzen zwar selten Geld, Sarah kann sich von ihrem Startkapital dennoch Gegenstände im Wert von 750 Silbertalern aussuchen. Sie entscheidet sich für ein Messer und eine Holzflöte, ihr persönliches Instrument. Und natürlich einen Elfenbogen, einen Köcher und 12 Pfeile. Den Rest des Geldes besitzt sie als Tauschobjekte in Form von Pelzen.

Variables Startkapital nach Erfahrungsgrad
Optionale Regel

Wenn ihr als Gruppe berücksichtigen wollt, dass erfahrenere Helden mehr Geld haben, dann erhöht jeder Erfahrungsgrad nach Erfahren das Startkapital um 200 Silbertaler. Für jeden Erfahrungsgrad unter Erfahren sinkt das Startkapital um 200 Silbertaler.

Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Schritt 14: Startalter festlegen

Spieler können das Startalter ihres Helden frei wählen. Wenn das Alter des Charakters zufällig bestimmt werden soll, kann die Tabelle **Startalter** benutzt werden. Je nach Spezies und Erfahrungsgrad des Helden ist dort ein Startalter angegeben.

Beispiel: Louisa und Sarah haben sich entschieden, das Alter ihrer Helden auszuwürfeln. Sie schauen sich die Tabelle Startalter an. Da alle drei Spieler für ihre Charaktere den Erfahrungsgrad Erfahren gewählt haben, sehen sie in der gleichen Spalte der Tabelle nach.

Louisa würfelt eine 3 auf dem W6. Da das Startalter von Menschen 16+1W3 ist, ist sie also 18 Jahre alt (16+2 = 18). Das passt gut zu ihrer Vorstellung von ihrer Einbrecherin. Chris will nicht dem Würfel das Alter seines Rondrageweihten überlassen und entscheidet sich, dass dieser 25 Jahre alt ist. Elfen haben ein anderes Startalter als Menschen und so würfelt Sarah 2W6 und addiert 26 hinzu. Die Augen der beiden Würfel zeigen zusammen 10 an, also ist ihre Elfe 36 Jahre alt (26+10 = 36).

Geburtsdatum
Du kannst selbstverständlich das Geburtsdatum deines Helden frei wählen. Ein aventurisches Jahr hat zwölf Monate, jeder Monat ist einem der Zwölfgötter zugewiesen. Jeder Monat umfasst dreißig Tage. Die letzten fünf Tage des Jahres sind die Tage des Namenlosen Gottes. Kinder, die an diesen Tagen geboren werden, gelten als verflucht.

Startalter

	Erfahrungsgrad						
Spezies	**Unerfahren**	**Durchschnitt**	**Erfahren**	**Kompetent**	**Meisterlich**	**Brillant**	**Legendär**
Mensch	12+1W3	14+1W3	16+1W3	20+1W6	25+1W6	30+1W6	35+1W6
Elf	12+1W6	19+1W6	26+2W6	39+3W6	58+4W6	83+5W6	113+6W6
Halbelf	12+1W3	14+1W3	16+1W3	20+1W6	25+1W6	30+1W6	35+1W6
Zwerg	20+1W6	27+2W6	40+3W6	59+4W6	84+5W6	105+6W6	142+7W6

Wenn du das Geburtsdatum deines Helden dem Zufall überlassen willst, kannst du folgende Würfeltabelle benutzen:

Geburtsdatum I

Monat	W20	Monat	W20
Praios	1-2	**Firun:**	12
Rondra:	3-4	**Tsa:**	13
Efferd:	5-6	**Phex:**	14-16*
Travia:	7-8	**Peraine:**	17
Boron:	9-10	**Ingerimm:**	18
Hesinde:	11	**Rahja:**	19-20**

Anschließend kannst du mit einem weiteren W20-Wurf das Monatsfünftel bestimmen und dann mit W6 den genauen Tag des Fünftels.

Geburtsdatum II

Monatsfünftel	W20
1. Fünftel (Tag 1-6)	1-4
2. Fünftel (Tag 7-12)	5-8
3. Fünftel (Tag 13-18)	9-12
4. Fünftel (Tag 19-24)	13-16
5. Fünftel (Tag 25-30)	17-20

*) Phex ist der geburtenreichste Monat, da er genau neun Monate auf den Monat der Liebesgöttin Rahja folgt.
**) Wenn du einen Helden spielen willst, der an den Namenlosen Tagen geboren ist, würfele bei einer 20 erneut einen W20. Bei einer 16-20 bist du an einem der verfluchten Tage geboren.

Götterwürfel
Als Alternative zu einem gewöhnlichen W20 kannst du auch einen Zwölfgötterwürfel benutzen. Dieser zwölfseitige Würfel zeigt die Symbole der Zwölfgötter, sodass du mit einem einzigen Wurf den Geburtsmonat deines Helden bestimmen kannst. Den Zwölfgötterwürfel kannst du von Ulisses Spiele beziehen.



Schritt 15: Namen festlegen

Jeder Held braucht einen Namen. Du kannst dich bei der Wahl von den Beispielen in der Kulturbeschreibung des Kapitels **Kulturen** ab Seite **95** inspirieren lassen.

Beispiel: Louisa möchte ihrer Horasierin einen einfachen, aber gut klingenden Namen geben und entscheidet sich für „Alena aus Grangor". Chris nennt seinen Geweihten Thawyn und Sarahs Elfe hört auf den klangvollen Namen Valaria Eichhorngruß.

Fertig!

Die Heldenerschaffung ist vollendet. Zeit, um dich in dein erstes Abenteuer zu stürzen!

Heldenhintergrund – Fragen über Fragen

»Wie mein Held aussieht? Ähm, Moment … muss mal auf meinem Heldenbogen nachschauen: Wo steht das denn? Ah, hier: Herausragendes Aussehen. Welche Haarfarbe, öhm, ja, keine Ahnung.«
—anonymer Rollenspieler, neuzeitlich

Dein Held ist mehr als die Summe seiner Werte. Die nachfolgenden Fragen sollen dir dabei helfen, den Hintergrund deines Helden auszugestalten. Du musst sie nicht alle sofort beantworten und schon gar nicht im Detail. Aber je besser du die Vorlieben, Abneigungen und Marotten deines Charakters kennst, desto besser kannst du dich in seine Rolle hineinversetzen.

Wie heißt dein Held?

Namen sind nicht nur Schall und Rauch. Sie verraten etwas über die Persönlichkeit. Ist der Name deines Helden sein Geburtsname oder hat er sich – aus welchen Gründen auch immer – einen neuen gegeben? Ist er ein Magier, der seinen bürgerlichen Namen abgelegt hat? War ihm „Alrik Bunsheimer“ zu profan, und nun führt er einen wohlklingenden Magiernamen? Hat er einen Spitznamen? Wenn ja, warum und von wem? Wird sein Name abgekürzt? Stört ihn das oder mag er seinen langen Namen nicht? Sagt sein Name etwas über ihn oder seine Familie aus? Heißt sein Großvater vielleicht nicht umsonst Altschulz oder Fleischhauer?

Wie sieht dein Held aus?

Welche Haarfarbe hat dein Held? Wie trägt er sein Haar? Ist es lang? Hat er es zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden? Hat er Haarausfall oder trägt er eine Glatze? Wie sieht es mit der Augenfarbe aus? Hat dein Held irgendwelche Narben, eine Hasenscharte oder ein anmutiges Äußeres? Ist dein Held besonders dick oder dünn, ein Hüne oder gibt es andere auffällige Körpermerkmale? Wie wirkt er auf Fremde? Sind seine Bewegungen elegant oder eher tapsig?

Was hat dein Held bisher erlebt?

Ist er noch sehr jung oder schon ein Veteran? Hat er bestimmte historische Ereignisse miterlebt? War er bei einer bedeutenden Schlacht der jüngsten Vergangenheit dabei oder kann er sich sogar noch an die Regentschaft eines längst verstorbenen Herrschers erinnern? Und wie hat ihn seine bisherige Vergangenheit beeinflusst?

Wie wuchs dein Held auf?

Haben bestimmte Ereignisse ihn geprägt? Wo und wie ist dein Held groß geworden? Wie sieht der familiäre Hintergrund deines Helden aus? Hat er Brüder und Schwestern? Wie viele? Wie werden sie genannt? Haben sie eine enge Beziehung zu ihm? Sind sie Freunde oder Konkurrenten? Welchem Beruf gehen seine Eltern nach? Sind sie Handwerker oder Adlige? Ist ein Familienmitglied im Krieg gefallen oder wurde eines durch eine Seuche dahingerafft? Wuchs dein Held in einem Dorf oder in einer Stadt auf? Hatte er eine schöne Kindheit? Oder gab es schon früh Schwierigkeiten, die ihn zu dem Menschen gemacht haben, der er heute ist? Gab es besondere Vorkommnisse in seiner Kindheit? Wurde er Zeuge eines mächtigen Wunders oder erwachte die Gabe Madas, die Magie, in ihm und veränderte alles? Hat er noch heute zu Familienmitgliedern oder Bekannten aus seiner Kindheit eine enge Beziehung? Ist einer von ihnen sein Lehrmeister oder Mentor?

Aus welchem Grund wurde dein Held zum Abenteurer?

Musste er aus seinem Heimatort fliehen? Hat er sich entschlossen, für Ruhm und Ehre zu kämpfen, oder treiben ihn Geldsorgen zu Söldnerdiensten? Gibt es einen persönlichen Grund, aus dem er aufgebrochen ist, beispielsweise die Rache an einem Erzfeind?

Wie steht dein Held zu den Göttern und der Zauberei?

Ist er ein frommer Anhänger der Zwölfgötter oder nur einer bestimmten Gottheit? Verehrt er gar eine für seine Kultur fremde Gottheit oder ist er ein Anhänger einer abstrusen Philosophie? Und was hält er von Magiern, Hexen und Druiden? Fürchtet er sich vor Magie? Oder steht er ihr gleichgültig gegenüber?

Welchem Stand gehört dein Held jetzt an?

Ist er ein Patrizier aus Gareth? Gehört er zur Familie einer Emira? Oder wurde er von Piraten versklavt und nach Mengbilla gebracht? Vielleicht ist er nur ein einfacher Bauernsohn oder sie eine bornische Leibeigene, die geflohen ist? Vielleicht ist er vogelfrei und ein rechtloser Wegelagerer, der das Mittelreich durchstreift?

Hegt dein Held einen großen Wunsch oder hat er ein persönliches Ziel?

Gibt es ein altes Artefakt, das dein Held ergründen möchte? Wollte er schon immer mal die fernen Gestade des neu entdeckten Kontinents Uthuria sehen? Möchte er Sultan anstelle des Sultans werden, ein berühmter Bänkelsänger, der reichste Mann der Stadt oder die mächtigste Magierin der bekannten Welt?

Gibt es etwas, vor dem sich dein Held fürchtet?

Auch Helden sind nur Menschen (oder Elfen oder Zwerge) und ängstigen sich manchmal. Fürchtet er sich vor Tieren, die mit dem Namenlosen assoziiert werden (wie Ratten und Spinnen)? Oder hat er gar eine ungewöhnliche Phobie, etwa vor Goblins oder Schneemännern?

Hat dein Held irgendwelche Schwächen?

Ist er vielleicht ein Kleptomane? Oder leidet er an einer Krankheit? Hat er ein Laster? Oder eine Marotte, etwa einen Putzfimmel oder kämmt er sich bei Betreten eines Raumes jedes Mal das Haar?

Wie sieht es mit seinen moralischen Überzeugungen aus?

Ist er gesetzestreu oder eher ein Phexensjünger? Ist er bereit, im Laufe seines Abenteurerlebens Verbrechen wie Diebstähle und Einbrüche zu begehen? Würde er Adlige und Geweihte belügen, um seine Gefährten zu decken? Fleddert er Leichen und begeht damit einen Frevel am Totengott Boron? Wie sieht es mit Grabkammern aus? Würde er ohne zu zögern die Totenruhe stören? Wie sieht er die Adelsherrschaft? Ist er gar heimlich ein Demokrat? Ist er bereit zu töten oder doch ein Pazifist? Ist dein Held tolerant gegenüber Fremden? Hegt er Vorurteile gegen Horasier oder Elfen? Empfindet er Achtung vor Orks oder würde er sie am liebsten mit der Axt erschlagen? Und wie sieht es mit Hexen aus? Andersgläubigen? Menschen, die nicht aus dem Dorf des Helden stammen?

Was macht dein Held in seiner Freizeit?

Mag er gutes Essen und ein Glas Rotwein dazu? Besucht er gern die Oper oder schaut er sich bei jeder Gelegenheit Imman an, das berühmteste Ballspiel Aventuriens? Mag er Gladiatorenkämpfe oder baut er schon seit Jahren an einer Apparatur herum? Liebt dein Held jemanden? Hat dein Held seine Jugendliebe in seinem Heimatort zurückgelassen? Ist dein Held ein Schwerenöter, der nichts auf die Liebe gibt? Ist er gar glücklich verheiratet und hat einen Ehebund geschlossen? Ist seine Angebetete von anderem Stand, er nur ein Bauer, sie eine Baronin?

Gibt es einen besonderen Gegenstand, den dein Held immer bei sich hat?

Ein Götteramulett seines Mentors? Ein Schwert, das Erbstück seiner Familie? Ein magisches Artefakt, das er durch Zufall im Krämerladen gefunden hat? Den Immanball, mit dem Eintracht Heldenberg die letzte Gareth-Meisterschaft gewonnen hat?

Hat dein Held ein dunkles Geheimnis?

War er vor seiner Abenteurerkarriere ein Krimineller und wird von der Obrigkeit gesucht? Gehörte er einem Geheimbund oder einer dubiosen Loge an? Ist er immer noch Mitglied dieses Zirkels? Wird dein Held erpresst? Gibt es Beweise, die ihn Amt und Ruf kosten oder ein Familienmitglied in Gefahr bringen könnten?

Wo wohnt dein Held, wenn er nicht auf Abenteuer auszieht?

Lebt er in seinem eigenen Haus? Hat er sich in einer Herberge eingemietet? Lebt er in der Wildnis? Oder hat er gar kein Zuhause?

Gibt es bestimmte Charaktermerkmale, die deinen Held prägen?

Ist er jähzornig? Glaubt er an schlechte Omen und schwarze Katzen? Hat er gute Manieren oder ist er ein Rüpel von der Straße? Gibt es etwas, was dein Held verabscheut oder hasst?

Wie stellt sich dein Held ein Leben nach seiner Abenteurerkarriere vor?

Will er irgendwann in seine Heimat zurückkehren? Oder will er ewig weitermachen, bis Boron ihn zu sich ruft?



Die elfische Wildnisläuferin

»Ihr Rosenohren trampelt durch diesen Wald wie liebestolle Auerochsen. Kein Wunder, dass euch die Goblins meilenweit hören.«
»Einst war mein Volk voller Hochmut. Heute leben wir wieder unsere Träume.«
»Nurd'dhao!« (Gedeihen mit dir!)

Es war viele Jahre her, dass Allacaya eine solche Fährte gesehen hatte. Sie war ein Kind, als ihr Lehrer Lorion die Geschichte bei einem Ausflug in den Wald erzählte. „Ratten. Jeder von euch kennt ihre Fährte. Entdeckt ihr aber die Spuren der Nager so dicht bei denen eines Schakals, dann wisst ihr, dass das *dhaza* nah ist." Schakale.



Allacaya erinnerte sich an die Beschreibung der Wildhunde aus Lorions Geschichten. Sie waren lautlos wie Säbelzahntiger und hatten so feine Sinne wie Wölfe. Die Ältesten hatten damals Jagd auf sie gemacht. Es war ein gefährliches Unterfangen, aber es gelang ihnen, die Bestien und ihren Meister, einen *dhaza*-Anhänger, zu bezwingen. Bis heute konnte niemand erklären, weshalb der Mensch in ihre Wälder eingedrungen war. Allacaya überlegte, ob sie zurückkehren sollte, um ihrer Sippe von den Spuren zu berichten, entschied sich aber dafür, der Fährte vorerst allein zu folgen. *Vielleicht irre ich mich. Ich will die anderen nicht umsonst beunruhigen.* Die Spur führte weit in den alten Wald hinein, den Allacayas Sippe mied, denn es gab hier kaum Wildtiere und noch weniger Pflanzen und Kräuter. Überall lag der Geruch der Vergänglichkeit in der Luft und bereitete ihr Übelkeit. Nach einer halben Stunde Fußmarsch machte sie eine merkwürdige Entdeckung: Sie sah von Weitem auf einer Lichtung mehrere Marmorstatuen und einen steinernen Torbogen stehen. Allacaya konnte sich nicht daran erinnern, dass die Ältesten diese Bauten je erwähnt hatten. Auf den Sockeln der halbzerstörten Statuen bemerkte sie eingemeißelte Ornamente und verschlungene Schriftzeichen, die ihr vertraut vorkamen. *Kunstwerke der fenvar, unserer Vorfahren. Das muss Asdharia sein, die alte Schrift!* Das Tor hatte die Form zweier sich gegenüberstehender Schwäne, deren Stirnen sich berührten. Jemand musste das Portal und die Statuen aus dem Erdreich befreit haben. Grabwerkzeuge oder Grabungsspuren waren zwar nicht zu sehen, aber die Relikte waren mit Schmutz und Erde beschmiert. Allacaya sah Ratten am Boden umherhuschen, doch galt ihre Aufmerksamkeit nur einen Augenblick später nicht ihnen, sondern dem knurrenden, großen Hund. Der Schakal rannte von der gegenüberliegenden Seite der Lichtung auf sie zu. Seine Augen waren aufgerissen und offenbarten Wahnsinn und Hass. So schnell sie es vermochte, legte sie einen Pfeil auf und spannte den Bogen. Die Bestie setzte bereits zum Sprung an, als Allacaya das Geschoss losließ und sich der Pfeil in das Maul des Ungeheuers bohrte. Der Schakal fiel tödlich getroffen zu Boden und sein Leib zuckte, während ihm Blut aus dem Rachen lief. Allacaya atmete tief durch.

Nur einen Herzschlag später hörte sie hinter sich das Knacken von Ästen. Geistesgegenwärtig sprang sie vor und spürte während des Falls ein Brennen an ihrer linken Schulter und dem Hals. Sie rollte sich ab, sah, dass purpurnes, nach Schwefel stinkendes Feuer an ihr vorbeiflog. Noch während des Abrollens fiel ihr Blick auf den etwa zehn Schritt entfernten Menschen. Er war scheußlich anzusehen, hatte ein Loch statt einer Nase, und in seinen Augen sah sie Wahnsinn und Hass – wie bei dem Schakal. Aus seinen Händen züngelten die widernatürlichen Flammen, die langsam verebbten. Ein Diener des *dhaza*! Er musste für das Auftauchen der Bestie und der Ratten verantwortlich sein – genau wie damals. Ihr Bogen lag zu weit entfernt, und den Dolch zu ziehen war im Angesicht der Macht des Priesters sinnlos. Also beschloss Allacaya, sich auf ihr *mandra* einzustimmen, aber es musste schnell gehen. Sie deutete mit der linken Faust auf den Mann und schrie: „Fial miniza dao'ka!" Offenbar hatte er nicht damit gerechnet, denn der Zauber traf ihn unvorbereitet und die Magie riss ihn von den Füßen. Bevor er sich wieder erheben konnte, hatte Allacaya ihren Bogen gefunden, griff nach einem neuen Pfeil und schoss dem Priester in den Rücken. Er lebte noch, versuchte hochzukommen, doch ihr zweiter Schuss besiegelte sein Ende. Allacaya sah die verbrannte Stelle an ihrer Schulter und kniete sich schmerzerfüllt auf den Boden. Sie versuchte sich zu konzentrieren und murmelte die heilsamen Worte „Bha'sama sala bian da'o". Langsam überzogen sich die verletzten Stellen mit neuer Haut und der Schmerz ließ nach. *Irgendetwas hatte der Mensch mit den alten Relikten vor. Und ich muss herausfinden was. Wir sollten jemanden zu Meister Alrik schicken. Der Menschenmagier weiß mehr über die Umtriebe des dhaza als wir.*

Die Heldin im Spiel

Für eine Elfe ist der Einsatz von Magie eine Alltäglichkeit und sie nutzt sie in vielen Situationen: für die Jagd, bei der Begegnung mit Fremden oder notfalls im Kampf. Elfen unterscheiden Magie in *mandra*, die harmonische Zauberei der Elfen, und in andere Formen, die sie ablehnen oder gar fürchten. Ihre Fähigkeiten, Spuren zu lesen, sich in der Natur zurechtzufinden und im Bogenschießen sind unübertroffen. Dafür kennen sie sich mit den Sitten und Gebräuchen der Menschen nicht gut aus. Geld und Adelsherrschaft sind ihnen fremd, ebenso viele Umgangsformen. Die Wildnisläuferin fühlt sich in den Wäldern, Wiesen und Auen wohler als in den Städten der Menschen, die sie als wundersame Orte betrachtet und die ihr gleichzeitig wegen der vielen Sinneseindrücke Furcht einflößen. Das Volk der Orks betrachtet die Elfe als alten Erbfeind, während sie einem Zwerg zwar mit Zurückhaltung, aber nicht unbedingt feindselig gegenübertritt.



Allacaya

MU	*10*
KL	*10*
IN	*15*
CH	*14*
FF	*14*
GE	*15*
KO	*13*
KK	*9*

LeP	*28*
AsP	*35*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*15+1W6*
SK	*2*
ZK	*0*
AW	*8*
Schips	*2*
RS/BE	*-/-*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Gutaussehend I, Nichtschläfer, Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger Gesang
Nachteile: Pech I, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Weltfremd gegenüber Geld und Götter), Sensibler Geruchssinn, Unfähig (Zechen)
Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Fährtensuchen, Freundschaftslied 4, Ortskenntnis (Heimatdorf), Sonderfertigkeit Tradition (Elf)
Sprachen: Muttersprache Isdira III, Garethi II
Schriften: Isdira-Zeichen
Kampftechniken: Dolche 8 (AT 8 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 6 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 6 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 6 / PA –), Lanzen 6 (AT 6 / PA 3), Raufen 6 (AT 6 / PA 5), Schilde 6 (AT 6 / PA 3), Schwerter 6 (AT 6 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 6 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 6 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 6 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 12 (FK 14), Wurfwaffen 6 (FK 8)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 8, Selbstbeherrschung 0, Singen 6, Sinnesschärfe 6, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 0
Natur: Fährtensuchen 8, Fesseln 0, Fischen & Angeln 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 6, Wildnisleben 8
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 0, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 0, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 6, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0
Zauber: Zaubertrick Lockruf, Adlerauge 4, Armatrutz 6, Axxeleratus 4, Balsam 4, Falkenauge 4, Fulminictus 7, Odem 3, Silentium 6, Somnigravis 4, Visibili 5, Wasseratem 3
Ausrüstung: Dolch, Elfenbogen, Kleidung (normal) Köcher, Munition (Pfeile, 20), Wildnispaket, 128 Silbertaler in Tauschware



Spezies: Elfe
Kultur: Auelfen
Profession: Wildnisläuferin
Erfahrungsgrad: Erfahren

Der zwergische Krieger

»Echsen, Orks oder Drachen – was immer uns in diesem Stollen erwartet, stellt euch einfach hinter mich.«
»Ahh, ein gutes Pilzbier am Abend und schon sind alle Sorgen vergessen.«
»Zwergenwitze sind nicht komisch, du Spitzohr!«

Der Stollen war dunkel, nur wenige Lichtstrahlen fielen vom zwanzig Schritt entfernten Eingang auf die Felsen. Korgrimm hatte seine Armbrust geschickt und lautlos geladen. Die drei orkischen Eindringlinge hatten ihn nicht bemerkt, dessen war er sich sicher. Wie jeden Abend in den letzten zehn Jahren hatte ihn seine Patrouille zu dieser entlegenen Stelle geführt. *Bei Angrosch, Hartnäckigkeit zahlt sich aus!* Viele junge Zwerge betrachteten den Stollen als unwichtig und unterschätzten die Gefahr, die von dem Zugang ausging.



Einige glaubten sogar, dass Korgrimms tägliche Überprüfung reine Zeitverschwendung war. Er hatte jedoch die Bedrohung für seine Sippe schon vor Jahren bemerkt. Der Stollen war stillgelegt worden und der Eingang durch Sträucher verdeckt, aber man hatte einen kontrollierten Einsturz abgelehnt, da dies als zu gefährlich für die übrigen Nachbarstollen galt. *Einsturzgefährdet. Ach, hätten sie damals bloß auf mich gehört. Nun haben wir den Wirselkrautsalat!* Vermutlich hatten die Orks den Zugang durch Zufall entdeckt, nichtsdestoweniger waren sie hier, und wo drei waren, konnten noch mehr sein. Korgrimm hatte keine Wahl, er musste sie hier und jetzt aufhalten. Die Schwarzpelze hatten sich laut in ihrer kehligen Sprache unterhalten und über die zwergischen Runen an der Wand gewundert, deshalb hatte Korgrimm sie schon von Weitem gehört. Nicht einmal das Rasseln seines Kettenhemdes hatten die Eindringlinge bemerkt, und so konnte er sich hinter einer Ecke verstecken und sich vorbereiten. Korgrimm holte noch einmal tief Luft, dann kam er aus seiner Deckung hervor. Er konnte seine Feinde gut sehen. Die Dunkelheit machte den Augen eines Zwergen wenig aus, aber auch die Schwarzpelze konnten bei fahlem Licht ausgezeichnet sehen. Er zielte auf den ersten Ork und schoss. Gurgelnd fiel der Schwarzpelz um, als der Bolzen in seinen Hals eindrang. Seine beiden Kumpane waren für einen kurzen Moment überrascht, sodass Korgrimm die Gelegenheit ergriff, die Armbrust ablegte, seinen Felsspalter zog und auf die abscheulichen Großlinge zu rannte. Beide Scheusale hatten schartige Säbel gezogen und erwarteten seinen Angriff. Sie waren jedoch dumm genug, im dichten Gang eng zusammenzustehen und sich gegenseitig zu behindern. Korgrimm schwang seinen Felsspalter und ließ dem ersten Ork keine Chance zum Parieren. Brüllend ging der Schwarzpelz zu Boden. Korgrimm holte erneut aus und gab ihm den Rest, spürte aber einen Treffer an seiner Schulter. Doch das Kettenhemd, das sein Onkel Kortosch ihm vor einem Vierteljahrhundert zu Ehren seiner Feuertaufe geschenkt hatte, schützte ihn. Der Gedanke aber, dass Onkel Kortoschs Kettenhemd Schaden genommen haben könnte, versetzte Korgrimm in unbändige Wut. Er schrie und stürzte sich auf den verbliebenen Eindringling.

Zunächst gelang es dem Ork, sich seiner schwarzpelzigen Haut zu erwehren. Außerdem war er geschickter als seine beiden Kumpane und startete ein, zwei Gegenangriffe, die Korgrimm aber abwehrte. Dann traf der Zwerg den Feind am rechten Arm, anschließend am linken Bein und ein dritter Treffer bohrte sich tief in den Orkschädel. Der Besiegte fiel auf die Knie und verharrte in dieser Position, so als ob er seinem siegreichen Kontrahenten huldigte. Korgrimm brach die Axt aus dem Schädel und war nach der Überprüfung des Kettenhemdes – das keinen erkennbaren Schaden davon getragen hatte – zufrieden mit dem Kampf. „Der Stollen ist sicher, hmm? Den wird niemand finden, hmm? Wenn das die Angroschpriesterschaft nicht überzeugt, dann können sie sehen, wer den Stollen die nächsten hundert Jahre bewacht. Ich bestimmt nicht mehr, bei Angrosch!“

Der Held im Spiel

Ein Zwerg ist nicht immer schlecht gelaunt, auf Außenstehende mag es jedoch so wirken: Er beschwert sich über die langen Fußmärsche, obwohl er ausdauernder ist als die meisten Menschen. Er meckert über das schale Bier in der Taverne, nur weil es sich nicht um Zwergenbräu handelt. Er lässt sich über die Waffen seiner Gefährten aus, da sie nicht aus Zwergenstahl gefertigt wurden. Elfen begegnet er mit noch größerem Misstrauen als Menschen, denn in der Geschichte der beiden Völker hat es viele Missverständnisse gegeben. Trotz aller Unterschiede zu seinen großen Gefährten ist der zwergische Krieger ein zuverlässiger Freund. Haben seine Gefährten sein Vertrauen gewonnen, wird er ihnen immer zur Seite stehen. Oft betrachtet er die alten Erzfeinde des Zwergenvolks wie Echsen, Drachen, Orks und Wühlschrate noch immer als die größte Bedrohung und geht unerbittlich gegen sie vor. Der Lehrmeister des Zwergs schulte ihn aber nicht nur in der Kampfkunst mit Axt, Hammer und Armbrust, sondern auch in den zwergischen Tugenden Mut, Ehre und Loyalität, wobei sie diese Tugenden durchaus anders auffassen können als die Menschen. Verrat, unehrenhaftes Verhalten und Feigheit bekämpft der Zwerg, wo immer sie sich zeigen. Wie viele Zwerge liebt er Angroschs Schätze, insbesondere Gold, Silber und Edelsteine. Er wird sich für Aufträge gut bezahlen lassen, denn ein zwergischer Krieger muss für die Zukunft aussorgen – immerhin will er irgendwann in seine Heimat zurückkehren und um eine der seltenen Zwergenfrauen werben.

Spezies: Zwerg
Kultur: Erzzwerge
Profession: Krieger
Erfahrungsgrad: Erfahren



Korgrimm

MU	*14*
KL	*10*
IN	*11*
CH	*8*
FF	*14*
GE	*13*
KO	*15*
KK	*15*

LeP	*42*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*6*
INI	*12+1W6*
SK	*2*
ZK	*4*
AW	*7*
Schips	*1*
RS/BE	*4/0*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Dunkelsicht I, Hohe Lebenskraft IV, Immunität gegen Tulmadron, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund, Zwergennase
Nachteile: Pech II, Prinzipientreue (zwergische Kriegerehre) II, Schlechte Angewohnheit (Langschläfer), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Jähzorn), Unfähig (Schwimmen)
Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I und II, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Finte I, Geländekunde Gebirgskundig, Meister der Improvisation, Ortskenntnis (Xorlosch), Schildspalter, Sturmangriff, Vorstoß, Wuchtschlag I und II
Sprachen: Muttersprache Rogolan III, Garethi II, Oloarkh I
Schriften: Kusliker Zeichen, Rogolan-Runen
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 14 / PA 7), Schilde 12 (AT 14 / PA 8), Schwerter 6 (AT 8 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 12 (AT 14 / PA 8), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5) , Armbrüste 12 (FK 14), Bögen 6 (FK 8), Wurfwaffen 6 (FK 8)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Reiten 4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 9, Singen 0, Sinnesschärfe 3, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 2, Zechen 9
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 10, Etikette 5, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 2, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 6
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 10, Magiekunde 0, Mechanik 2, Rechnen 2, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 8, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 6, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 5, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 8, Stoffbearbeitung 0
Ausrüstung: Drachenzahn, Felsspalter, Kettenhemd, Kleidung (normal), Reisepaket, 85 Silbertaler in Münzen und Edelsteinen



Der Koscher Magier

»Bücherwissen sollte man nie unterschätzen. Man kann so manches Geheimnis damit lüften – oder darin entdecken.«
»Eine Manifestation heptasphärischer Essenzen. Verzeiht, ich war wieder etwas in Gedanken. Ich meinte, diese Rückstände stammen von einem Dämon.«
»Ignifaxius Flammenstrahl!«

Das Turmzimmer war erleuchtet vom Schein zahlreicher Kerzen. Thallian brauchte das Licht, denn er wollte trotz der späten Stunde mit seiner Arbeit vorankommen. Vor ihm lag die Abschrift des wichtigsten Standardwerkes der Gildenmagie, der mehrbändigen Encyclopaedia Magica.



Meister Alrik hatte ihm zwar schon vor sechs Monden den *Hilffreychen Leytfaden des wandernden Adepten* geschenkt, aber Thallian wollte seine persönliche Bibliothek um mindestens den ersten Band der Encyclopaedia erweitern, bevor er den Magister verließ. So viele Jahre studierte er schon die Kunst der Zauberei bei Meister Alrik, dass es ihm merkwürdig vorkam, den Turm zu Beginn des nächsten Mondes zu verlassen. Obwohl Thallian seine Eltern regelmäßig sah, war der Magister so etwas wie sein Ersatzvater geworden. Thallian würde ihn vermissen, wenn er sich auf Wanderschaft begab. Die Vorfreude, die Länder jenseits der Koschberge zu entdecken, war allerdings zu groß, um die Entscheidung zurückzunehmen. *Ich werde mich vor der Abreise noch einmal im Fulminictus üben. Die Zwölfe mögen es verhindern, aber wenn ich einem Räuber vor die Füße laufe, muss ich gewappnet sein.* Thallian setzte die Feder ab, als er von unten fremde Stimmen hörte. Sie wirkten nicht bedrohlich, doch war Besuch zu so später Stunde ungewöhnlich. Der junge Adept ließ den Gänsekiel los, der prompt auf magische Weise von selbst wieder zum Tintenfässchen sprang und sich schreibbereit niederlegte. Gerade als Thallian die Tür erreicht hatte, denn seine Neugier nagte an ihm und er wollte wissen, wer der Gast war, kam Ernbrecht, der Knecht des Magisters, ohne anzuklopfen herein. Ernbrecht wirkte aufgeregt und verlor keine Zeit.

„Gelehrter Herr, bitte kommt nach unten. Der Magister wünscht Euch zu sprechen."

Als Thallian die Treppenstufen nach unten eilte und die fremden Gäste sah, blieb er abrupt stehen. *Elfen! Bei Hesinde – echte Elfen!* Er hatte noch nie ein Mitglied des holden Volkes leibhaftig gesehen, aber all die Geschichten, die seine Eltern ihm erzählt, und all die Werke, die er über sie gelesen hatte, faszinierten ihn schon seit seiner Kindheit. Es waren ein großer, dunkelhaariger Elf und eine Elfe mit blonden Haaren, die dicht bei Meister Alriks Ohrensessel standen. Sie trugen Kleidung aus Wildleder und Bögen aus Eibenholz. Echte Waldläufer, so wie Thallian sie sich immer vorgestellt hatte. Der Magister und seine ungewöhnlichen Gäste unterhielten sich gerade angeregt auf Isdira.

„Auch ich habe in den letzten Wochen bemerkt, dass sich etwas über dem Wald zusammenbraut, etwas Bedrohliches. Etwas, das keinen Namen hat. Orks streifen umher und Ernbrecht berichtete mir, dass er noch nie so viele Ratten in den Fallen vorgefunden hat."

Die Elfen nickten und blickten Thallian erwartungsvoll an. „Ah, Thallian, komm näher. Wir haben Besuch. Ein alter Freund aus meiner Jugend. Das ist Lorion. Und wie war noch gleich dein Name, mein Kind?“
„Allacaya“, sagte die Elfe, die Thallian von oben bis unten betrachtete, während er sich Meister Alrik näherte.
„Mein lieber Junge. Ich fürchte, ich muss dich um einen großen Gefallen bitten.“
„Was immer es ist, Meister, ich werde Euch gerne helfen.“
„Du bist ein guter Junge und ein Vorbild für jeden, der die Gebote Hesindes achtet. Meine alten Freunde bitten mich um Hilfe, doch bin ich längst nicht so jung geblieben wie sie. Sie haben in ihren Wäldern seltsame Relikte aus der Zeit der Hochelfen entdeckt. Ich befürchte aber, dass Diener des Namenlosen, die Zwölf mögen uns vor ihnen schützen, ebenfalls ein Auge darauf geworfen haben. Mein Junge, ich muss dich bitten, Lorion und Allacaya zu begleiten, sie wissen sich keinen Rat auf den Fund, und dein Wissen über das Zeitalter der Hochelfen kann sich als sehr nützlich erweisen, um dem Geheimnis auf den Grund zu gehen.“ Thallian musste kräftig schlucken. Einerseits war seine Freude groß, dass der Meister ihm diese Aufgabe zutraute, andererseits waren namenlose Mächte am Werk. Und diese flößten ihm Angst ein.
„Bitte hilf uns, Thallian. Ich kann dich zu den Statuen führen. Wir brauchen jemanden, der uns sagen kann, warum der *dhaza*-Diener sie begehrte“, sagte Allacaya.
Wie könnte ich da Nein sagen. Hesinde, steh' mir bei! Die Abschrift wird noch ein wenig länger auf sich warten lassen müssen, aber vielleicht kann ich mit den Elfen meine Kenntnisse des Fulminictus erweitern.

Der Held im Spiel
Noch vor Kurzem war der Magier der Zauberlehrling eines privaten Lehrmeisters, der ihn in den Künsten der Magie unterwiesen hat. Nach seinem Abschluss ist er auf ständiger Suche nach Wissen, das seine Fähigkeiten und Kenntnisse erweitert. Anders als viele andere Angehörige der Magierzunft will er sein Leben nicht nur in staubigen Bibliotheken fristen, sondern seine Theorien in die Praxis umsetzen. Was nützt es ihm, von all den phantastischen Geschichten über Dschinne und Hochelfen gelesen zu haben, wenn er sie nicht mit eigenen Augen erblicken oder ihre Hinterlassenschaften erforschen kann? Die Neugier vieler Magier ist ihm zu eigen, und so begibt er sich häufig in Gefahr, wenn er auf der Jagd nach magischen Artefakten ist oder sich der Erforschung unbekannter „sphärologischer Anomalien und Phänomene“ widmet. Oft wirkt er ein wenig weltfremd. Dies liegt an dem seltenen Umgang mit anderen Menschen, denn Bücher waren jahrelang die einzigen Freunde des Magiers. Trotzdem ist er ein zuverlässiger Gefährte, der sich zwar gern mal in Details verliert, wenn es darauf ankommt, Freunden aber mit seiner Magie und seinen Fähigkeiten beisteht.



Thallian

MU	*14*
KL	*15*
IN	*14*
CH	*14*
FF	*10*
GE	*12*
KO	*9*
KK	*10*

LeP	*23*
AsP	*35*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*13+1W6*
SK	*2*
ZK	*0*
AW	*6*
Schips	*3*
RS/BE	*-/-*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Zauberer
Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen I (Lehrmeister)
Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Ortskenntnis (Heimatdorf), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)
Sprachen: Muttersprache Garethi III, Bosparano III, Isdira II
Schriften: Isdira-Zeichen, Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 10 (AT 12 / PA 6), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Singen 0, Sinnesschärfe 2, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 10
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 6, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 10, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 3, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 4, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1
Zauber: Zaubertrick Trocken, Armatrutz 10, Balsam 3, Blick in die Gedanken 5, Corpofesso 4, Flim Flam 4, Fulminictus (Elfen) 5, Gardianum 4, Ignifaxius 3, Motoricus 4, Odem 4, Paralysis 6, Penetrizzel 4
Ausrüstung: Dolch, Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten, Kleidung (normal), Magierrobe, Magierstab (lang), Reisepaket, Zaubertank (QS 2), 50 Silbertaler

Spezies: Mensch (Mittelländer)
Kultur: Mittelreicher
Profession: Gildenloser Magier (Privatschüler des Magisters Alrik Dagabor)
Erfahrungsgrad: Erfahren

Die bornische Hexe

»Kräuterweib? Ich bin eine Tochter Satuarias!«
»Verflucht seist du, du elender Geizhals von einem Junker! Möge Angst dich ergreifen beim Anblick von Gold und Silber, bis du die Steuern der Bauern auf ein erträgliches Maß gesenkt hast!«
»Keine Angst, das ist kein Gift. Nur eine Gemüsesuppe.«

Irinja lebte schon seit ein paar Monaten in ihrer neuen Kate. Sie vermisste das Bornland, den Meskinnes und die Plötzinger Dotzen, doch nachdem die aufgebrachte Dorfbevölkerung ihr die Schuld für den langen Winter und die Missernte gegeben hatte, war sie froh, mit heiler Haut davongekommen zu sein.



Sie ließ sich mit Katzinka im Süden nieder und machte da weiter, wo sie in ihrer Heimat aufgehört hatte: Sie versorgte die Bewohner eines kleinen Dorfes mit allerlei Heilsalben und Liebestränken. Offiziell stellte sie sich beim Dorfschulzen als fahrende Händlerin vor, die sich mit ihren alchimistischen Präparaten an einem ruhigen und friedlichen Ort niederlassen wollte. Doch schon nach den ersten Wochen gab es Anfragen der Dörfler nach Schönheitssalben und Heilkräutern. Zwar sprach niemand offen aus, dass Irinja eine Tochter Satuarias war, es war jedoch kein großes Geheimnis und ihre Gabe sprach sich schnell herum. Dies war jedoch ganz in ihrem Sinne, immerhin konnte sie ihre Fähigkeiten für lukrative Zwecke nutzen. Katzinka hingegen streifte täglich durch die Wälder, bis sie eines Tages eine Ratte als Beute mitbrachte. Eigentlich nichts Ungewöhnliches, doch Irinja konnte Katzinkas Gedanken lesen, sah Bilder von den Erlebnissen ihrer Katze und musste erschrocken feststellen, dass etwas Seltsames vor sich ging. Orks streiften durch die Wälder, die Ratten vermehrten sich auf geradezu unnatürliche Weise und in den Nächten plagten Irinja Alpträume. *Unheilvolle Zeichen. Satuaria, Göttin, was willst du mir damit sagen?* Irinja wusste sich keinen Reim darauf zu machen. Wann immer ihre Arbeit es zuließ, begleitete sie Katzinka und sah sich nach allem Merkwürdigem um. Es war bereits Herbst, als ihr täglicher Spaziergang sie einmal immer tiefer in den Wald führte. Katzinka lief neben ihr her, hatte aber offenbar etwas gehört und blieb auf einmal abrupt stehen. Auch Irinja hielt inne und blickte sich um. Erst hörte sie ein Brüllen und das Hämmern von Metall auf Metall. Nach einigen weiteren Schritten in die Richtung der Geräusche sah Irinja den Ursprung des Lärms: An einem kleinen Waldsee lieferten sich zwei schwarzpelzige Gestalten einen Kampf mit einem Krieger in dunkler Rüstung. Da Irinja noch nie gut auf plündernde Orks zu sprechen war, beschloss sie, dem Mann zu helfen. Sie eilte zu den Kämpfenden und geriet mit jedem Schritt mehr in Rage. *Verfluchte Schwarzpelze! Verzieht euch wieder ins Orkland, wo ihr hingehört!*
Kaum war sie bei den Orks angekommen, spuckte sie einem der beiden ins Gesicht. Er brüllte vor Schmerzen und riss die Hand hoch, sodass es dem Mann gelang, ihn mit einem Streich seiner Waffe zu erschlagen, während der andere Ork floh. Verletzt sank der Kämpfer zu Boden und verlor das Bewusstsein. Zuerst dachte Irinja, dass er tot sei, aber er atmete noch.

Ich kann dich nicht so liegen lassen. Ach, verflucht, das wird ein weiter Rückweg.
Mittels einer aus Ästen selbst gebauten Trage gelang es Irinja, den Mann durch den Wald zu ziehen. Die schwere Rüstung ließ sie zurück und versteckte sie gut unter einigen Ästen und Blättern. Nach zwei anstrengenden Stunden war Irinja endlich wieder zu Hause. Sie brachte den Fremden zu ihrer Hütte und bettete ihn behutsam auf ihr Lager.
Er wird es überleben, aber ich werde ihm zur Stärkung eine Suppe kochen. Und ich sollte aufräumen. Muss ja nicht sehen, wie unordentlich es hier sonst ist.
Stumm im Geist formte sie einen Befehl und ihr Diener, der Besen, begann von alleine die Kammer zu fegen. Der Fremde brauchte das nicht mitzubekommen, es war nie gut, jemandem zu enthüllen, dass sie eine Hexe war. Einige der Blessuren des Mannes waren schlimmer, als Irinja auf den ersten Blick angenommen hatte. Kurz überlegte sie, entschied sich aber dann, ihm mit ihrer Kraft zu helfen. Sie benetzte ihre Finger mit Speichel und rieb über die Wunde, die sich wenige Augenblicke später mit neuer Haut überzog.
Schon seltsam. Für die einen ist meine Spucke giftig wie Säure, für andere heilsam wie eine Vierblättrige Einbeere.
Der Mann erwachte, noch während sie versonnen über sein verletztes Bein strich, und lächelte sie an.
„Orestas, zu deinen Diensten, hübsche Frau."
Ach, so einer also. Zumindest kein hässlicher Bursche, dieser Südländer.
„Verzeih mir, üblicherweise werde ich allein mit zwei solchen Herumtreibern fertig, aber wo die herkamen, gab es noch mehr. Ich war unterwegs nach Norden, wo ich in die Dienste einer Zwergensippe treten will. Sie haben offenbar Probleme mit Orks. Mir scheint, da ist was Wahres dran."
Irinja überlegte nicht lange. Wenn die Orks in der Nähe ihres Dorfes waren, bedeutete das Ärger. „Ich weiß, wo die Zwerge wohnen. Ich begleite dich, sonst verläufst du dich wieder." Beide lächelten.

Die Heldin im Spiel
Wie die meisten Hexen ist die bornische Schöne der Nacht geprägt von Misstrauen gegenüber jenen, die nicht ebenfalls Satuaria huldigen. Zu oft haben Geweihte und aufgebrachte Dörfler den Hexen übel mitgespielt. Die bornische Hexe ist äußerst gefühlsbetont: Wen sie hasst, den hasst sie abgrundtief, wen sie liebt, den liebt sie inbrünstig. Es ist nicht leicht, ihr Vertrauen zu gewinnen, doch wenn man es erst errungen hat, dann steht sie hinter ihrem Freund. Ihr Vertrautentier nimmt einen besonderen Platz ein. Die Seele des Tieres und die der Hexe sind bis zum Tod miteinander verbunden, und sie wird alles tun, um sein Wohlergehen sicherzustellen.



Irinja

MU	*14*
KL	*10*
IN	*14*
CH	*15*
FF	*12*
GE	*13*
KO	*13*
KK	*9*

LeP	*31*
AsP	*35*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*14+1W6*
SK	*1*
ZK	*1*
AW	*7*
Schips	*3*
RS/BE	*-/-*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Gutaussehend I, Vorteil Zauberer
Nachteile: Angst vor Feuer II, Körpergebundene Kraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte Angewohnheiten (Putzfimmel, Unordentlich), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Rachsucht)
Sonderfertigkeiten: Flugsalbe, Ortskenntnis (Heimatdorf), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe), Vertrautenbindung
Sprachen: Muttersprache Garethi III, Goblinisch II
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 10 (AT 12 / PA 6), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)
Talente:
Körper: Fliegen 7, Gaukeleien 0, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 0, Singen 0, Sinnesschärfe 5, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 4, Zechen 2
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 7, Einschüchtern 0, Etikette 4, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4, Willenskraft 0
Natur: Fährtensuchen 1, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 5, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 6, Wildnisleben 6
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 0, Magiekunde 4, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 0, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 2, Lebensmittelbearbeitung 1, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0
Zauber: Zaubertrick Duft, Balsam 4, Blick in die Gedanken 4, Große Gier 6, Harmlose Gestalt 5, Hexengalle 4, Hexenkrallen 6, Katzenaugen 6, Krötensprung 7, Motoricus 4, Odem 4, Radau 7, Satuarias Herrlichkeit 5
Ausrüstung: Archaisches Labor, Besen, Dolch, Heiltrank (QS 4), Kleidung (normal), Reisepaket, Zaubertrank (QS 1), 19 Silbertaler in Geld und Schmuck

Spezies: Mensch (Mittelländerin)
Kultur: Bornländer
Profession: Katzenhexe (Schöne der Nacht)
Erfahrungsgrad: Erfahren

Die tulamidische Diebin

»Ich nehme mir das Gold und gebe es den Armen – und wer ist wohl ärmer als eine Diebin!«
»Ein Einbruch in die Khunchomer Magierakademie? Das schaffe ich, aber das wird nicht billig.«
»Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex.«

In letzter Zeit liefen die Geschäfte nicht gut. Der Einbruch in das Haus des reichen Händlers Kasim ibn Kadif verlief sogar katastrophal. Belima wurde entdeckt, noch bevor sie mit der Durchsuchung des Gebäudes wirklich beginnen konnte.



Den Wachhunden war sie nur knapp entkommen, und ihr einziges Beutestück, ein vergoldeter Kerzenständer, war viel weniger wert, als sie erhofft hatte. Nein, es waren keine guten Zeiten. Belima hatte einen Teil der Beute im Phextempel abgegeben, ein ernstes Wort mit dem Gott gesprochen und beschlossen, sich wieder auf ihr Spezialgebiet, die Beutelschneiderei, zu konzentrieren und es vorerst mit den Einbrüchen sein zu lassen. Sie hatte sich auf dem Basar umgesehen und nach leichter Beute Ausschau gehalten. Und sie hatte bereits jemanden ins Auge gefasst: eine Nordländerin. Zu ihrem Unglück war die Frau eine Rondrageweihte, wie Belima unschwer an Kettenhemd, Ornat und Bewaffnung erkennen konnte. Die Gelegenheit war jedoch zu günstig. Die Geweihte unterhielt sich mit einem Obsthändler, und ein anderer Geweihter, ein Perainepriester, stand neben ihr und würde Belima gute Deckung bieten. Sie erkannte eine Chance, wenn Phex ihr eine gab, und schlenderte unauffällig zu den Geweihten hinüber. Bevor sie die Priester erreicht hatte, sah sie jedoch, wie Abu der Flinkfüßige ihr zuvorkam. Der gedrungene Taschendieb hatte sich hinter den Perainegeweihten gestellt, ein kleines Messerchen kam unter seinem Ärmel zum Vorschein und er machte sich daran, den prall gefüllten Beutel der Rondrageweihten abzuschneiden.

Das kann ich nicht zulassen, dieser phexverfluchte Abu!

„Du verdammter Dieb!“, rief Belima und zog damit nicht nur Abus Aufmerksamkeit auf sich, sondern auch die der beiden Priester. Abu, der sie erst überrascht und dann finster ansah, hatte sein Werk aber bereits vollendet und lief mit dem Geldbeutel der Geweihten weg. *Nein, so leicht kommst du mir nicht davon!*

Belima rannte ihm hinterher und hörte noch, wie die Geweihten ebenfalls zur Verfolgung ansetzten. Sie waren aber bei Weitem nicht so flink wie die Diebin. Sie sprang auf das Fass eines Händlers, der sich wild gestikulierend beschwerte, von dort auf den Baldachin seines Ladens und dann weiter auf das Dach. Mit einigen beherzten Sprüngen von Haus zu Haus gelang es ihr, Abu zu folgen und ihn nicht aus den Augen zu verlieren. Abus Schritte verlangsamten sich, da er glaubte, seine Verfolger abgeschüttelt zu haben. Als sie endlich nahe genug heran war, sprang sie vom Dach direkt auf den Schurken herab. Abu war so überrascht, dass er aufschrie und direkt zu Boden ging. Belima ergriff ihn am Kragen, schüttelte den Dieb und schlug ihm sein Messer aus der Hand.

„Schäm dich, Abu! Das war meine Beute und das weißt du genau. Der Bereich des Basars gehört mir!“ Der Dieb winselte um Gnade, aber Belima war nicht auf Blut aus. Sie nahm ihm den Geldbeutel ab und erhob sich, als plötzlich die beiden Geweihten in die Gasse einbogen und sich vor ihr aufbauten. Die Rondrageweihte war zwar außer Atem, aber ihre blanke Klinge ließ keine Zweifel, welche Bedrohung sie für die beiden Diebe darstellte.

Zu nah, um wegzurennen, verflucht! Und dabei bin ich unschuldig. Phex, ich hatte noch gar keine Gelegenheit, mich schuldig zu machen!

„Wer von euch ist der Dieb?“, fuhr die Rondrageweihte sie an.

„Elwene, ich denke, die ehrenwerte Dame hat den Dieb verfolgt, um dir deinen Beutel wiederzubringen. Ziemlich heldenhaft“, entgegnete der Perainegeweihte.

Heldenhaft? Ich? Auch wenn es nicht stimmt, das kann mir die Haut retten. Und hört sich zudem noch gut an.

„Genauso ist es, Euer Gnaden. Ich bitte jedoch um Vergebung für den Dieb, er ist ein armer verzweifelter Vater von fünf Kindern.“

Abu, du schuldest mir was, wenn sie darauf eingehen.

Die Geweihte ließ das Schwert sinken und der freundliche Perainegeweihte kam auf Belima zu. Als sie ihm den Geldbeutel gab – mit leichtem Widerwillen sich von der Beute zu trennen –, überraschte er sie abermals: „Du bist mutig. Und sehr geschickt. Hättest du Interesse, dich uns als Ortskundige anzuschließen?“

Die Heldin im Spiel

Schon früh musste die tulamidische Diebin für sich selbst sorgen. Um zu überleben, stahl sie Essen, schnitt Geldbeutel voller Münzen ab und stibitzte ahnungslosen Händlern aus ihren Hosentaschen wertvolle Kleinodien. Dennoch ist die Diebin eine treue Anhängerin des Phex. Arme und Hilfsbedürftige, die weniger haben als sie selbst, würde sie nie bestehlen. Kämpfe versucht sie zu vermeiden, aber dank des harten Lebens auf der Straße weiß sie sich ihrer Feinde zu erwehren. Sie kann mit ihren Fäusten ebenso umgehen wie mit dem Dolch, Wurfmesser und -sterne weiß sie ebenfalls geschickt einzusetzen. Lieber verlässt sie sich jedoch auf ihr Talent im Taschendiebstahl, ihre Überredungskunst und auf ihre Lautlosigkeit. Obwohl man Dieben keine große Loyalität nachsagt, wird sie Freunden beistehen, wenn sie einmal ihr Vertrauen gewonnen haben. Für Dienste lässt sie sich jedoch stets bezahlen, wobei es nicht immer Gold und Silber sein muss. Gefälligkeiten sind ihr genauso lieb, denn gute Kontakte können sich mitunter als wertvoller erweisen als jeder Edelstein.



Belima

MU	*14*
KL	*11*
IN	*14*
CH	*12*
FF	*14*
GE	*15*
KO	*11*
KK	*9*

LeP	*27*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*9*
INI	*16+1W6*
SK	*2*
ZK	*0*
AW	*9*
Schips	*3*
RS/BE	*-/-*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Flink, Fuchssinn
Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier)
Sonderfertigkeiten: Fallen entschärfen, Fertigkeitsspezialisierung Gassenwissen, Finte I, Füchsisch, Kampfreflexe I, Ortskenntnis (Khunchom), Präziser Schuss/Wurf I, Präziser Stich I, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I
Sprachen: Muttersprache Tulamidya III, Garethi II
Schriften: Tulamidya-Zeichen
Kampftechniken: Dolche 12 (AT 14 / PA 8), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 6 (FK 8), Wurfwaffen 12 (FK 14)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 5, Singen 0, Sinnesschärfe 8, Tanzen 0, Taschendiebstahl 7, Verbergen 10, Zechen 7
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 7, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Verkleiden 8, Willenskraft 7
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 7, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 10, Geographie 0, Geschichtswissen 1, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 1, Mechanik 8, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 8, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 10, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0
Ausrüstung: Arax (1 Portion), Brecheisen, Dietrich, Dolch, Halstuch, Heiltrank (QS 4), Kapuzenumhang, Kleidung (normal), Kletterseil (10 Schritt), Phexamulett, Stadtpaket, Wurfhaken, Wurfsterne (5), 100 Silbertaler (größtenteils in einem sicheren Versteck)

Spezies: Mensch (Tulamidin)
Kultur: Mhanadistani
Profession: Streunerin (Diebin)
Erfahrungsgrad: Erfahren

Der meridianische Söldner

»Fünf Silbertaler pro Tag und ich eskortiere eure hübsche Tochter auch bis an die Pforten der Niederhöllen, edler Graf.«
»Stahl ist eine Sprache, die jeder versteht.«
»Fresst Mengbiller Feuer, ihr Schweine!«

Die Lage war aussichtslos. Wie so oft. Sein Instinkt sagte Orestas, dass es besser wäre, Irinja einfach zurückzulassen. Die Chancen standen ausgesprochen schlecht, sie dort jemals lebend rauszubekommen. Orestas hatte schon viele Gefährten verloren.



Damals, als er noch dem Schwarzen Bund des Kor angehörte und seine Kompanie in Port Corrad von dem Waldmenschenstamm der Shokubunga angegriffen wurde, da war er auch gezwungen gewesen, einen alten Weggefährten zurückzulassen, um seine eigene Haut zu retten. Noch immer hörte er in seinen Träumen die Schreie und wollte gar nicht darüber nachdenken, was die Kannibalen mit seinem Freund angestellt hatten. Nie wieder würde er jemanden an Menschenfresser verlieren!

„Thallian, du musst das Ablenkungsmanöver übernehmen. Dort am Eingangsbereich musst du einen deiner Flammenzauber einsetzen. Allacaya, du wirst der Köder sein. Keine läuft schneller als du. Wenn die Oger weg sind, gehe ich rein“, wies er seine Gefährten an.

Der Magier und die Elfe nickten. Sie wussten, dass Orestas die größte taktische Erfahrung besaß. Thallian sprach vom Hügel seinen Zauber, während Allacaya sich in Position begab. Als das Feuer des Zaubers auf dem Boden vor dem Eingang aufschlug, hörte man wenige Herzschläge später das Aufschreien mehrerer kehliger Stimmen. Thallian ging wieder hinter dem Hügel in Deckung, während Allacaya zum Wald sprintete. Hinter ihr schälten sich drei hünenhafte Gestalten aus dem Feuer: Oger, darunter sogar ein Ogerweib. Die Menschenfresser stampften, bewaffnet mit stachelbewehrten Keulen, hinter der Elfe her. Orestas verlor keine Zeit und begab sich in das Innere der Ogerhöhle. Es stank entsetzlich nach Fett, Ruß und Schweiß, in der Luft lag außerdem der Geruch einer Gemüsesuppe.

Kor, was mache ich hier? Ich setze mein Leben aufs Spiel. Und wenn Irinja schon verspeist wurde, dann gehe ich zweifach leer aus. Kein Sold, kein Erfolg.

Er betrat mit gezogener Klinge langsam den Wohnraum der Oger. Sein erster Blick fiel auf die gefesselte Irinja, die neben einem riesigen schwarzen Kessel lag. Sie war bewusstlos, aber sie atmete. Der zweite Blick ging höher, zu dem jungen Oger, der sich gerade bedrohlich vor ihm aufbaute und zu brüllen anfing.

Herr der Schlachten, steh' mir bei!

Geschickt tauchte Orestas unter dem ersten Hieb des Ungeheuers hinweg, streifte den Oger mit seiner Klinge am Bein und brachte den Kessel zwischen sich und den Hünen. Der Jungoger umkreiste wütend den Kessel.

Er wird nicht fliehen oder aufgeben. Dafür ist ein Oger zu dumm. Er oder ich – einer von uns wird heute sterben.
Noch wusste Orestas nicht genau, wie er gegen den Oger vorgehen sollte, da wurde ihm die Entscheidung abgenommen. Der Menschenfresser versuchte, den Kessel umzukippen! Der Söldner reagierte augenblicklich und sprang auf einen Felsen, um der kochend heißen Brühe zu entgehen. Orestas hatte schon gegen viele Feinde gekämpft, auch schon gegen einen der klugen Schwarzoger, die in den Dschungeln Meridianas lebten und Menschenfallen bauten. An Wildheit hatte er bislang keinem schlimmeren Gegner gegenübergestanden als diesem Scheusal.
Als der Oger merkte, dass sein Plan nicht aufging, war es bereits zu spät. Orestas hatte seine Waffe in Richtung seiner Kehle geschwungen und ihn erwischt. Der Menschenfresser ließ seine Keule fallen und sank auf die Knie. Er war sogar zu dumm, um zu merken, dass sein Ende gekommen war, denn noch immer versuchte er, mit seiner Hand die Keule zu ergreifen. Ohne zu zögern, gab der Söldner ihm den Rest und stieg über Zwiebelstücke und Mohrrüben hinweg. Er warf die bewusstlose Hexe über die Schulter und rannte. Von den anderen Ogern war noch nichts zu hören, aber er wollte weit weg sein, bevor sie zurückkamen und sehen würden, was Orestas mit ihrem Jungen gemacht hatte. *Dann hat sich der Einsatz immerhin gelohnt. Jetzt sind wir quitt, kleine Hexe!*

Der Held im Spiel
Als ehemaliges Mitglied des Schwarzen Bunds des Kors, einer der berüchtigtsten Einheiten Al'Anfas, hat der Söldner schon viel gesehen. Er ist abgehärtet und lässt sich durch nichts einschüchtern, sein blutiges Handwerk hat ihn zynisch werden lassen. Auch wenn er seine Einheit verlassen hat, um seinem eigenem Weg zu folgen, lässt er sich noch immer gut für seine Dienste bezahlen. Zwar ist Kor, der Gott der Söldner, sein Schutzpatron, der Südländer ist aber deswegen kein blutrünstiger Geselle. Für ihn zählt die Söldnerehre, und wenn er ums Überleben kämpfen muss, hat er klare Regeln, die er nicht überschreitet: keine Aufträge annehmen, die gegen die Gebote Kors verstoßen; Schutzlose in Frieden lassen; zu seinem Vertrag stehen und dem Auftraggeber gegenüber loyal sein. Er will nicht wie ein Krieger oder eine Rondrageweihte die Welt verbessern, sondern sucht sich seine Aufträge nach Bezahlung und nach Tagesform aus. Das bedeutet jedoch nicht, dass er um einer Freundschaft willen keine persönlichen Risiken eingeht. Wenn es sich vermeiden lässt, wird er nicht kämpfen, aber wenn es sein muss, kämpft er so effektiv wie möglich und sucht die schnelle Entscheidung.



Orestas

MU	*15*
KL	*11*
IN	*13*
CH	*10*
FF	*10*
GE	*14*
KO	*13*
KK	*14*

LeP	*31*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*13+1W6*
SK	*2*
ZK	*2*
AW	*7*
Schips	*3*
RS/BE	*3/1*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Giftresistenz I
Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier, Verschwendungssucht)
Sonderfertigkeiten: Anführer, Attacke verbessern, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Einhändiger Kampf, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Finte I, Geländekunde Dschungelkundig, Ortskenntnis (Al'Anfa), Parade verbessern, Verteidigungshaltung, Wuchtschlag I
Sprachen: Muttersprache Garethi III, Mohisch I, Tulamidya I
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 10 (AT 12 / PA 7), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 12 (AT 14 / PA 8), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandschwerter 12 (AT 14 / PA 8), Armbrüste 10 (FK 10), Bögen 6 (FK 6), Wurfwaffen 10 (FK 10)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 1, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 8, Singen 0, Sinnesschärfe 0, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 7
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 3, Einschüchtern 0, Etikette 0, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 8, Überreden 6, Verkleiden 0, Willenskraft 8
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 7
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 8, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 6, Heilkunde Gift 7, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0
Ausrüstung: Dolch, Kleidung (normal), Leichte Armbrust, Lederrüstung, Munition (Bolzen, 10), Reisepaket, Sklaventod, 18 Silbertaler

Spezies: Mensch (Mittelländer)
Kultur: Südaventurier
Profession: Söldner
Erfahrungsgrad: Erfahren

Die garetische Rondrageweihte

»Nicht jedes Problem muss man mit dem Schwert lösen. Die Waffe sollte man nur ziehen, wenn man zu kämpfen bereit ist.«
»Ich werde dich in die Niederhöllen schicken, Dämon!«
»Rondra steh' uns bei!«

Die Wege der Götter sind unergründlich.
Elwene hatte nicht erwartet, dass Rondra ihr solch seltsame Gefährten zur Seite stellen würde: Selim, einen Perainegeweihten aus dem fernen Aranien, und Belima, eine Diebin aus den Gassen von Khunchom. Elwene hatte beide bei einer Pilgerreise in die Tulamidenlande kennengelernt und Freundschaft mit ihnen geschlossen.



Selim interessierte sich für einige Heilpflanzen, die nicht in den südlichen Gefilden Aventuriens wuchsen, und so hatte sie ihm den Vorschlag gemacht, sie nach Garetien zu begleiten. Belima war es zu verdanken, dass sie ihren Geldbeutel nicht an einen dreisten Dieb verloren hatte. Elwene mochte die Tulamidin, auch noch als sie erfuhr, dass diese dem gleichen Handwerk nachging wie der Dieb. Die Geweihte sah Mut in ihr – wenn auch nicht die Sorte Mut, die Rondras Kampfeswillen in den Herzen ihrer Geweihten entfachte. Elwene war froh, beide an ihrer Seite zu wissen.
Vor zwei Tagen hatte die Tempelvorsteherin sie beauftragt, dem Hilferuf eines Zwergs namens Korgrimm zu folgen. Der Angroscho war auf Spuren einer plündernden Horde von Orks gestoßen, die seine Sippe bedrohte, und hatte den Tempel in einem Schreiben um Hilfe ersucht. Die Zwerge hatten die Rondrageweihten noch als mutige Verbündete in Erinnerung, nachdem sie vor Jahren geholfen hatten, den Orks im Krieg Einhalt zu gebieten. Elwene verlor keine Zeit, rüstete sich und zog aus, um Korgrimms Bitte nachzugehen. Belima und Selim begleiteten sie, denn sie wollten die Geweihte nicht allein losziehen lassen. Der Weg bis zu den Zwergen war weit, doch wenn Zwerge sogar Menschen um Hilfe baten, musste mehr dahinter stecken als nur eine Handvoll Schwarzpelze.
Der Treffpunkt mit Korgrimm war ein kleiner Weiler im Westen des Königreiches. Als sie das Dorf erreichten, sahen sie, dass die Bewohner in Aufruhr waren und mitten auf dem Dorfplatz einen Kreis um zwei Personen gebildet hatten. Der Zorn der Dörfler richtete sich gegen einen Südländer mit schwarzen Haaren, der den Menschenauflauf mit seinem Säbel davon abhielt, ihm und einer Elfe zu nahe zu kommen. Die Elfe wich hinter den Mann zurück und wirkte wie ein verängstigtes, in die Enge getriebenes Tier. Elwene trat schnellen Schrittes auf die Menschenmenge zu, die Hand auf ihrem Schwertknauf.
„Bei Rondra, was treibt ihr da?"
Die Dörfler sahen sich zu Elwene um, bis einer unter ihnen das Wort ergriff.
„Euer Gnaden. Ihr kommt genau rechtzeitig! Die Fremden da. Sie sind schuld an unserem Unglück! Seitdem es hier von diesem Zaubervolk und Fremdlingen wimmelt, ist ein Fluch über uns gekommen. Dem Jaramir ist ein Kalb mit zwei Köpfen geboren worden und die Alrike hat schon seit Tagen diesen Hexenschuss. Und das Spitzohr da hat Langfinger und einem unserer Buben mit ihren Augen die Seele geraubt!"
Aberglaube.

Elwene wusste, dass es finstere Mächte auf der Welt gab: die Schattenlande im Osten, wo die Diener der Dämonen lebten oder die Priesterschaft des Gottes ohne Namen. Doch nicht hinter allem steckte das leibhaftige Böse.

„Habt ihr Beweise, oder ist das nur ein Verdacht?“, fragte sie.

Die Dörfler verstummten, bis sich ein junger Bursche zu Wort meldete, ein kräftiger Bauernsohn mit einer Heugabel. „Die Elfe hat mir auf dem Feld meines Vaters aufgelauert. Sie sah mich an, als wolle sie mich verzaubern und mir meine Seele stehlen.“

„Wenn das tatsächlich stimmt, dann ist sie schuldig. Davon bin ich aber nicht überzeugt. Möge die Göttin entscheiden. Trittst du für deine Worte ein?“

Der Bauernsohn nickte und Elwene sah sich um. „Und wer streitet bis aufs erste Blut für die Fremden?“

Elwene hätte selbst kämpfen können, aber sie war dem Jungen weit überlegen, außerdem war es ihre Aufgabe, den Kampfablauf zu überwachen.

„Ich.“ Verwundert sahen alle zu Belima. „Sie sind genauso fremd in diesem Land wie ich. Also streite ich für sie.“

Mutig und ehrenhaft. Ich wusste, dass mehr in dir steckt als eine Diebin.

„So sei es! Herrin Rondra“, setzte Elwene an „lass denjenigen, der für Gerechtigkeit streitet, deinen Willen vollstrecken, und möge deine Hand seine Waffe lenken.“

Belima bekam einen Spieß gereicht, und nur wenige Augenblicke später stürzte der Bauernsohn auf sie zu.

Sie wird gewinnen. Sie ist flink und schnell. Rondra ist mit ihr.

Die Heldin im Spiel

Die Rondrageweihte hat die Ideale ihrer Göttin verinnerlicht: Mut, Tapferkeit und Hilfe für die Schutzbedürftigen stehen im Vordergrund allen Handelns. Sie bekämpft das Böse, wo immer sie es antrifft, seien es Orks, Ungeheuer, Dämonendiener oder Anhänger des Namenlosen. Gegenüber Andersgläubigen tritt sie nicht feindselig auf, aber weist deren Weltsicht entschieden zurück. Zu ihren wichtigsten Aufgaben gehört der Schutz der Tempel und der Gläubigen der zwölfgöttlichen Gemeinschaft. Sie und ihre Kirche halten nichts von Versteckspielen, vielmehr ist sie ein gradliniger Mensch, der für seine Meinung einsteht, selbst wenn es unangenehme Konsequenzen hat. Die Macht ihrer Göttin setzt sie mit Bedacht ein. Lieber verlässt sie sich auf ihre erlernten Fähigkeiten und ihre Kampfeskunst. Und auch wenn der Zweikampf ein wichtiger Bestandteil des Zeremoniells ist, greift die Rondrageweihte nicht in jeder Situation zum Schwert. Manche Duelle lassen sich mit Worten und Argumenten austragen, und nicht jeder Gegner ist es Wert, dass sie ihre Klinge zieht.



Elwene

MU	*15*
KL	*10*
IN	*12*
CH	*12*
FF	*10*
GE	*14*
KO	*13*
KK	*14*

LeP	*31*
AsP	*-*
KaP	*35*
GS	*8*
INI	*13+1W6*
SK	*1*
ZK	*2*
AW	*7*
Schips	*3*
RS/BE	*4/1*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Geweihter, Mystiker, Reich I
Nachteile: Prinzipientreue II (Rondrakirche), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche), Schlechte Angewohnheiten (Selbstgespräche)
Sonderfertigkeiten: Anführer, Belastungsgewöhnung I, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Finte I, Ortskenntnis (Trallop), Schildspalter, Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche), Vorstoß, Wuchtschlag I
Sprachen: Muttersprache: Garethi III, Ur-Tulamidya I
Schriften: Bosparano, Kusliker Zeichen, Ur-Tulamidya
Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 /PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 /PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 8 /PA 5), Kettenwaffen 6 (AT 8 /PA –), Lanzen 6 (AT 8 /PA 5), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 /PA 5), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 /PA 5), Zweihandschwerter 10 (AT 12 / PA 7), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurfwaffen 6 (FK 6)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Reiten 4, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 9, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 4, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 3, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 8
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 1, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 7, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 3, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1
Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Ehrenhaftigkeit 7, Objektsegen 5, Schmerzresistenz 6, Schutz der Wehrlosen 6
Ausrüstung: Kettenhemd, Kleidung (normal), Reisepaket, Rondrakamm, Schwert, 65 Silbertaler in verschiedenen Münzen

Spezies: Mensch (Mittelländerin)
Kultur: Mittelreicher
Profession: Rondrageweihte
Erfahrungsgrad: Erfahren

Der aranische Perainegeweihte

»Ein Bauer wäre nicht so verschwenderisch mit dem Essen umgegangen, edle Dame. Peraines Gaben gibt es nicht im Überfluss. Ihr solltet sorgsam damit umgehen.«
»Wir müssen für das Wohl der Menschen sorgen. Und manchmal müssen wir uns dafür auch die Hände schmutzig machen.«
»Blutvergießen ist nie gut, doch manchmal führt kein Weg daran vorbei. Und dann bin ich für euch da.«

Manchmal fragte sich Selim, wie seine Gefährten eine Woche ohne ihn überleben würden. All diese Abenteuer und Kämpfe, all die Schnitte und Verletzungen – und nicht zu vergessen die Blaue Keuche, die alle fast dahingerafft hätte.



Die Gruppe hatte unter einer großen Linde ein Lager aufgeschlagen und wartete ungeduldig auf Korgrimms Rückkehr. Da Allacaya, die sich in der Wildnis üblicherweise um die Nahrungsversorgung der Gruppe kümmerte, in ihre heimatlichen Wälder zurückgekehrt war, hatte Korgrimm ihren Platz eingenommen und befand sich gerade auf „der Jagd". Selim aß gerne Pilze, immerhin waren sie Gaben Peraines und es gab einige wohlschmeckende Sorten, aber er hoffte, dass Korgrimm dieses Mal etwas anderes mitbrachte. Immer nur Pilze waren auf Dauer etwas eintönig. Doch in diesem Wald schien es nichts anderes als Pilze zu essen zu geben.
Da tauchte der Zwerg endlich auf „Ich bin wieder da und ich habe reichlich Beute mitgebracht: einen ganzen Sack voller Pilze!" Während Korgrimm ob der Vorfreude selig lächelte, waren Selim und die anderen nach dieser Ankündigung deutlich weniger gut gelaunt.
Allacaya lag wohl richtig: Es ist einfach keine gute Idee, jemanden auf Jagd zu schicken, der ein klirrendes Kettenhemd trägt und damit alle Tiere auf drei Meilen Entfernung verscheucht.
„Pilzeintopf, ich mach' uns einen leckeren Pilzeintopf, wie ihn schon mein Onkel Kortosch gemacht hat", brummte Korgrimm. Während der Zwerg sich auf einen Baumstamm setzte und mit dem Putzen und Zerkleinern anfing, wandte sich Selim wieder Belimas Verletzung zu. Zwar hieß er noch immer nicht gut, welchem Gewerbe sie nachging, aber sie hatte sich schon mehr als einmal als zuverlässige Freundin erwiesen. Er war froh, dass er sie einst gefragt hatte, ob sie mitkommen würde. Die Diebin hatte sich gestern beim Kampf gegen die Orks am Bein verletzt, eine wirklich schmerzhafte Wunde, die Selim mit Tarnelensalbe behandelt hatte. Aber der Schnitt war groß, er hatte nur wenig Salbe dabei und die Verletzung war nach der Wanderung am Morgen wieder aufgebrochen. Selim wollte keine weiteren Risiken eingehen und konzentrierte sich auf das Gebet zu Ehren der Göttin. Belimas Gesicht war zu Beginn der Prozedur noch schmerzverzerrt, als der Geweihte aber mit dem Gebet anfing, entspannte sie sich.
„Herrin Peraine, gib mir die Kraft, meiner Gefährtin zu helfen und ihr Leiden zu lindern." Mehrere Male rezitierte Selim den Segen, bis er schließlich die sanfte Wärme in seinen Handflächen spürte und diese vorsichtig auf die Wunde legte. Dort, wo eben noch ein entzündeter Schnitt klaffte, fügten sich Fleisch und Haut wieder zusammen.

Ein Wunder, es wird nicht mal eine Narbe zurückbleiben.
Die anderen hatten sich die wundersame Heilung neugierig angesehen. Orestas und Thallian wandten sich dann aber wieder ihrem Gespräch zu. Belima lächelte Selim an. Sie befühlte ihr Bein, so als ob sie nicht glauben konnte, was gerade geschehen war. Der Geweihte war zufrieden und drehte sich zur Mitte des Lagers um.
„Nicht!“, schrie Selim urplötzlich und schlug mit seiner Rechten den großen Pilz aus der Hand des Zwergen, der sich vor Schreck mit dem kleinen Küchenmesser tief in den Daumen schnitt.
„Autsch, bist du wahnsinnig geworden?“, brüllte Korgrimm ihn an.
„Mitnichten, aber der Pilz, den du da gerade in den Eintopf reinschneiden wolltest, ist für Menschen ausgesprochen giftig. Ich wollte lediglich den Eintopf – und unser aller Leben – retten.“
„Oh“, erwiderte Korgrim betreten und schob seinen blutenden Finger in den Mund, um die Blutung zu stoppen.
„Halb so schlimm, ist ja noch mal alles gut gegangen. Zeig mir mal die Wunde, nicht das sich der Schnitt noch entzündet.“
Eine Woche ohne mich – Peraine, ich glaube, ich weiß genau, warum du mich zu ihnen geführt hast.

Der Held im Spiel
In Aranien ist die Perainekirche hoch angesehen. Ihre Priester kümmern sich um das Wohlergehen der Menschen und helfen den Bauern beim Ackerbau und der Viehzucht. Oft kommt es aber vor, dass die Priester von ihrer Kirche beauftragt werden, auf Pilgerreise zu gehen, um denen Hilfe zukommen zu lassen, die wahrhaft Hilfe bedürfen. Der Perainegeweihte ist ein tatkräftiger Mann, der seine Gemeinschaft mit vollem Einsatz unterstützt. Egal ob die Bauern noch Hilfe bei der Aussaat oder Ernte benötigen, eine Handwerkerin sich bei der Arbeit verletzt hat und eine Wunde versorgt werden will oder ob Peraines Segen eine schlimme Seuche bekämpfen muss – der Perainegeweihte hilft, wo er nur kann.
Er ist ein friedfertiger Mensch, der aber einsieht, dass finstere Mächte das Leben der Menschen bedrohen. Er selbst ist kräftig, von der Arbeit im Tempel und auf dem Feld, und kann sich mit seinen Fäusten vortrefflich seiner Haut erwehren. Andere zu verletzen liegt ihm jedoch fern, und er wird nur in wirklichen Notfällen zur Waffe greifen. Lieber versucht er, seinen Gefährten Mut zu machen, heilt ihre Verletzungen und gibt ihnen gute Ratschläge.
Sein Respekt vor dem Leben gilt auch gegenüber anderen Völkern und er ist bereit, Elfen, Zwerge und sogar andere Wesen zu versorgen, vorausgesetzt, sie behandeln die Gaben Peraines mit dem notwendigen Respekt. Seine karmalen Kräfte setzt er ein, wenn die Not es erfordert, wird sich zunächst aber nach einer weltlichen Lösung des Problems umsehen.



Selim

MU	*11*
KL	*14*
IN	*15*
CH	*14*
FF	*13*
GE	*9*
KO	*14*
KK	*10*

LeP	*33*
AsP	*-*
KaP	*35*
GS	*8*
INI	*12+1W6*
SK	*2*
ZK	*1*
AW	*5*
Schips	*3*
RS/BE	*-/-*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Geweihter, Vertrauenerweckend
Nachteile: Pechmagnet, Prinzipientreue I (Perainekirche), Schlechte Eigenschaften (Autoritätsglaube, Neugier), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche)
Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Ortskenntnis (Zorgan), Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche), Verteidigungshaltung
Sprachen: Muttersprache Tulamidya III, Garethi III
Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya
Kampftechniken: Dolche 6 (AT 7 / PA 3), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 3), Hiebwaffen 8 (AT 9 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 3), Raufen 6 (AT 7 / PA 3), Schilde 6 (AT 7 / PA 3), Schwerter 6 (AT 7 / PA 3), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 3), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 3), Armbrüste 6 FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 0, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 6, Überreden 5, Verkleiden 0, Willenskraft 8
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 100, Tierkunde 3, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 0, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 5, Heilkunde Gift 8, Heilkunde Krankheiten 10, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 10, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1
Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Friedvolle Aura 8, Giftbann 8, Heilsegen 10, Krankheitsbann 6, Objektsegen 5, Pflanzenwuchs 4
Ausrüstung: Antidot (QS 4), Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung, Dolch, Donf (x10), Gulmond (x10), Kleidung (normal), Reisepaket, Wirselkraut (x10), 21 Silbertaler

Spezies: Mensch (Tulamide)
Kultur: Aranier
Profession: Perainegeweihter
Erfahrungsgrad: Erfahren

Die horasische Hochstaplerin

»Um glaubwürdig seine Rolle zu verkörpern,
muss man eins werden mit der Person,
die man sein will.«
»Ich bin untröstlich über euren Verlust.
So jung und doch schon Witwer. Lasst mich
versuchen, euch zu trösten.«
»Darf ich mich vorstellen:
Comtessa Valburia dy Montagra-Casibelli.«

Zufall oder Phexens Wille.
Für Nevinia war es eine Überraschung, ihrer Jugendfreundin Elwene zu begegnen. Sie hatten sich vor ein paar Jahren aus den Augen verloren, und Elwenes Dienst im Namen Rondras hielt die Geweihte von privaten Reisen ab.



Im Auftrag der Kirche war sie aber, zusammen mit einigen Freunden, nach Punin gekommen, um einen flüchtigen Diener des Namenlosen aufzustöbern. Der Schurke hatte mit einer kleinen Anhängerschaft in einem entlegenen Waldstück ein finsteres Ritual vollziehen wollen, doch Dank Elwene und ihren Gefährten gelang es, den Priester und seine Bande zu besiegen. Der Geweihte selbst entkam aber, und Elwene war seiner Spur bis nach Punin gefolgt, wo sie nun unverhofft Nevinia in einer Taverne gegenübersaß.
Das Wiedersehen war von einer Peinlichkeit überschattet, da Elwene Nevinia mit ihrem wahren Namen ansprach, Nevinia sich aber dem Wirt bereits als Comtessa Halduria von Schnattermoor vorgestellt hatte. Es kostete sie reichlich Mühe die Verwechslung so darzustellen, dass der Wirt ihr glaubte und Elwene nicht allzu verwirrt war.
Das kommt davon, dass ich so geizig bin! Ich hätte dem Wirt die drei Silbertaler einfach bezahlen können. Geld war nicht das Problem, ich wollte mir nur einen Spaß erlauben und den Preis nach unten drücken.
Elwene und sie waren Freunde, aber schon seit Kindertagen waren sie grundverschieden gewesen. Die loyale und rundherum ehrliche Elwene und Nevinia, die Tochter aus gutem Haus, die aber lieber durch die Gassen der Stadt zog und nie etwas Anständiges gelernt hatte. Vermutlich wären sie nie Spielkameradinnen geworden, wären ihre Eltern nicht gewesen.
Als die Rondrageweihte berichtete, warum sie hier war, musste Nevinia schlucken. Der gesuchte Geweihte des Namenlosen war Nevinia kein Unbekannter. Erst vor ein paar Tagen hatte sie ihm das Leben gerettet. Eine Gruppe von Schurken aus der Unterstadt von Punin wollte den Geweihten überfallen. Hilfsbereit, wie sie war, gab sich Nevinia als kampferprobtes Mitglied der Stadtwache aus, um den Mann vor den Schlägern zu retten. Dankbar, wie er war, hatte der Gerettete ihr sogar einige funkelnde Dukaten als Belohnung überreicht.
Wie stolz ich war. Eine echte Heldentat. Und sogar uneigennützig. Zumindest zu Beginn.
Nevinia hatte bei ihrem kurzen Zusammentreffen seine Augenklappe und das fehlende Stück seines linken kleinen Fingers bemerkt, und obwohl sie es schon einmal mit Dienern des Gottes ohne Namen zu tun hatte, zweifelte sie nicht an der Ehrlichkeit des Mannes.
Vermutlich hängt es mit der Macht seines Gottes zusammen, ich wäre doch sonst sofort stutzig geworden. Er muss mich beherrscht haben! Ja, jetzt wo ich darüber nachdenke ... so muss es gewesen sein.
„Nun, wie schaut es aus? Hast du diesen Mann gesehen?“, fragte Elwene.

Nevinia dachte kurz über ihre Situation nach. Hätte sie nicht eingegriffen, wäre der Geweihte vermutlich tot und die Sache erledigt. Nun brauchte ihre Freundin Hilfe, und in ihr stiegen Schuldgefühle auf. *War es wirklich ein Zufall, dass ich den Mann sah und nun auf Elwene treffe? Oder ist das ein Zeichen von dir, Phex?*
„Hmmm, ich habe so eine Vermutung, wo er abgeblieben ist. Allerdings muss ich erst ein paar Informationen einholen“, murmelte sie.
„Ohne Gegenleistung? Das sieht dir nicht ähnlich.“
„In diesem Fall ist das Ergreifen dieses Mannes mir Belohnung genug. Ich habe aber nichts gegen eine Handvoll Dukaten einzuwenden. Deine Kirche soll ja angeblich nicht gerade in Geldsorgen sein.“
„Das klingt schon eher nach dir, Nevinia. Keine Sorge, die Kirche Rondras wird für deine Zeit und Mühen aufkommen.“
Nevinia hatte nicht einmal vor, sich bei diesem Auftrag unnötig zu bereichern. Auch die Goldstücke des Geweihten wollte sie nicht mehr und beschloss, sie in die Bestechung der Torwache zu investieren.
Die Wächter werden den Mann bemerkt haben. Und wenn nicht, könnte ich meine Kontakte zur Unterwelt nutzen. Aber eine kleine Aufwandsentschädigung nehme ich gerne an. Die Sache ist ernst! Wenn Elwenes Informationen stimmen, dann sollte ich besser Gonzalo und Wulfgrimm verständigen. Die beiden wären uns eine große Hilfe.

Die Heldin im Spiel

Obwohl sie aus gutem Haus stammt, findet sich die Hochstaplerin nicht nur an Adelshöfen, sondern auch in den Gassen der Städte zurecht. Sie ist anpassungsfähig und fällt weder am Tisch eines Barons unangenehm auf noch beim Feilschen mit dem Anführer einer Diebesbande. Oft nimmt sie für ihre Vorhaben falsche Identitäten an. Sie versteht es vortrefflich, sich zu verstellen und in jede Rolle zu schlüpfen, die ihr beliebt. Dafür muss sie sich in vielen Wissensgebieten gut auskennen, und als Horasierin ist ihr Bildung Pflicht und Freude zugleich.
Für sie ist die Hochstapelei sowohl Lebensgrundlage als auch phexgefällige Übung. Im Schoße ihrer Familie hätte sie ein gutes Einkommen gehabt, doch wegen des Nervenkitzels entschied sie ich freiwillig für das Leben als Streunerin. In vielen Städten, in denen sie sich aufgehalten hat, besitzt sie gute Kontakte und weiß, wen man fragen muss, um Antworten zu erhalten.
Sie sieht sich trotz ihres Lebenswandels als Patriotin und wird dem Horaskaiser und ihrem Land zu Diensten sein, wenn ihre Fähigkeiten benötigt werden. Und obwohl sie nur selten Tempel besucht, so ist der listige Phex doch ihr Schutzgott, zu dem sie täglich betet.
Eine Fechtwaffe versteht sie ebenfalls zu führen, obwohl sie weder eine ausgebildete Kämpferin ist, noch der Kampf ihre erste Wahl darstellt. Viel lieber vertraut sie auf ihre geübte Zunge, ihre Ideen und ihren Charme.



Nevinia

MU	*12*
KL	*14*
IN	*14*
CH	*15*
FF	*12*
GE	*13*
KO	*10*
KK	*10*

LeP	*25*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*14+1W6*
SK	*2*
ZK	*0*
AW	*8*
Schips	*3*
RS/BE	*-/-*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Begabung (Überreden), Fuchssinn, Geborener Redner, Gutaussehend I, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Dokumentfälscher, Einhändiger Kampf, Fächersprache, Falschspielen, Fertigkeitsspezialisierung Gassenwissen, Ortskenntnis (Kuslik), Finte I, Präziser Stich I, Verbessertes Ausweichen I, Verteidigungshaltung
Sprachen: Muttersprache Garethi III, Isdira I, Thorwalsch I
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 11 / PA 6), Fechtwaffen 12 (AT 13 / PA 7), Hiebwaffen 6 (AT 7 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 3), Raufen 12 (AT 13 / PA 7), Schilde 6 (AT 7 / PA 3), Schwerter 6 (AT 7 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 3), Armbrüste 10 (FK 11), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 10 (FK 11)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 3, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 2, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 1, Taschendiebstahl 4, Verbergen 9, Zechen 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 8, Einschüchtern 0, Etikette 8, Gassenwissen 9, Menschenkenntnis 10, Überreden 10, Verkleiden 8, Willenskraft 5
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 4, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 0, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 8, Geographie 1, Geschichtswissen 1, Götter & Kulte 2, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 1, Rechnen 10, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 7, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 0, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 8, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 4, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0
Ausrüstung: Balestrina, Dolch, Rapier, Kleidung (normal), Kleidung (Niederadel), Liebestrunk (QS 2), Munition (Kugeln, 10), Stadtpaket, 13 Silbertaler, 9 Heller

Spezies: Mensch (Mittelländerin)
Kultur: Horasier
Profession: Streunerin (Hochstaplerin)
Erfahrungsgrad: Erfahren

Der thorwalsche Seefahrer

»Kein Seemannsgarn! Ich hab's mit meinen eigenen Augen gesehen. Ein Geisterschiff im Hafen von Kannemünde.«
»Ein Florett? Wohl eher eine übergroße Nähnadel.«
»Das wohl, bei Swafnir!«

Wulfgrimm konzentrierte sich darauf, so leise wie möglich zu paddeln und das kleine Ruderboot geschickt durch die aufragenden Felsformationen zu manövrieren. Seine Gefährten hatten sich aufgeteilt, um nach dem Geweihten des Namenlosen zu suchen. Die Spur hatte sie nach Havena geführt, und alle Hinweise, die Thallian, Nevinia und Elwene finden konnten, deuteten auf die versunkene Unterstadt von Havena hin.



Bei Swafnir! Ganz so wie in der Saga von Thorwulf Isnadson. Nur hatte Thorwulf Gefährten aus seiner Ottajasko dabei. Und wen habe ich?

Wulfgrimm ruderte weiter und sah nachdenklich zu seinen Gefährten hinüber. Drei Frauen begleiteten ihn, der Rest war mit anderen Booten unterwegs. Allacaya, die Albin, starrte mit ihren scharfen Augen vom Bug des Boots auf die neblige See hinaus. Wulfgrimm vertraute ihren scharfen Sinnen, doch wann immer er sie anblickte, musste er an die Legenden über Alben an Bord von Schiffen denken.

Nur Unglück bringen sie. Gut, Allacaya ist vielleicht eine Ausnahme und diese Nussschale eher ein Boot als ein Schiff, aber wenn schon Olnira Jumarsdottir davon erzählt, dass kein Thorwaler bei klarem Verstand mit dem Zaubervolk reisen sollte, muss es wohl stimmen.

Nevinia hingegen schien den Wellengang nicht zu vertragen. In Punin und Havena hatte sie sich als unschätzbare Hilfe erwiesen und die nötigen Hinweise zum Aufenthaltsort des Geweihten in die Hände bekommen. An Land war sie nützlich – zumindest für eine Horasierin. Doch auf dem Wasser schien ihr Magen mit dem Frühstück zu kämpfen und rebellierte. Sie war kreidebleich.

Horasier, die vertragen einfach keine echte Meeresbrise. Ein Wunder, dass sie es bis nach Uthuria und Myranor geschafft haben. Das wohl, bei Swafnir!

Noch mehr Sorgen bereitete ihm Ylwa. Sein Volk und das ihre lagen schon seit der Zeit von Jurga in Streit. Sie schloss sich der Gruppe in Punin an, wo sie und Orestas sich in einer Taverne kennengelernt hatten. Wie viele Fjarninger war sie auf der Suche nach dem Geheimnis des Stahls, und ihr Weg führte sie von ihrer Heimat nach Süden. In Orestas glaubte sie, jemanden gefunden zu haben, der das Geheimnis kannte. Wulfgrimm hatte Ylwa als tapfere Kriegerin schätzen gelernt und ihr Respekt gezollt. Aber hier auf See war das Herz der ansonsten tapferen Kriegerin so von Angst erfüllt, dass er beinahe ihre Zähne klappern hörte.

Wie kann man das Meer nur so hassen wie die Fjarninger? Es gibt einem alles, was man zum Leben braucht. Merkwürdige Leute, diese Barbaren. Das wohl, bei Swafnir!

„Ein Turm, ich sehe einen Turm", berichtete Allacaya.

„Mitten im Wasser?", fragte Ylwa, deren Gesicht nur allzu deutlich die Furcht vor dem Meer verriet.

„Das ist der Turm der mächtigen Zauberin Nahema. Steht hier seit der Großen Flut. Könnte ein gutes Versteck für diesen Hranngar-Anhänger sein", sagte Wulfgrimm. Während er noch darüber nachdachte, wie sie am unauffälligsten dort hingelangten konnten, spürte er plötzlich eine leichte Erschütterung. Doch Wulfgrimm wusste, dass keine gewöhnliche Welle dafür verantwortlich war.

Irgendetwas musste das Boot unter Wasser gestreift haben. Allacaya zog einen Pfeil aus dem Köcher, als Wulfgrimm das Paddel sinken ließ. Die Elfe musste es auch bemerkt haben! Ylwas Muskeln spannten sich, und sie fragte leise: „Was ist los?“
Nur Nevinia rührte sich nicht und sah weiterhin elend aus.
Wulfgrimm ahnte den Angriff mehr, als dass er ihn kommen sah. Ein schwarzes Tentakel erhob sich blitzschnell aus dem Wasser und umschlang Allacaya. Die Elfe fing an zu schreien, aber Wulfgrimm hatte bereits seine Streitaxt gepackt und schlug auf den Fangarm ein.
Bei Swafnir, ein Krakenmolch!
Von allen Seiten tauchten weitere Tentakel aus den dunklen Wassern auf, die Ylwa und er nach Leibeskräften abzuwehren versuchten. Erst sein zweiter Schlag durchtrennte den Fangarm, der Allacaya festhielt. Begleitet von einem unsäglichen Geräusch aus dem Maul des Untiers, tauchte der Krakenmolch so schnell wie er erschienen war wieder in die Tiefen des Meeres ab.
Wulfgrimm befreite Allacaya von dem abgeschlagenen Tentakel und sah sich kurz um. „Nun, einen Überraschungsangriff können wir jetzt wohl vergessen. Ich glaube aber ohnehin, dass wir bereits erwartet werden.“

Der Held im Spiel
Als Seemann und Thorwaler ist der Held tolerant gegenüber anderen Kulturen und Weltbildern, solange man ihn nicht zu bekehren versucht, offenkundig Sklaven hält oder mit finsteren Mächten im Bunde steht.
Wie die meisten Seeleute beherrscht ihn der Aberglaube. Er kauft sich nur allzu gerne einen neuen Glücksbringer, vermeidet über Unheilvolles wie schwarze Katzen, die Zahl Dreizehn oder Elfen auf Schiffen zu sprechen und sieht hinter Unerklärbarem stets eine Verschwörung von Hranngar, der Widersacherin seines Walgotts Swafnir. Vor einer deftigen Kneipenschlägerei weicht er ebenso wenig zurück wie vor einem Kampf gegen Echsengezücht, Orks oder anderen Abscheulichkeiten.
Mit der Streitaxt und dem Schneidzahn weiß er umzugehen, denn obwohl er das Wort „Pirat“ vermeidet, war er schon mit seiner Ottajasko auf Raubzug und plünderte Walfangsiedlungen und Küstendörfer. Er kann sich seiner Haut erwehren, doch vergießt er nicht das Blut Unschuldiger, wenn es sich vermeiden lässt.
Wer sein Seemannsgarn erträgt und ihm zu einem Schluck echten Premer Feuers einlädt, der kann sehr schnell die Freundschaft des Thorwalers gewinnen. Dafür werden Gefährten sich auch an seinen derben Humor, Trinklieder und die allgegenwärtige thorwalsche Bestätigungsformel „Das wohl, bei Swafnir!“ gewöhnen müssen.



Wulfgrimm

MU	*13*
KL	*10*
IN	*12*
CH	*11*
FF	*12*
GE	*13*
KO	*15*
KK	*14*

LeP	*40*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*13+1W6*
SK	*1*
ZK	*3*
AW	*7*
Schips	*3*
RS/BE	*3/1*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Hohe Lebenskraft V, Hohe Zähigkeit, Zäher Hund
Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn)
Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Fertigkeitsspezialisierung Boote & Schiffe, Finte I, Ortskenntnis (Thorwal), Schildspalter, Sturmangriff, Vorstoß, Wettervorhersage, Wuchtschlag I
Sprachen: Muttersprache Thorwalsch III, Garethi III, Oloarkh I
Schriften: Thorwalsche Runen
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 11 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Hiebwaffen 12 (AT 13 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 5), Raufen 12 (AT 13 / PA 7), Schilde 12 (AT 13 / PA 8), Schwerter 12 (AT 13 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 10 (FK 11)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 7, Reiten 0, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 6, Singen 0, Sinnesschärfe 2, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 6
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 6, Etikette 0
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 7, Fischen & Angeln 9, Orientierung 10, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 8, Wildnisleben 3
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 5, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 10, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 6, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 8
Ausrüstung: Heiltrank (QS 1), Kleidung (normal), Langschwert, Lederrüstung, Reisepaket, Streitaxt, Thorwalerschild, 20 Silbertaler

Spezies: Mensch (Thorwaler)
Kultur: Thorwaler
Profession: Seefahrer
Erfahrungsgrad: Erfahren

Die Fjarninger Stammeskriegerin

»Noch nie besiegte mich jemand im Kampf. Und du wirst nicht der Erste sein!«
»Ich mag Orks. Ganz egal, was du mit ihnen machst, du fühlst dich nie schlecht dabei.«
»Ihr Südländer kennt das Geheimnis des Stahls. Los, zeigt es mir!«

Die anderen waren noch nicht zu sehen. Ylwa und sechs ihrer Gefährten hatten das Versteck des Priesters an der Bucht wohl zuerst erreicht. Anders als vermutet war er nicht im Turm gewesen, aber sie hatten das Licht an der Küste bemerkt. Sie war froh, wieder festen Boden unter den Füßen zu spüren. Der Mann in Schwarz, der Mann, der Gonzalo genannt wurde, hatte sie und die Gefährten um sich versammelt.



„Aus den Kavernen dort entströmt der Odem des Namenlosen. Sie sind unser Ziel.“ Ylwa mochte den Mann in Schwarz. Er sprach nicht so viel sinnloses Zeug wie der Walanbeter und die Frau, der auf dem Wasser schlecht wurde.
Ylwa nickte nur kurz und ging voran. Offenbar waren die übrigen Gefährten noch nicht bereit gewesen, denn sie folgten erst einen Augenblick später.
Wozu warten? Wenn wir nicht schnell handeln, könnte es zu spät sein.
„Sollten wir nicht auf Elwene und die anderen warten? Was ist, wenn wir in Unterzahl sind?“
Die Frage der Frau, der auf See schlecht wurde, war berechtigt. Ylwa hätte um ein Haar geantwortet, doch der Walanbeter kam ihr zuvor.
„Keine Zeit. Dieser neunfingrige Bastard beschwört etwas. Und wir dürfen nicht zulassen, dass seine Zeremonie endet, bevor wir ihn erreichen.“
Wulfgrimm, so der Name des Walanbeters, war offenbar gar nicht so dumm. Vielleicht würde er nach dem Kampf Ylwas Bett wärmen. Aber bevor sie ihm diese Ehre erwies, hatte sie noch etwas vor.
Vorsichtig drang die Gruppe tiefer in die Kaverne vor. Büsche und glatte Steine erschwerten ihnen das Vorankommen, und nur dank ihrer Stärke gelang es Ylwa, den Mann in Schwarz festzuhalten, als er fast in einen kaum zu sehenden Spalt gefallen wäre. Der Mann ertrug die Gefahr ohne merkliche Regung, was Ylwa nur darin bestätige, dass er ihren Respekt verdiente.
Andere Südländer hätten geschrien oder Angstschweiß vergossen.
Nach zwei durchquerten Höhlen erklang aus dem Finstern ein monotoner Gesang. Ylwa bedeutet der Gruppe, noch leiser zu sein, und schlich zu einem Felsen, der hoffentlich nah genug an der dritten Höhle war, um sich einen Überblick zu verschaffen.
Aus ihrer Deckung konnte sie die Ritualhöhle überblicken: Hinter einem steinernen Altar stand ein Mann, das Gesicht hinter einer Maske aus Gold verborgen. In der Hand hielt er einen gebogenen Ritualdolch, und er war umringt von dreizehn weiteren Menschen in Kutten, die im Halbkreis um den Altar knieten.
Ylwa gab Wulfgrimm, Allacaya, Gonzalo und den anderen ein Zeichen. Sie sollten sich um die Kultisten kümmern, während sie selbst auf den Priester vorstürmen wollte.

Ylwa ließ keine Diskussion über eine andere Taktik aufkommen und lief los. Mit ihrer Axt traf sie im Vorbeirennen einen der Kultisten, der blutend niederging. Panik brach aus, als die Gefährten unnachgiebig gegen die Kultisten vorgingen. Allacayas Pfeile surrten durch die Luft und trafen sicher ihre Ziele, Wulfgrimm hackte mit seiner Axt auf die Diener des Namenlosen ein, und selbst die Frau, der auf See schlecht wurde, stach mit ihrer Klinge zu.

Ylwa hatte den Priester fast erreicht, als dieser irgendwelche Handbewegungen machte und etwas brüllte. Auf alles gefasst, wich Ylwa geschickt aus, rollte sich über den Boden und kam direkt vor dem Priester wieder auf die Beine.

„Naag...“, brüllte der fette Mann ihr entgegen, als Ylwas Barbarenstreitaxt seinen Hals traf und ihn enthauptete. Der Kopf fiel noch vor dem Körper zu Boden. Der Kampf war schnell und blutig gewesen, aber sie hatten gewonnen.

„Es ist vorbei“, stellte die Frau fest, der auf See schlecht wurde.

„Nein“, antwortete der Mann in Schwarz. „Es hat gerade erst begonnen.“

Die Heldin im Spiel

Die Fjarninger Barbarin gehört zu einem Menschenschlag, der sich an die Kälte der Eis- und Nebelzinnen angepasst hat. In der lebensfeindlichen Eiswüste des Nordens kann sich niemand Schwäche und Mitgefühl leisten, und so würde sie ohne zu zögern jeden zum Sterben zurücklassen, wenn dadurch der Rest der Gruppe überlebt. Auf die meisten anderen Aventurier wirkt dieses Verhalten kaltherzig, aber nur so können die Fjarninger in ihrer eisigen Heimat überleben. Selbst gegenüber Gefährten wird sie sich zunächst abweisend verhalten, aber mit der Zeit wird ihre harte Schale schmelzen und sie wird ihren neuen Freunden beistehen.

Obwohl sie größer und stärker ist als die meisten anderen Aventurier und die Fjarninger als entschlossene und Furcht einflößende Kämpfer gelten, wird die Stammeskriegerin ihre Waffe ausschließlich dann erheben, wenn sie sich ihres Sieges gewiss ist.

Nur selten verlassen Fjarninger ihre Heimat, meist, weil sie ausgestoßen wurden oder auf der Suche nach dem Geheimnis des Stahls sind. Sie hegen gegenüber anderen Kulturen keine Vorurteile – einzig Thorwalern und anderen seefahrenden Völkern begegnen sie mit Vorbehalten. Die Fjarninger fürchten nichts mehr als die See und misstrauen jedem, der sie befährt.

Für sie besitzen Dinge eine große Bedeutung, die andere Menschen als selbstverständlich erachten: ein warmes Bett, eine nahrhafte Mahlzeit in der Taverne sowie zahlreiche Gegenstände und Annehmlichkeiten des täglichen Lebens.



Ylwa

MU	*14*
KL	*9*
IN	*13*
CH	*10*
FF	*11*
GE	*14*
KO	*14*
KK	*15*

LeP	*38*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*13+1W6*
SK	*0*
ZK	*2*
AW	*8*
Schips	*3*
RS/BE	*-/-*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Hohe Lebenskraft V, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II
Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern, Finte I, Geländekunde Eis- & Schneekundig, Ortskenntnis (Heimatdorf), Schmerzen unterdrücken, Schildspalter, Sturmangriff, Verbessertes Ausweichen I, Vorstoß, Wuchtschlag I und II
Sprachen: Fjarningsch III, Garethi II
Schriften: keine
Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 12 (AT 12 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 12 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 12 (AT 12 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 12 (AT 12 / PA 8), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 10 (FK 11), Wurfwaffen 12 (FK 13)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 10, Reiten 0, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Singen 0, Sinnesschärfe 7, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 9, Etikette 0, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 0, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 0
Natur: Fährtensuchen 5, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 6, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 6
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 2, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 0, Rechtskunde 0, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 8, Holzbearbeitung 8, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 3, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 5, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 9, Stoffbearbeitung 0
Ausrüstung: Barbarenschwert, Barbarenstreitaxt, Glücksbringer, Waffenbalsam (QS 2), Wildnispaket, Kleidung (normal; Winterkleidung), 76 Silbertaler in Tauschware (Felle, Edelsteine)



Spezies: Mensch (Thorwalerin)
Kultur: Fjarninger
Profession: Stammeskriegerin
Erfahrungsgrad: Erfahren

Der almadanische Borongeweihte

»Boron verbietet uns nicht das Sprechen.
Er mag es nur nicht, wenn der Mensch
ohne Sinn und Verstand plappert.«
»Vor dem Tod muss man sich nicht fürchten,
nur vor einem sinnlosen Leben.«
»Weiche, untotes Gezücht!«

Gonzalo hatte bereits befürchtet, dass der Geweihte des Namenlosen trotz seines Todes noch nicht zu seinem finsteren Herren fahren würde. Sein Auftrag musste von solcher Wichtigkeit sein, dass sein Gott ihm einen Aufschub gewährte. Doch genau aus diesem Grund war Gonzalo hier. Er hatte es gewusst, als Nevinia ihn darum bat zu helfen.



Der machtvolle Diener des Gottes ohne Namen musste schon monatelang Vorbereitungen für ein Ritual getroffen haben. Seinen Schüler hatte Allacaya erwischt, als er Relikte der Hochelfen für seine Machenschaften benutzen wollte. Und Elwene und ihre Gefährten hatten das erste Ritual an gleicher Stelle verhindert. Der Hochgeweihte war jedoch entkommen, und Gonzalo war sicher, dass er seinen ursprünglichen Plan noch zu Ende bringen wollte. Eines der hochelfischen Relikte, eine Statuette des Namenlosen, war ebenso spurlos verschwunden wie der Priester selbst.

Boron hatte Gonzalo durch seinen Diener Bishdariel Visionen geschickt, in denen er das Leid der Menschen sah, wenn der Diener des Namenlosen sein Ritual vollenden würde. Sein Plan war es, den Menschen für immer ein göttergewolltes Geschenk zu rauben: den Schlaf.

Der Mensch muss ruhen. Allein Borons Schlaf erfüllt ihn mit Frieden und Kraft. Ohne Schlaf würden wir dem Wahnsinn anheimfallen.

Obwohl es der Fjarningerin gelungen war, den Geweihten zu enthaupten und die Gefährten die Kultisten allesamt erschlagen hatten, spürte Gonzalo die Macht des Bösen weiterhin.

Der Gott ohne Namen ist stark.

Dort, wo die toten Kultisten in ihrem Blut lagen, erhoben sich ihre Leiber von Neuem zu Unleben. Die Augen der Statuette auf dem Altar leuchteten kurz rot auf, und Gonzalo sah, wie Ylwa und die anderen erstarrten. Der kopflose Körper des Geweihten des Namenlosen erhob sich. Die Klinge seiner Basiliskenzunge traf Ylwas Bein und die Fjarningerin sprang mit einem entsetzten Aufschrei zurück. Wulfgrimm und Nevinia waren immer noch zu erschrocken, um zu handeln, einzig Allacaya schoss einen weiteren Pfeil auf einen Untoten ab, der sich davon aber nicht stören ließ.

Boron, schenke mir Kraft.

Gonzalo holte die Flaschen mit Salbungsöl hervor und warf sie dem erstbesten Untoten entgegen. Als die Glasphiole zerbrach und das Öl sich über den Leib des wandelnden Leichnams ergoss, begann es zu zischen, und das Fleisch verbrannte. Der Untote sackte in sich zusammen und Gonzalo warf das nächste Fläschchen.

Seine Gegenwehr blieb nicht unbemerkt und erfüllte seine Gefährten wieder mit Zuversicht. Wulfgrimm hackte auf die wandelnden Leichen ein, Allacaya bereitete einen Zauber vor und auch Ylwa hatte zu einem Gegenangriff angesetzt. Die Fjarningerin unterschätzte jedoch die Kraft des Wiedergängers. Er packte zu und schleuderte die Barbarin krachend gegen die Wand, wo sie bewusstlos liegen blieb.
Gonzalo fasste all seinen Mut zusammen, hielt auf den untoten Priester zu und begann seine Liturgie.
„Tot bist du – nun kehre Heim zu deinem verfluchten Herrn!“, schrie der Boroni dem Wiedergänger entgegen. Jetzt hatte er die Aufmerksamkeit des Priesters auf sich gelenkt und sah, wie dieser auf ihn zukam. Immer wieder wiederholte Gonzalo die Worte, und der Wiedergänger geriet ins Wanken. Zischende Stimmen in seinem Kopf geboten Gonzalo, abzulassen von seinem Tun, doch sein Wille schütze ihn vor diesen namenlosen Einflüsterungen. Kurz bevor der Wiedergänger ihn erreichte, fiel der untote Körper zu Boden und aus dem abgeschlagenen Kopf entwischte ein letzter abscheulicher Schrei.
Der Gott ohne Namen ist stark. Aber mein Herr und seine Geschwister sind stärker.

Der Held im Spiel
Jeder muss irgendwann sterben, denn es ist Borons Wille. Bis dahin aber soll der Mensch leben und nicht etwa durch die Toten und Untoten Schaden nehmen. So ist es das Anliegen des Borongeweihten, bösartige Geister zu verbannen oder hilfsbedürftige Seelen in Borons Hallen zu überführen.
Ein Borongeweihter ist gegenüber anderen Menschen schweigsam. Er ergreift das Wort nicht ohne Bedacht. Auf Reisen wird er seine Gefährten unterstützen so gut es geht. Durch seinen genügsamen Lebensstil kommt er mit karger Nahrung, kalten Schlafplätzen und anderen Widrigkeiten gut zurecht und wird sich selten beklagen.
Wie jeder andere Geweihte wird er sich aber an den Moralkodex seiner Kirche halten und die übrigen Gefährten ebenfalls daran erinnern. Das Fleddern von Leichen, das Eindringen in Grabstätten und andere Handlungen wider Borons Willen wird er stets zu unterbinden versuchen. Wo immer er Untote, die Mächte der Erzdämonen oder die des Namenlosen antrifft, wird er sie bekämpfen. Wenn es sein muss, wird er sogar mit allen ihm zur Verfügung stehenden Waffen gegen sie kämpfen.
Als Almadaner ist er zudem wider Erwarten einem guten Wein und anderen weltlichen Genüssen nicht abgeneigt. Er weiß, dass er früh genug seinem göttlichen Herren gegenübertritt, jetzt aber lebt er und genießt.



Gonzalo

MU	*15*
KL	*14*
IN	*14*
CH	*14*
FF	*11*
GE	*11*
KO	*10*
KK	*11*

LeP	*25*
AsP	*-*
KaP	*35*
GS	*8*
INI	*13+1W6*
SK	*2*
ZK	*0*
AW	*6*
Schips	*3*
RS/BE	*-/-*

Sozialstatus: Frei
Vorteile: Geweihter, Giftresistenz I, Unscheinbar, Zeitgefühl
Nachteile: Arm 1, Prinzipientreue II (Boronkirche), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche)
Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Ortskenntnis (Punin), Schmerzen unterdrücken, Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche)
Sprachen: Muttersprache: Garethi III, Tulamidya II
Schriften: Kusliker Zeichen, Tulamidya
Kampftechniken: Dolche 8 (AT 10 / PA 5), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 10 (AT 12 / PA 6), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 6 (AT 8 / PA 4), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 7, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 1, Zechen 3
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Betören 0, Einschüchtern 2, Etikette 3, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 10, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 10
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 0, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 3, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 0, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 2, Sternkunde 7
Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Seele 8, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1
Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bann der Furcht 3, Bann des Lichts 9, Exorzismus 3, Kleiner Bann wider Untote 10, Objektsegen 7, Schlaf 6
Ausrüstung: Heiltrank (QS 4), Kleidung (normal), Salbungsöl, Streitkolben, Reisepaket, 9 Silbertaler



Spezies: Mensch (Mittelländer)
Kultur: Mittelreicher
Profession: Borongeweihter
Erfahrungsgrad: Erfahren

Risse im Wall

Die Störenfriede hatten den Plan ihres Meisters durchkreuzt und ihn getötet. Sein Scheitern war aber Opharinas große Stunde. Sie hatte kurz vor der Ankunft der Glücksritter deren Boot bemerkt, sich versteckt und ihren Meister im Stich gelassen.

Jeder ist sich selbst der Nächste. Sicherlich, mein Meister war ein großer Mann, aber zu selbstverliebt und das hat ihn blind werden lassen. Ich werde mich seiner Erinnern, aber nicht die gleichen Fehler begehen. Den Willen des Güldenen gilt es zu erfüllen. Erst wenn er frei ist, werden seine Diener belohnt werden. Vorher gilt es, seine Wünsche nicht in Frage zu stellen. Seine Belohnung für mich wird alles übertreffen, was ich mir je gewünscht habe.

Vor zwei Jahren hatte Opharina ihren Meister in Punin kennengelernt. Er war als Händler aufgetreten und ihr Vater hatte mit ihm Geschäfte abgewickelt. Sie nahm Anfangs an, dass der Mann ein langweiliger Handelspartner wie alle anderen war. Doch sie hatte sich zunächst von seiner Maskerade täuschen lassen. Er war ein gebildeter Mann, der sich für sie zu interessieren begann, als er bemerkte, dass Opharina weder großen Respekt vor ihren Eltern hatte, noch die Lehre der zwölfgöttlichen Kirchen ohne Einwände hinnahm. Sie hatte schon oft hinterfragt, welche Absichten die Götter hatten und warum sie den Menschen nicht immer beistanden. Kriege, Hungersnöte und Katastrophen – nichts davon schien die Götter oben in Alveran wirklich zu interessieren. Opharina hatte vor einiger Zeit damit begonnen, sich für die Magiephilosophie und die verbotenen Chroniken der Ilaris-Sekte zu begeistern. Beide Weltsichten gingen davon aus, dass die Götter nicht verehrungswürdig waren.

Ihr Meister hatte lange Gespräche mit ihr gesucht und sich als ein Anhänger des Güldenen offenbart. Erst hatte sie gedacht, dass der Händler sie begehrte. Das amüsierte sie, denn er war im Gegensatz zu ihr völlig unattraktiv. Doch schon bald hatte er die Gespräche in andere Richtungen gelenkt. Auf den Güldenen.

Zuerst wusste Opharina nicht, dass damit der Namenlose gemeint war und ihr Meister jagte ihr mit seinen Erzählungen Angst ein. Doch schon bald wurde ihr klar, dass sie sich nicht fürchten musste. Die Geschichten ihres Meisters über den Gott ohne Namen stimmten sie eher traurig. Er war es, der die Menschen beschützen wollte und ihnen Wohlstand zusicherte, doch seine Geschwister hatten ihn verraten und ihn gestürzt. Sie ketteten ihn an den Sternenwall und solange er ein Gefangener ist, waren seine Möglichkeiten begrenzt.

Für Opharina machte das alles Sinn. Wie sollte der Namenlose den Menschen helfen, wenn er angekettet war? Er war ein Beschützer, jemand, der es gut mit den Menschen meinte. Vorausgesetzt, man diente ihm. Doch seine Gefangenschaft verhinderte das Wohl der Menschen. Die Missgunst seiner Geschwister ließ die Kirchen Lügen über ihn verbreiten und jeder seiner Anhänger wurde verfolgt. Schuld an all dem Schlechten in der Welt hatten die Zwölfe. Ihre Machtgelüste sorgten dafür, dass sie sich bekriegten und den Menschen nicht halfen. Alles passte zusammen.

Ihr Meister nahm Opharina mit und offenbarte ihr viele Geheimnisse. Er berichtete ihr von seinem Plan, seinen Gott zu befreien. Obwohl er angekettet war, war er noch immer stark und wenn kleine Risse in der Mauer entstehen würden, die seine Ketten hielt, dann würde er sich aus eigener Kraft befreien. Monate lang hatte der Meister alles für die Zeremonie vorbereitet. Er suchte nach hochelfischen Artefakten, die den Gesang seiner Zeremonie bis zum Sternenwall tragen sollten. Und er fand sie. Doch alle seine Vorbereitungen nutzen am Ende nichts. Die Zeremonie misslang. Ein paar wenige Diener der falschen Götter reichten aus, um alle Pläne des Meisters zum Einsturz zu bringen wie ein Inrahkartenhaus.

Opharina wusste, dass ihr Meister schlussendlich zu schwach war, um den Willen des Güldenen zu erfüllen. Sie aber würde Erfolg haben.

Sie wartete eine Stunde in ihrem Versteck, bis die selbsternannten Helden weg waren und zog ihr Messer. Sie kniete sich vor einen Stein hin und legte ihre linke Hand mit ausgespreizten Fingern darauf. Dann sprach sie die Worte, die ihr Meister sie gelehrt hatte, um mit einem Opfer den Güldenen zu erfreuen und seine Weihe zu empfangen. Am Ende ihres Gebets fand sie die Kraft sich selbst den kleinen Finger abzutrennen. Schmerz durchzuckte sie, aber sie hielt ihm stand. Opharina lächelte, denn sie wusste, ihr Gott hatte sie auserwählt.

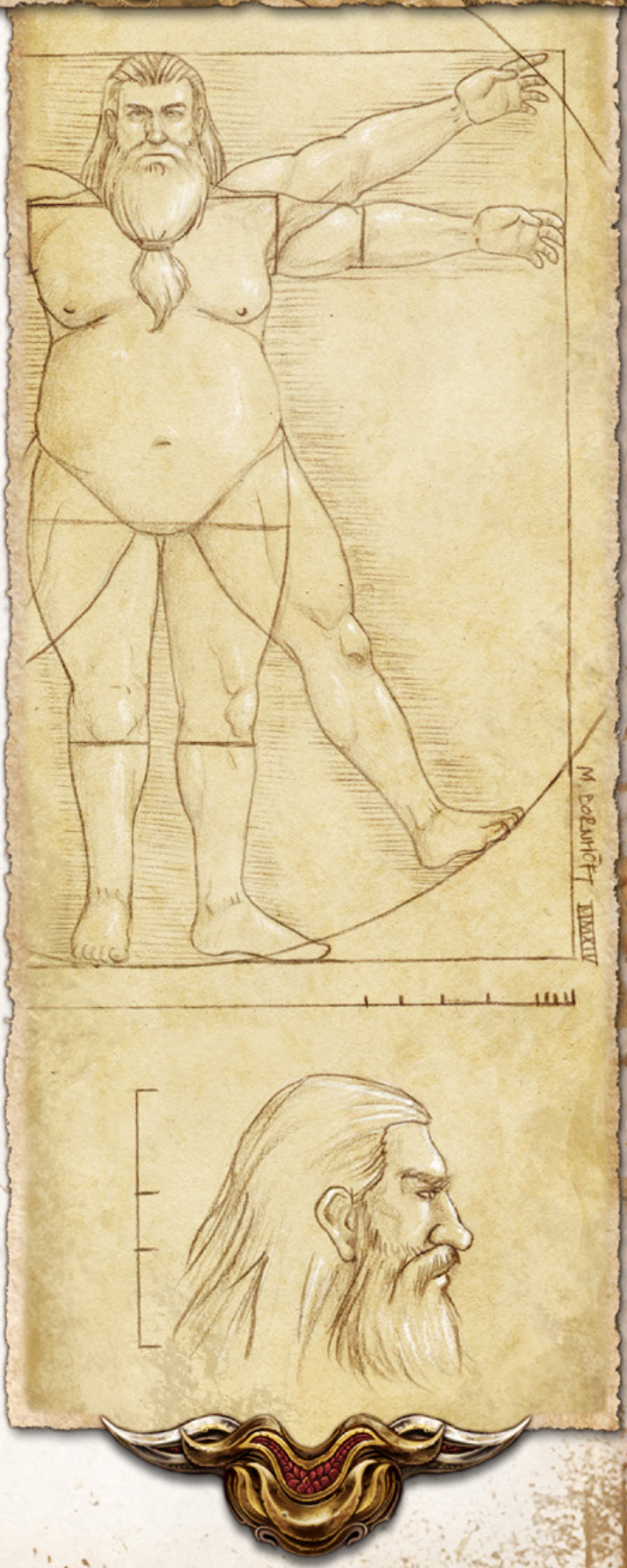
Güldener, höre mich. Ich werde dir treu dienen und eines Tages wird es mir gelingen, woran mein Meister gescheitert ist. Ich werde ihn übertreffen und den Sternenwall zum Einsturz bringen. Du wirst wieder frei sein und die Götter stürzen, die dich deines alveranischen Thrones beraubt haben.

KAPITEL 4: SPEZIES



»Zum Glück sind wir nicht alle gleich.«
—alte Weisheit

»Ihr glaubt, der Mensch unterscheidet sich nur durch seine runden Ohren und seine Körpergröße vom Elfen und vom Zwerge? Nein, so einfach ist die Sache nicht. Der Zwerg ist kein Mensch mit kurzen Beinen. Seine Anatomie weist Ähnlichkeiten auf, doch ist sie nicht identisch. Und sein Körper birgt manches Geheimnis, zum Beispiel seine Resistenz gegen Magie, die noch immer nicht ergründet wurde. Nicht einmal Borbarad, der Dämonenmeister, konnte das Geheimnis lüften, obgleich er zahlreiche Experimente durchführte. Lest dies am besten in der Abhandlung nach.
Beim Elfen hingegen verhält es sich andersherum. Er wird stets mit einem Funken Magie geboren und ist im Gegensatz zum Zwerg ein magisches Wesen. Sein Haar ist von fester Beschaffenheit, seine Augen ungewöhnlich in der Färbung und noch immer wissen wir nicht, wie es ihm gelingt, den Zweistimmigen Gesang anzustimmen. Mit uns Menschen sind die Elfen fruchtbar, was auf gewisse verwandtschaftliche Beziehungen schließen lässt, ohne dass wir diese These bislang belegen konnten.
Doch alle diese theoretischen Grundlagen müssen wir mit praktischer Erkenntnis untermauern. Der Zufall will es, dass unsere Universität gestern in den Besitz eines halbelfischen Korpus gelangte. Wir werden nach der Mittagspause das Objekt genauer in Augenschein nehmen und untersuchen.«
—Spektabilität Salpikon Savertin, Vortrag an der medizinischen Fakultät der Universität von Al'Anfa, 1037 nach Bosparans Fall



Dere wird von den unterschiedlichsten humanoiden Spezies bevölkert, und viele von ihnen bringen spielbare Helden hervor. In Aventurien sind die wichtigsten Menschen, Zwerge und Elfen. Aus diesen und den Halbelfen, Nachkommen aus einer Verbindung zwischen Mensch und Elf, kannst du zu Spielbeginn die Spezies deines aventurischen Helden wählen.
Dabei handelt es sich längst nicht um alle spielbaren Spezies. In späteren Ergänzungsbänden wirst du die Möglichkeit bekommen, Helden aus weiteren Völkern auszuwählen.

Speziesbeschreibung

Die Beschreibung jeder Spezies beginnt mit grundlegenden Informationen über ihre Herkunft, ihr Aussehen und weitere Besonderheiten.

- **Bezeichnung:** der Name der Spezies
- **Herkunft und Verbreitung:** Woher stammt die Spezies und wo lebt sie? Sofern Unterarten existieren, gibt es für jede eine genauere Beschreibung des Verbreitungsraumes.
- **Körperbau und Aussehen:** charakteristisches Aussehen, besondere Merkmale des Phänotyps, durchschnittliche Größe und Besonderheiten des Körperbaus
- **Vermehrung und Alterung:** In diesem Abschnitt steht alles Wissenswerte über die Geburtenrate, ob die Spezies mit anderen Arten fruchtbar ist oder ob es Ungewöhnliches über die Verteilung der Geschlechter zu berichten gibt. Außerdem enthält dieser Abschnitt Informationen zum Höchstalter der Spezies.

Werte

Zusätzlich zur Speziesbeschreibung ist ein Wertekasten aufgeführt, der regeltechnische Informationen über die Spezies enthält.

- **AP-Wert:** Wie viele Abenteuerpunkte kostet die Spezies bei der Heldenerschaffung? Darin enthalten sind sowohl die Kosten für automatische Vor- und Nachteile als auch die Kosten für Grundwerte (Lebenspunkte, Seelenkraft, Zähigkeit, Geschwindigkeit).
- **Lebensenergie-Grundwert:** der zu der Spezies gehörige Lebensenergie-Grundwert.
- **Seelenkraft-Grundwert:** der zu der Spezies gehörige Seelenkraft-Grundwert
- **Zähigkeit-Grundwert:** der zu der Spezies gehörige Zähigkeit-Grundwert
- **Geschwindigkeit-Grundwert:** Dieser Wert gibt die taktische Geschwindigkeit einer Spezies an, die insbesondere für den Kampf eine Rolle spielt. Insbesondere bei Verfolgungsjagden wichtig.
- **Eigenschaftsänderungen:** Bei der Heldenerschaffung wird der Höchstwert der Eigenschaften wie hier angegeben erhöht oder gesenkt. KL +1 bedeutet zum Beispiel, dass ein Held des EG *Erfahren* ein Startmaximum von 15 statt 14 besitzt. Du darfst ihn also in diesem Fall mit einer Klugheit von 15 generieren. KK –2 würde hingegen bedeuten, dass du zu Beginn bei dem EG *Erfahren* nicht mehr als 12 in der Eigenschaft besitzen darfst. Die Kosten für die entsprechenden Eigenschaftspunkte musst du zusätzlich bezahlen. Die Eigenschaftsänderung bringt keinen zusätzlichen Eigenschaftspunkt ein! Sie verändert nur die Höchstwerte.
- **Übliche Kulturen:** An dieser Stelle ist eine Auflistung der Kulturen enthalten, denen ein Mitglied der Spezies in der Regel angehört. Andere Kulturen erfordern Rücksprache mit dem Meister.
- **Automatischer Vorteil/Nachteile:** Einige wenige Spezies haben Vorteile und/oder Nachteile, die automatisch an sie gekoppelt sind.
- **Dringend empfohlene Vor- und Nachteile:** Hier werden Vor- und Nachteile aufgeführt, deren Erwerb dringend empfohlen wird, um die Spezies darzustellen. Ein Abweichen davon sollte mit dem Meister geklärt werden.
- **Typische Vorteile:** Eine Vorschlagsliste mit typischen Vorteilen für Angehörige dieser Spezies, die aber nicht jedes Mitglied automatisch aufweist.
- **Typische Nachteile:** Eine Vorschlagsliste mit typischen Nachteilen für Angehörige dieser Spezies, die aber nicht jedes Mitglied automatisch aufweist.
- **Untypische Vorteile:** Dieser Eintrag enthält Vorteile, die untypisch für die Art sind. Es erfordert Absprache mit dem Meister, wenn man sie dennoch wählen möchte.
- **Untypische Nachteile:** Dieser Eintrag enthält Nachteile, die untypisch für die Art sind. Es erfordert Absprache mit dem Meister, wenn man sie dennoch wählen möchte.

Aussehen

Der letzte Eintrag enthält Listen mit **Haar-** und **Augenfarben** der Spezies sowie **Körpergröße** und **Gewicht**. Es steht jedem Spieler frei, diese Werte für seinen Helden zu bestimmen. Möchtest du die Entscheidung dem Zufall überlassen, kannst du das Aussehen deines Helden auswürfeln.

Maßeinheiten

Aventurische Einheit	Irdische Einheit
1 Halbfinger	1 cm
1 Schritt	1 m
1 Stein	1 kg

Menschen



Garethi: Mensch, menschlich
Elfisch (Isdira): tala (freundlicher Mensch, auch Rosenohr) oder telor (potenziell feindlicher Mensch)
Zwergisch (Rogolan): Xomascho (Mann), Xomascha (Frau)

Begrüßung: Die Zwölfe** zum Gruße.*
Verabschiedung: Die Zwölfe** mit dir.*

**mittelländische Begrüßung; jedes Menschenvolk variiert die Begrüßungsformel, keine einheitliche Struktur vorhanden*
***Zwölfe: verbreitetes Götterpantheon der Menschen*

Herkunft und Verbreitung

Menschen sind die am weitesten verbreitete Spezies Deres. Die bekanntesten aventurischen Menschenvölker sind Mittelländer, Tulamiden, Thorwaler, Nivesen, Norbarden, Waldmenschen und Utulus. Im Laufe der letzten Jahrtausende haben die Menschen sich über den gesamten Kontinent ausgebreitet.

Die **Mittelländer** sind die größte Untergruppe. Ihre Vorfahren stammen zwar aus dem fernen Güldenland, doch sind sie inzwischen das vorherrschende Menschenvolk in Aventurien. Sie stellen einen Großteil der Bevölkerung des Mittel- und Horasreichs, des Svellttals, des Bornlands, der Königreiche Nostria und Andergast sowie vieler anderer Regionen.

Schon lange vor der Ankunft der Mittelländer beherrschten die **Tulamiden** große Reiche in Aventurien. Sie bewohnen die Länder des Südostens, beispielsweise Aranien, aber auch Teile Meridianas und der Insel Maraskans, wo sie sich mit den Mittelländern vermischt haben.

Den Nordwesten des Kontinents bevölkern die seeverbundenen **Thorwaler**. Auch sie stammen ursprünglich nicht aus Aventurien, sondern aus dem Güldenland, wo noch heute ihre sagenhaften Vorfahren leben: die Hjaldinger.

Zu einem der ältesten Menschenvölker gehören die in der Tundra und Taiga umherziehenden **Nivesen**. Sie leben noch wie vor Jahrtausenden in Sippenverbänden und durchwandern die nordaventurischen Steppen. Ihre Vorfahren sollen einst aus den Ländern des Ostens, hinter dem Ehernen Schwert nach Aventurien gelangt sein.

Die **Norbarden** durchziehen ebenfalls die nördlichen Gefilde Aventuriens und sind als reisende Händler bekannt. Ihre Vorfahren, die Alhani, gründeten vor Jahrhunderten ein großes Reich, doch als es dem Untergang geweiht war, zerstreute sich das Volk der Norbarden in alle Winde.

Die übrigen Menschen unterscheiden in der Regel nicht zwischen den **Waldmenschen** und den **Utulus** und bezeichnen sie oft beide als Mohas (eine Verballhornung des größten Waldmenschenstammes, der Mohaha). Dennoch unterscheiden sie sich körperlich deutlich voneinander. Die ursprüngliche Heimat beider Menschenvölker liegt südlich von Aventurien, im fernen Uthuria.

Körperbau und Aussehen

Haar, Augen und Haut: Bei keinem anderen Menschenvolk kann man auf so unterschiedliche Haar- und Augenfarben stoßen wie bei den Mittelländern. Auch wenn braune und blonde Haartypen am häufigsten vorkommen, ist der Anblick anderer Haarfarben nicht selten.

Die Tulamiden und die mit ihnen verwandten Norbarden weisen einen leicht dunkleren Teint auf als die Mittelländer und bei ihnen herrscht dunkles Haar vor.

Die Thorwaler sind bekannt für ihre blonden oder roten Haare, ihre Haut ist meist heller als die anderer aventurischer Menschen.

Rotes Haar ist bei den Nivesen die Regel, andere Farben kommen so gut wie gar nicht vor. Auffällig an ihnen sind zudem die leicht mandelförmigen Augen.

Während die Utulus eine ebenholzfarbene Haut besitzen und sich ihr dunkles Haar oft kräuselt, gibt es bei den Waldmenschen eine Vielzahl von Hauttönen: Einige Stämme haben eine ebenso dunkle Haut wie Utulus, andere hingegen neigen durch die Vermischung mit anderen Menschen zu einem helleren Kupferton. Ihr Haar ist fast immer schwarz.

Mensch
AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte
Lebensenergie-Grundwert: 5
Seelenkraft-Grundwert: –5
Zähigkeit-Grundwert: –5
Geschwindigkeit-Grundwert: 8
Eigenschaftsänderungen: eine beliebige Eigenschaft nach Wahl +1
Übliche Kulturen:

- *Mittelländer:* Andergaster, Bornländer, Horasier, Maraskaner, Mittelreicher, Nordaventurier, Nostrier, Südaventurier, Svellttaler, Zyklopäer
- *Nivesen:* Bornländer, Nivesen, Nordaventurier, Svellttaler
- *Norbarden:* Bornländer, Norbarden, Nordaventurier
- *Thorwaler:* Fjarninger, Nordaventurier, Thorwaler
- *Tulamiden:* Aranier, Maraskaner, Mhanadistani, Novadis, Südaventurier
- *Waldmenschen:* Aranier, Mhanadistani, Mohas, Novadis, Südaventurier
- *Utulus:* Aranier, Mhanadistani, Mohas, Novadis, Südaventurier

Typische Vorteile:
Nivesen: Entfernungssinn, Kälteresistenz
Thorwaler: Hohe Zähigkeit, Zäher Hund
Tulamiden: Hitzeresistenz
Waldmenschen und *Utulus*: Angenehmer Geruch, Hitzeresistenz, Immunität gegen Wurara, Immunität gegen Flinken Difar und Brabaker Schweiß
Typische Nachteile:
Nivesen: Hitzeempfindlich
Thorwaler: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft
Tulamiden, *Waldmenschen*, *Utulus:* Kälteempfindlich
Untypische Vorteile: keine
Untypische Nachteile: keine

Größe: Während die Mittelländer etwa 1,75 bis 1,85 Schritt groß werden, sind die Thorwaler und Utulus im Schnitt größer (etwa 1,85 bis 1,95 Schritt), die Tulamiden und Nivesen hingegen einige Halbfinger kleiner (zwischen 1,70 und 1,80 Schritt). Waldmenschen sind noch zierlicher als die übrigen Menschen und werden selten größer als 1,70 Schritt.

Vermehrung und Alterung

Mit Elfen und Orks können Menschen Nachkommen zeugen. Die Kinder dieser Verbindungen werden als Halbelfen bzw. Halborks bezeichnet. Menschenfrauen sind das ganze Jahr über fruchtbar. Die Schwangerschaft einer Menschenfrau dauert neun Monate. Mehrlingsgeburten sind selten, kommen aber gelegentlich vor. Menschen werden auf Dere etwa 80 Jahre alt, nicht selten erreichen sie sogar ein Alter von 90 oder über 100 Jahren.

Aussehen

Haarfarbe (1W20)

- *Mittelländer:* schwarz (1-3), braun (4-7), dunkelblond (8-12), blond (13-16), weißblond (17-18), rot (19-20), braun (19), schwarz (20)
- *Nivese:* kupferrot (1-15), blond (16), braun (17-18), dunkelblond (19), schwarz (20)
- *Norbarde:* schwarz (1-17), kupferrot (18-19), blond (20)
- *Thorwaler:* blond (1-8), rotblond (9-13), weißblond (14-15), rot (16-17), dunkelblond (18), grau (19-20)
- *Tulamide:* schwarz (1-6), dunkelbraun (7-12), mittelbraun (13-14), hellbraun (15-17), blond (18-19), rot (20)
- *Waldmensch:* schwarz (1-5), blauschwarz (6-19), dunkelbraun (20)
- *Utulus:* schwarz (1-17), blauschwarz (18-20)

Augenfarbe (1W20)

- *Mittelländer:* dunkelbraun (1-2), braun (3-9), grün (10-11), blau (12-17), grau (18-19), schwarz (20)
- *Nivese:* braun (1-2), hellbraun (3-9), bernsteinfarben (10-14), grün (15-17), blau (18-19), grau (20)
- *Thorwaler:* dunkelbraun (1-2), braun (3-7), grün (8-11), blau (12-18), grau (19-20)
- *Norbarde:* schwarz (1-3), dunkelbraun (4-13), braun (14-17), grün (18-19), blau (20)
- *Tulamide:* schwarz (1-4), dunkelbraun (5-12), braun (13-16), grau (17-18), grün (19), blau (20)
- *Waldmensch:* hellbraun (1-3), dunkelbraun (4-10), schwarz (11-20)
- *Utulu:* hellbraun (1-3), dunkelbraun (4-10), schwarz (11-20)

Körpergröße

- *Mittelländer:* 160 Halbfinger + 2W20 (1,62-2,00 Schritt)
- *Nivese:* 155 Halbfinger + 2W20 (1,57-1,95 Schritt)
- *Norbarde:* 158 Halbfinger + 2W20 (1,60-1,98 Schritt)
- *Thorwaler:* 168 Halbfinger + 2W20 (1,70-2,08 Schritt)
- *Tulamide:* 155 Halbfinger + 2W20 (1,57-1,95 Schritt)
- *Waldmensch:* 152 Halbfinger + 3W6 (1,55-1,70 Schritt)
- *Utulu:* 165 Halbfinger + 2W20 (1,67-2,05 Schritt)

Gewicht

Größe – 100 +/– 2W6 (gerade Ergebnisse werden addiert, ungerade subtrahiert) Stein

Elfen



Garethi: der Elf, die Elfe, elfisch
Elfisch (Isdira): fey (Elf), fae (Elfe), fey'e (Elfen),
feya (Eigenbezeichnung der Elfen)
Zwergisch (Rogolan): Bunferatosch (ins Garethi übersetzt: Baumhocker)

Begrüßung: Sanya bha, tala(r):
Ich grüße dich (mit Vorsicht), Mensch.
Verabschiedung: Sanyasala, feyiama:
Ich verabschiede dich, Elfenfreund.

Herkunft und Verbreitung

Viel wird über die legendenumrankte Herkunft der Elfen spekuliert. Fragt man sie selbst, so singen die *feya* sehnsuchtsvoll in ihren Liedern über die Lichtwelt, einem Ort voller Harmonie, den sie vor langer Zeit verließen und an den sie einst zurückkehren werden.
Vor Jahrtausenden beherrschten die Hochelfen weite Teile Aventuriens, doch ihre Zeit ist lange vorbei. Heutzutage haben sich die meisten Elfen zurückgezogen, leben in Sippengemeinschaften in der Wildnis und versuchen ein Leben im Einklang mit der Natur zu führen, fernab von Zivilisation und Menschen. Die Firnelfen versuchen, im eisigen Norden zu überleben (und das seit Jahrhunderten erfolgreich), während die Waldelfen schon seit dem Zeitalter der Hochelfen in den Salamandersteinen leben und als das ursprünglichste aller Elfenvölker gelten.
Am ehesten wird ein Mensch auf Auelfen stoßen. Diese leben in den Auen Nordaventuriens und um die Salamandersteine, in einigen Teilen Albernias, Almadas und des Horasreiches. Sie sind das am weitesten verbreitete und größte Elfenvolk Aventuriens. Einige von ihnen haben sogar das Leben in der Sippe aufgegeben und sind in den Städten der Menschen sesshaft geworden.

Körperbau und Aussehen

Auch wenn Elfen auf den ersten Blick Menschen ähneln, gibt es auffällige Unterschiede. Ihre Ohren sind spitzer und deutlich länger ausgeprägt als bei einem menschlichen Rosenohr, so die oft abfällige Bezeichnung der Elfen für Menschen. Ein weiteres Merkmal sind ihre Augen, die ein wenig größer sind als die der Menschen, doch ist dies nicht das Entscheidende. Vielmehr ist es die Farbe, die jeden Betrachter in seinen Bann zieht: Von Saphirblau bis Smaragdgrün funkeln ihre Augen in allen nur erdenklichen Edelsteinfarben.
Der Wuchs der Elfen ist schlank und sie werden oft um die zwei Schritt groß. Man sagt ihnen große Gewandtheit und eine empfindliche Nase nach. Außer dem Haupthaar und Augenbrauen weisen sie keine Körperbehaarung auf.

Vermehrung und Alterung

Die Lebensspanne eines Elfen kann Jahrtausende umfassen. Er stirbt nicht an Altersschwäche, sondern erst, wenn er seine Lebensaufgabe erfüllt hat. Jeder Elf hat ein anderes Ziel, das sich ihm erst im Laufe seines Lebens offenbart.

Nachdem er das Erwachsenenalter erreicht hat, altert ein Elf bis zur Erfüllung seiner Aufgabe äußerlich nicht und sieht immer jugendhaft aus. Hat er jedoch den Sinn seines Daseins erfüllt, so nimmt er von seiner Familie und seinen Freunden Abschied, altert und vergeht innerhalb weniger Tage.

Obwohl sich die Elfen regelmäßig dem Liebesspiel hingeben, ist die Zahl der Geburten geringer als die der Menschen. Manche Elfen gebaren oder zeugten selbst in einem Jahrhunderte währenden Leben nur ein oder zwei Kinder. Dies liegt an der willentlichen Kontrolle, die sie über ihre Empfängnis oder Zeugungskraft haben. Diese willentliche Verhütung funktioniert aber nur innerhalb der Spezies zuverlässig. Menschen und Elfen sind miteinander fruchtbar und können Kinder zeugen und empfangen. Ihre Nachkommen werden Halbelfen genannt und tragen einen Teil der magischen Begabung ihres elfischen Elternteils in sich.

Aussehen

Haarfarbe (1W20)

- *Auelf:* blauschwarz (1), schwarz (2-3), silbern (4-5), weißblond (6-7), hellblond (8-11), mittelblond (12-17), dunkelblond (18-20)
- *Firnelf:* blauschwarz (1), schwarz (2), silbern (3–5), schneeweiß (6-9), weißblond (10-14), hellblond (15-17), mittelblond (18-19), dunkelblond (20)
- *Waldelf:* blauschwarz (1-3), schwarz (4-7), silbern (8-10), weißblond (11), hellblond (12-13), mittelblond (14-16), dunkelblond (17-19), goldblond (20)

Augenfarbe (1W20)

- *Auelf:* schwarzbraun (1-2), graublau (3-4), saphirblau (5-8), smaragdgrün (9-12), dunkelviolett (13-16), bernsteinfarben (17-18), goldgesprenkelt (19), amethystviolett (20)
- *Firnelf:* schwarz (1), silbergrau (2-3), eisgrau (4-7), saphirblau (8-11), smaragdgrün (12-15), bernsteinfarben (16-18), goldgesprenkelt (19), rubinrot (20)
- *Waldelf:* schwarz (1-2), saphirblau (3-4), smaragdgrün (5-8), dunkelbraun (9-12), bernsteinfarben (13-16), goldgesprenkelt (17), rubinrot (18-19), amethystviolett (20)

Körpergröße
168 cm + 2W20 (1,70 bis 2,08 Schritt)

Gewicht
Größe – 110 – 2W6

Elf
AP-Wert: 18 Abenteuerpunkte
Lebensenergie-Grundwert: 2
Seelenkraft-Grundwert: -4
Zähigkeit-Grundwert: -6
Geschwindigkeit-Grundwert: 8
Eigenschaftsänderungen:
IN und GE +1; KL oder KK –2
Übliche Kulturen: Auelfen, Firnelfen, Waldelfen
Automatischer Vorteil: Zauberer, Zweistimmiger Gesang
Verbrauchte AP für Vorteile/Nachteile: Vorteile: 30 AP, Nachteile 0 AP
Dringend empfohlene Vor- und Nachteile:
Folgende Vor- und Nachteile zeichnen aventurische Elfen im besonderen Maße aus. Diese Vor- und Nachteile sollten gewählt werden oder es muss mit dem Spielleiter abgestimmt werden, warum darauf verzichtet wird: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Nichtschläfer, Sensibler Geruchssinn, Unfähig (Zechen)
Typische Vorteile: Begabung (Singen, Musizieren), Beidhändig, Dunkelsicht II, Flink, Giftresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Immunität gegen (Schwarze Wut, Tollwut, Lykanthropie), Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Schlangenmensch, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Wohlklang
Typische Nachteile: Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Wahrer Name
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Schwer zu verzaubern, Zwergennase
Untypische Nachteile: Blutrausch, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Nachtblind
Anmerkung: Als Wesen, dass automatisch über den Vorteil Zauberer verfügt, besitzt ein Elf 20 AsP.



Halbelfen



Garethi: der Halbelf, die Halbelfe, die Halbelfen, halbelfisch
Elfisch (Isdira): feytala (Elfmensch)
Zwergisch (Rogolan): Giratosch (eine Mischung aus Mensch und Elf)

Herkunft und Verbreitung

Halbelfen entstammen der Verbindung aus Mensch und Elf. Dort, wo Menschen und Elfen zusammenleben, in Städten wie Gerasim, Donnerbach und Uhdenberg, sind Halbelfen ein häufiger Anblick. Für viele Menschen sind sie aber Gestalten am Rande ihrer Gesellschaft: fremdartige, nicht an die jeweilige Kultur angepasste Elfenbälger. In anderen Gegenden Aventuriens hingegen, etwa dem Horasreich, ist ein wenig Elfenblut in den Adern ein Zeichen von Schönheit und Ansehen.

Gelegentlich werden Halbelfen von der elfischen Sippe eines Elternteils aufgenommen, aber dort wird ihnen oft nur Verachtung oder Missmut entgegengebracht, da man sie für *badoc* hält – ein Zustand, den man am ehesten mit „Vermenschlichung" übersetzen könnte.

Halbelfen der ersten Generation sind meistens der Zauberei mächtig. Bei späteren Generationen ist ein magisches Erbe unwahrscheinlicher, aber immer noch latent vorhanden.

Halbelf
AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte
Lebensenergie-Grundwert: 5
Seelenkraft-Grundwert: –4
Zähigkeit-Grundwert: –6
Geschwindigkeit-Grundwert: 8
Eigenschaftsänderungen:
eine beliebige Eigenschaft nach Wahl +1
Übliche Kulturen: Andergaster, Auelfen, Bornländer, Firnelfen, Horasier, Mittelreicher, Nivesen, Nordaventurier, Nostrier, Svellttaler, Thorwaler, Waldelfen
Typische Vorteile: Begabung (Singen, Musizieren), Beidhändig, Dunkelsicht I, Flink, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Schlangenmensch, Wohlklang, Zauberer, Zweistimmiger Gesang
Typische Nachteile: Sensibler Geruchssinn, Wahrer Name
Untypische Vorteile: Schwer zu verzaubern, Zwergennase
Untypische Nachteile: Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig

Körperbau und Aussehen

Wie nicht anders zu erwarten, verbinden Halbelfen die Vorzüge und Nachteile beider Welten ihrer Eltern: Sie sind leichter als Menschen gebaut, aber nicht so schlank und hochgewachsen wie Elfen. Man erkennt sie an den leicht spitzen Ohren, die aber meist weniger ausgeprägt sind als bei ihrem elfischen Elternteil.

Je nach Herkunft ihres menschlichen Erbes weisen Halbelfen weitere besondere Merkmale auf. Stammen sie von Thorwalern ab, so sind sie oft etwas größer und neigen zu helleren Haarfarben. Nivesische Halbelfen wiederum besitzen nicht selten rotes Haar und leicht mandelförmige Augen. Verbindungen zwischen Waldmenschen oder Utulus auf der einen und Elfen auf der anderen Seite sind aufgrund der weiten Distanz beider Völker extrem selten, aber auch hier kommt das menschliche Erbe zum Vorschein und beschert dem Halbelfen einen dunkleren Hautton.

Vermehrung und Alterung

Halbelfen vermehren sich im gleichen Zyklus wie Menschen. Im Unterschied zu Elfen können Halbelfen ihre Empfängnis oder Zeugungskraft nicht willentlich kontrollieren. Die Schwangerschaft dauert durchschnittlich neun Monate.

Die durchschnittliche Lebenserwartung beträgt etwa 100 Jahre. Bis ins hohe Alter bleiben die Halbelfen von jugendlichem Äußeren, kurz vor ihrem Tod altern sie jedoch zusehends.

Halbelfen können mit Menschen, Elfen und anderen Halbelfen Kinder zeugen. Auch die späteren Generationen, nicht nur die erste Nachkommenschaft zwischen Mensch und Elf, gelten als Halbelfen. Sie sind mindestens bis in die siebte Generation latent magisch begabt, doch nicht in jeder Generation sind die magische Gabe und die äußeren Merkmale gleich ausgeprägt.

Aussehen

Haarfarbe (1W20)
rot (1-3), braun (4-6), dunkelblond (7-10), hellblond (11-15), weißblond (16-17), schwarz (18-19), blauschwarz (20)

Augenfarbe (1W20)
schwarz (1-3), grau (4-6), blau (7-10), grün (11-14), dunkelbraun (15-16), hellbraun (17-18), bernsteinfarben (19), goldgesprenkelt (20)

Körpergröße
158 Halbfinger + 1W20 + 4W6 (1,63 bis 2,02 Schritt)

Gewicht
Größe – 110 – 1W6

Zwerge



Garethi: der Zwerg, die Zwergin, die Zwerge, zwergisch
Elfisch (Isdira): boroborinoi (ins Garethi übersetzt: kleiner Bartmurmler)
Zwergisch (Rogolan): Angroscho (Zwerg), Angroschna (Zwergin), Angroschax (Zwerge), Angroschim (Eigenbezeichnung der Zwerge)

Begrüßung: Garoschem: Brüderlicher/Schwesterlicher Gruß!
Verabschiedung: Hoscha reworim: Hundert Jahre (bedeutet: In spätestens hundert Jahren sehen wir uns wieder.)

Herkunft und Verbreitung

Die Sagen berichten davon, dass das Volk der Zwerge einst von Angrosch, den die Menschen mit ihrem Gott Ingerimm gleichsetzen, geschaffen wurde, um die Schätze der Erde zu beschützen.
Üblicherweise wohnen Zwerge in unterirdischen Bingen, die sie tief unter den Gebirgen errichtet haben. Einst lebten alle Zwerge in Xorlosch, der heiligen Stadt ihres Volkes, die noch heute existiert. Doch ist dieses glorreiche Zeitalter längst vorbei, und aus den Urstämmen von Xorlosch sind mehrere große Zwergenvölker hervorgegangen.

Die kämpferischen Ambosszwerge bewohnen das gleichnamige Gebirge und entsprechen dem Urbild, das die Menschen vom kleinen Volk haben. Die traditionsreichen Erzzwerge leben in den Ingrakuppen, der uralten Zwergenstadt Xorlosch und den Koschbergen, wohingegen die friedlichen Hügelzwerge gemeinsam mit den Menschen die Hügellande des Kosch besiedeln. Die Brillantzwerge, die durch die Bedrohungen durch die Schattenlande ihre heimischen Stollen aufgeben mussten, fanden vor einigen Jahren im Raschtulswall eine neue Heimat.
Selbst im Finsterkamm und im Hohen Norden leben vereinzelt Zwergensippen, und auch einige Menschenstädte in der Nähe des zwergischen Siedlungsgebietes weisen eine hohe Zahl an zwergischen Bewohnern auf. In Städten wie Angbar, Fasar und Zwerch wohnen Menschen und Angroschim schon seit Generationen friedlich zusammen und profitieren voneinander. Viele Zwerge arbeiten als Schmiede oder sind Bergleute, deren Waren wegen der hervorragenden Qualität bei Menschen hohe Preise erzielen.

Körperbau und Aussehen

Eines der wesentlichen Merkmale, die einen Zwerg vom Menschen unterscheidet, ist seine geringe Körpergröße. Kaum ein Angroschim wird größer als 1,40 Schritt, dennoch weisen sie einen kompakten Körperbau und schwere Knochen auf. Dieser körperliche Unterschied ist der Grund, warum Zwerge einen schlechten Auftrieb im Wasser haben und keine guten Schwimmer sind.



Zwerg
AP-Wert: 61 Abenteuerpunkte
Lebensenergie-Grundwert: 8
Seelenkraft-Grundwert: –4
Zähigkeit-Grundwert: –4
Geschwindigkeit-Grundwert: 6
Eigenschaftsänderungen: KO und KK +1; CH oder GE –2
Dringend empfohlene Vor- und Nachteile: Folgende Vor- und Nachteile zeichnen aventurische Zwerge im besonderen Maße aus. Diese Vor- und Nachteile sollten gewählt werden oder es muss mit dem Spielleiter abgestimmt werden, warum darauf verzichtet wird: Dunkelsicht I, Immunität gegen Tulmadron, Unfähig (Schwimmen)
Übliche Kulturen: Ambosszwerge, Brillantzwerge, Erzzwerge, Hügelzwerge
Typische Vorteile: Dunkelsicht II, Hitzeresistenz, Hohe Zähigkeit, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund, Zwergennase
Typische Nachteile: Blutrausch
Untypische Vorteile: Schlangenmensch, Wohlklang, Zauberer
Untypische Nachteile: Hitzeempfindlich, Nachtblind, Niedrige Seelenkraft, Niedrige Zähigkeit, Zerbrechlich

Berüchtigt ist zudem die zwergische Widerstandskraft. Weder werden sie oft krank, noch machen ihnen mineralische Gifte etwas aus. Zwerge sind ausgesprochen zäh und überleben oft selbst schlimmste Blessuren und Verletzungen. Bekannt sind sie außerdem für ihre Sturheit, die sie – zusammen mit ihrer natürlichen Magieresistenz – gegenüber Zauberei unempfindlicher macht.
Ihre Augen haben sich gut an das Leben in Grotten und Höhlen angepasst, sodass sie selbst bei geringem Lichteinfall gut sehen. Zwergenmänner haben einen ausgeprägten Bart- und Haarwuchs. Der Bart eines Zwergs ist sein ganzer Stolz und oft wird er kunstvoll zu Zöpfen gebunden und mit Perlen oder anderem Schmuck verziert. Zwergenfrauen wächst hingegen, trotz anderslautender Gerüchte, kein Bart – zumindest nicht allen.

Vermehrung und Alterung

Zwerge gehören zu den langlebigsten Spezies Aventuriens und erreichen ein Alter von 300 bis 400 Jahren. Es ist keine Seltenheit, dass Zwerge selbst dieses hohe Alter noch übertreffen. Ihre Zahl ist jedoch trotz der hohen Lebenserwartung gering, da sie nur selten Nachwuchs in die Welt setzen und nur etwa jeder vierte Zwerg eine Frau ist. Während Zwillings- und Vierlingsgeburten nur bei Jungen häufig sind, treten Einzelkinder fast nur bei Mädchen auf.
Die Geschlechtsreife der Zwerge beginnt etwa mit 20 Jahren, als Erwachsene gelten sie nach bestandener Feuertaufe, einem Initiationsritual, das sie um das 35. Lebensjahr ablegen. Es gibt keine bekannten Nachkommen zwischen Zwergen und einer anderen Spezies.

Aussehen

Haarfarbe (1W20)
blond (1-5), schwarz (6-9), dunkelgrau (10-11), hellgrau (12-13), salzweiß (14), silberweiß (15), feuerrot (16-17), kupferrot (18-20)

Augenfarbe (1W20)
dunkelbraun (1-2), braun (3-5), grün (6-9), blau (10), grau (11-14), schwarz (15-20)

Körpergröße
128 Halbfinger + 2W6 (1,30 bis 1,40 Schritt)

Gewicht
Größe – 80 – 1W6 + 2W6 Stein

Spezies in der Übersicht

Spezies	LE	SK	ZK	GS	Eigenschaften	Vorteile	Nachteile	AP-Wert
Mensch	5	–5	–5	8	eine beliebige +1	keine	keine	0 AP
Elf	2	–4	–6	8	IN und GE +1; KL oder KK –2	Zauberer, Zweistimmiger Gesang	keine	18 AP
Halbelf	5	–4	–6	8	eine beliebige +1	keine	keine	0 AP
Zwerg	8	–4	–4	6	KO und KK +1; CH oder GE –2	keine	keine	61 AP



KAPITEL 5: KULTUREN

»Kultur hängt von der Kochkunst ab.«
— Oscar Wilde

»Froh können wir sein, in einem so zivilisierten Land wie dem unserem zu leben. In anderen Ländern ist es nicht gut um die Kultur bestellt: Ich hörte von den Andergastern, die ihre Frauen von vielen Arbeiten ausschließen, nur weil sie Frauen sind (welch Unsinn!). Schlimmer noch bei den Novadis. Frauen werden in ihrer Kultur als Eigentum betrachtet, noch weniger wert als ein Pferd. Und vergessen wir nicht die gewalttätigen thorwalschen Piraten, die saufend und Axt schwingend unsere Küsten verwüsten. Nein, von Kultur kann da keine Rede sein! Aber selbst bei unseren Nachbarn aus dem Mittelreich frage ich mich, ob ihre Ansichten nicht ein wenig veraltet sind – ganz zu schweigen von ihren Waffen, Häusern, Kutschen und Kleidungsstücken.
Das Horasreich ist und bleibt das einzige Land Aventuriens, das den Begriff einer Hochkultur verdient. Kunst, Handwerk und Wissenschaft erblühen in unserer Heimat ebenso wie das gesellschaftliche Leben. Der Horas sei gepriesen!«
— Jesolo Arvadi, horasischer Völkerkundler und Mitglied einer horaspatriotischen Loge, 1033 nach Bosparans Fall



Während die Spezies die körperlichen Merkmale und das Aussehen eines Helden festlegen, beeinflusst die Kultur seine Sprache, seine Bräuche und seinen Glauben. Welche Götter verehrt ein Angehöriger der Kultur? Wie kleiden sich die Menschen? Welche Traditionen und Sitten pflegen sie? Macht die Kultur Unterschiede in der Behandlung von Männern und Frauen, oder leben beide, wie aventurisch weitestgehend üblich, gleichberechtigt nebeneinander? Gibt es eine Adelsschicht, oder basiert der Reichtum der Kultur auf der Arbeit von Sklaven? Die Kulturbeschreibung gibt dir zahlreiche Hinweise zur Ausgestaltung des Hintergrundes deines Helden.
Bei den beschriebenen Kulturen handelt es sich um die bedeutendsten der vorgestellten Spezies, aber längst nicht um alle Kulturen Aventuriens oder gar Deres. In späteren Ergänzungsbänden werden weitere spielbare Kulturen vorgestellt.

Kulturbeschreibung

Alle in diesem Buch enthaltenen Kulturbeschreibungen folgen dem gleichen Schema, sodass du dich schnell und einfach zurechtfinden kannst. Zu Beginn wird die Kultur kurz vorgestellt: Was zeichnet Angehörige der Kultur aus, welche Sitten und Traditionen werden gepflegt, welche Besonderheiten gilt es zu beachten?

- **Bezeichnung:** der Name der Kultur
- **Verbreitungsraum & Lebensweise:** Wo ist das Verbreitungsgebiet der Kultur, was zeichnet Angehörige der Kultur aus?
- **Weltsicht & Glaube:** Welche höheren Mächte oder Götter werden verehrt?
- **Sitten & Bräuche:** Gibt es sonderbare oder einzigartige Gebräuche?
- **Tracht & Bewaffnung:** Welche Kleidung trägt man? Gibt es charakteristische Rüstungen und Waffen?

Kulturkunde

Optionale Regel

Helden können bei Gesellschafts- und Wissenstalenten eine Erleichterung von 1 erhalten, wenn es um Themen aus ihrer Kultur geht, und eine Erschwernis von 1, wenn sie es mit Themen zu tun haben, die ihre Kultur nicht oder kaum kennt. Der Meister sollte in jedem Fall das letzte Wort haben und aufpassen, dass durch diese Modifikatoren nicht das Spielgleichgewicht gestört wird. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Werte und Kulturpaket

Der Regelkasten der Kulturen enthält alle regelrelevanten Informationen und weitere Empfehlungen zur Wahl von Vor- und Nachteilen für Helden.

- **Sprache:** Der Spieler bekommt für seinen Helden dessen Muttersprache automatisch und gratis auf Stufe III.
- **Schrift:** Dies ist die innerhalb dieser Kultur gebräuchliche Schrift. Dein Held bekommt diese Schrift nicht gratis, sondern du musst sie wie jede Sonderfertigkeit einkaufen. Die Kosten in AP sind hierfür in Klammern angegeben.
- **Ortskenntnis:** In diesem Abschnitt ist eine kostenlose Ortskenntnis des Heimatortes des Helden angegeben.
- **Sozialstatus:** Dein Held ist ein freier Angehöriger seiner Kultur, es sei denn, du wählst einen entsprechenden Vor- oder Nachteil wie Adlig oder Unfrei. Bei jeder Kulturbeschreibung gibt es Einträge zu den möglichen wählbaren Stufen des Sozialstatus.
- **Übliche Profession:** Hier findest du eine Auflistung von Professionen, die in dieser Kultur häufig vorkommen. Diese Liste ist lediglich eine Auswahl an typischen Professionen. Sie gibt außerdem an, welche Professionen nicht ausgebildet werden. In Ergänzungsbänden werden weitere Professionen vorgestellt und dort ist auch angegeben, für welche Kulturen sie üblich sind.
- **Typische Vorteile:** Vorteile, die viele Angehörige der Kultur aufweisen.
- **Typische Nachteile:** Nachteile, die typisch für die Kultur sind
- **Untypische Vorteile:** Diese wenig typischen Vorteile sollten nur in Absprache mit dem Meister gewählt werden.
- **Untypische Nachteile:** Bei der Wahl eines solchen untypischen Nachteils solltest du Rücksprache mit dem Meister halten.
- **Typische Talente:** Fertigkeiten, die sehr verbreitet sind und für die die Kultur bekannt ist
- **Untypische Talente:** Fertigkeiten, in denen nur wenige Angehörige der Kultur wirklich gut sind.
- **Typische Namen:** Typische Namen der Kultur; In den meisten Fällen gibt es hier nicht nur eine Unterteilung in männliche und weibliche Namen, sondern auch Beispiele für Ehrennamen, Adelsfamilien oder Stämme.
- **Kulturpaket**: Im Grunde gibt dir die Kultur deines Helden keine Fertigkeitspunkte vor. Du kannst aber während der Heldenerschaffung ein Kulturpaket wählen, den entsprechenden AP-Wert zahlen und dir so schnell einen typischen Nostrier oder Südaventurier erstellen. Jedes Kulturpaket verleiht während der Heldenerschaffung 1 bis 2 Fertigkeitspunkte auf einige typische Talente der Kultur.

Enklaven fremder Kulturen

Nicht selten geschieht es, dass Angehörige einer Kultur sich an einem Ort ansiedeln, an dem eine andere Kultur vorherrscht: Maraskaner im Exil, Elfen und Zwerge, die sich in Städten der Menschen angesiedelt haben, Thorwaler und Bornländer in einer Kolonie in den Tulamidenlanden usw. In diesem Fall sollte eine Zweitsprache eingekauft werden.

Kulturen der Menschen

Andergaster

Das zänkische Königreich Andergast wird von seinen Nachbarn ob seiner Rückschrittlichkeit gerne belächelt, und das, obwohl die Bewohner des rauen Lands als wehr- und standhaft gelten.

Verbreitung und Lebensweise: Andergast erstreckt sich zwischen der Messergrassteppe im Osten, dem Tommel im Süden und dem Steineichenwald im Norden, wobei die Stadt Joborn die Grenze zwischen Andergast und dem verfeindeten Nostria markiert.

Andergaster
Sprache: Garethi (Andergastisch)
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: (z.B. Andergast-Stadt, Joborn)
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Richtungssinn, Zäher Hund
Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Nostrier und Frauen, Weltfremd – vor allem gegenüber Fortschritt, Welt außerhalb des Königreichs), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)
Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig
Typische Talente: Holzbearbeitung, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Fliegen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde
Typische Namen:

- *männlich:* Arnbold, Borkhelm, Eichward, Gartwald, Ludewich, Marik, Strammgert, Wendolyn, Wenzelaus, Zoltan
- *weiblich:* Andra, Berga, Domela, Ernka, Hadwiga, Irmela, Larja, Marmelunde, Treshka, Wendeline
- *Familiennamen:* Alrikshuber, Borkmeister, Eichinger, Haubeiler, Holzgut, Kuhbauer, Marktbauer, Sattelhuber, Schweinwirt, Zibbelbert
- *Adelsfamilien:* von Anderstein, von Borkenfeld, von Steinbaum, von Tatzenstein, von Teshkal

Kulturpaket Andergaster (20 AP)
Holzbearbeitung +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +2

Das Leben der bäuerlichen Bevölkerung ist von der Unwirtlichkeit ihrer Waldheimat, der Vetternwirtschaft der Adelselite und der Bedrohung durch die Orks geprägt. Die andergastischen Freiherren und Ritter sorgen für die Einhaltung der Gesetze des Königs und beschützen das Land vor Orks und Nostriern. Sinnbild für die Beständigkeit (oder Sturheit – je nach Sichtweise) der Andergaster ist die Steineiche, die auch das Wappen des Königreichs ziert.

Weltsicht und Glaube: Andergaster hängen seit jeher dem Zwölfgötterglauben an, wobei Peraine auf dem Land und Rondra beim Adel hervorgehobene Rollen spielen. Zudem sind in Liedern und Geschichten, Festen und Ritualen, Ängsten und Hoffnungen Einflüsse eines althergebrachten Glaubens an Naturgeister und Fabelwesen unübersehbar. Die Götter werden häufig als die Überderischen bezeichnet, und es findet oft eine Verschmelzung verschiedener Gottheiten statt. In vielen dieser Dinge sind die Andergaster den Nostriern kurioserweise recht ähnlich, auch wenn sie das gar nicht gerne hören.

Sitten und Bräuche: Den Zusammenhalt der Familie schaffen Alltag und Selbstbild der Menschen, die den Widrigkeiten ihrer Heimat mit einem ausgesprochenen Improvisationstalent begegnen. Die andergastische Gesellschaft weist starke patriarchalische Züge auf. Frauen hält man von „Männerarbeit“ fern, und weibliche Ritter sucht man in Andergast vergebens. Für diese Geschlechtertrennung werden die Andergaster von anderen Aventuriern oft belächelt und für rückständig erklärt.

Tracht und Bewaffnung: Die Kleidungsgewohnheiten ähneln denen der mittelländischen Landbevölkerung, wenngleich es für Frauen unüblich ist, Hosen zu tragen. Durch die Generationen überdauernden Auseinandersetzungen untereinander haben die meisten Andergaster wenigstens eine (Kriegs-)Sense, einen (Kriegs-)Dreschflegel oder eine Holzfälleraxt im Haus und wissen damit auch abseits von Wald und Acker umzugehen.

Nach den Andergastern ist ein übergroßer Zweihänder benannt, den auch die Nostrier benutzen, ihn aber entsprechend ihrem Königreich umbenennen.
Die Bewohner beider Königreiche neigen dazu, selbst scheinbar unbrauchbare Dinge nicht wegzuwerfen, sondern wiederzuverwenden.



Andergaster

Aranier
Sprache: Tulamidya (Aranisch) oder Garethi (Aretya)
Schrift: Tulamidya oder Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Baburin, Elburum, Llanka, Palmyrabad, Zorgan)
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Ritter, Gladiator und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe (vor allem Katzenhexen), Magier (selten)
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Entfernungssinn
Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Novadis und Magier), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube), Zerbrechlich
Untypische Vorteile: Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Blutrausch
Typische Talente: Betören, Brett- & Glücksspiel, Gassenwissen, Handel, Malen & Zeichnen, Menschenkenntnis, Rechnen, Rechtskunde, Reiten, Sagen & Legenden, Sternkunde, Stoffbearbeitung, Taschendiebstahl, Überreden
Untypische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Wildnisleben
Typische Namen:

- *männlich:* Assaf, Djafardeon, Eslam, Faizal, Kazan, Mahdul, Marwamir, Nazir, Seychaban, Zahir
- *weiblich:* Aischanka, Belima, Delilah, Harizeth, Majula, Neraida, Rhayadaque, Shilaldara, Yamira, Zulhaminai

Namen werden mit *ibn* bei Männern und *saba* oder *-sunni* bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutter verbunden, beispielsweise Yamira saba Delihah, Belima Majulasunni oder Assaf ibn Eslam.

Kulturpaket Aranier (26 AP)
Betören +1, Brett- & Glücksspiel +1, Gassenwissen +2, Handel +2, Menschenkenntnis +1, Rechnen +1, Sagen & Legenden +1, Stoffbearbeitung +1, Überreden +2

Aranier

Aufgrund seiner errungenen Unabhängigkeit vom Mittelreich, verknüpfen sich in Aranien mittelländische und tulamidische Einflüsse zu einem einzigartigen Kulturgeflecht.

Verbreitung und Lebensweise: Das Königreich Aranien, tulamidisch auch Mhaharanyat genannt, erstreckt sich östlich des Raschtulswalls und von Baburin bis zur Gorischen Wüste. Die meisten Aranier sind Bauern, die in tulamidischen Sippendörfern leben und blühende Haine, Felder und Wiesen bewirtschaften.

Das Gesellschaftssystem entspricht weitgehend dem mittelländischen Feudalismus, wenn auch die Titel abweichen und die aranischen Frauen in Heim und Staat den Ton angeben. Männer üben sich in Poesie sowie den schönen Künsten und werben um unverheiratete Frauen, um eine gute Partie für sich und ihre Familien zu erzielen.

Verwaltet werden die Provinzen des Königreiches von Sultaninnen und den ihnen unterstellten Emiren und Beyrounas. Einzelnen Städten steht eine Harani vor, während Wesire, Beys und Kadis Verwalter, Beamte oder Richter sind. Strahlendes Zentrum der aranischen Kultur ist Zorgan, die Hauptstadt des Mhaharanyats.

Weltsicht und Glaube: Grundsätzlich gehören die meisten Aranier der zwölfgöttlichen Glaubensgemeinschaft an und lassen Peraine, Rahja und Phex (hier wie in den restlichen Tulamidenlanden häufig Rascha und Feqz genannt), in Adelskreisen auch Rondra, die meiste Ehre zuteilwerden. Ferner bereichern sie ihren Götterhimmel mit einer schier unüberschaubaren Zahl von Wesenheiten, die sie unzähligen philosophischen Weltanschauungen entnehmen.

Sitten und Bräuche: Während sich regionale Bräuche durchaus bedeutend unterscheiden können, ist das Adoptionssystem, bei dem Frauen nicht zwingend ihre leiblichen Töchter als Erbe wählen, sondern geeignet erscheinende Adoptiv- oder Schwiegertöchter, eine überaus aranische Sitte.



Aranierin

Zudem sind in keinem anderen Land Aventuriens Hexen so hoch angesehen: Sie bekleiden gelegentlich sogar politische Ämter, während man Magiern eher misstraut. Neben weiblichen Tänzerinnen stehen die berühmten männlichen *Majunas* in dem Ruf, mit ihren Zaubertänzen das Publikum in ihren Bann zu ziehen.

Tracht und Bewaffnung: Mittelländische Hemden, Hosen und Stiefel sind hier ebenso anzutreffen wie tulamidische Westen, Pluderhosen und Pantoffeln. Als Kopfbedeckungen dienen meist Turban oder Fez. Aranier ziehen je nach Inhalt ihres Geldbeutels mit leichter Tuch- oder Lederrüstung oder Kettenhemd in die Schlacht und tragen ihre Kämpfe vor allem mit Khunchomer und Säbel aus.

Bornländer

Das Bornland ist eine Adelsrepublik, in der selbst ein an Hunger leidender Adliger mehr wert ist als ein ganzes Dorf wackerer Bauern.

Verbreitung und Lebensweise: Eingefasst in die Drachensteine im Südwesten und dem Ehernen Schwert im Osten, der Grünen Ebene im Westen und dem eisigen Norden trägt das unwirtliche Land einen rauen Menschenschlag und so manches Geheimnis auf seinem Rücken. Das wilde, waldreiche Sewerien im Norden steht im Gegensatz zu den südlichen, eher mittelländisch geprägten Provinzen wie der Mark oder dem Festenland. Die Landbevölkerung bestreitet ihren Lebensunterhalt durch Ackerbau, Viehzucht und Fischfang, während die Bronnjaren mit aller Härte über die festgezogenen Fesseln des Feudalsystems wachen. An ihrer Spitze steht ein Adelsmarschall, der von einer in jedem fünften Jahr zusammenkommenden Versammlung aller Adligen gewählt wird.



Bornländer

Bornländer
Sprache: Garethi (Bornländisch)
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Festum, Norburg, Notmark, Ouvenmas, Rodebrannt)
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe (vor allem Kröten- und Rabenhexen), Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund
Typische Nachteile: Hitzeempfindlich, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Orks, Goblins, Al'Anfaner und Norbarden), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube),
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz
Untypische Nachteile: keine
Typische Talente: Fährtensuchen, Holzbearbeitung, Lebensmittelbearbeitung, Orientierung, Pflanzenkunde, Wildnisleben, Zechen
Untypische Talente: Fliegen, Gassenwissen
Typische Namen:

- *männlich:* Bosjew, Danow, Elkwin, Firunew, Irjan, Jaakon, Jucho, Oswin, Travin, Vito
- *weiblich:* Alwinja, Dunjascha, Elkwinja, Hesinja, Irinja, Jadvine, Karinja, Nadjescha, Rowena, Vanjescha
- *Familiennamen:* Alwinnen, Baerow, Bornski, Firunkis, Gartimpski, Gerberow, Karenkis, Larinow, Saraski, Timpski
- *Adelsfamilien:* von Salderkeim, von Quelldunkel, von Ouvenstam, von Wosna, von Eschenfurt

Kulturpaket Bornländer (18 AP)
Fährtensuchen +1, Holzbearbeitung +2, Lebensmittelbearbeitung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Wildnisleben +1, Zechen +2

Von der Hauptstadt Festum aus lenkt er die Geschicke des Landes. Alle Adligen leiten ihren Anspruch aus dem Erbe der Theaterritter ab, einem uralten, mittlerweile erloschen Kämpferbund.
In der Hauptstadt haben sich wohlhabende Fernhändler etabliert, und von vielen Aventuriern werden die Festumer aufgrund der Vorstellung, dass sie allesamt durch den Fernhandel reich geworden sind, Pfeffersäcke genannt. Dort befindet sich auch das Festumer Ghetto, in dem Goblins den Menschen unliebsame Berufe wie das Rattenfangen oder Gerben abnehmen.
Weltsicht und Glaube: Auf dem Land werden vor allem Peraine und Travia verehrt, im Norden verstärkt Firun und seine Tochter Ifirn, die Wintermaid. Der Adel huldigt eher Rondra als Praios und trägt wie das einfache Volk oft kleine Talismane mit Götterbildern oder Schutzheiligen bei sich.
Sitten und Bräuche: Die Bornländer sind gutherzige, zuweilen dickköpfige Menschen, die gerne hochgeistigen Getränken gegen die Kälte des Winters und des Lehnswesens zusprechen. Der Adel berauscht sich zudem mit Vorliebe am Privileg der Jagd, auf dessen Einhaltung genauestens geachtet wird.



Fjarninger

Doch bei Weitem nicht jeder Adlige im Bornland ist reich: Es gibt viele Brückenbarone, die nicht mehr haben als ihren Titel und zusehen müssen, wie sie ihr Auskommen fristen.
Bekannt ist das Bornland auch für seine Küche: Berüchtigt sind der Meskinnes-Schnaps, Sewerischer Met, die Plötzinger Dotzen und weitere regionale Spezialitäten.
Tracht und Bewaffnung: Es herrschen strenge Kleidervorschriften für die bornischen Bauern, die zu jeder Jahreszeit auf dem Feld meist nur Kittel und Strohschuhe tragen dürfen. Darüber hinaus sind ihnen einfache Felle gestattet, die sie sich aber erst einmal leisten können müssen. Der Adel hingegen hüllt sich in kostbare Pelze und trägt nicht zuletzt die typische Bärenfellmütze. Waffen und Rüstungen ähneln denen des Mittelreichs: Während der Adel Schwert, Lanze und Zweihänder führt, verteidigen sich Bauern höchstens mit Sichel oder Dreschflegel.

Fjarninger

Den Fjarningern, deren Eigenbezeichnung *Frundengar* („die unter Frunus Schutz stehen") lautet, ist die Kälte ihrer Heimat ins Blut gekrochen. Sie sind hartherzige, allein dem Überleben verpflichtete Barbaren der nordwestlichen Eisödnis, gewaltig von Gestalt und unbarmherzig in ihren Bräuchen.
Verbreitung und Lebensweise: Die Nebelzinnen und deren angrenzende Gebirge sind ihre angestammten Siedlungsgebiete. Hier errichten die vierzig bis sechzig Mitglieder zählenden Sippen ihre Fellhütten, die sie mit einer wehrhaften Mauer aus Eisblöcken umgeben. Die Jagd auf Großwild hält sie am Leben. Immer wieder kommt es in den Tälern, Tiefebenen und Gebirgspässen zu Raubüberfällen auf norbardische Händler, nivesische Weidezüge oder unglückselige Wanderer. Die Geschlechter sind bei Barbaren insofern gleichberechtigt, als allein die Fähigkeiten jedes Einzelnen seinen Wert für die Sippe ausmachen.
Weltsicht und Glaube: Die Fjarninger verehren vornehmlich Frunu, den Herrn des Eises, und seine Gemahlin Angara, die Herrin des Herd- und des Schmiedefeuers. Anderen Völkern und deren Lebensweisen und Glaubensvorstellungen gegenüber sind sie weitgehend gleichgültig. Ihre Welt beginnt und endet mit dem Hunger.
Sitten und Bräuche: Die Prüfungen und Rituale, die bereits die Jüngsten ertragen müssen, erscheinen Außenstehenden als überaus grausam und herzlos. Doch nur, wer schon in frühester Kindheit der Einsamkeit, der Kälte und der Unerbittlichkeit des Landes trotzt, hat auch eine Zukunft und hilft der Gemeinschaft zu überleben – oder fällt ihr wenigstens nicht zur Last.
Bei den Fjarningern gibt es nur selten Zauberer, und wenn doch, dann werden sie meist zu *Skuldur* oder *Skuldrun* (Mehrzahl: *Skuldar*), Priester, die das Wirken der Götter ergründen wollen und die ganz besondere Geister, die sogenannten *Harigastur*, in Waffen bannen können.

Fjarninger
Sprache: Fjarningsch (je nach Stamm)
Schrift: keine
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)
Sozialstatus: Adel
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* Händler (vor allem Tauschhändler), Heiler, Jäger, Söldner, Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* –
- *Geweihtenprofession:* –

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Kälteresistenz, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Typische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Blutrausch, Hitzeempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn), Unfähig in Gesellschaftstalenten
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar
Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, engen Räumen oder Höhe), Fettleibig, Kälteempfindlich, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Zerbrechlich
Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Holzbearbeitung, Klettern, Körperbeherrschung, Kraftakt, Metallbearbeitung, Orientierung, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Reiten, Schlösserknacken
Typische Namen:

- *männlich:* Asgold, Blotgrim, Engur, Frunobar, Gjallur, Havgrimur, Pandur, Raluf, Surthor, Valbrandar
- *weiblich:* Asgora, Dandagard, Funudara, Gunnlaug, Halfga, Jaldrud, Rangra, Svannlaug, Ulfgard, Ylwa
- *Bekannte Stämme:* Doppelaxt-Leute, Eisfuchs-Leute, Schreiende-Schwerter-Leute

Nachnamen sind unüblich, Ehrennamen wie Bärentöter, Frostklinge oder Schleichender Tod beliebt.

Kulturpaket Fjarninger (33 AP)
Einschüchtern +2, Fährtensuchen +1, Körperbeherrschung +1, Kraftakt +2, Metallbearbeitung +1, Orientierung +2, Selbstbeherrschung +1, Steinbearbeitung +1, Wildnisleben +2

Tracht und Bewaffnung: Zur traditionellen Kleidung der Fjarninger gehört neben Lederhose, weichen Stiefeln, Fellgamaschen und Fellschurz vor allem eine Weste oder ein Umhang aus Pelz. In den Kampf ziehen sie bevorzugt mit schweren, oft schon beim ersten Schlag tödlichen Hiebwaffen wie der Barbarenstreitaxt oder dem Barbarenschwert. Die Fjarninger stellen selbst nur Bronzewaffen her. Stahlherstellung ist den Fjarningern unbekannt, daher sind Stahlwaffen selten und meist Beutegut. *Harigastur*-Waffen der Zauberschmiede mit Anteilen des magischen Metalls Mindorium sind eine Ausnahme.

Horasier

Das Horasreich ist die bedeutendste See- und Handelsmacht an der Westküste und der fortschrittlichste Staat Aventuriens, dessen bosparanisches Erbe weite Teile des Kontinents prägt. Hier gedeihen Kunst, Handel und Wissenschaft, aber auch Intrigen.
Verbreitung und Lebensweise: Im Norden erstreckt sich das Horasreich bis Grangor, im Süden bis auf die Höhe von Drôl, während die Eternen und die Goldfelsen die Landmarken im Osten bilden. Das Liebliche Feld, der städtische Kulturraum zwischen Grangor und Neetha, weist eine einzigartige Besiedlungsdichte auf, die nicht zuletzt durch die ertragreiche Landwirtschaft ermöglicht wird. In den Metropolen gedeihen Bildung und Wissenschaft, getragen und finanziert vom Patriziat, das den Erbadel vielerorts überflügelt hat. Das Land wird von Adligen und Patriziern beherrscht, die untereinander um Macht und Einfluss ringen.
Die Hauptstadt des Reichs ist Vinsalt, eine Stadt, die auf eine über tausendjährige Geschichte zurückblicken kann und die einst als Bosparan bekannt war.
Weltsicht und Glaube: Der Horasier lässt nichts auf sich und seine überlegene Stellung kommen. Freiheit und Kultiviertheit, Verstand und ein gutes Auskommen sind ihm die höchsten Tugenden, während Sklaverei nicht nur entschieden abgelehnt, sondern aktiv bekämpft wird. Hesinde und Rahja nehmen einen besonderen Platz im Pantheon der Zwölf ein. Einen besonderen Stellenwert hat auch der Hesindesohn Nandus, der als Sinnbild für Wissenschaft und Forschung gilt. Als Land an der Küste spielt auch Efferd eine wichtige Rolle sowie Aves, der Schutzpatron der Entdecker. Auch dem Horas, dem Herrscher des Reichs, wird eine kultische Verehrung durch Nationalisten zuteil.
Sitten und Bräuche: Musik, Tanz und Poesie, Lebenslust, Liebesreigen und Literatur spielen im kulturellen Leben der Horasier eine große Rolle, zumal selbst das einfache Volk oft des Lesens mächtig ist. Am Hofe und in den Städten gehören Mode und Manieren, Wein und (Intrigen-)Spiel zum guten Ton.
Tracht und Bewaffnung: Schnürmieder und Spitzenkragen, taillierte Jacken und Brokat, weite Kniehosen, Stulpenstiefel und der breitkrempige Federhut gehören für den extravaganten Modegeschmack der adligen und großbürgerlichen Horasier zur Grundausstattung. Während Frauen zu festlichen Anlässen mit Prunkkleidern, ausladenden Röcken und auffälligen Dekolletés aufwarten, tragen sie im Alltag durchaus auch Hosen und Stiefel. Genügen Wortgefechte nicht, greift der Liebfelder bevorzugt zu schlanken und leichten Waffen wie Dolch, Rapier oder Degen.



Horasierin

Maraskaner

Mittelländische Siedler und Tulamiden des Beni-Rurech-Stammes verschmolzen vor über 700 Jahren zu einer ebenso farbenfrohen wie eigenwilligen Mischkultur, deren Glaube an die Schönheit der Welt der Gewissheit um ihre Grausamkeit gegenübersteht.

Verbreitung und Lebensweise: Maraskaner leben auf der namensgebenden, größten Insel Aventuriens. Durch die Kriege und Besatzungen der letzten Jahrzehnte verweilen jedoch viele von ihnen im Exil an der gesamten Ostküste des Kontinents – überwiegend aber in Festum, Khunchom und Al'Anfa. Traditionell führen sie ein Leben im Kreise mehrerer Generationen, wo es untereinander nur wenige Geheimnisse gibt. Maraskaner tragen ihr Herz auf der Zunge, ihr Schwert in der Hand und ihren Verstand in den Wolken. Sie sind gefühlsbetont, aufbrausend und zuweilen respektlos. Ihre nach außen hin lärmende Art steht im augenscheinlichen Widerspruch zu ihrer gedankenvollen Philosophie und tiefen Religiosität.

Weltsicht und Glaube: Für einen Maraskaner ist sein Glaube nicht Teil des Lebens, sondern das Leben Teil seines Glaubens. Er betrachtet den Gang der Welt als einen Diskusflug zwischen den Zwillingsgöttern Rur und Gror, die gleichzeitig Mann und Frau sind. Der daraus abgeleitete Dualismus und die Schönheit des als Geschenk erschaffenen Weltendiskus durchdringen alle Bereiche des Daseins. Höchstes Ziel jedes Einzelnen ist es, die vierundsechzig Fragen des Seins zu finden, um sie Gror zu stellen, wenn der Weltendiskus die Gottheit erreicht.

Horasier
Sprache: Garethi (Horathi)
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Belhanka, Bethana, Grangor, Kuslik, Methumis, Neetha, Vinsalt)
Sozialstatus: Adel
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiator, Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Nichthorasier)
Untypische Vorteile: Begabung in Naturtalenten
Untypische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen)
Typische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Handel, Magiekunde, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde, Tanzen
Untypische Talente: Fährtensuchen, Fliegen, Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben
Typische Namen:

- *männlich:* Alricio, Baduin, Carolan, Cusimo, Duardo, Horadan, Jacopo, Phedro, Quendan, Rondrigo
- *weiblich:* Ardare, Carisia, Elaria, Gylvana, Hesindiane, Pamina, Quedora, Rahjamande, Sanya, Sharina
- *Familiennamen:* Bosvani, Caranda, Delicado, Marnion, Melior, Novacasa, Spinola, Torrean, Ulfaran, Vansanti
- *Adelsfamilien:* Barazza, Casibelli, Cavarno, Marcia, Sulvano

Bei Adligen wird häufig ein *dy* zwischen Vor- und Familienname benutzt, beispielsweise Ardare dy Casibelli.

Kulturpaket Horasier (27 AP)
Betören +1, Boote & Schiffe +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Handel +1, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Tanzen +1



Maraskanerin

Sitten und Bräuche: Der Gruß „Preise die Schönheit Bruderschwester“ wird gern und häufig verwendet und von Nichtmaraskanern ebenso stirnrunzelnd zur Kenntnis genommen wie der selbst Erwachsene einschließende Adoptionsbrauch und die traditionelle Diskusstafette.
Berühmt ist auch der *Kladj* der Maraskaner. Fast nirgends sonst in Aventurien verbreiten sich so schnell Gerüchte und Informationen.
Tracht und Bewaffnung: Bunte und wild bedruckte Kittel, Jacken und Röcke, kniehohe Gamaschen, Strohsandalen und Stiefel mit Holzsohlen sind unter Maraskanern äußerst beliebt. Die Frisuren der Frauen (und der ritterähnlichen Buskure), mit ihren zahllosen Zöpfen oder Türmen aus Spangen, Harz und Haarteilen sind genauso typisch wie der berühmte Hartholzharnisch, das Tuzakmesser und der Diskus.

Mhanadistani

Mhanadistan ist die Wiege der heutigen Tulamiden und damit der ersten menschlichen Hochkultur Aventuriens. Zwar sind die Tage des Diamantenen Sultanats lange vorüber, doch in den Geschichten aus 1001 Rausch leben sie bis heute weiter. Obwohl Mhanadistan nur eine Region innerhalb der Tulamidenlande ist, werden die meisten Tulamiden der benachbarten Regionen ebenfalls als Mhanadistani bezeichnet.

Maraskaner
Sprache: Garethi (Maraskani) oder Tulamidya (Maraskani-Tulamidya)
Schrift: Kusliker Zeichen oder Tulamidya (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Boran, Jergan, Sinoda, Tuzak)
Sozialstatus: Adel
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiator, Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* –

Typische Vorteile: Giftresistenz, Hitzeresistenz, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Mittelreicher), Schlechte Eigenschaften (Neugier)
Untypische Vorteile: Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Angst vor ... (Insekten), Farbenblind, Schlechte Eigenschaften (Jähzorn)
Typische Talente: Götter & Kulte, Heilkunde Gift, Orientierung, Pflanzenkunde, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Fahrzeuge, Fliegen
Typische Namen:

- *männlich:* Alrech, Brinziber, Denderan, Dschindziber, Feruziber, Firold, Gerbaldijian, Mulziber, Perjin, Vegsziber
- *weiblich:* Bekasabu, Dajida, Fathimajida, Garasab, Harikajida, Madajida, Shinojida, Tsaryscham, Yasindajida, Zulamidjida

Nachnamen sind nicht üblich, aber oft wird der Heimatort oder ein Spitzname an den Vornamen gehängt, beispielsweise Vegziber von Sinoda oder Dajida die Flinke.

Kulturpaket Maraskaner (26 AP)
Götter & Kulte +1, Heilkunde Gift +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +1

Verbreitung und Lebensweise: Das südöstlich des Raschtulswalls liegende Mhanadistan erstreckt sich in östlicher Richtung zwischen den Flüssen Mhanadi und Gadang bis zum Golf von Tuzak und geht nach Süden in die eigentlichen Tulamidenlande über, die zwischen Küste und Unauer Bergen bis zur Mündung des Chanebs reichen. Das Land ist geprägt von Ackerbau und Viehzucht, die den Hunger der Städte stillen. Die Abhängigkeit der Großstädte wie Fasar und Thalusa vom Ertrag der Stromländer und das gleichzeitige Überlegenheitsgefühl der Städter gegenüber den Bauern führen in dem bevölkerungsreichen Land durchaus zu Spannungen. Da allein materieller Besitz Rang und Einfluss bestimmt, beschreiten die Menschen nur allzu verschiedene Wege, um an Reichtum zu gelangen. In den Städten wenden sich jene, die weder durch Handel noch durch Handwerk ein Auskommen finden, oft der Beutelschneiderei oder Schlimmerem zu.



Mhanadistani

Und auf dem Land suchen oft ganze Räuberbanden die Wehrhöfe und Karawansereien heim.

Weltsicht und Glaube: Der zwölfgöttliche Himmel wird oft nach einem dualistischen Prinzip in einen gebenden und einen nehmenden Teil unterteilt. Allerdings sind sowohl die Zuteilungen regional verschieden, als auch die Einordnung diverser Halbgötter, Heiliger und Schutzpatrone ins Gefolge der Zwölf. Phex – als der nächtliche Jäger und auch Gott der Magie *Feqz* genannt – sowie *Rascha* (der tulamidische Name Rahjas) genießen jedoch eine allgemein hohe Verehrung.

Sitten und Bräuche: Die Tulamiden leben in einer meist patriarchalischen Kultur, in der ein Mann so viele Frauen sein Eigen nennen darf, wie er ernähren kann. Sklaverei ist ein fester Bestandteil des täglichen Lebens. Berühmt sind die Tulamiden für das Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel, das wohl bekannteste Brettspiel Aventuriens und, als Erfinder der Al'Gebra, für ihre ausgeprägte Zahlenmystik.

Die Tulamiden praktizieren vor allem Gildenmagie und einige der ältesten aventurischen Städte wie Fasar, Rashdul und Khunchom verfügen über ehrwürdige Zauberschulen.

Tracht und Bewaffnung: Kaftan und Turban sind ebenso verbreitet wie Tunika und Strohhut. Ob die Wahl auf Khunchomer oder Dolch, Schuppenpanzer oder Kettenhemd fällt, ist jedoch eher eine Frage des Geldbeutels und der ortsüblichen Witterung, denn des Geschmacks.

Mhanadistani
Sprache: Tulamidya (Mhanadisch-Balashidisch)
Schrift: Tulamidya (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Fasar, Khunchom, Rashdul, Thalusa)
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe (vor allem Katzenhexen), Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Glück, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Novadis, Mittelreicher, Aranier, Frauen und Maraskaner), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier, Neugier)
Untypische Vorteile: Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen, Menschenmassen)

Typische Talente: Brett- & Glücksspiel, Gassenwissen, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Handel, Magiekunde, Reiten, Sagen & Legenden, Sternkunde, Taschendiebstahl, Überreden
Untypische Talente: Fahrzeuge
Typische Namen:

- *männlich:* Abu, Cherek, Dschadir, Farsid, Hamar, Ismeth, Jassafer, Kasim, Shafir, Tarek
- *weiblich:* Chanya, Demeya, Djamilla, Kerime, Manjula, Nassiban, Palmeya, Sajida, Yeshina, Zulhamin
- *Ehrennamen für Männer:* al-Ahjan (der Kämpferische), al-Ahmad, (der Rächer), al-Alam (der Gelehrte), al-Ankhra (der Löwe), al-Fessir (der Listige)
- *Ehrennamen für Frauen:* al-Jamila (die Schöne), ash-Shabra (die Glänzende), ash-Shaya (Juwel), as-Sarjaban (Aranierkatze), bint-al-Laila (Tochter der Nacht),

Namen werden mit *ibn* bei Männern und *saba* oder *-sunni* bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutter verbunden (beispielsweise Djamilla saba Kerime, Zulhamin Yeshinasunni oder Cherek ibn Hamar)

Kulturpaket Mhanadistani (28 AP)
Brett- & Glücksspiel +2, Gassenwissen +2, Geschichtswissen +1, Götter & Kulte +2, Handel +2, Magiekunde +1, Sagen & Legenden +2, Überreden +1

Mittelreicher

Die Menschen sind das zahlreichste Volk Aventuriens, und das Mittelreich ist das Gesicht und die bestimmende Kulturregion des Kontinents.

Verbreitung und Lebensweise: Unter allen Ländern Aventuriens nimmt das Raulsche Reich, auch Mittelreich oder Neues Reich genannt, die größte Fläche ein. Heutzutage erstreckt es sich von der sturmgepeitschten Küste des Meeres der Sieben Winde im Westen bis zur Tobrischen See und dem Golf von Perricum im Osten. Vom Raschtulswall und dem Strom Yaquir im Süden bis zum Rathil, dem Finsterkamm und den Drachensteinen im Norden herrscht Kaiserin Rohaja von Gareth. Das Reich umfasst verschiedene Provinzen, jede einzelne so groß wie anderswo ein ganzes Königreich.

Ganz im Westen liegt das **Fürstentum Albernia** mit seiner Hauptstadt Havena, dem größten und wichtigsten Handelshafen am Meer der Sieben Winde. Weite Bruchlandschaften, Wälder, Seen und tückische Moore bedecken das albernische Land. Und vermutlich sind nirgendwo sonst so viele Feenwesen heimisch wie im undurchdringlichen Farindelwald. Über Albernia hinaus bekannt sind die Sagen über den mächtigen Flussvater, die Seele des Großen Flusses. Die Albernier selbst sind äußerst freiheitsliebend und halten Efferd, den Meeresgott, und Rondra, die Göttin des Kampfes, hoch in Ehren.

Zwischen Albernia und den Gipfeln von Koschbergen und Eisenwald liegt das **Herzogtum Nordmarken** –, berühmt für seine mächtigen Herzöge und praiostreuen Adligen, berüchtigt für seine Flusspiraten und seine geheimnisvollen Druidenzirkel.

Gebirge, Hügel und dichte Wälder mit zahlreichen Siedlungen prägen das Herzogtum, und die Verwaltung des Mittelreiches residiert in der nordmärkischen Hauptstadt Elenvina. Traditionell sind die unverbrüchlich treuen Nordmärker und die freiheitsliebenden Albernier sich spinnefeind.

Wer an das **Fürstentum Kosch** denkt, denkt an Zwerge und Gemütlichkeit. Viele wichtige Bergkönigreiche der Zwerge finden sich in diesem Landstrich. Die Provinz umfasst große Teile des gleichnamigen Gebirges und das hügelige Land östlich davon bis hin zum Großen Fluss. Ein Viertel der Untertanen besteht aus Zwergen und so gilt der Kosch ganz zu Recht als Zentrum der aventurischen Handwerkskunst.

Die südlichste Provinz des Mittelreichs ist das **Fürstentum Almada** am Fluss Yaquir, und wenn man den Liedern der Barden Glauben schenken will, ist dieses Land so schön, aber auch so wehrhaft wie eine Rose. Die Almadaner verstehen sich als Bastion gegen die ungläubigen Novadis, die Krieger aus der glühenden Wüste Khôm, die immer wieder den mächtigen Yaquir überqueren, um in Almada auf Raubzug zu gehen. Der almadanische Adel ist weithin als stolz, widerborstig und heißblütig bekannt. In dem ehemaligen Königreich ließ sich der junge Bruder der Kaiserin Rohaja zum Gegenkaiser krönen, bevor die Kaiserin ihre Ansprüche erneut durchsetzen konnte. Die Almadaner leben gut vom Weinbau und der Pferdezucht, und sie sind weithin als lebensfroh bekannt, wenngleich auch als ein wenig streitlustig.

Nordöstlich des Kosch liegt die **Markgrafschaft Greifenfurt**, die immer wieder unter den blutrünstigen Angriffen der Orks zu leiden hat.





Mittelreicher

Mittelreicher
Sprache: Garethi (je nach Provinz)
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Angbar, Elenvina, Gareth, Greifenfurt, Havena, Punin)
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Stammeskrieger, Gladiator sehr selten
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Glück
Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Andersgläubige, Elfen, Orks, Goblins und Nichtmittelreicher), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Kälteresistenz
Untypische Nachteile: keine
Typische Talente: Holzbearbeitung, Metallbearbeitung, Pflanzenkunde, Stoffbearbeitung, Tierkunde
Untypische Talente: Fliegen
Typische Namen:

- *männlich:* Alrik, Cordovan, Darian, Erlan, Gerion, Hagen, Praiodan, Refardeon, Viburn, Yendor
- *weiblich:* Alena, Caya, Dorlen, Elwene, Fiana, Khorena, Oleana, Quisira, Sannah, Xaviera
- *Familiennamen:* Alfaran, Berlind, Damotil, Fuxfell, Grabensalb, Harnischmacher, Meeltheuer, Steinhauer, Winterkalt, Zandor
- *Adelsfamilien:* vom Berg, von Galahan, von Mersingen, von Streitzig, von Sturmfels

Kulturpaket Mittelreich (12 AP)
Holzbearbeitung +1, Metallbearbeitung +1, Pflanzenkunde +1, Stoffbearbeitung +1, Tierkunde +1

Karg ist das Leben auf den Feldern des Landes, dafür aber eifrig in den Handwerksstuben der Stadt Greifenfurt. Bis heute wollen die Stimmen nicht verstummen, die davon künden, dass es überall auf Greifenfurter Land noch geheimnisvolle und gut versteckte Kultplätze gibt, an denen Orks Menschenblut opfern, um ihren Götzen zu huldigen.

Östlich des Kosch kommt nun das **Königreich Garetien**, die zentrale Provinz des Mittelreichs, auf der sich auch die Hausmacht der Kaiser des Mittelreiches gründet, denn Kaiserin Rohaja ist zugleich Königin Garetiens. Das Land ist fruchtbar und Handel und Handwerk florieren. Und doch scheint das ganze Königreich damit beschäftigt, die vielen hungrigen Mäuler der Metropole Gareth zu stopfen. Denn die Hauptstadt Garetiens und des Mittelreichs ist die größte Stadt des Kontinents, zu der fast alle großen Straßen führen. Es ist eine Stadt der Bürger und Zünfte, der Geweihten und Krieger, der Diebe und Streuner, regiert von einem Rat der Helden. Unheimlichster Ort Garetiens ist der verfluchte Wald südwestlich der Hauptstadt, die sogenannte Dämonenbrache, wo einst die Erste Dämonenschlacht stattfand.

Überall in Garetien finden sich riesige Mauern, die unmöglich von Menschenhand geschaffen worden sein können – und bis heute sind ihre Geheimnisse kaum enträtselt.

Die **Rommilyser Mark** mit ihrer Hauptstadt Rommilys ist als neue Markgrafschaft aus dem ehemaligen Darpatien hervorgegangen. Das einstmals fruchtbare und reiche Land wurde lange Jahre durch Kriegsfürsten und Räuberbarone ausgepresst, und es ist erst vor Kurzem gelungen, die Wildermark durch einen mächtigen Schwertzug unter dem Banner der Kaiserin zu befrieden.

Nördlichste Provinz des Reiches ist das **Herzogtum Weiden**, das sich bis in die Rote Sichel hinein und längs der südlichen Ufer des Neunaugensees erstreckt. Hier wird die Tradition des Rittertums in seiner ursprünglichsten Form in Ehren gehalten, und die Weidener verstehen sich als Schild des Reiches gen Norden. Die Ritter des Herzogtums warten nur darauf, dass die Orks ihre nächste Chance wittern, das Mittelreich anzugreifen. Die Rinderbarone, die über große Weideflächen und riesige Herden verfügen, gehen beim Kampf um die Macht nicht zimperlich vor. Beschützt wird das Land auch von der mächtigen Fee Pandlaril, die im Neuenaugensee leben soll. Bewohnt werden die tiefen Wasser von einem gigantischen Monster und fleischfressenden Neunaugen. In der Mitte erhebt sich ein gewaltiger Feuerberg, von dem es heißt, eine elfische Feuerfürstin habe ihn geschaffen, als sie in die Welt trat.

Das **Herzogtum Tobrien** wurde von der Borbaradianischen Invasion so schwer getroffen wie keine andere Provinz des Reiches, und immer noch sind Teile dieses alten Landes von den Dämonenknechten besetzt. In dem dünn besiedelten Landstrich lebt ein zäher Menschenschlag, der Firun, den Gott der Jagd, hoch verehrt. In den tiefen Wäldern, so wird gemunkelt, hausen leibhaftige Dämonen. Viele alte Schätze aus der Zeit der wandernden Alhanier, der Vorfahren der Norbarden, sollen sich hier verbergen und es heißt auch, dass der Riese Gorbanor im Ysli-See schlafen soll, nur darauf wartend, dereinst die Dämonenstadt Yol-Ghurmak in die Tiefen des marmorblauen Sees zu reißen.

Weltsicht und Glaube: Der Zwölfgötterglauben, der am Herd, am Schrein oder im Tempel praktiziert wird, ist die vorherrschende Religion des Mittelreichs. Die Schwerpunkte der Verehrung sind je nach Provinz unterschiedlich. Stadtbewohner erweisen sich oft toleranter gegenüber anderen Glaubensrichtungen und sehen oder hören auf dem Handelsweg mehr von der Welt.

Sitten und Bräuche: Generell gibt es große regionale Unterschiede, wobei auf dem Lande oft Aberglaube und Volkstümlichkeit stärker ausgeprägt sind als in den aufgeklärten Städten. Männer und Frauen sind jedoch allerorts gleichberechtigt.

Tracht und Bewaffnung: Einfache Hosen und Beinlinge, Kleider und Röcke, Tuniken und Hemden sowie Westen und Umhänge aus Wolle und Leinen gehören ebenso zur üblichen Kleidung wie Sandalen und Wickelgamaschen oder Stiefel.

Kostbarere Stoffe sind dem Adel und dem Großbürgertum vorbehalten, abgetragene Trachten hingegen den Bauern. Zur Verteidigung an den Stadtmauern werden gemeinhin Hellebarden und Armbrüste eingesetzt, indes zählt der Dolch zur Alltagsbewaffnung. Bauern wehren sich mit Knüppel und Beil, der Landadel schwingt Streitkolben nebst Schwert. Kettenhemden sind bei Kriegern, Plattenrüstungen bei Rittern verbreitet, doch trägt man in den unterschiedlichen Provinzen jeweils auch andere Tracht, Rüstungen und Waffen.

Mohas

Die Bezeichnung „Moha“ leitet sich von den Mohaha ab, dem größten Waldmenschenstamm. Es ist eine gebräuchliche Sammelbezeichnung, die von jenen geprägt wurde, die zwischen der Vielzahl von Stämmen des südaventurischen Dschungels keine Unterschiede sehen.

Verbreitung und Lebensweise: Tatsächlich gehören die Bewohner der Gebirge und Urwälder des Festlands südlich von Loch Harodrôl vor allem dem Volk der bronzehäutigen Waldmenschen an. Viele der Waldinselarchipele werden hingegen überwiegend von den schwarzen Utulus bewohnt.

Die Mohas sind Jäger, Sammler und Fischer, deren täglichen Kampf ums Überleben Männer und Frauen gleichermaßen bestreiten.

Weltsicht und Glaube: Die Waldmenschen kennen unzählige Natur- und Ahnengeister sowie die jaguargestaltige Schöpfergottheit Kamaluq, die sie mehr fürchten als verehren. Zudem wird jedem Waldmenschen ein persönlicher Schutzgeist *(Tapam)* zugesprochen. Die Utulus wiederum beten den Sonnengott Obaran an und hegen einen ausgeprägten Argwohn gegenüber den Toten und dem Meer. Ferner leben zwischen Loch Harodrôl und Selem die in den Augen anderer Mohas verlorenen Stämme, welche durch den Kontakt zu den Südaventuriern teilweise zum Zwölfgötterglauben bekehrt wurden und ihr Dasein heute meist im Zwielicht der Städte fristen (z.B. die Stämme der Chirakah oder der Yakosh-Dey).

Sitten und Bräuche: Schrumpfköpfe *(Tsantsas)* und Verbote *(Tabus)* gehören zu den bekanntesten Bräuchen der Mohas. Der präparierte Kopf eines Feindes, dessen Geist hinter zugenähten Lidern und Lippen gefangen gehalten wird, gilt als wertvolle Trophäe.

Angeführt wird ein Stamm üblicherweise von einem Häuptling, der sowohl männlich als auch weiblich sein kann. Zu jeder Sippe gehört ein Schamane, der Medizinmann oder die Medizinfrau.

Tracht und Bewaffnung: In der schwülen Hitze des Dschungels ist außer einem Lendenschurz und weichem Schuhwerk kaum Kleidung vonnöten. Schmuckwerk aus Federn, Früchten und Zähnen sowie Hautmalereien *(Luola)* finden hingegen reichlich Zuspruch. Holzspeer, Blasrohr, Keule und Haumesser aus gehärtetem Holz oder Stein werden durch die Verwendung etlicher Waffengifte deutlich bedrohlicher, wenngleich die waffenlose Kampftechnik Hruruzat die Waldmenschen auch ohne Waffe zu gefährlichen Gegnern macht.



Moha

Mohas
Sprache: Mohisch (je nach Stamm)
Schrift: keine
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* Händler (vor allem Tauschhändler), Heiler, Jäger (vor allem Stammesjäger), Söldner, Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* –
- *Geweihtenprofession:* –

Typische Vorteile: Giftresistenz, Glück, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Richtungssinn, Schlangenmensch
Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen, dem Meer und Toten und Untoten), Kälteempfindlich, Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Nichtmohas), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Neugier)
Untypische Vorteile: Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Angst vor ... (Höhe, Insekten, Reptilien oder Spinnen), Krankheitsanfällig, Nachtblind, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier), Unfähig in Naturtalenten
Typische Talente: Fährtensuchen, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Sinnesschärfe, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Metallbearbeitung, Reiten, Schlösserknacken, Zechen
Typische Namen:

- *Waldmenschen:* Cankuna (Flink), Kehala (Schildkröte), Takate (Dessen Hand immer blutig ist), Wapiya (Seine Hände tun Gutes), Yako (Katze, Raubkatze)
- *Utulu:* Kalimba, Mangabe, Shasiwatu, Tenkile, Usuthu
- *Tocamuyac:* Anakena, Ataranga, Kiri, Miru, Rano
- *Bekannte Stämme:* Anoiha, Chirakah, Darna, Haipu, Keke-Wanaq, Miniwatu, Mohaha, Napewanha, Oijaniha, Panaq-Si, Ruwangi, Shokubunga, Tocamuyac

Mohische Namen können sowohl weiblich als auch männlich sein.

Kulturpaket Mohas (38 AP)
Fährtensuchen +1, Heilkunde Gift +1, Körperbeherrschung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Sagen & Legenden +1, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +2



Nivesin

Nivesen

Die Kinder der nördlichen Steppen und der Himmelswölfe sind eine der ältesten Kulturen Aventuriens, deren Lebensweise im Rhythmus der Jahreszeiten und im Takt der Karenhufe sich kaum von jener ihrer Vorfahren unterscheidet. Sie bezeichnen sich selbst als *Nikaureni*.

Verbreitung und Lebensweise: Die Siedlungs- und Wanderungsräume der Nivesen erstrecken sich über ganz Nordaventurien von den Salamandersteinen bis zur Bernsteinbucht. Ihre Lebensgrundlage ist das Karen, ein rentierartiger Grasfresser, dessen Fleisch sie essen, dessen Haut und Felle sie tragen und dessen Sehnen wie auch Knochen sie zu den tausend kleinen und großen Dingen (z.B. ihren Jurten) des Alltags verarbeiten. Zu Beginn des Frühlings ziehen die Hirten mit riesigen Herden zu den Sommerweiden und kehren erst kurz vor Wintereinbruch wieder zurück. Die Natur gibt ihnen alles, was sie zum Leben brauchen, und nimmt es ihnen auch wieder, wenn die Zeit gekommen ist.

Alle Sippen haben zwei Häuptlinge, einen männlichen und einen weiblichen. In der nivesischen Kultur sind Männer und Frauen gleich angesehen, teilen ihre Aufgaben jedoch in männliche und weibliche Arbeit ein.

Weltsicht und Glaube: Die Nivesen glauben an die Himmelswölfe, und verehren vor allem Gorfang, den Rudelführer, und dessen Tochter Liska, die Götter und Sterbliche zusammenführt. Dem Schöpfungsmythos der Nivesen zufolge wurden Mensch und Wolf als Geschwister erschaffen, fielen jedoch aufgrund eines menschlichen Frevels vom Mond in die entbehrungsreiche Welt.

Nivesen
Sprache: Nujuka (je nach Stamm)
Schrift: keine
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Wegstrecke)
Sozialstatus: Adel
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* Händler (vor allem Tauschhändler), Heiler, Jäger (vor allem Stammesjäger), Söldner, Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* –
- *Geweihtenprofession:* –

Typische Vorteile: Kälteresistenz, Richtungssinn
Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen, Höhe und Toten und Untoten)
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Fettleibig, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte Eigenschaften (Goldgier)
Typische Talente: Fährtensuchen, Fahrzeuge, Körperbeherrschung, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Sinnesschärfe, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Boote & Schiffe, Einschüchtern, Etikette, Fliegen, Gassenwissen, Geschichtswissen, Kriegskunst, Reiten, Schlösserknacken
Typische Namen:

- *männlich:* Arko, Eiko, Garnan, Hunjok, Jurtan, Kinajo, Latu, Nerkjo, Tamperen, Valen
- *weiblich:* Amuri, Dana, Geika, Jalani, Kantala, Liskaju, Myrra, Nirka, Saari, Vaala
- *Bekannte Stämme:* Hokke, Rika-Lie, Takku, Lieska-Leddu, Lieska-Lärna

Kulturpaket Nivesen (37 AP)
Fährtensuchen +2, Fahrzeuge +1, Orientierung +2, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +2

Als Erbe dieser engen Verbindung sprechen manche Nivesen noch immer die Sprache der Wölfe oder können gar deren Gestalt annehmen.
Sitten und Bräuche: Mord ist den Nivesen ein unvorstellbarer Gräuel. Verwesende Leichen und andere Zeichen des Todes ängstigen sie aufgrund ihrer Glaubenswelt besonders. Die traditionelle Aufgabenteilung zwischen den ansonsten gleichgestellten Männern (Jäger und Hirten) und Frauen (Mütter und Handwerkerinnen) führt sogar dazu, dass jeder Sippe ein männlicher und ein weiblicher Häuptling vorstehen.
Kaskju (männlich) und *Kasknuk* (weiblich) (Mehrzahl: *Kaskjua*) sind die Schamanen der Nivesen. Sie beherrschen die Elemente des Eises und des Feuers und sind Mittler zwischen den Nivesen und den Himmelswölfen.
Tracht und Bewaffnung: Ihre Kleidung aus Fell und Leder sowie ihre charakteristische Fellmütze mit Ohrenklappen schmücken Nivesen gerne mit bunten Perlen, Stickwerk und Beinschnitzereien. Rüstungen werden im Allgemeinen eher selten getragen, und wenn, dann leichte Lederrüstungen. Als Waffen bevorzugen Nivesen Speer, Kurzbogen und Wurfkeule *(Rooke)*.

Norbarden

Unter hohem Himmel und durch weites Land ziehen die Wagentrosse der Norbarden. Sie sind fahrende Händler und Geheimniskrämer, die ihren Kunden jeden Wunsch von den Lippen ablesen und um jeden Heller aus den Geldkatzen ihrer Kunden feilschen.
Verbreitung und Lebensweise: Die Wagennomaden des Nordens ziehen durch ein riesiges Gebiet in Nordaventurien bis zum Ehernen Schwert, ihre Schlitten oder *Kaleschkas* (Einzahl: Kaleschka) genannten Kutschen vollgestopft mit unzähligen Dingen, für die es aber irgendwo immer einen Abnehmer gibt.



Norbarde

Norbarden
Sprache: Alaani (Gajka, Takellen)
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Wegstrecke)
Sozialstatus: keine
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* Händler, Heiler, Jäger, Söldner, Streuner
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier (selten)
- *Geweihtenprofession:* Hesindegeweihte, Phexgeweihte

Typische Vorteile: Kälteresistenz, Richtungssinn
Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen oder Höhe), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier), Verpflichtungen (gegenüber der Sippe)
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz
Untypische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Prinzipientreue (jeglicher Art)
Typische Talente: Fahrzeuge, Geographie, Handel, Orientierung, Überreden, Wildnisleben
Untypische Talente: Boote & Schiffe, Fliegen
Typische Namen:

- *männlich:* Aikul, Beril, Darjew, Fadril, Jagotin, Kergil, Laromir, Mikail, Radul, Tuljew
- *weiblich:* Barina, Dagris, Eika, Hetinka, Janka, Kolja, Lexaja, Olja, Slanka, Tuminka
- *Familiennamen:* Aljeff, Bolscheff, Choprutin, Dagoneff, Garkinen, Janig, Koranzig, Kowalejeff, Lugoltin, Sewerin

Kulturpaket Norbarden (18 AP)
Fahrzeuge +2, Geographie +2, Handel +2, Orientierung +1, Überreden +1, Wildnisleben +1

Norbarden leben für gewöhnlich im Schoß ihrer Sippe, der eine Frau, die Muhme, vorsteht. Eine Frau kann mehrere Männer haben. Bei dieser besonderen Art der Vielehe ist es üblich, dass Männer ihre Heimatsippe verlassen. Für gewöhnlich verweilen die fahrenden Händler selten länger an einem Ort, als der Markttag dauert. Wenn eine Sippe dennoch sesshaft wird, hat sie sich entweder bereits ein ansehnliches Handelsimperium aufgebaut oder ist gerade im Begriff es zu tun.

Weltsicht und Glaube: Die Norbarden verehren Hesinde, Phex und Firun sowie die Schwarmgöttin Mokoscha, die Tochter Hesindes (in manchen Auslegungen: Peraines) und Ingerimms.

Sitten und Bräuche: Norbarden sind außerordentlich anpassungsfähig, was Brauchtum und Traditionen anbelangt. Was ihnen schön oder nützlich erscheint, hält Einzug in ihre Wagenburg. Unersetzlich ist jedoch das allabendliche Lagerfeuer, an dem sie Geschichten und dem Gezeche frönen – und nicht zuletzt ihrer ausgeprägten Schwäche für Süßspeisen.

Unter den Norbarden werden die Traumdeuterinnen und Bewahrerinnen alter Mysterien *Zibiljas* (Einzahl: *Zibilja*) genannt. Sie beherrschen Ritualmagie, die dem Überleben ihrer Sippe nützt.

Tracht und Bewaffnung: Der nordaventurischen Kälte begegnen sie mit dem pelzbesetzten Rauleder ihres Wendemantels, dessen gedeckte Reisefarben auf den Marktplätzen grellen Tönen weichen. Verheiratete Männer haben für gewöhnlich kahl rasierte Köpfe und lang herabhängende Schnurrbärte, verheiratete Frauen hingegen breit rasierte Mittelscheitel. Neben Messer, Speer und Kampfstab führen Norbarden mit Vorliebe eine urtümliche Axt, die Molokdeschnaja.

Nordaventurier

Das Völkergemisch der Nordlande wird durch die rauen Bedingungen seiner Heimat und den täglichen Kampf ums Überleben geeint.

Verbreitung und Lebensweise: Diese Kultur umfasst alle Siedlungen nördlich der Salamandersteine, die keinem anderen Reich zugeordnet werden können. Nahezu jedes größere Dorf, das nicht nur Ackerbau, sondern auch Handel und Handwerk betreibt, ist in einem gewissen Maße ein Schmelztiegel, in dem Menschen mittelländischer oder thorwalscher Herkunft, Norbarden, Elfen, Halbelfen oder Goblins leben und einander meistens sogar leben lassen.



Nordaventurierin

Zwischen einsamen Jagdhütten, Handelsposten, Bauerndörfern und Einödhöfen, Kleinstädten und Städten erstrecken sich finstere Wälder, ausgedehnte Sumpfgebiete, schier endlose Steppen und raue Küstenregionen. Thorwalsche Piraten, Orks, Räuberbanden, wilde Tiere, der Winter und das Land selbst sind hier nur einige der unzähligen Gefahren.

Weltsicht und Glaube: In den Nordlanden mischen sich zusammen mit den unterschiedlichen Völkern auch deren Glaubensvorstellungen. So nimmt zwar Firun stellvertretend für den Zwölfgötterglauben oft den höchsten Rang ein, die elfische Weltsicht, Druiden- und Hexenkulte sowie der nivesische Glaube an die Himmelswölfe sind aber ebenfalls vielerorts verbreitet.

Sitten und Bräuche: Durch all die kulturellen Einflüsse und die Weitläufigkeit der Nordlande können sich die Gepflogenheiten bereits zwischen zwei benachbarten Dörfern grundsätzlich unterscheiden, zumal Nachbarschaft hier buchstäblich deutlich weiter gefasst wird.

Tracht und Bewaffnung: Neben den klassischen Reiterstiefeln tragen die Bewohner des Nordens überwiegend Tuniken, Hosen und Umhänge aus festen, warmen Materialien wie Leder, Fell, Wolle oder Elfenbausch. Schwere Dolche, Kurzschwerter, Speere, Streitäxte und Bögen dienen gleichsam der Abschreckung, der Jagd und der Verteidigung.

Nostrier

Im ewigen Streit mit ihren östlichen Nachbarn aus Andergast liegend, führen die Nostrier ein entbehrungsreiches Leben an der Westküste Aventuriens – immer bedroht von Thorwaler Piraten und unheimlichen Wesen aus der Waldwildnis.

Verbreitung und Lebensweise: Nostria erstreckt sich südlich der thorwalschen Siedlungsgebiete und nördlich des Mittelreichs.



Nostrierin

Nordaventurier
Sprache: Alaani, Garethi, Nujuka oder Thorwalsch
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Enqui, Oblarasim, Paavi, Riva, Uhdenberg)
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiator und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Richtungssinn, Zäher Hund
Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz
Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig
Typische Talente: Fährtensuchen, Fischen & Angeln, Handel, Holzbearbeitung, Lederbearbeitung, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Sternkunde, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben, Zechen
Untypische Talente: Betören, Fliegen, Geschichtswissen, Magiekunde, Mechanik, Rechtskunde
Typische Namen:

Die Nordaventurier verwenden je nach Herkunft mittelreichische, nivesische, norbardische und thorwalsche Namen.

Kulturpaket Nordaventurier (25 AP)
Fährtensuchen +1, Handel +1, Holzbearbeitung +1, Lederbearbeitung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Selbstbeherrschung +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1, Zechen +1

Nostrier
Sprache: Garethi (Nostrisch)
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Nostria-Stadt, Salza, Salzerhaven)
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiator und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Richtungssinn, Zäher Hund
Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Andergaster, Weltfremd – vor allem gegenüber Fortschritt, Welt außerhalb des Königreiches), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)
Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig
Typische Talente: Fischen & Angeln, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Fliegen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde
Typische Namen:

- *männlich:* Ablasion, Basilio, Dorleno, Ingvalion, Jasper, Kasimir, Modeno, Sapertyn, Valputrio, Zarquisio
- *weiblich:* Asmodette, Caristhea, Doranthe, Elida, Gloranthe, Kasmira, Mafizia, Nostriane, Sieghelmina, Yasmina
- *Familiennamen:* Adabasio, Elgeryn, Fischling, Kirschner, Linneweber, Mandelfein, Nosterweiß, Salzerin, Taschenneid, Wilmhold
- *Adelsfamilien:* von Fischteich, von Salza, von Salzerhaven, von Sappenstiel, von Vesselbek

Kulturpaket Nostrier (15 AP)
Fischen & Angeln +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1

Im Osten geht das Königreich in die Waldwildnis über, die es mit den Andergastern teilt und in der sich viele Geheimnisse aus alter Zeit finden. Mit den Andergastern verbindet die Nostrier eine uralte Fehde, an dessen Ursprung sich heutzutage niemand mehr erinnern kann. Hier lebt man vor allem vom Fischfang. Die Salzarele ist nicht nur der bekannteste Fisch Nostrias, sondern auch das Symboltier des Landes.

Unter der Herrschaft der zauberkundigen Königin Yolande II. Kasmyrin ringen alteingesessene Adelsgeschlechter in dem streng feudalen Staat um Macht und Einfluss. Sie tragen hochtrabende Titel wie Bombast oder Wojwode, ihre Ländereien und Einkünfte sind meist jedoch alles andere als groß.

Weltsicht und Glaube: Nostrier beten die Zwölfe an, wobei Peraine auf dem Land und Efferd an den Küsten hervorgehobene Rollen spielen. Zudem sind in Liedern und Geschichten, Festen und Ritualen, Ängsten und Hoffnungen Einflüsse eines althergebrachten Glaubens an Naturgeister und Fabelwesen unübersehbar, und Hexen bringt man sowohl Misstrauen als auch Verehrung entgegen. Die Götter werden als die Überderischen bezeichnet und es findet oft eine Verschmelzung verschiedener Gottheiten statt. In vielen dieser Bräuche sind die Nostrier ihren verhassten Nachbarn recht ähnlich, auch wenn sie es gar nicht gerne hören.

Sitten und Bräuche: Abgesehen von Küstenstädten wie Salzerhaven und Nostria, steht im bäuerlichen Raum der Wald im Mittelpunkt vieler Feste und Bräuche. Anders als in der andergastischen Gesellschaft herrscht zwischen Männern und Frauen Gleichberechtigung, was die Nostrier gerne hervorheben und ihren rückständigen Nachbarn unter die Nase reiben.

Tracht und Bewaffnung: Die Kleidungsgewohnheiten ähneln denen der mittelländischen Landbevölkerung. Durch die Generationen überdauernden Auseinandersetzungen mit Andergast haben die meisten Nostrier wenigstens eine (Kriegs-)Sense, einen (Kriegs-)Dreschflegel oder eine Holzfälleraxt im Haus und wissen damit auch abseits von Wald und Acker umzugehen.

Nach den Nostriern ist ein übergroßer Zweihänder benannt, den auch die Andergaster benutzen, ihn aber entsprechend ihrem Königreich umbenennen. Die Bewohner beider Königreiche neigen dazu, selbst scheinbar unbrauchbare Dinge nicht wegzuwerfen, sondern wiederzuverwenden.

Novadis

Die 99 heiligen Gesetze Rastullahs, der Glaube daran, von ihm auserwählt zu sein, die Entbehrungen, aber auch die Schönheit der Wüste, die Verantwortung für ihren Stamm und die Treue ihrer Pferde bestimmen das Leben und Sterben der Novadis.

Verbreitung und Lebensweise: Die Oasen und die fruchtbaren Randgebiete der Khôm bilden den traditionellen Lebensraum der Novadis. Auch wenn viele von ihnen in der Hauptstadt Unau oder in Mherwed beheimatet sind oder kleinere Enklaven in anderen Städten unterhalten, schlägt das Herz des Reitervolkes in der Wüste Khôm. Hier legen die nomadischen Stämme Jahr für Jahr gewaltige Strecken zurück und treiben regen Handel mit den in Oasensiedlungen und Städten sesshaften Novadis, die wiederum vor allem Landwirtschaft, Viehzucht und allerlei Handwerk nachgehen. Den novadischen Männern ist die Vielehe gestattet. Sie dürfen so viele Frauen heiraten, wie sie ernähren können, maximal aber sieben (acht Frauen sind dem Kalifen und neun ihrem Gott Rastullah vorbehalten). Herrscher aller Rechtgläubigen ist der Kalif.



Novadi

Novadis
Sprache: Tulamidya (Khôm-Novadisch)
Schrift: Heilige Glyphen von Unau (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Keft, Mherwed, Unau)
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiator und Ritter
- *Zaubererprofession:* Magier (selten)
- *Geweihtenprofession:* –

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Hitzeresistenz, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund
Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen und dem Meer), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Frauen und Ungläubige), Prinzipientreue (99 Gesetze), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Rachsucht)
Untypische Vorteile: Hitzeempfindlich, Kälteresistenz
Untypische Nachteile: keine
Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Kriegskunst, Orientierung, Pflanzenkunde, Rechtskunde, Reiten, Sinnesschärfe, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Fahrzeuge, Fischen & Angeln, Magiekunde
Typische Namen:

- *männlich:* Abdul, Chadim, Habled, Khorim, Omar, Mustafa, Nareb, Rashid, Said, Zahir
- *weiblich:* Aischa, Eshila, Fadime, Laila, Meriban, Nedime, Oyan, Perishan, Ranchel, Shila
- *Bekannte Stämme:* Beni Ankhara, Beni Arrat, Beni Avad, Beni Brachtar, Beni Erkin, Beni Gadang, Beni Kasim, Beni Kharram, Beni Novad, Beni Schebt, Beni Shadif, Beni Szelemjati, Beni Terkui

Namen werden mit *ben* bei Männern und *saba* oder *-sunni* bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutter verbunden, beispielsweise Nedime saba Shila, Ranchel Oyansunni oder Omar ben Said.
Wie bei den Mhanadistani werden auch bei den Novadis Ehrennamen verwendet.

Kulturpaket Novadis (25 AP)
Einschüchtern +2, Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Rechtskunde +1, Reiten +2, Tierkunde +1, Wildnisleben +2

Ihm unterstehen die Sultane, die die Oberhäupter der Wüstenstämme sind, und Emire, die in den Wüstenrandgebieten eingesetzt werden. Als weitere Amtsträger kann er Beys und Wesire einsetzen. Auch die Mawdliyat, Gelehrte, die das Wort Rastullahs auslegen, haben großen Einfluss. Eine novadische Sippe wird von einem Hairan angeführt, mehrere Sippen von einem Scheich (novadisch: *Sheik*).

Weltsicht und Glaube: Vor nicht einmal 300 Jahren erwachte der Überlieferung zufolge der Eingott Rastullah und offenbarte sich den Novadis. Seither verehren sie ihn als einzig wahren Gott und ordnen ihr Leben nach seinen 99 Gesetzen. Nicht alle Novadis bestreiten die Existenz anderer Götter, doch ordnen sie selbst die Zwölf Rastullah entweder unter oder betrachten sie gar als Wesenheiten, die Rastullah seinen angestammten Platz wegnehmen wollen.

Sitten und Bräuche: Scheinangriffe, um den Mut eines Fremden zu prüfen, und rituelle Schattenkämpfe sind nur zwei der ungewöhnlichen Bräuche der Wüstenstämme, die sich gegenüber den städtischen Novadis eine gewisse Urtümlichkeit bewahrt haben.

Die untertänige Rolle der Frauen, vor allem der verheirateten, die kaum den Wert eines Kamels und schon gar nicht den eines Pferdes erreichen, ist hingegen fast dem ganzen Volk gemein. Allein eine Frau, die mangels männlicher Verwandter als Kriegerin eine Blutrache fortsetzt, wird als *Achmad'Sunni* (tulamidisch: Tochter des Rächers) hoch geachtet, gilt aber rechtlich fortan als Mann.

Tracht und Bewaffnung: Novadis tragen Tücher oder Turbane als Kopfbedeckung sowie mehrlagige, weite Gewänder aus Kamelhaarwolle gegen die Hitze der Wüste. Der Khunchomer ist ihre traditionelle Waffe für den Kampf Mann gegen Mann, vom Pferderücken aus führen sie bevorzugt die Dschadra und den Kurzbogen. Jeder Novadi besitzt zudem einen Waqqif, einen typisch gebogenen Dolch und Zeichen seiner Mannbarkeit.

Südaventurier
Sprache: Garethi (Brabaci bei der Oberschicht, Charypto bei Bukaniern, Gatamo bei der Unterschicht)
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Kälteempfindlich, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier, Jähzorn, Neugier)
Untypische Vorteile: Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen, Menschenmassen und Toten und Untoten)
Typische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Gassenwissen, Handel, Heilkunde Gift, Menschenkenntnis, Orientierung, Pflanzenkunde, Überreden, Willenskraft, Zechen
Untypische Talente: Fahrzeuge, Fliegen
Typische Namen:

- *männlich:* Alondro, Boromeo, Diago, Firunando, Ghorio, Lucan, Mandolo, Nestario, Ramon, Yuan
- *weiblich:* Consuela, Dolorita, Esmeralda, Jesabela, Katalinya, Marchesca, Phelicitas, Rahjadés, Valería, Ximena
- *Familiennamen:* Beratas, Cornio, Delazar, Erabenas, Kalando, Lupinez, Malagro, Nirrano, Ramirez, Santana
- *Grandenfamilien Al'Anfas:* Bonareth, Florios, Karinor, Paligan, Zornbrecht

Kulturpaket Südaventurier (26 AP)
Betören +1, Boote & Schiffe +1, Fischen & Angeln +1, Gassenwissen +2, Heilkunde Gift +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Willenskraft +1

Südaventurier

Die Wurzeln Südaventuriens reichen bis zu den ersten tulamidischen und mittelländischen Siedlungen zurück, die durch Einflüsse der Waldmenschen zu einer vielgesichtigen Mischkultur zusammengewachsen sind.
Verbreitung und Lebensweise: Mit Ausnahme Mirhams hat das gegenwärtige Südaventurien unterhalb der Linie Mengbilla-Port Corrad keine bedeutenden Binnenstädte hervorgebracht. Stattdessen ballt sich das Leben auf den dünn besiedelten Küstenstreifen westlich und östlich des Regengebirges.



Südaventurierin

Die einzelnen Klein- und Stadtstaaten haben verschiedene politische Bündnisse geschlossen und Anteil an tintenbeklecksten Geheimverträgen und blutigen Gefechten. Federführend dabei sind die als Granden bekannten Angehörigen der al'anfanischen Oberschicht, die weit über der dünnen Mittelschicht der Fanas stehen, die meist in Handel und Handwerk ein Auskommen finden. Ein Heer aus bitterarmen Freien und Sklaven muss währenddessen unter widrigen Bedingungen auf Plantagen und Schiffen, in Häfen und Urwäldern überleben.
Das Umfeld der Stadt Selem ist bereits stark tulamidisch beeinflusst. Hier kann man den Verfall und die Folgen zügelloser Dekadenz jeden Tag in der sumpfigen Stadt und bei ihren degenerierten Herrschern sehen, von denen man sagt, sie haben ihr Blut mit dem der geschuppten Echsen vermischt.
Weltsicht und Glaube: Dem Zwölfgötterglauben wird in unterschiedlichsten Ausprägungen nachgegangen, z.B. in Form des al'anfanischen Boronritus und dem Verbot der Praios- und der Phexkirche in Mengbilla. Daneben hinterlassen auch Rastullah, Naturgeister, Dämonenverehrung sowie die maraskanischen Zwillingsgötter Rur und Gror ihre Spuren.
Sitten und Bräuche: Sklaverei ist, mit Ausnahme von Brabak und Hôt-Alem sowie den horasischen und bornländischen Kolonien, allgegenwärtig.

Dasselbe gilt teilweise für tödliche Traditionen wie Kabale und Giftmorde, Gladiatorenkampf und Rauschmittelkonsum. Die südaventurischen Städte zeigen großen Facettenreichtum: vom al'anfanische Hang zu Korruption und Dekadenz über die grenzenlose Toleranz für Religion und Weltbilder in Brabak bis hin zur phexgefälligen Glücksspielerstadt Chorhop.
Südaventurien ist das Zentrum der schwarzen Magie. In Brabak, Al'Anfa und Mirham stehen Magierakademien, die sich dunklen Spielarten der Magie verschrieben haben. Dennoch sind nicht alle Schwarzmagier gleich Dämonendiener. Abseits der Magier kann man im Süden auch Hexen häufig antreffen sowie Alchimisten und die Animisten der Waldmenschen.
Tracht und Bewaffnung: Offene Hemden, flatternde Hosen und hohe Lederstiefel sind ebenso gängig wie breite Hüte, Fächer und Sonnenschirme, die ihre Träger in jeder Hinsicht vor Praios' Blick bewahren sollen. Während sich die Reichsten mit kostbaren Kleinodien ausstaffieren, tragen die Ärmsten bei der Feldarbeit meist kaum mehr als einen Lendenschurz. Hau- und Entermesser sind in der Waffenvielfalt des Südens wohl am weitesten verbreitet. Bei Kämpfern ist der borongefällige Rabenschnabel beliebt.

Svellttaler

Das Svellttal zeichnet sich nicht nur durch seine unwiderstehliche Anziehungskraft für Goldgräber und Abenteurer, sondern auch und vor allem durch die einzigartige Koexistenz von Menschen und Orks aus. Zwar gibt es viele Orte, an denen die Orks noch immer Tribut von den Menschen fordern oder sie unterjochen, doch die Schwarzpelze haben auch Gebräuche der Menschen angenommen und leben in einigen Ortschaften verhältnismäßig friedlich mit ihnen.



Svellttalerin

Svellttaler
Sprache: Garethi
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Gashok, Lowangen, Tiefhusen, Tjolmar)
Sozialstatus: Adel, Unfrei
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Richtungssinn, Zäher Hund
Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Orks), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz
Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig
Typische Talente: Fährtensuchen, Fahrzeuge, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Etikette, Fliegen, Geschichtswissen
Typische Namen:

Die Svellttaler verwenden die gleichen Namen wie das Mittelreich, benutzen aber oft Abkürzungen ihres Namens und verbinden ihn mit ihrem Aussehen oder einer Tätigkeit, etwa Haken-Harkon, Messer-Jole oder Rote Lu. Namen werden gerne auf eine Silbe verkürzt.

Kulturpaket Svellttaler (21 AP)
Fährtensuchen +2, Fahrzeuge +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1

Verbreitung und Lebensweise: Zu diesem Kulturkreis gehören alle Städte entlang des Svellts zwischen Gashok und Tjolmar, die sich bis zum Einfall der Orks 1010 BF zum Svelltschen Städtebund zusammengeschlossen hatten. Allein das eher mittelländisch geprägte Lowangen bildet hier eine Ausnahme. Obwohl die westlich gelegenen Blutzinnen das Svellttal vom Orkland trennen, sind die Schwarzpelze als Tributherren allgegenwärtig. Zwar kommt es immer noch zu gewaltsamen Übergriffen und Plünderungen, trotzdem weicht die offene Feindschaft zunehmend einem eher nachbarschaftlichen Misstrauen. Die von Feldern und oft mit einer Palisade umgebenden Dörfer beherbergen überwiegend bäuerlich lebende Bewohner. In den (Klein-)Städten leben die Menschen für gewöhnlich von Handel und Handwerk. Hinzu kommen Fallensteller, Goldgräber sowie Flussfischer, ferner Straßenräuber, Widerstandskämpfer und menschliche Schergen der Orks.

Weltsicht und Glaube: Im Svelltland hat sich mit dem Lowanger Dualismus eine besondere Variation des Zwölfgötterglaubens entwickelt. Dessen arbeitsame, aber etwas freudlose Anhänger verehren Praios als Herrn allen Glücks und fürchten Boron als Gott der Finsternis. Die meisten Svellttaler ehren die Götter jedoch so wie ihre südlichen Nachbarn aus dem Mittelreich, gelegentlich ergänzt um ein paar Einflüsse aus der orkischen Glaubenswelt.

Sitten und Bräuche: Anders als nach dem Ende des Städtebunds vielleicht zu erwarten gewesen wäre, blieb ein Sittenverfall weitgehend aus. Stattdessen festigten sich ungeschriebene Gesetze, die auf Ehre und Anstand gründen, aber auch rondrianische Tugenden und travianische Gastfreundschaft mit einbeziehen. Selbstverständlich wird dieser Kodex vom gesetzlosen Gesindel umfassend ignoriert. Hier gilt stattdessen das Gesetz des Stärkeren.

Tracht und Bewaffnung: Die Menschen des Svellttals bevorzugen Tuniken und Hosen aus festen, warmen Stoffen sowie Stiefel und Jacken aus Leder, die sie ebenso gerne mit Fransen und Pelz besetzen, wie sie breitkrempige Hüte mit Hahnenfeder tragen. Waffen wie schwere Dolche, Kurzschwerter, Speere und Streitkolben, Bögen, Armbrüste und Peitschen sind vor allem zweckdienlich.

Thorwaler

Je nach Perspektive sind Thorwaler kühne Seefahrer, die keinen Sturm fürchten, oder aber skrupellose Piraten, die vor allem Küstendörfer und Handelsschiffe heimsuchen. Unumstritten hingegen ist ihr Ruf als abergläubische Muskelpakete und derbhumorige Trunkenbolde.

Verbreitung und Lebensweise: Zwischen Olport im Norden und Kendrar im Süden erstreckt sich Thorwal vom Meer der Sieben Winde gen Osten bis zum Orkland, von dem es nur durch die Große Olochtai und den Steineichenwald geschieden wird. Doch so sehr sie ihre Heimat auch lieben, der wahre Lebensraum der Thorwaler ist das Meer, das sie mit ihren Langschiffen bereisen. Ackerbau und Viehzucht erscheint den freiheitsliebenden Thorwalern da eher wie ein notwendiges Übel, um die Ottajasko genannten Schiffsgemeinschaften während des Winters am Feuer der Langhäuser zu ernähren.

Thorwaler
Sprache: Thorwalsch (Dialekt der Olportsteine, Olporter-Dialekt, Premer-Dialekt, Thorwal-Dialekt, Waskirer-Dialekt)
Schrift: Thorwalsche Runen oder Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Olport, Prem, Thorwal-Stadt, Waskir)
Sozialstatus: Adel
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiator, Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* –

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Glück, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Typische Nachteile: Blutrausch, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile – vor allem gegen Al'Anfaner, Echsenwesen, Horasier und Walfänger), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Neugier, Rachsucht)
Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer)
Typische Talente: Boote & Schiffe, Einschüchtern, Fischen & Angeln, Geographie, Holzbearbeitung, Kraftakt, Orientierung, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Sternkunde, Zechen
Untypische Talente: Etikette, Fliegen, Lebensmittelbearbeitung
Typische Namen:

- *männlich:* Asleif, Eirik, Frenjar, Garald, Halmar, Laske, Norri, Raskir, Thorwulf, Wulfgrimm
- *weiblich:* Askra, Branda, Eilif, Frenja, Janda, Korja, Norhild, Ragna, Sigrun, Thora

Der Zweitname wird aus dem elterlichen Vornamen und, je nach Geschlecht, *-son* beziehungsweise *-dottir* gebildet, beispielsweise Eirk Halmarson oder Ragna Frenjasdottir. Ein traditioneller Ringkampf der Eltern entscheidet öfters darüber, wessen Namen das Kind trägt.

Kulturpaket Thorwaler (24 AP)
Boote & Schiffe +2, Einschüchtern +1, Fischen & Angeln +2, Geographie +1, Holzbearbeitung +2, Kraftakt +2, Orientierung +1, Sagen & Legenden +1, Zechen +2



Thorwalerin

Jene etwa vierzig gleichberechtigte Männer und Frauen umfassenden Schiffsgemeinschaften werden von einem gewählten Hetmann oder einer Hetfrau angeführt. Ein Jarl hingegen ist ein regional gewählter Richter, der seine Region bei Zusammenkünften vertritt.

Weltsicht und Glaube: Der Lauf der Welt ist ein unentwegter Kampf zwischen dem göttlichen Pottwal Swafnir und Hranngar, der Mutter aller Seeschlangen. Jeder Thorwaler strebt danach, durch ein würdiges Leben in Swafnirs Halle einzuziehen und ihm beizustehen. Auch wenn Firun, Ifirn und Travia hohes Ansehen genießen, wenden sich viele Thorwaler zunehmend vom Zwölfgötterglauben ab.

Sitten und Bräuche: Neben Auseinandersetzungen mit Sklavenhaltern und Walfängern haben Thorwaler am meisten Freude an geselligen Trinkgelagen, Badehäusern, am Kräftemessen und vor allem an Heldenliedern, den sogenannten Sagas. Bekannt sind die Thorwaler zudem für ihre Hautbilder, denen man magische Kräfte nachsagt.

Völlige Gleichberechtigung der Geschlechter ist unter den Thorwalern eine Selbstverständlichkeit.

Tracht und Bewaffnung: Gestreifte Hosen, flatternde Leinenhemden und feste Stiefel kombinieren sie gerne mit exotischen Kleidungsstücken. Hinzu kommen ein auffallend abergläubischer Hang zu Schutzrunen, Talismanen und Amuletten sowie eine Leidenschaft für Hautbilder. Streitäxte, Schwerter und Speere, vor allem aber Orknase und Schneidzahn sind ihnen buchstäblich in die Wiege gelegt.

Zyklopäer

Die vier Hauptinseln Pailos, Hylailos, Phrygaios und Putras sowie etliche Archipele werden als Zyklopeninseln bezeichnet, wenngleich die namensgebenden Hünen schon lange nicht mehr die Herren dieses Seereiches sind.

Verbreitung und Lebensweise: Die Zyklopeninseln liegen westlich des Horasreichs, unter dessen Herrschaft sie stehen. Das Meer spielt als Nahrungsquelle und Reiseweg eine zentrale Rolle im Leben der Zyklopäer, die vor allem Fischerei, Schaf- und Ziegenzucht betreiben, in erzreichen Gegenden zudem auch Bergbau. Wein und Oliven stellen bedeutsame Ausfuhrwaren dar, wenn auch Passagezölle für jene Schiffe, die es sich nicht leisten können, die längeren westlichen Routen zu nehmen, die Haupteinnahmequelle des Seekönigs darstellen. Bis auf Rhetis, die Hauptstadt der Inselkette, und Teremon gibt es keine größeren Ansiedlungen, denn die allgegenwärtige Gefahr brodelnder Vulkane hat das Gesicht der Inseln schon oft verändert. Über Dorfgemeinden herrscht der Kyrios, wohingegen der Herrscher einer Insel Einokrat genannt wird.

Weltsicht und Glaube: So wie das Meer das Leben der Menschen bestimmt, beherrscht es auch ihren Glauben. Daher überrascht es nicht, dass Efferd das zwölfgöttliche Pantheon anführt. Doch auch Rahja und Aves haben einen besonderen Platz im Herzen der Menschen, die sich durch ihre Nachbarschaft zu den Feenwäldern auf Hylailos und Phenos traditionell recht aufgeschlossenen im Umgang mit anderen Religionen zeigen.

Sitten und Bräuche: Die Zyklopäer sind ein fröhliches Volk mit einem ausgeprägten Sinn für Musik, Tanz und Gesang. Da die einfachen Leute am Reichtum der städtischen Oberschicht jedoch kaum Anteil haben, fallen ihre Feste recht bescheiden, aber umso herzlicher aus. Die Nähe der mythenumrankten Zyklopen macht das Feuer zum zweiten wichtigen Element der Volksseele und des Brauchtums.

Tracht und Bewaffnung: Aufgrund des milden Klimas dominieren leichte Tuniken in hellen Tönen. Männer wie Frauen zeigen sich oft mit freiem Oberkörper und tragen bunte Bänder in Haar und Kleid. Dolche und Kurzschwerter werden sowohl als Waffen wie als Werkzeuge gebraucht. Berühmt ist auch die zyklopäische Schleuder, eine Waffe des einfachen Volks, während die seltenen Zyklopenwaffen schier unerschwinglich sind. Als Rüstung tragen Zyklopäer meist eine luftige Tuchrüstung.

Zyklopäer
Sprache: Garethi (Horathi) oder Zyklopäisch
Schrift: Kusliker Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Rethis, Teremon)
Sozialstatus: Adel
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Hexe, Magier
- *Geweihtenprofession:* Borongeweihte, Hesindegeweihte, Perainegeweihte, Phexgeweihte, Praiosgeweihte, Rondrageweihte

Typische Vorteile: Begabung in Schwimmen, Entfernungssinn, Gutaussehend, Richtungssinn, Wohlklang
Typische Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Thorwaler)
Untypische Vorteile: Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer)
Typische Talente: Boote & Schiffe, Fährtensuchen, Fischen & Angeln, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Klettern, Mechanik, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Rechnen, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Sternkunde, Stoffbearbeitung, Tanzen, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Fahrzeuge, Menschenkenntnis, Reiten
Typische Namen:

- *männlich:* Amenelaos, Dariyon, Hephestaios, Kalchas, Meneander, Mermydion, Peleïston, Praiokles, Rahjenÿsios, Ximater
- *weiblich:* Efferdiana, Insina, Korïna, Lanike, Myrtale, Nermaka, Phylinna, Phÿllis, Sapeïdra, Telemache
- *Nachnamen:* Armedos, Calakis, Egorythios, Garothis, Kalidas, Merogios, Phÿrikos, Sphareïos, Tymemdios, Uÿis

Kulturpaket Zyklopäer (16 AP)
Boote & Schiffe +1, Fischen & Angeln +2, Geschichtswissen +1, Götter & Kulte +2, Musizieren +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen & Legenden +1, Tanzen +1



Zyklopäerin

Kulturen der Elfen

Auelfen

Durch die vergleichsweise große Nähe der Siedlungsräume prägen die Auelfen mehr als alle anderen Elfen seit jeher das Bild ihres Volkes in den Augen und Geschichten der Menschen.

Verbreitung und Lebensweise: Die meisten Sippenverbände leben an den Flussläufen nördlich der Salamandersteine. Ihre Pfahldörfer und Baumsiedlungen fügen sich harmonisch in die natürliche Umgebung des oberen Kvills, der Letta und des mittleren Oblomons ein. Vereinzelt haben sich die Elfen auch in den Auen von Weiden und Almada ebenso wie im Reichsforst von Gareth, im Bornwald sowie zwischen Nostria und Albernia niedergelassen. Ihren Lebensunterhalt bestreiten sie neben Jagd und Fischfang sowie dem Anbau von Obst und Kräutern zuweilen durch den Handel.

Auelfen gelten als unvergleichliche Bogenbauer, Kürschner und Schnitzer mit einem legendären Sinn für Schönheit. Innerhalb ihrer Sippen kennen sie keinerlei Hierarchie durch Abstammung, Geschlecht oder Befähigung. Älteren Sippenmitgliedern wird jedoch wegen ihrer größeren Erfahrung meist mehr Achtung entgegengebracht als Jungspunden.

Weltsicht und Glaube: *Nurdra* und *zerza*, der Kreislauf von Geburt und Tod, Werden und Vergehen, Ankunft und Abschied durchdringt alle Bereiche des auelfischen Daseins. Sie wissen zwar um die Existenz der menschlichen Götter, betrachten diese jedoch als nicht verehrungswürdig. Das Streben nach weltlichem Besitz ist ihnen ebenso fremd wie die meisten anderen Aspekte des schnelllebigen Daseins der Menschen.

Sitten und Bräuche: Die Liebe ist für sie frei von gesellschaftlichen Zwängen, weshalb Hochzeiten selten sind. Dennoch finden Auelfen genug andere Anlässe für Feste, auf denen reichlich gesungen, getanzt und musiziert, nicht aber gegessen und getrunken wird. Auelfen kennen keine Gesetze, wohl aber Gerechtigkeit.



Auelf

Auelfen
Sprache: Isdira (auelfischer Dialekt)
Schrift: Isdira-Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)
Sozialstatus: keine
Übliche Profession: Wildnisläufer, Zauberweber
Typische Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten (vor allem Boote & Schiffe), Magische Einstimmung (Wesen der Auen), Waffenbegabung (vor allem Bögen)
Typische Nachteile: Artefaktgebunden (Instrument), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Nichtelfen, Weltfremd – vor allem gegenüber Besitz, Götter), Prinzipientreue (Elfische Weltsicht), Schlechte Eigenschaften (Neugier)
Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht), Unfähig in Körper- und Naturtalenten
Typische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Fährtensuchen, Fischen & Angeln, Körperbeherrschung, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Schwimmen, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Alchimie, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Rechtskunde, Schlösserknacken, Zechen
Typische Namen:

- *männlich:* Adalarion, Alarion, Caerleon, Delayar, Dendayar, Edorion, Elanor, Feysiriel, Lindariel, Navarion
- *weiblich:* Alaniel, Caerleon, Daleone, Eldariel, Gailanoe, Lauriel, Mandara, Rhianna, Sanyadriel, Valandriel
- *Sippenname:* Birkenblatt, Eichhorngruß, Leuchtmoos, Seemond, Tauglanz

Elfen besitzen einen Vornamen sowie einen Sippennamen.

Kulturpaket Auelfen (43 AP)
Betören +1, Boote & Schiffe +1, Fährtensuchen +1, Fischen & Angeln +2, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Schwimmen +2, Singen +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +1, Verbergen +1, Wildnisleben +1

Tracht und Bewaffnung: Ihre Kleidung ist für gewöhnlich aus Wildleder oder Bausch gefertigt, in roter, blauer, weißer oder schilfgrüner Färbung. Männer und Frauen tragen eng geschnittene, dezent verzierte Hemden und Beinkleider, weiche Stulpenstiefel und ärmellose Bauschmäntel. Rüstungen legen sie selten an. Kurze Elfenbögen aus Esche *(yara)* sind hingegen ebenso typisch wie leichte Rapiere, Dolche oder Speere.

Firnelfen

Die unbeugsamen Firnelfen kämpfen in den lebensfeindlichen Regionen des Nordens seit Ewigkeiten einen grimmigen Kampf gegen die Mächte des Eises und der Finsternis.

Verbreitung und Lebensweise: Beheimatet in den Tälern der Grimmfrostöde, an den Ufern des nördlichen Meeres und der Brecheisbucht sowie auf küstennahen Inseln und in den Eiszinnen ernähren sich die Firnelfen nahezu ausschließlich durch die Jagd auf Vögel, Land- und Meerestiere. Manche der kleinen, über die Eislande verstreuten Sippen haben das Land gar vollständig hinter sich gelassen, sie leben und jagen ausschließlich auf dem Treib- und Packeis. Die einst so stolzen Eispaläste der Firnelfen sind vielerorts notgedrungen durch einfache Eis- und Felsenhöhlen abgelöst worden. Außerdem werden Pflanzen und Tiere seit dem Vormarsch des verderbten Eises Gloranias im zunehmend bitteren Winter immer seltener.

Weltsicht und Glaube: Auch die Firnelfen begreifen das Dasein als ewigen Kreislauf von *nurti* und *zerzal*, wenngleich sich ihr Weltbild zunehmend der Vergänglichkeit zuwendet. Darüber hinaus kennen, fürchten und verachten sie die Begehrenauslöserin *bhardona* als Herkunft und Personifikation allen Übels.

Sitten und Bräuche: Firnelfen sind erbarmungslose Jäger, grimmige Krieger und großherzige Familienmitglieder. Heimat und Sippe sind ihre höchsten Güter, ihre größten Stärken, aber in diesen umkämpften Tagen auch ihre empfindlichsten Schwächen.

Tracht und Bewaffnung: Gegen die Unbilden des Nordlands hüllen sie sich in kunstfertig verzierte und meisterhaft verarbeitete Pelze. Rüstungen tragen sie darüber hinaus keine. Der Wurfspeer, der säbelartige Robbentöter *(mamra)*, das Jagdmesser und der Elfenbogen *(yara)*, der zuweilen aus dem Kristall des Eisigels geformt wird, gehören zur üblichen Bewaffnung der Firnelfen. Ferner trägt ein jeder von ihnen ein schwarzes Schutzamulett bei sich.

Firnelfen
Sprache: Isdira (firnelfischer Dialekt)
Schrift: Isdira-Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)
Sozialstatus: keine
Übliche Profession: Wildnisläufer, Zauberweber
Typische Vorteile: Begabung in Körper- und Naturtalenten, Kälteresistenz, Magische Einstimmung (Wesen des Eises), Richtungssinn, Waffenbegabung (vor allem Bögen und Wurfwaffen)
Typische Nachteile: Artefaktgebunden (Instrument), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Nichtelfen, Weltfremd – vor allem gegenüber Adel, Besitz, Geld, Götter, Hierarchien, Religion), Prinzipientreue (Elfische Weltsicht), Unfähig in Wissenstalenten
Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, engen Räumen), Kälteempfindlich, Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht), Unfähig in Körper- und Naturtalenten
Typische Talente: Fährtensuchen, Fesseln, Fischen & Angeln, Klettern, Körperbeherrschung, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Alchimie, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Fliegen, Rechtskunde, Schlösserknacken, Zechen
Typische Namen:

- *männlich:* Alriel, Delavar, Eldariel, Ilcoron, Mandaniel, Mandrion, Osagiel, Sanyarin
- *weiblich:* Alari, Calenleya, Elayoé, Fiannon, Mandaniel, Onioniel, Peaolé, Saliniome, Teleria, Zairi
- *Sippenname:* Eiskristall, Frostnacht, Pfeilflug, Schnee-auf-den-Gipfeln, Weißherz

Elfen besitzen einen Vornamen sowie einen Sippennamen.

Kulturpaket Firnelfen (55 AP)
Fährtensuchen +2, Fischen & Angeln +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +2, Selbstbeherrschung +1, Singen +2, Sinnesschärfe +2, Tierkunde +2, Verbergen +2, Wildnisleben +2



Firnelf

Waldelfen

Die Waldelfen sind am tiefsten in der Ursprungszeit ihres Volkes verwurzelt, als es vor langer Zeit aus dem Licht in die Wälder Aventuriens trat. Sie lebten nie in den sagenhaften Städten der Hochelfen und bedauerten nie ihren Untergang.

Verbreitung und Lebensweise: Die selten mehr als drei Dutzend Individuen umfassenden Sippenverbände siedeln vorwiegend in den Wäldern der Salamandersteine, wo sie im vollkommenen Einklang mit der Natur leben. Sie nehmen sich nicht mehr und nicht weniger, als sie zum Überleben brauchen, und achten empfindlich darauf, das Gleichgewicht der Dinge nicht zu stören. Männer und Frauen sind gleichberechtigt und Aufgabenteilung ist ihnen nicht bekannt. Jeder geht seinen Lebensweg. Von Menschen können Waldelfen für gewöhnlich nur entdeckt werden, wenn diese es auch wollen – was selten vorkommt.

Weltsicht und Glaube: Die Glaubenswelt und das Weltverständnis der Waldelfen entspricht weitestgehend dem der Auelfen, wenngleich sie sich mehr noch als ihre Brüder und Schwestern an den Flussläufen als Teil der Natur betrachten – ebenso bedeutsam oder wichtig wie die Blätter eines Baumes.

Sitten und Bräuche: Der Wald und die Sippe stehen im Mittelpunkt ihres Denkens, Handelns und Fühlens. Jenseits ihrer Heimat, selbst wenn sie nur als einer von vielen Wanderern die Wälder durchstreifen, werden sie fortwährend von Heimweh geplagt und sehnen sich zurück in ihre aus Baumkronen geformten Wohnstätten.

Tracht und Bewaffnung: Sie tragen überwiegend Kleidung aus kunstvoll verziertem Wildleder. Gegen die Kälte des Winters oder auf Reisen ergänzen sie diese durch Felle oder dickeres Leder.



Waldelfe

Waldelfen
Sprache: Isdira (waldelfischer Dialekt)
Schrift: Isdira-Zeichen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)
Sozialstatus: keine
Übliche Profession: Wildnisläufer, Zauberweber
Typische Vorteile: Begabung in Körper- und Naturtalenten, Magische Einstimmung (Wesen des Waldes), Waffenbegabung (vor allem Bögen)
Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Artefaktgebunden (Instrument), Körpergebundene Kraft, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Nichtelfen, Weltfremd – vor allem gegenüber Adel, Besitz, Geld, Götter, Hierarchien, Religion), Prinzipientreue (Elfische Weltsicht), Unfähig in Wissenstalenten
Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Jähzorn, Rachsucht), Unfähig in Körper- und Naturtalenten
Typische Talente: Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Magiekunde, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente Alchimie, Boote & Schiffe, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Rechtskunde, Schlösserknacken, Zechen
Typische Namen:

- *männlich:* Albion, Cinnamon, Elbrenell, Fermion, Floriel, Imion, Lorion, Mandriel, Nurdhavalon, Saladir
- *weiblich:* Allacaya, Cairlinn, Déhaoine, Feyaria, Liloé, Miamiel, Oionel, Rilaona, Shayariel, Valaria
- *Sippenname:* Abendrot, Ahorngruß, Sonnenstrahl, Weidenpfeil, Wipfelglanz

Elfen besitzen einen Vornamen sowie einen Sippennamen.

Kulturpaket Waldelfen (47 AP)
Fährtensuchen +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Singen +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +2, Wildnisleben +1

Die traditionelle Rüstung aus gehärtetem Leder oder Rinde wird nur in kriegerischen Zeiten angelegt. Schlanke Fechtwaffen wie das Wolfsmesser *(larza)* und der Elfenbogen *(yara)* begleiten sie hingegen die meiste Zeit.

Kulturen der Zwerge

Ambosszwerge

Die streit- und abenteuerlustigen Ambosszwerge sind Bier auf die Mühlen jener Menschen und Elfen, die im bärtigen Volk nicht mehr als trinkwütige Grobiane sehen. Allen Vorurteilen zum Trotzt steckt hinter den Ambosszwergen aber mehr als nur ein Haufen von Zwergenkriegern.

Verbreitung und Lebensweise: Die Zwerge vom Amboss siedeln vorwiegend im Bergkönigreich Waldwacht, vereinzelte Sippen sind jedoch auch im Finsterkamm, in den Thaschbergen, den Drachensteinen, den Khunchomer Bergen und im östlichen Raschtulswall zu finden. Ihre unterirdischen Behausungen und Stollen werden vom Schmiedefeuer und den Herdfeuern ihrer Hallen erhellt.

Ihre tägliche Routine aus Schmieden und Feiern wird nur hin und wieder von mehrjährigen Reisen unterbrochen, wenn diese einem guten Kampf dienen.

Weltsicht und Glaube: Das Schmiedehandwerk ist bei den Ambosszwergen Gottesdienst und Lebensinhalt zugleich. Dem Schöpfergott Angrosch, dem in manchen Sippen Rondra zur Seite steht, steht „der Drache“ als alter Feind gegenüber, der auch in Gestalt schwarzer Magie und namenlosen Unsegens gefürchtet und bekämpft werden muss.

Sitten und Bräuche: Sie reiben ihre Haut tagtäglich mit einer Paste aus Fett und Kohlenstaub ein und gehen unbeirrbar und unaufhaltsam wie ein Hammerschlag ihrer eigenen Wege, selbst wenn diese durch den härtesten Fels führen. So stolz und so stur sie auch sind und so sehr sie die allabendlichen Trinkgelage im Kreise ihrer Sippe auch lieben, bei Tage gehen sie beinahe asketisch ihrer Arbeit als unvergleichliche Waffenschmiede nach und gelten nicht nur im Kampf als größte Krieger ihres Volkes.

Ambosszwerge
Sprache: Rogolan (ambosszwergischer Dialekt)
Schrift: Rogolan-Runen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Zwergenstadt und angrenzende Stollen)
Sozialstatus: keine
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren, Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Magier (sehr selten)
- *Geweihtenprofession:* Rondrageweihter (selten)

Typische Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten (vor allem Metallbearbeitung und Steinbearbeitung), Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung (vor allem Armbrüste, Hiebwaffen und Zweihandhiebwaffen), Zäher Hund
Typische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Elfen und Echsen), Prinzipientreue (zwergischer Ehrenkodex), Schlechte Eigenschaften (Geiz, Goldgier)
Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit oder engen Räumen), Nachtblind, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit)
Typische Talente: Einschüchtern, Geschichtswissen, Kraftakt, Kriegskunst, Mechanik, Metallbearbeitung, Orientierung, Rechnen, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Verbergen, Zechen
Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Fischen & Angeln, Fliegen, Reiten, Schwimmen, Sternkunde
Typische Namen:

- *männlich:* Andrasch, Ballasch, Cobaltosch, Fobosch, Groin, Ibralosch, Kirgam, Marnax, Pogolosch, Sordolax
- *weiblich:* Agescha, Borascha, Durga, Hogescha, Lavascha, Norturrima

Zwergennamen bestehen aus dem Vornamen und einem „Sohn des ...“ / „Tochter der ...“, beispielsweise Andrasch Sohn des Ballasch oder Durga Tochter der Lavascha.

Kulturpaket Ambosszwerge (31 AP)
Einschüchtern +1, Geschichtswissen +1, Kraftakt +2, Kriegskunst +2, Mechanik +1, Metallbearbeitung +2, Orientierung +1, Sagen & Legenden +1, Steinbearbeitung +2, Verbergen +1, Zechen +2



Ambosszwerg

Tracht und Bewaffnung: Viele Ambosszwerge besitzen ein Kettenhemd, das als Familienerbstück von einer Generation auf die nächste übergeht. Darüber tragen die Ambosszwerge oft einen Umhang aus Tuch oder Fell. Der Zwergenschlägel-Kriegshammer, die doppelblättrige Zweihandaxt, der Felsspalter, der traditionelle Drachenzahn-Dolch und das Kurzschwert gelten ihnen als treueste Gefährten im Kampf. Darüber hinaus haben sie eine besondere Leidenschaft für Armbrüste, deren Fertigung sie perfektioniert haben.

Brillantzwerge

Die Brillantzwerge sind die unangefochtenen Schöngeister unter den Zwergen, die als Händler und Künstler mit einem Sinn für die wirklich wichtigen Dinge durch ein ebenso feinsinniges wie abenteuerliches Leben gehen.
Verbreitung und Lebensweise: Ihre Heimat in den Beilunker Bergen verloren sie während der Invasion Borbarads, woraufhin sich viele von ihnen nach Jahren der Wanderung im Raschtulswall niedergelassen haben. Hier errichten sie mit Vorliebe behagliche Wohnhöhlen nahe der Oberfläche oder an kristallverglasten Berghängen. Entwurf und Fertigung filigraner Schmuckstücke, Poesie und Gartenarbeit liegt in der Natur der Brillantzwerge. Doch wenngleich sie lieber Duftwässerchen als Blut vergießen, tragen sie ihre Waffen nicht nur zur Zierde.



Brillantzwerg

Brillantzwerg
Sprache: Rogolan (brillantzwergischer Dialekt)
Schrift: Rogolan-Runen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Zwergenstadt und angrenzende Stollen)
Sozialstatus: keine
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren, Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Magier (sehr selten)
- *Geweihtenprofession:* Hesindegeweihter (selten), Phexgeweihter (selten), Rondrageweihter (selten)

Typische Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten (vor allem Metallbearbeitung und Steinbearbeitung), Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Geiz, Goldgier, Neugier)
Untypische Vorteile: keine
Untypische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Blutrausch, Nachtblind
Typische Talente: Betören, Geographie, Geschichtswissen, Malen & Zeichnen, Mechanik, Metallbearbeitung, Musizieren, Orientierung, Rechnen, Sagen & Legenden, Schlösserknacken, Steinbearbeitung, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Zechen
Untypische Talente: Boote & Schiffe, Fliegen, Schwimmen
Typische Namen:

- *männlich:* Angrox, Balum, Cratosch, Gandresch, Grotho, Jandrim, Migosch, Norrin, Rabagasch, Topasch
- *weiblich:* Angalla, Cadrima, Etoscha, Igrima, Magmascha, Segrima

Zwergennamen bestehen aus dem Vornamen und einem „Sohn des ...“ / „Tochter der ...“, beispielsweise Balum Sohn des Grotho oder Angalla Tochter der Segrima.

Kulturpaket Brillantzwerge (29 AP)
Betören +1, Geographie +2, Geschichtswissen +1, Metallbearbeitung +1, Musizieren +1, Sagen & Legenden +1, Schlösserknacken +2, Steinbearbeitung +1, Tanzen +1, Verbergen +2, Zechen +1

Weltsicht und Glaube: Angrosch gilt ihnen auch als Gott der schönen Künste und wird doch kaum mehr verehrt als Phex, der Schutzherr des Handels und der Abenteuer. Während die Erzzwerge ihre umtriebigen Vettern als leichtlebig bezeichnen würden, in denen Angroschs Feuer eher glimmt als lodert, betrachten sich die Brillantzwerge als Blüte der zwergischen Kultur, da sie nicht mehr im Dunkel der Vorzeit hocken und über die Einhaltung überkommender Traditionen brüten.
Sitten und Bräuche: Neben dem beliebten Züchten von Katzen, Hunden und den tatsächlich auch zum Reiten genutzten Zwergenponys sowie ihrem Sinn für mechanische Feinarbeiten widmen sich Brillantzwerge mit ausgesprochenem Eifer der Brautwerbung. Bis zu fünf Zwerge buhlen um eine Zwergenfrau, indem sie diese in einem jahrelangen Schlagabtausch mit Geschenken und Wohltaten überhäufen.
Tracht und Bewaffnung: Leichte Reisekleidung aus weichem Leder ist für die abenteuerlustigen Brillantzwerge meist die erste Wahl, wobei sie eine Schwäche für allerlei Kleinodien haben. Im Kampf stehen sie mit Schwertern, Streitäxten, Schilden und nicht zuletzt meisterhaften Armbrüsten ihren Mann.

Erzzwerge

Das zahlenmäßig größte Volk der Zwerge ist überaus traditionsbewusst, in jeder Hinsicht unnachgiebig und führt seine Lebensweise und Ansichten zurück auf den Anbeginn der zwergischen Kultur in Aventurien.
Verbreitung und Lebensweise: Die Mehrzahl der Erzzwerge lebt in den Koschbergen, dem Eisenwald und den Ingrakuppen. Zwar sind einige wenige auch in anderen Regionen wie beispielsweise Fasar anzutreffen, doch gemeinhin leben sie in imposanten Höhlenstädten tief unter dem Berg. Sie meiden das Sonnenlicht und das unstete Leben jenseits ihrer zuverlässigen, steinernen Welt, die sie als brillante Baumeister unablässig planen und gestalten.



Erzzwerg

Wenngleich es Gerüchte über einen Sinn für trockenen Humor gibt, verurteilen sie die Freude ihrer Anverwandten an haltlosen Feierlichkeiten oder deren Abkehr von urzwergischen Traditionen aufs Schärfste und ziehen diesem moralischen Verfall ein wohlgeordnetes Leben zu Ehren ihrer Ahnen vor.

Weltsicht und Glaube: Angrosch ist der einzig wahre Gott. Alle anderen übernatürlichen Wesenheiten sind ihm weit untergeordnet und allenfalls dienstbar, wenn sie nicht gleich zum Gefolge des goldenen Drachen Pyrdacor gezählt werden, dem ewigen Feind und Quell alles Bösen in der Welt.

Sitten und Bräuche: Ordensähnliche Bruderschaften, in denen sich der Rechenkunst und der Zahlenmystik, der Architektur und der Angroschverehrung gewidmet wird, spielen in der Gesellschaft der Erzzwerge eine bedeutende Rolle; Reiselust und Abenteuerfahrt eher als persönliches Unglück, das bestenfalls als Übel betrachtet wird.

Tracht und Bewaffnung: Üblichweise tragen Erzzwerge lange, dunkle Lodengewänder, die nur zu besonderen Anlässen durch gold- und silbergewirkte Brokatroben ausgetauscht werden. Wenn sie kämpfen müssen oder in die Schlacht ziehen, ist das traditionelle Kettenhemd ihre erste Wahl. Wenn es aber einmal darum geht, gegen das Drachengezücht in den Kampf aufzubrechen, verlassen sich wahre Angroschim auf Hammer, Axt und Drachentöter. Viele ihrer Waffen und Rüstungen sind schon seit Zwergengenerationen in den Händen ihrer Familie.

Erzzwerge
Sprache: Rogolan (erzzwergischer Dialekt)
Schrift: Rogolan-Runen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Zwergenstadt und angrenzende Stollen)
Sozialstatus: keine
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiatoren, Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Magier (sehr selten)
- *Geweihtenprofession:* –

Typische Vorteile: Begabung in Wissens- oder Handwerkstalenten (vor allem Geschichtswissen, Rechtskunde, Metallbearbeitung und Steinbearbeitung)
Typische Nachteile: Angst vor ... (Höhe oder dem Meer), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Nichtzwerge), Schlechte Eigenschaften (Geiz, Goldgier)
Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, engen Räumen), Nachtblind, Schlechte Eigenschaften (Neugier)
Typische Talente: Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Metallbearbeitung, Orientierung, Rechnen, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Verbergen, Zechen
Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Fahrzeuge, Fischen & Angeln, Fliegen, Gaukeleien, Reiten, Schwimmen
Typische Namen:

- *männlich:* Arthag, Brodrosch, Famburasch, Grimmbart, Huramasch, Kagrim, Partram, Schrobosch, Tarmosch, Xolgrimm
- *weiblich:* Aurulne, Dorella, Halrima, Korunde, Narescha, Topasa

Zwergennamen bestehen aus dem Vornamen und einem „Sohn des ...“ / „Tochter der ...“, beispielsweise Grimmbart Sohn des Xolgrimm oder Halrima Tochter der Dorella.

Kulturpaket Erzzwerge (34 AP)
Geschichtswissen +2, Götter & Kulte +2, Mechanik +2, Metallbearbeitung +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen & Legenden +2, Selbstbeherrschung +1, Steinbearbeitung +1, Verbergen +2, Zechen +1

Hügelzwerge
Sprache: Rogolan (hügelzwergischer Dialekt)
Schrift: Rogolan-Runen (2 AP)
Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Angbar)
Sozialstatus: keine
Übliche Professionen:

- *Weltliche Profession:* alle außer Gladiator, Ritter und Stammeskrieger
- *Zaubererprofession:* Magier (selten)
- *Geweihtenprofession:* Perainegeweihter (selten)

Typische Vorteile: Begabung in Gesellschafts- und Handwerkstalenten (Lebensmittelbearbeitung), Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier)
Untypische Vorteile: keine
Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit oder engen Räumen), Blutrausch, Nachtblind
Typische Talente: Etikette, Fahrzeuge, Fischen & Angeln, Lebensmittelbearbeitung, Singen, Tanzen, Verbergen, Zechen
Untypische Talente: Einschüchtern, Fliegen, Reiten, Wildnisleben
Typische Namen:

- *männlich:* Artox, Bengram, Dabrasch, Gerambalosch, Hargasch, Obolosch, Roglom, Tlutasch, Xandaresch, Zinkhal
- *weiblich:* Aurea, Caldera, Garescha, Ingrascha, Thurescha, Xolgima
- *Sippennamen:* Beutelsaum, Breitpfann, Grumling, Hüglinger, Kugelin, Süßbrot

Hügelzwerge benutzen Vornamen und Sippennamen und verzichten meistens auf die bei den anderen Zwergenkulturen verwendete Namensgebung.

Kulturpaket Hügelzwerge (13 AP)
Fahrzeuge +1, Fischen & Angeln +1, Lebensmittelbearbeitung +2, Singen +1, Tanzen +1, Verbergen +2, Zechen +1

Hügelzwerge

Die Hügelzwerge sind ausnehmend gemütliche Vertreter des kleinen Volkes. Sie haben dem harten Fels und dem noch härteren Leben darunter den Rücken zugekehrt und füllen ihre Speisekammer lieber mit sonnengetrockneten Würsten, denn mit schimmelfeuchtem Steinbrot.

Verbreitung und Lebensweise: Sie graben ihre rundlichen Erdhäuser vorzugsweise ins östliche Vorland der Koschberge und siedeln darüber hinaus am Angbarer See. Sie streben nach Genuss und Geselligkeit, wissen Speis und Trank zu schätzen und messen exquisiten Gewürzen und formschönen Einrichtungsgegenständen weit mehr Bedeutung zu als Kampf und Abenteuer, welche sie als ausnehmend ungemütlich empfinden.

Weltsicht und Glaube: Der Angroschkult der Hügelzwerge trägt ähnliche Züge wie die menschliche Ingerimmverehrung und ist weit weniger rigide als der ihrer Verwandten unter den Bergen. Darüber hinaus hegen sie ernsthafte Zweifel an der immer wieder vorgebrachten drachischen Bedrohung in Vergangenheit und Gegenwart. Das Leben ist zu schön, um derart verdorben und gefährdet zu sein. Folglich scheren sie sich wenig um Glaubensfragen.

Sitten und Bräuche: Auch wenn sie wie alle Zwerge begabte Schmiede sind, üben sie sich lieber in Weinanbau und Käseschöpfen. Ohnehin widmen sich die Hügelzwerge allem, was mit Gemütlichkeit und Geduld einhergeht, denn während ihres langen Lebens haben sie viel Zeit, ihre Bäuche und ihre Steckenpferde zu pflegen.

Tracht und Bewaffnung: Eine große Auswahl an weiten, bequemen Gewändern aus weichen Stoffen gehört für einen Hügelzwerg selbst auf kulinarischen Bildungsreisen zum lebensnotwendigen Gepäck. Falls gar ein Kampf unumgänglich ist, greifen sie bevorzugt zu handlichen Streitäxten und Kurzschwertern.

Da ein Unkundiger sie selten von einem kampferprobten Ambosszwerg unterscheiden kann, tragen sie zur Abschreckung gerne eine Doppelaxt mit Kupferblechblättern bei sich, die jedoch bestenfalls als Theaterrequisite taugt. Geübt sind die meisten Hügelzwerge hingegen mit Armbrüsten, mit denen sie in ihrer Freizeit gerne üben und an Wettbewerben teilnehmen.



Hügelzwergin

Kulturen im Überblick

Kultur	Talente des Kulturpakets	AP-Wert
Menschliche Kulturen:		
Andergaster	Holzbearbeitung +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +2	20 AP
Aranier	Betören +1, Brett- & Glücksspiel +1, Gassenwissen +2, Handel +2, Menschenkenntnis +1, Rechnen +1, Sagen & Legenden +1, Stoffbearbeitung +1, Überreden +2	26 AP
Bornländer	Fährtensuchen +1, Holzbearbeitung +2, Lebensmittelbearbeitung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Wildnisleben +1, Zechen +2	18 AP
Fjarninger	Einschüchtern +2, Fährtensuchen +1, Körperbeherrschung +1, Kraftakt +2, Metallbearbeitung +1, Orientierung +2, Selbstbeherrschung +1, Steinbearbeitung +1, Wildnisleben +2	33 AP
Horasier	Betören +1, Boote & Schiffe +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Handel +1, Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Tanzen +1	27 AP
Maraskaner	Götter & Kulte +1, Heilkunde Gift +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +1	26 AP
Mhanadistani	Brett- & Glücksspiel +2, Gassenwissen +2, Geschichtswissen +1, Götter & Kulte +2, Handel +2, Magiekunde +1, Sagen & Legenden +2, Überreden +1	28 AP
Mittelreicher	Holzbearbeitung +1, Metallbearbeitung +1, Pflanzenkunde +1, Stoffbearbeitung +1, Tierkunde +1	12 AP
Mohas	Fährtensuchen +1, Heilkunde Gift +1, Körperbeherrschung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Sagen & Legenden +1, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +2	38 AP
Nivesen	Fährtensuchen +2, Fahrzeuge +1, Orientierung +2, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +1, Wildnisleben +2	37 AP
Norbarden	Fahrzeuge +2, Geographie +2, Handel +2, Orientierung +1, Überreden +1, Wildnisleben +1	18 AP
Nordaventurier	Fährtensuchen +1, Handel +1, Holzbearbeitung +1, Lederbearbeitung +1, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Selbstbeherrschung +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1, Zechen +1	25 AP
Nostrier	Fischen & Angeln +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1	15 AP
Novadis	Einschüchtern +2, Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Rechtskunde +1, Reiten +2, Tierkunde +1, Wildnisleben +2	25 AP
Südaventurier	Betören +1, Boote & Schiffe +1, Fischen & Angeln +1, Gassenwissen +2, Heilkunde Gift +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +1, Willenskraft +1	26 AP
Svellttaler	Fährtensuchen +2, Fahrzeuge +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Sagen & Legenden +1, Tierkunde +1, Wildnisleben +1	21 AP
Thorwaler	Boote & Schiffe +2, Einschüchtern +1, Fischen & Angeln +2, Geographie +1, Holzbearbeitung +2, Kraftakt +2, Orientierung +1, Sagen & Legenden +1, Zechen +2	24 AP
Zyklopäer	Boote & Schiffe +1, Fischen & Angeln +2, Geschichtswissen +1, Götter & Kulte +2, Musizieren +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen & Legenden +1, Tanzen +1	16 AP
Elfische Kulturen:		
Auelfen	Betören +1, Boote & Schiffe +1, Fährtensuchen +1, Fischen & Angeln +2, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +1, Schwimmen +2, Singen +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +1, Verbergen +1, Wildnisleben +1	43 AP
Firnelfen	Fährtensuchen +2, Fischen & Angeln +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +2, Selbstbeherrschung +1, Singen +2, Sinnesschärfe +2, Tierkunde +2, Verbergen +2, Wildnisleben +2	55 AP
Waldelfen	Fährtensuchen +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Musizieren +2, Orientierung +1, Pflanzenkunde +2, Singen +2, Sinnesschärfe +1, Tierkunde +2, Verbergen +2, Wildnisleben +1	47 AP
Zwergische Kulturen:		
Ambosszwerge	Einschüchtern +1, Geschichtswissen +1, Kraftakt +2, Kriegskunst +2, Mechanik +1, Metallbearbeitung +2, Orientierung +1, Sagen & Legenden +1, Steinbearbeitung +2, Verbergen +1, Zechen +2	31 AP
Brillantzwerge	Betören +1, Geographie +2, Geschichtswissen +1, Metallbearbeitung +1, Musizieren +1, Sagen & Legenden +1, Schlösserknacken +2, Steinbearbeitung +1, Tanzen +1, Verbergen +2, Zechen +1	29 AP
Erzzwerge	Geschichtswissen +2, Götter & Kulte +2, Mechanik +2, Metallbearbeitung +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen & Legenden +2, Selbstbeherrschung +1, Steinbearbeitung +1, Verbergen +2, Zechen +1	34 AP
Hügelzwerge	Fahrzeuge +1, Fischen & Angeln +1, Lebensmittelbearbeitung +2, Singen +1, Tanzen +1, Verbergen +2, Zechen +1	13 AP

KAPITEL 6: PROFESSIONEN



»Ein verfehlter Beruf verfolgt uns durch das ganze Leben.«
— Honoré de Balzac

»Die praiosgefällige Ordnung gibt dem Bauern und dem Adligen vor, wo ihr jeweiliger Weg beginnt, doch die Geschichte lehrt uns, dass der Stand nicht immer den weiteren Werdegang eines Menschen entscheidet. Das Kind eines Bauern muss nur die Gabe Madas in sich tragen und ein Gildenmagier dies entdecken und schon kann es in Zukunft zu Würden und Ämtern gelangen, von denen manch ein Adelsspross nur zu träumen vermag.
Umgedreht geschieht es gelegentlich, dass ein junger Bursche oder eine Maid aus adligem Haus an die falschen Freunde gerät, seine Familie verlässt und sich als Taugenichts auf der Straße wiederfindet.
In meiner Jugend verspürte ich den Drang, mich den Geheimnissen der Alchimie zu widmen. Doch mein dilettantischer Pfad führte mich glücklicherweise nicht weiter in den Strudel der Gossen von Perricum, obwohl ich damals schlechten Umgang pflegte. Die Götter entschieden sich dafür, dass ich nach Jahren der Entbehrung Reichsgroßgeheimrat wurde. Ein Amt, das mehr Lebensinhalt als Aufgabe ist.
Und nie hätte ich mir träumen lassen, dass ich dereinst von der Kaiserin auserwählt würde, ihr Gemahl zu werden. Nicht immer ist das Leben gerecht. Doch manchmal meint es das Schicksal gut mit den Tüchtigen. Niemals sollte man aufgeben, sondern sich Ziele setzen und daran festhalten.«
— Rondrigan Paligans Lebenserinnerungen und Weisheiten, 1037 nach Bosparans Fall



Neben der Spezies und der Kultur ist das entscheidende Merkmal eines jeden Helden seine Profession. Bevor er Abenteurer wurde, hat er ein Handwerk erlernt, und diese Ausbildung spiegelt sich in seinen Fertigkeitswerten, seinen Kampftechniken und Sonderfertigkeiten wider. Die Profession gibt an, welche Ausbildung er in jungen Jahren erhalten hat und gibt entsprechende Werte vor. Um eine Suche nach der richtigen Berufung eines Helden leichter zu gestalten, sind die Professionen in drei Kategorien eingeteilt: *Weltliche Professionen*, die Kämpfer, Handwerker und andere profane Berufe umfasst; *Zaubererprofessionen*, die allesamt nur verfügbar sind, wenn der Held den Vorteil *Zauberer* gewählt hat; *Geweihtenprofessionen*, die nur wählbar sind, wenn der Abenteurer über den Vorteil *Geweihter* verfügt.

Professionsbeschreibung

Der Aufbau der Professionsbeschreibungen folgt einem einheitlichen Schema. Am Anfang steht ein kurzer Beschreibungstext des Berufs mitsamt potenziellen Ausrichtungen, die Varianten der Grundprofession darstellen. Diese Varianten sind nur Beispiele, es gibt in Aventurien zahlreiche weitere Versionen der Grundprofession. Keine davon muss gewählt werden, die Grundprofession funktioniert auch ohne die Verwendung einer Variante.

Grundsätzlich möchten wir an dieser Stelle noch einmal erwähnen, dass alle Professionspakete nur Beispiele sind. Es steht dir frei, Talente und andere Elemente zu verändern oder eigene Professionen zu erstellen .

Ein kleiner Kasten am Ende der Vorstellung der Profession beschreibt Gewandung, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die ein solcher Held üblicherweise dabei hat.



Werte und Professionspaket

Nach der Beschreibung der Profession folgt ein Wertekasten, den du dir bei der Heldenerschaffung mit Abenteuerpunkten kaufen kannst und dafür alle darin enthaltenen Fertigkeitswerte, Sonderfertigkeiten, Kampftechniken sowie gegebenenfalls Zauber und Liturgien erhältst.

Alle nicht genannten aktiven Fertigkeiten und Kampftechniken beginnen mit ihrem Startwert von 0 bzw. 6.

Die Pakete gehen von dem Erfahrungsgrad Erfahren aus. Bei anderen gewählten Erfahrungsgraden müssen die Pakete entsprechend angepasst werden. Zu abweichenden Erfahrungsgraden siehe Kapitel Heldenerschaffung.

Beispiel Wertekasten

Professionspaket

- **Name der Profession:** Bezeichnung der Grundprofession
- **AP-Wert:** Was kostet das Professionspaket in Abenteuerpunkten?
- **Voraussetzungen:** Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit du den Wertekasten kaufen kannst? Dies können z.B. die Vorteile Zauberer oder Geweihter sein. Die AP-Kosten der Vor- und Nachteile sowie der Sonderfertigkeiten, die Voraussetzungen darstellen, sind an der entsprechenden Stelle angegeben. Sie sind nicht bereits in den Kosten des Professionspaketes enthalten.
- **Sonderfertigkeiten:** Sonderfertigkeiten, die der Spieler durch das Paket erhält
- **Kampftechniken:** Kampftechnikwerte, die dein Held durch das Paket erhält
- **Talente:** die Fertigkeitspunkte, die das Paket dem Helden verleiht
- **Zauber:** bei Zaubererprofessionen Fertigkeitspunkte für Zauber; diese Zauber gelten zudem als aktiviert; sollten Zauber in Fremdtradition vorliegen, so ist diese in einer Klammer hinter dem Zauber angemerkt (z.B. Elfen).
- **Liturgien:** bei Geweihtenprofessionen Fertigkeitspunkte für Liturgien; diese Liturgien gelten zudem als aktiviert
- **Empfohlene Vor- und Nachteile:** typische Vor- und Nachteile der Profession
- **Ungeeignete Vor- und Nachteile:** eher ungeeignete Vor- und Nachteile, sollten nur in Absprache mit dem Meister gewählt werden
- **Varianten:** Hier sind einige beispielhafte Varianten der Profession aufgelistet. Dort sind veränderte AP-Werte und zusätzliche oder abgeänderte Fertigkeitspunkte, Sonderfertigkeiten und Kampftechniken im Vergleich zur Grundprofession beschrieben. Die Varianten stellen eine Auswahl dar, sind aber beliebig erweiterbar. Sie müssen nicht gewählt werden.

Ausrüstung und Tracht
Barden tragen einfache Kleidung ihrer Kultur und haben selten mehr als einen Dolch als Waffe dabei. Skalden führen gelegentlich noch eine Orknase mit sich herum. Alle Musikanten hingegen besitzen ein Musikinstrument, z.B. eine Leier, eine Flöte oder eine Handharfe.
Wenn sie viel herumreisen, benötigen sie zudem noch allgemeine Reiseausrüstung, etwa Zelt, Feuerstein und Stahl, Decken und einen Rucksack.

Bardin
Professionspaket

AP-Wert: 150 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte; Fertigkeitsspezialisierung Musizieren
Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8
Talente:
Körper: Singen 7, Tanzen 2
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Betören 2, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 5
Natur: Wildnisleben 2
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Holzbearbeitung 3, Musizieren 7
Empfohlene Vorteile: Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Hässlich
Varianten:

- *Geschichtenerzähler/in* und *Haimamud* (144 AP): Fertigkeitsspezialisierung Sagen & Legenden statt Musizieren; Singen 0 statt 7, Gassenwissen 7 statt 4, Sagen & Legenden 7 statt 5, Holzbearbeitung 0 statt 3, Musizieren 0 statt 7; Haimamudim müssen als Kultur Aranier, Mhanadistani oder Novadis wählen.
- *Skalde/in* (162 AP): Hiebwaffen 8 statt 6; Sagen & Legenden 8 statt 5; Skalden müssen als Kultur Thorwaler wählen

Weltliche Professionen

Bardin

Viele Aventurier wünschen sich eine Ablenkung von ihrem tristen Alltag, und wenn es sie nicht ins Immanstadion, die Arena oder zum Turnier treibt, ist der Vortrag einer Sängerin oft die beste Möglichkeit dazu. Eine Bardin verzückt ihre Zuhörer mit den Klängen ihres Instrumentes oder ihrer schönen Stimme. Sie ist daher in den Tavernen ein ebenso gern gesehener Gast wie auf dem Markplatz eines Dorfes oder am Hof eines Fürsten, denn sie bringt Kunde aus fernen Ländern mit und weiß ihre Zuhörer vortrefflich zu unterhalten.

In Thorwal gibt es eine uralte Bardentradition. Hier werden die Musikanten jedoch Skalden genannt und unterhalten ihre Zuhörer vor allem mit thorwalschen Sagas, die von der alten Heimat der Nordleute jenseits des Meeres berichten. Neben klassischen Barden gibt es aber noch andere Berufe, für die ebenfalls eine starke und klare Stimme hilfreich ist, z.B. der Geschichtenerzähler, in den Tulamidenlanden Haimamud genannt, der mit fesselnden Geschichten die Zuhörer in seinen Bann zieht.



Gardist

Für die Verbrechensbekämpfung und das Wohlergehen der Menschen zu sorgen setzen Städte und Herrscher Ordnungshüter ein, um diejenigen zu verfolgen und zu bestrafen, die sich an Raubmord, Diebstählen und anderen Delikten beteiligen.

Der typische Gardist patrouilliert durch die Gassen seines Heimatortes und sorgt für Ruhe und Ordnung. Auf dem Land wird er meistens Dorfbüttel genannt und hat weniger Ausbildung genossen als sein städtisches Pendant.

Ein Schließer und Kerkermeister hingegen bewacht die Eingekerkerten in Gefängnissen. Er kann einen freundlichen Umgang mit den Gefangenen hegen oder ihr schlimmster Alptraum sein, wenn er eine misanthropische Ader besitzt.

Aufseher werden meist auf Plantagen, Sklavengaleeren und Minen eingesetzt, um über Gefangene zu wachen und Widerstand durch brutales Vorgehen im Keim zu ersticken.

An Grenzübergängen, Wechselstationen und vor den Toren der Städte kontrolliert der Zöllner die Einfuhr von Waren und erhebt Zoll für die Passage.



Ausrüstung und Tracht

Je nach Ausrüstung der Garde trägt ein Gardist unterschiedlichste Bewaffnung. Im Mittelreich sind Hellebarden, Lang- oder Kurzschwert sowie der Dolch typische Waffen eines Gardisten. Als Rüstung dient in der Regel ein Gambeson oder ein Kettenhemd. In den Tulamidenlanden sind Khunchomer, Speer und Tuchrüstung verbreitet. Die Varianten tragen hingegen in den meisten Fällen weniger Rüstungen und Bewaffnung, dafür eventuell eine Peitsche oder einen Sklaventod-Säbel.

Gardist

Professionspaket

AP-Wert: 246 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Gassenwissen, Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Armbrüste 10, Raufen 8, zwei der folgenden Kampftechniken 10: Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5
Gesellschaft: Einschüchtern 4, Etikette 3, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Willenskraft 4
Natur: Fesseln 4, Orientierung 5
Wissen: Götter & Kulte 4, Kriegskunst 2, Rechtskunde 5
Handwerk: Fahrzeuge 4, Heilkunde Wunden 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Hohe Zähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Verpflichtungen II (Bürgermeister, Rat, Stadt, Adliger, etc.)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Stumm
Varianten:

- *Aufseher/in* (235 AP): keine Belastungsgewöhnung; Einschüchtern 7 statt 4, Fährtensuchen 2 statt 0, Fahrzeuge 0 statt 4
- *Kerkermeister/in* und *Schließer/in* (240 AP): keine Belastungsgewöhnung; Bekehren & Überzeugen 2 statt 0; Einschüchtern 7 statt 4, Fesseln 7 statt 4
- *Zöllner/in* (257 AP): Menschenkenntnis 7 statt 3

Ausrüstung und Tracht
Gaukler brauchen Bewegungsfreiheit und haben keine Verwendung für Rüstungen. Dafür sind einige von ihnen exzellente Messerwerfer und können im Nahkampf mit Faust und Dolch umgehen. Je nach Spezialgebiet brauchen Gaukler nur ein wenig Schminke, einfache, bunte Kleidung und ein paar Pechfackeln zum Feuerspucken.

Gauklerin
Professionspaket

AP-Wert: 160 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Gaukeleien
Kampftechniken: Raufen 8, Wurfwaffen 8
Talente:
Körper: Gaukeleien 7, Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 2, Reiten 2, Tanzen 2, Taschendiebstahl 3, Verbergen 3, Zechen 3
Gesellschaft: Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 5
Natur: Tierkunde 2, Wildnisleben 3
Wissen: Geographie 3, Götter & Kulte 2, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Fahrzeuge 4, Malen & Zeichnen 2, Musizieren 3
Empfohlene Vorteile: Begabung in Körpertalenten, Entfernungssinn, Gutaussehend, Schlangenmensch, Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Neugier, Rachsucht)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhe), Blind, Blutrausch, Nachtblind, Unfähig in Körpertalenten
Varianten:

- *Akrobat/in* (173 AP): Fertigkeitsspezialisierung Körperbeherrschung anstatt Fertigkeitsspezialisierung Gaukeleien; Klettern 7 statt 4, Körperbeherrschung 8 statt 7
- *Dompteur/in* (171 AP): Fertigkeitsspezialisierung Tierkunde anstatt Fertigkeitsspezialisierung Gaukeleien; Menschenkenntnis 2 statt 4, Tierkunde 7 statt 2
- *Messerwerfer/in* (160 AP): Wurfwaffen 12 statt 8; Gaukeleien 5 statt 7, Verkleiden 2 statt 5
- *Possenreißer/in* (154 AP): Körperbeherrschung 3 statt 7, Überreden 4 statt 2, Verkleiden 7 statt 5
- *Wahrsager/in* (146 AP): Fertigkeitsspezialisierung Menschenkenntnis anstatt Fertigkeitsspezialisierung Gaukeleien; Wurfwaffen 6 statt 8; Körperbeherrschung 0 statt 7, Menschenkenntnis 6 statt 4, Überreden 4 statt 2, Sternkunde 4 statt 0

Gauklerin

Das fahrende Volk ist ein gern gesehener Gast in den Städten, da es die Menschen zum Staunen und Lachen bringt und die Auftritte der Gaukler für Zerstreuung sorgen. Zugleich haben sie jedoch einen schlechten Ruf, denn man sagt ihnen nach, dass Diebe und Taschenspieler unter den Gauklern leben, die sich an den Geldbeuteln unbescholtener Bürger vergreifen.
Unter den Fahrenden haben sich viele Spezialisten herausgebildet, denn ein jeder hat unterschiedliche Begabungen: Den Kern der Gaukler bilden Jongleure, Messerwerfer und Feuerspucker.
Saltos, Flickflacks und andere Kunststücke sind das Metier der Akrobatin. Sie schwingt sich halsbrecherisch von Seil zu Seil und gibt ihr Können in luftiger Höhe zum Besten – meist sogar ohne jegliche Sicherungsmaßnahmen!
Dompteure haben sich auf die Tierdressur spezialisiert. Sie beeindrucken das Publikum durch ihren Mut im Umgang mit Löwen, Brabaker Waldelefanten oder Pferden.
Um das Publikum mit kleinen Späßen bei Laune zu halten, gibt es die Possenreißerin. Sie versteht sich auf derbe Witze, kleine Kunststücke und Taschenspielertricks, mit denen sie die Zuschauer zum Lachen bringt.
Zwar gibt es auf Dere echte Magie, aber dennoch gibt es unter den Gauklern zahlreiche Wahrsagerinnen, die nur so tun, als könnten sie die Zukunft voraussagen.



Gladiatorin

Egal ob als Sklavenkämpfer, Schuldner oder freier Bürger auf der Suche nach Ruhm und Geld: Gladiatoren sind die Lieblinge des Publikums in den Arenen. Sie haben entweder eine Ausbildung durch einen Lanisto durchstanden oder sich in den Blutgruben einer Stadt abgehärtet. Ein Gladiator ist ein effektiver Kämpfer, obwohl sein Kampfstil auch die Zuschauer erfreuen soll – immerhin kann deren Laune bei einem verlorenen Kampf über Leben und Tod des Gladiators entscheiden.

Im Unterschied zum Gladiator kämpft der Schaukämpfer nicht auf dem Sand der Arena um sein Leben, sondern verdient seine Silbertaler mit Inszenierungen auf den Märkten. Er provoziert Bauernburschen und -maiden, die hoffen, ihn mit ihren Kampfkünsten besiegen zu können, um so Geld oder Ruhm zu ernten. Doch ist er den meisten Gegnern nicht nur durch die Schlagfertigkeit seiner Zunge gewachsen, sondern auch im Führen von Waffen überlegen.

Grubenkämpfer werden hingegen als Abschaum betrachtet. Sie kämpfen fast immer bis zum Tod ihres Gegners in den Blutgruben von Fasar oder anderer Städte und benutzen ihre Hände und einfache Gegenstände als tödliche Waffen.



Ausrüstung und Tracht

Da Gladiatoren nur selten über eigene Geldmittel verfügen, sind sie ebenso selten in Besitz von eigenen Waffen und Rüstungen. Wenn sie die Wahl haben, nutzen sie die Waffen, mit denen sie in ihrer Gladiatorenklasse ausgebildet wurden: Kurzschwert, Speer, Brabakbengel, Wurfnetz oder Dreizack. Einige Gladiatoren kämpfen gerne ohne Rüstung, andere hingegen sind Schild, Helm und schwerer Plattenrüstung nicht abgeneigt – Hauptsache, es sieht eindrucksvoll aus

Gladiatorin

Professionspaket

AP-Wert 164 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kraftakt, Finte I, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Raufen 12, eine der folgenden Kampftechniken 12: Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 5, Zechen 3
Gesellschaft: Einschüchtern 5, Menschenkenntnis 3
Natur: –
Wissen: Götter & Kulte 4, Kriegskunst 3
Handwerk: Heilkunde Wunden 4
Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Hohe Zähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Blutrausch, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit)
Ungeeignete Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten
Ungeeignete Nachteile: Fettleibig, Niedrige Zähigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich
Varianten:

- *Grubenkämpfer/in* (139 AP): keine Finte I; Dolche 10 statt 6, keine weitere Kampftechnik 12
- *Schaukämpfer/in* (159 AP): kein Wuchtschlag I; Gaukeleien 3 statt 0, Selbstbeherrschung 2 statt 5, Zechen 4 statt 3, Überreden 4 statt 0, Orientierung 3 statt 0

Ausrüstung und Tracht
Händler benutzen außer einem Dolch oder einem Kampfstab nur selten Waffen. Auch mit Rüstungen können sie nicht viel anfangen. Allerdings sind sie oft im Besitz eines Karrens oder einer anderen Möglichkeit, Waren zu transportieren oder unterzubringen.

Händler
Professionspaket

AP-Wert: 136 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Handel
Kampftechniken: Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Sinnesschärfe 3
Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Geographie 2, Götter & Kulte 3, Rechnen 6, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 3
Handwerk: Fahrzeuge 3, Handel 7
Empfohlene Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Neid), Schlechte Eigenschaften (Geiz, Goldgier)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blind, Blutrausch, Hässlich, Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd)
Varianten:

- *Fahrende/r Händler/in* (167 AP): Hiebwaffen 8 statt 6, Raufen 8 statt 6; Orientierung 4 statt 0, Wildnisleben 3 statt 0; Fahrzeuge 7 statt 3
- *Fernhändler/in* (172 AP): Orientierung 3 statt 0, Wildnisleben 4 statt 0, Geographie 7 statt 2, Magiekunde 2 statt 0, Sternkunde 2 statt 0
- *Geldwechsler/in* (153 AP): Fertigkeitsspezialisierung Rechnen anstatt Fertigkeitsspezialisierung Handel; Dolche 8, Hiebwaffen 8, Stangenwaffen 6 statt 8, Gassenwissen 7 statt 3, Rechnen 8 statt 6
- *Hausierer/in* (162 AP): Stangenwaffen 6 statt 8; Orientierung 4 statt 0, Gassenwissen 7 statt 3, Menschenkenntnis 7 statt 5, Überreden 7 statt 5
- *Tauschhändler/in* (166 AP): Fährtensuchen 4 statt 0, Orientierung 4 statt 0, Wildnisleben 4 statt 0; Fahrzeuge 1 statt 3; Tauschhändler müssen die Kultur Fjarninger, Mohas oder Nivesen wählen

Händler
Überzeugungskraft, die Kunst zu feilschen und ein Gespür für das richtige Geschäft – all das zeichnet einen erfolgreichen Händler aus. In den meisten Fällen handelt es sich bei ihm um einen typischen Krämer. Doch der Berufsstand umfasst unterschiedliche Typen:
Fahrende Händler reisen von Ort zu Ort, um ihre Waren feilzubieten. Sie verkaufen ein ganzes Sammelsurium von Dingen, von Nahrung über Töpfe und Pfannen bis hin zu alchimistischen Erzeugnissen.
Eine besondere Form des Handels betreibt die Geldwechslerin. Sie tauscht keine Waren, sondern wechselt ausschließlich Münzen in die Währung anderer Länder und behält sich dabei einen (kleinen) Anteil ein.
Hausierer versuchen, ihre Handelswaren an der Tür ihres Kunden zu verkaufen. Sie sind berüchtigt dafür, die Vorzüge sinnloser Dinge lauthals anzupreisen und mit allerlei Tricks ihre Waren loszuwerden.
Bei den Völkern der Wildnis gibt es Tauschhändler, die umherziehen, um Pelze, Felle und andere Naturprodukte gegen Waffen aus Stahl, Perlen, Glas und andere Erzeugnisse der Zivilisation einzutauschen.
Während die meisten Händler sich auf die Handelsgüter der näheren Umgebung konzentrieren, ist die Fernhändlerin unterwegs zu weit entfernten Orten, um ihre heimatlichen Güter dort teuer zu verkaufen und exotische Waren wieder mit nach Hause zu nehmen.



Heilerin

Der Heiler erlernt sein Handwerk durch Praxis und den Erfahrungsschatz seines Meisters. Zu seinen Kunden gehören Bürger und einfache Leute, die sich keinen Medicus leisten können – was nicht bedeutet, dass die Dienste des Wundarztes billig wären.

Der Medicus ist im Unterschied dazu ein Gelehrter, der eine noch höhere Ausbildung genossen hat, beispielsweise an einer Universität oder Heilerschule. Seinen Dienst verrichtet er nur gegen eine gute Bezahlung, sodass eher Adlige und reiche Bürger zu seinen Kunden zählen.

Die Hebamme ist auf einen besonderen medizinischen Fall spezialisiert: Sie hilft Schwangeren und steht ihnen bei der Geburt bei. Doch in Dörfern, wo es ansonsten keinen Medicus gibt, ist sie oft sein Ersatz und übernimmt die Versorgung von Verletzten.

Quacksalber und Zahnreißer stehen in dem Ruf, nur rudimentäre Kenntnisse der Medizin zu besitzen – manchmal sind sie jedoch die einzigen Heilkundigen, die sich gerade in einem Dorf befinden. Beide zieht es meist von Ort zu Ort, und sie verweilen nicht lange.



Ausrüstung und Tracht
Waffen und Rüstungen sind selten verbreitet, höchstens ein Dolch oder ein Knüppel wird verwendet. Ansonsten haben Heiler Verbandszeug, Heilkräuter und entsprechende Instrumente dabei, um ihrer Arbeit nachzugehen.

Heilerin

Professionspaket

AP-Wert: 207 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Heilkunde Wunden
Kampftechniken: Dolche 8, Hiebwaffen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4
Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4
Natur: Fesseln 4, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 6
Wissen: Götter & Kulte 4, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 2
Handwerk: Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheit 6, Heilkunde Wunden 7
Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz
Geeignete Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Blut, Toten und Untoten), Giftanfällig, Krankheitsanfällig
Varianten:

- *Hebamme* (218 AP): Etikette 0 statt 4, Pflanzenkunde 7 statt 6, Sagen & Legenden 6 statt 2, Heilkunde Gift 4 statt 5, Heilkunde Krankheit 7 statt 6, Heilkunde Seele 4 statt 0;
- *Medicus/a* (221 AP): Fertigkeitsspezialisierung Heilkunde Krankheit anstatt Fertigkeitsspezialisierung Heilkunde Wunden; Etikette 7 statt 4, Pflanzenkunde 8 statt 6, Heilkunde Krankheit 8 statt 6
- *Quacksalber/in* und *Zahnreißer/in* (196 AP): Gaukeleien 2 statt 0, Fahrzeuge 4 statt 0; Überreden 7 statt 4, Heilkunde Gift 2 statt 5, Heilkunde Krankheiten 2 statt 6, Heilkunde Wunden 4 statt 7

Ausrüstung und Tracht
Es gehört zum guten Ton, dass ein Adliger sich in der Kampfkunst übt und an Jagden teilnimmt. So gehören das Langschwert oder das Rapier in die Hand eines jeden, der zur Adelsschicht gehört, ganz gleich, ob er es zu führen vermag. Ein guter Bogen für die Jagd und ein Pferd ergänzen die Ausrüstung des Höflings. Ansonsten sind gute Kleidung und Schmuck wichtig, um sich zu zeigen. Rüstungen werden gegebenenfalls bei Turnieren getragen, aber die meisten Höflinge überlassen diese brachialen Veranstaltungen lieber den Rittern und schauen von ihren Rängen aus lieber nur zu. Die Hofdame hingegen verzichtet so gut wie immer auf Waffen.

Höfling
Professionspaket

AP-Wert: 176 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Adel (5-15 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Etikette
Kampftechniken: Bögen 8, Dolche 8, eine Kampftechnik aus folgender Liste 8: Fechtwaffen oder Schwerter
Talente:
Körper: Reiten 5, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Verbergen 3, Zechen 2
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 4, Etikette 7, Menschenkenntnis 7, Überreden 4, Willenskraft 5
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4
Handwerk: –
Empfohlene Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Giftresistenz, Gutaussehend
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaften (Geiz, Goldgier, Jähzorn, Rachsucht)
Ungeeignete Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Unfähig in Gesellschaftstalenten
Varianten:

- *Adelsspross* (172 AP): Bögen 10 statt 8, Schwerter oder Fechtwaffen 10 statt 8; Reiten 7 statt 5, Zechen 4 statt 2, Menschenkenntnis 4 statt 7, Willenskraft 3 statt 5, Geschichtswissen 0 statt 2, Rechtskunde 2 statt 3
- *Diplomat/in* (192 AP): Bögen 6 statt 8, Schwerter und Fechtwaffen 6 statt 8; Bekehren & Überzeugen 7 statt 4, Etikette 8 statt 7, Überreden 6 statt 4, Willenskraft 7 statt 5, Heilkunde Gift 3 statt 0
- *Hofdame* (171 AP): Bögen 6 statt 8, Schwerter und Fechtwaffen 6 statt 8; Tanzen 6 statt 4, Zechen 0 statt 2, Stoffbearbeitung 7 statt 0; Hofdamen müssen als Kultur Andergaster wählen; die Hofdame muss weiblich sein
- *Müßiggänger/in* (195 AP): Bögen 10 statt 8, Dolche 10 statt 8; Tanzen 6 statt 4, Zechen 4 statt 2, Betören 7 statt 4, Geschichtswissen 0 statt 2, Rechtskunde 2 statt 3, Heilkunde Gift 2 statt 0

Höfling
Nicht jeder Adlige wird eines Tages Ländereien erben oder zum Ritter geschlagen. Viele Adelskinder werden von ihren Familien zu einem höhergestellten oder einflussreichen Lehnsherrn geschickt, um dort mehr über die höfische Kultur zu lernen oder den Einfluss ihrer Familie zu erweitern.
Ein Adelsspross kann sich bei Hofe gut benehmen und hat eine Zeit lang Unterricht durch einen Fechtlehrer oder Waffenmeister genossen.
Müßiggänger haben keine anderen Aufgaben, als sich die Zeit zu vertreiben, denn das Arbeiten überlassen sie den niederen Ständen.
Ganz anders der Diplomat: Er ist ehrgeizig und weiß, was er will. Entweder ist er als Botschafter in einem fremden Land tätig oder er ist ein Intrigant, der sich durch seine güldene Zunge Vorteile zu verschaffen trachtet.
Die Hofdame, die einer höhergestellten edlen Dame als Unterhalterin dient, kommt in Andergast vor, wo man noch stark zwischen den Geschlechtern trennt. Hofdamen gibt es in Aventurien nur wenige und dann vorzugsweise in Andergast, wo Frauen und Männer nicht gleichberechtigt sind.



Jäger

Jäger treten in zivilisierteren Gegenden meist als Fallensteller oder Waldhüter auf, in Stammeskulturen sind sie als Stammesjäger anzutreffen. Der Waldhüter sorgt für die Einhaltung des Jagdrechtes, begleitet Adlige auf die Jagd oder macht Beute, um seine Sippe zu ernähren, wohingegen der Fallensteller vor allem für sich selbst auf die Jagd geht und der Stammesjäger wiederum seine Sippe versorgen muss.

Der Großwildjäger andererseits hat sich nicht auf die Jagd nach Beutetieren, sondern auf große Trophäen spezialisiert. Ihn zieht es dabei oft in die Wildnis, den Dschungel oder gar andere Kontinente.

Eine besondere Form von Jägern beschäftigt sich nicht mit der Jagd auf Tiere, sondern mit der auf Menschen. Dazu zählt der Sklavenjäger ebenso wie der Kopfgeldjäger. Die einen versuchen entweder, entlaufene Sklaven wieder einzufangen, oder dort menschliche Beute zu machen, wo ihr Verschwinden nicht bemerkt wird, die anderen bringen Verbrecher zur Strecke, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist.



Ausrüstung und Tracht

Ein Kurzbogen, ein Messer, Pfeile und Köcher – diese Ausrüstung führt jeder Jäger mit sich. Rüstungen behindern ihn in der Regel zu stark, aber falls er sie sich leisten kann, zieht er im Kriegsfall eine Lederrüstung an. Ansonsten benutzt er alles, was er für die Wildnis benötigt: Feuerstein und Stahl, eine Wolldecke, Heilkräuter, ein wenig Proviant. Kopfgeldjäger und Sklavenjäger nutzen gern eine Armbrust oder weichen auf weniger tödliche oder versehrende Waffen aus.

Jäger

Professionspaket

AP-Wert: 246 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Fährtensuchen
Kampftechniken: Bögen 12, Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 6, Verbergen 5
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen 7, Fesseln 4,Orientierung 6, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 7
Wissen: Götter & Kulte 3, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Lederbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Richtungssinn, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen)
Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit), Nachtblind
Varianten:

- *Großwildjäger/in* (264 AP): Armbrüste 10 statt 6, Selbstbeherrschung 6 statt 3, Pflanzenkunde 3 statt 5
- *Kopfgeldjäger/in* (278 AP): Armbrüste 12 statt 6, eine der folgenden Kampftechniken 12: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter; Einschüchtern 4 statt 0, Menschenkenntnis 5 statt 0, Pflanzenkunde 2 statt 5, Tierkunde 1 statt 5
- *Sklavenjäger/in* (284 AP): Schwerter 10; Einschüchtern 7 statt 0, Menschenkenntnis 4 statt 0; übliche Kulturen: Aranier, Mhanadistani, Novadis, Südaventurier
- *Stammesjäger/in* (258 AP): Heilkunde Gift 4, Steinbearbeitung 4 statt 0

Ausrüstung und Tracht
Krieger rüsten und bewaffnen sich nach den bevorzugten Waffen ihrer Ausbildungsstätte. Normalerweise bedeutet dies, dass sie Langschwert, Zweihänder und Kettenhemd tragen.

Kriegerin
Professionspaket

AP-Wert: 216 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Raufen 10, eine der folgenden Kampftechniken 12: Hiebwaffen Kettenwaffen, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Reiten 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2
Gesellschaft: Etikette 5, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 7, Sagen & Legenden 2
Handwerk: –
Empfohlene Vorteile: Beidhändigkeit, Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue I-II (Kriegerkodex, ehrenhaftes Verhalten, Schutz der Schwachen), Verpflichtungen I-III (Dienstherr)
Ungeeignete Vorteile: Zauberer
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

Kriegerin
In vielen Provinzen des Mittelreiches, im Bornland und in den streitenden Königreichen Nostria und Andergast stehen Krieger in hohem Ansehen. Sie sind in der Schwert- und Kriegskunst ausgebildet worden und stellen ernst zu nehmende Gegner für jeden anderen Kämpfer dar.
Im Unterschied zum Soldaten, der ausschließlich in der Armee dient, und dem Ritter, der ein adliger Kämpfer sein muss, werden Krieger an einer Schule ausgebildet und gehören oft dem Bürgertum an.
Nach der Ausbildung erhält der Krieger üblicherweise einen Kriegerbrief in Form eines Schriftstücks, eines Siegels oder einer anderen erkennbaren Form, die ihn ausweist. Damit ist es ihm gestattet, Waffen in Städten zu tragen, und es zeichnet ihn als ehrenhaften Streiter aus.
Krieger dienen meistens bei der Garde eines Adligen, als Offiziere in der Armee oder bei der Tempelwache einer Kirche oder reisen als Abenteurer auf der Suche nach ihrer Bestimmung oder auf der Suche nach einem neuen Auftraggeber herum.
Ohne eine Variante zu wählen, gelten die Werte für einen Krieger aus einer kleinen Schule, die nicht mehr als eine Handvoll Zöglinge umfasst. Diese Schulen sind meist in Nostria und Andergast, aber auch in ländlichen Gegenden des Bornlandes, des Mittelreichs oder anderer Länder zu finden. Es könnten z.B. Kasernen einer Leibgarde oder von Waffenknechten sein. Spätere Publikationen werden Kriegervarianten beschreiben.



Prostituierte

Für Liebesdinge gibt es auf Dere Fachleute. Prostituierte verstehen sich darauf, das körperliche Verlangen ihrer Kunden zu befriedigen. In Sachen Qualität und Preis gibt es deutliche Unterschiede. Besser ausgebildete Liebesdiener können sogar in Fragen der Kleiderwahl oder der Kosmetik beraten oder bei der Ausrichtung von Festen behilflich sein.

Auf der niedrigsten Stufe stehen die Huren und Lustknaben. Sie arbeiten entweder auf der Straße oder in einem der städtischen Bordelle. Meistens haben sie wenig Bildung genossen und üben ihre Arbeit nur wegen des Geldes aus – oder weil sie in die Hände eines Zuhälters oder einer Straßenbande geraten sind.

Eine Kurtisane (oder ihr männliches Pendant: der Gesellschafter) hat sich einen guten Ruf erarbeitet, geht ihrer Arbeit im Regelfall freiwillig nach, und der Kreis ihrer Freier umfasst nur jene, die sich ihre hohen Preise leisten können. Dafür hat sie eine bessere Ausbildung genossen, beispielsweise in einer der Kurtisanenschulen des Horasreiches. Sie ist eine gebildete Begleitung, die man selbst in der feinen Gesellschaft vorzeigen kann, ohne sich zu blamieren.

Auf der obersten Stufe der Leiter stehen die Mätresse und der Favorit (die hauptsächlich im Horasreich vorkommen). Nicht selten stammen sie aus gutem Haus, aber auch wenn nicht, so besitzen sie ausgezeichnete Manieren und haben Kenntnisse des höfischen Lebens. Zu ihren Kunden zählen Adlige und reiche Bürger, die sie häufig dauerhaft an sich binden und die ihnen ein Leben in Luxus ermöglichen.



Die Leiterin eines Bordells, die Bordellmutter, war früher meist selbst eine Hure, aber nun arbeitet sie nur noch hinter der Theke und empfängt Kunden. Sie setzt sich für ihr Personal ein (oder beutet es aus) und sorgt für Ruhe und Ordnung in ihrem Haus.

Ausrüstung und Tracht

In der Regel sind Prostituierte arm, sodass sie höchstens ein wenig Kleidung und einen Dolch ihr Eigen nennen. Mätressen und Kurtisanen verfügen meist über mehr Ressourcen und leisten sich Schminke und andere Luxuswaren.

Prostituierte

Professionspaket

AP-Wert: 203 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Betören
Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Taschendiebstahl 2, Verbergen 4, Zechen 5
Gesellschaft: Betören 6, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 6, Überreden 3, Verkleiden 2, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Götter & Kulte 3, Rechnen 4, Sagen & Legenden 3
Handwerk: Handel 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Wunden 2, Stoffbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Begabung in Gesellschaftstalenten, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Hässlich
Varianten:

- *Bordellmutter/-vater* (230 AP): Gassenwissen 7 statt 6, Menschenkenntnis 8 statt 6, Willenskraft 7 statt 4, Handel 7 statt 4
- *Hure/Lustknabe* (226 AP): Dolche 10 statt 8, Raufen 10 statt 8; Selbstbeherrschung 5 statt 4, Tanzen 0 statt 2, Taschendiebstahl 4 statt 2, Gassenwissen 7 statt 6, Willenskraft 6 statt 4, Rechnen 2 statt 4
- *Kurtisane/Gesellschafter* (209 AP): Betören 7 statt 6, Etikette 4 statt 0, Gassenwissen 4 statt 6, Fesseln 2 statt 0
- *Mätresse/Favorit* (213 AP): Betören 8 statt 6, Gassenwissen 2 statt 6, Etikette 7 statt 0, Fesseln 4 statt 0

Ausrüstung und Tracht
Langschwert, Zweihänder, Plattenrüstung und ein treues Streitross – ein jeder Ritter benötigt diese grundlegenden Dinge, um seinen Stand geltend zu machen. Viele Ritter führen zudem noch als Zweitwaffe einen Streitkolben, einen Morgenstern oder eine Lanze mit sich. Letztere ist für Turnierritter ein unverzichtbarer Gegenstand, und ein solcher Ritter benötigt ein ganzes Arsenal von Turnierlanzen.

Ritter
Professionspaket

AP-Wert: 230 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Reiten, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Lanzen 10, Raufen 8, Schwerter 12, Zweihandschwerter 10, eine der folgenden Kampftechniken 10: Hiebwaffen, Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Reiten 8, Selbstbeherrschung 4
Gesellschaft: Etikette 6, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 3
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Sagen & Legenden 5
Handwerk: –
Empfohlene Vorteile: Beidhändigkeit, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Reich, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Prinzipientreue I-III (Ritterkodex; ehrenhaftes Verhalten, Schutz der Schwachen), Verpflichtungen II (Lehnsherr)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)
Varianten:

- *Hofritter/in* (228 AP): Raufen 6 statt 8, Lanze 12 statt 10; Kraftakt 3 statt 5, Reiten 6 statt 8, Betören 4 statt 0, Etikette 7 statt 6, Kriegskunst 2 statt 4
- *Raubritter/in* und *Heckenritter/in* (226 AP): Reiten 6 statt 8, Etikette 2 statt 6, Handel 4 statt 0

Ritter
In vielen Provinzen des Mittelreiches, im Bornland und in den streitenden Königreichen Nostria und Andergast stehen Ritter in hohem Ansehen. Manche erachten die ritterliche Kampfesweise als antiquiert, aber sie stellen trotzdem ernst zu nehmende Gegner dar. Während der Ritter als Knappe einem älteren Ritter zu Diensten war, erlernte er dessen Kampfkunst. Obwohl es keine scharfe Trennung gibt, unterscheidet man in Adelskreisen zwischen den Rittern des alten Wegs und den höfischen Rittern. Die Ritter des alten Wegs sehen sich noch immer als Elitekämpfer, die mit der Krone und dem Land verbunden sind. Meistens tragen sie altertümliche Waffen wie Morgenstern, Streitkolben und Zweihänder. Die Hofritter sind vor allem im zentralen Mittelreich und dem Horasreich anzutreffen, wo sie an Turnieren teilnehmen und als Höflinge bei Baronen, Grafen und Herzögen auftreten.
Schlussendlich gibt es noch Hecken- und Raubritter, die in vielen Belangen nicht besser sind als Räuber in Rüstungen.



Seefahrerin

Die Weiten des Meeres beherbergen unzählige Geheimnisse und viele Gefahren. Mutige Männer und Frauen zieht es als Matrosen auf die Schiffe, um ein abenteuerlustiges Leben zu führen – oder zumindest ein wenig Heuer zu verdienen.

Viele Seefahrer zieht es als Walfänger oder Robbenjäger in den Norden, denn diese Beutetiere versprechen großen Profit, allerdings ist ihr Fang mit zahlreichen Gefahren verbunden.

Von anderen Seefahrern unterscheidet sich ein Pirat vor allem in seinem Lebensstil, denn er ist bereit, Schiffe zu kapern und Menschen zu töten, um sich zu bereichern.

Bleibt schlussendlich der Fischer, der mit seinen Netzen und Reusen auf Fischfang geht, um sich und seine Familie zu ernähren.



Ausrüstung und Tracht

Ein Entermesser, vielleicht ein Dolch oder eine Wurfaxt – mehr braucht die Seefahrerin nicht als Waffe. Ansonsten trägt sie nur bei sich, was sie braucht: ein Seil, einen Weinschlauch, eine Schnapsflasche, Würfel. Rüstungen trägt sie nicht, da ihre Arbeit auf dem Schiff Bewegungsfreiheit verlangt. Und ein Fischer wird kein Kettenhemd anziehen, da er bei einem Fall ins Wasser zu ertrinken droht.

Seefahrerin

Professionspaket

AP-Wert: 173 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Boote & Schiffe
Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8, Schwerter 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 5, Klettern 5, Schwimmen 7, Zechen 4
Gesellschaft: Menschenkenntnis 2, Überreden 2
Natur: Fesseln 7, Fischen & Angeln 4, Orientierung 5, Tierkunde 2, Wildnisleben 3
Wissen: Geographie 4, Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Boote & Schiffe 7, Holzbearbeitung 4, Stoffbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: keine
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhe, dem Meer)
Varianten:

- *Fischer/in* (185 AP): SF Fischer, Fischen & Angeln 7 statt 4, Tierkunde 4 statt 2
- *Pirat/in* (199 AP): Schwerter 10 statt 8; Einschüchtern 4 statt 0, Gassenwissen 4 statt 0
- *Walfänger/in* und *Robbenjäger/in* (191 AP): SF Fischer, Tierkunde 7 statt 2

Ausrüstung und Tracht
Je nach Einheit hat der Söldner das Waffenhandwerk mit einer anderen Waffe erlernt. Er könnte Langschwerter, Säbel, Bögen, Armbrüste oder Zweihänder führen. Gleiches gilt für die Rüstungen. Einige Söldnereinheiten haben keine Rüstungen, andere tragen Leder- oder Plattenrüstungen, wieder andere eher Tuchrüstungen. Es gibt keine einheitliche Tracht oder Bewaffnung und nicht wenige Söldner beherrschen eine Vielzahl von Waffentechniken.

Söldner
Professionspaket

AP-Wert: 202 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Armbrüste 10, Raufen 10, eine der folgenden Kampftechniken 10: Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandschwerter, Zweihandhiebwaffen
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 4, Zechen 5
Gesellschaft: Menschenkenntnis 2, Überreden 3
Natur: Orientierung 4, Wildnisleben 3
Wissen: Götter & Kulte 3, Kriegskunst 6, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Handel 3, Heilkunde Wunden 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Prinzipientreue, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)
Varianten:

- *Plänkler/in* (218 AP): Armbürste 12 statt 10, Wurfwaffen 12 statt 6
- *Leichtgerüstete* (217 AP): *Finte I*
- *Schwergerüstete* (222 AP): *Zu Fall bringen*

Söldner
Ein Söldner kämpft für denjenigen, der ihn am besten bezahlt. Ihm haftet etwas Anrüchiges an, da er sich scheinbar an keine Regeln hält, und oft haben Söldner einen schlechten Ruf als käufliche Mietschwerter.
Je nach Einheit sind Söldner und Soldaten den Einsatz unterschiedlicher Waffen gewöhnt. Plänkler sind oft nur leicht gerüstet und tragen Schwert, Kriegsbeil oder Streitkolben, während das schwere Fußvolk Zweihandwaffen wie den Andergaster schwingt. Schützen unterstützen bei ihren Einheiten die Nahkämpfer, mischen sich aber bisweilen auch in den Kampf Mann gegen Mann ein.
Grundsätzlich kann man zwischen Plänklern, leicht- und schwergerüstete Söldnern unterscheiden. Die Plänkler sind meistens komplett ungerüstet und tragen Fernkampfwaffen, um ihre Gegner zu zermürben. Leichtgerüstete wappnen sich mit Waffenröcken, Lederrüstungen und Kettenhemden, Schwergerüstete hingegen tragen oft Plattenpanzer und führen Zweihandwaffen mit sich.



Spitzelin

Informationen sind auch auf Dere ein wertvolles Gut. So ist es nicht überraschend, dass deren Beschaffung Profit abwirft und einige Menschen davon leben, andere zu bespitzeln.

Der klassische Spitzel sucht für seinen Auftraggeber nach Fakten, die er gegen seinen Gegner verwenden kann. Er kennt sich in den Gassen der Städte hervorragend aus und kann in viele Rollen schlüpfen, um an sein Zielobjekt heranzukommen. Genauso gut schleicht er hinter ihm her und belauscht Gespräche, um nach Schwachstellen zu forschen.

Im Unterschied zum Spitzel ist der Geheimagent nicht von einem privaten Auftraggeber angeworben, sondern steht im Dienst eines Königreiches, eines Fürstentums oder eines anderen Landes. Wichtigste Aufgabe ist es, seine Heimat vor Schaden zu bewahren, und deshalb liefert er sich mit anderen Agenten einen Wettlauf um Informationen. Geheimagenten könnten beispielsweise der Kaiserlich Garethischen Informations-Agentur (KGIA) des Mittelreiches, der Hand Borons aus Al'Anfa oder dem Directorium für besondere Angelegenheiten (DBA) des Horasreiches angehören.



Ausrüstung und Tracht

Eine Spitzelin trägt meistens keine verräterischen Waffen, höchstens, wenn ihre Tarnidentität dies zulässt. Ein Dolch ist ihr Waffe genug. Die Meuchelmörderin hingegen nutzt neben dem Dolch auch gerne Lang- und Kurzschwerter und weiß häufig auch mit der leichten Armbrust umzugehen.

Spitzelin

Professionspaket

AP-Wert: 230 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Verbergen
Kampftechniken: Dolche 12, Raufen 10
Talente:
Körper: Sinnesschärfe 7, Taschendiebstahl 5, Verbergen 8
Gesellschaft: Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 6, Überreden 6, Verkleiden 8, Willenskraft 5
Natur: Orientierung 3
Wissen: Götter & Kulte 3, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 2
Handwerk: Handel 3, Schlösserknacken 3
Empfohlene Vorteile: Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Soziale Anpassungsfähigkeit, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: keine
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Jähzorn)
Varianten:

- *Geheimagent/in* (266 AP): Armbrüste 10 statt 6, eine der folgenden Kampftechniken 12 statt 6: Fechtwaffen, Hiebwaffen oder Schwerter; Taschendiebstahl 2 statt 5, Etikette 4 statt 0, Geographie 4 statt 0
- *Meuchelmörder/in* (302 AP): Armbrüste 12 statt 6, eine der folgenden Kampftechniken 12 statt 6: Fechtwaffen, Hiebwaffen oder Schwerter; Klettern 5 statt 0, Körperbeherrschung 6 statt 0, Einschüchtern 4 statt 0

Meuchelmörder sind speziell für das Töten ausgebildete Agenten. Ihnen geht es weniger darum, Informationen zu sammeln, als vielmehr darum, unliebsame Personen zu beseitigen. Dabei nutzen sie Waffen, Gifte und Intrigen, um ihr Ziel zu erreichen. Dennoch machen Nachforschungen einen Großteil ihrer Arbeit aus, denn zunächst gilt es, so viele Informationen über das zukünftige Opfer zu sammeln wie möglich.

Ausrüstung und Tracht
Je nach Volk setzt sich die Ausrüstung aus anderen Waffen zusammen, aber es herrschen Äxte, Speere und Keulen vor. Rüstungen bestehen in der Regel aus Fellen oder Leder. Die meisten Stammeskrieger führen jedoch auch Wildnisausrüstung mit sich oder zumindest, was sie für die Jagd brauchen.

Stammeskriegerin
Professionspaket

AP-Wert: 289 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit), GE 13 (für die SF Finte I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern, Aufmerksamkeit, Finte I, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Bögen 10, Raufen 12, eine der folgenden Kampftechniken 12: Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Talente:
Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5
Gesellschaft: Einschüchtern 7
Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 4
Wissen: Götter & Kulte 2, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Blutrausch, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile – vor allem gegen Nichtstammesmitglieder), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn, Rachsucht), Verpflichtungen I-II (Sippe)
Ungeeignete Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

Stammeskriegerin
Während in den städtischen Kulturen die Kämpfer in der Regel spezialisierten Ausbildungen nachgehen, gibt es bei Stammeskulturen kein so differenziertes Bild eines Kämpfers. Ein Stammeskrieger ist zwar in erster Linie Beschützer des Dorfes oder der Sippe, er kann jedoch in Friedenszeiten auch Jäger oder Handwerker sein. Einige Kulturen besitzen eine Kriegerkaste, die ebenfalls über diese Profession abgebildet wird.



Streuner

Der König der Schurken ist der Streuner. Er ist zugleich Dieb, Einbrecher, Charmeur und Lebemann. Die Gossen der Stadt sind sein Zuhause und niemand kennt sich besser in seinem Viertel aus als er.

Während der Streuner sich nicht so leicht einem Gewerbe zuordnen lässt, ist das bei der Einbrecherin einfacher. Die Fassadenkletterin hat es auf die Schatullen und Wertgegenstände der Wohlhabenden abgesehen und dringt mit Leichtigkeit in deren Häuser ein.

Diebe bereichern sich an dem Silber und Gold, dass Händler, Bürger und Patrizier mit sich führen. Taschendiebe und Beutelschneider haben sich oft zu Banden zusammengeschlossen. Während einer als Lockvogel oder Ablenkung dient, schreitet ein anderer zur Tat.

Ebenfalls auf Geld hat es die Hochstaplerin abgesehen. Sie gibt sich als jemand anderes aus, um Zugang zur Oberschicht zu erhalten und dort mit betrügerischen Versprechungen das Geld eines alten Witwers oder die Schatulle einer Kaufherrin an sich zu bringen.

Der Spieler verdient seine Münzen beim Spielen – nicht selten mit gezinkten Karten und Würfeln.



Bettler stehen auf der untersten Stufe der Gosse. Sie sind Versehrte und Alte (oder tun nur so) und versuchen Mitleid bei wohlhabenden Bürgern zu erregen.

Der Zuhälter sorgt für die Sicherheit einer oder mehrerer Huren. Wenn Kunden Ärger machen, dann macht er den Kunden Ärger.

Streuner

Professionspaket

AP-Wert: 212 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Gassenwissen
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 12, eine der folgenden Kampftechniken 10: Armbrüste oder Wurfwaffen
Talente:
Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 4, Taschendiebstahl 4, Verbergen 5, Zechen 4
Gesellschaft: Betören 3, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 2, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 4
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Götter & Kulte 2, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3
Handwerk: Schlösserknacken 4
Empfohlene Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Goldgier, Neugier)
Ungeeignete Vorteile: Blutrausch
Ungeeignete Nachteile: keine
Varianten:

- *Bettler/in* (203 AP): Klettern 0 statt 3, Betören 0 statt 3, Menschenkenntnis 6 statt 4, Überreden 7 statt 4, Schlösserknacken 0 statt 4
- *Dieb/in* (218 AP): Taschendiebstahl 7 statt 4, Gassenwissen 6 statt 7, Orientierung 7 statt 4
- *Einbrecher/in* (221 AP): Klettern 7 statt 3, Taschendiebstahl 2 statt 4, Schlösserknacken 7 statt 4
- *Hochstapler/in* (247 AP): Betören 7 statt 3, Etikette 7 statt 0, Verkleiden 4 statt 2, Überreden 7 statt 4
- *Spieler/in* (228 AP): SF: Fertigkeitsspezialisierung Brett- & Glücksspiel, keine Fertigkeitsspezialisierung Gassenwissen; Gaukeleien 4 statt 0; Menschenkenntnis 7 statt 4, Brett- & Glücksspiel 7 statt 2
- *Zuhälter/in* (220 AP): Einschüchtern 7 statt 0, Überreden 6 statt 4, Schlösserknacken 0 statt 4

Zaubererprofessionen

Elfen
Jeder Elf ist magisch begabt und seine Zauberkräfte sind fester Bestandteil seines Alltags. Beim Lichtvolk erfüllt jedes Sippenmitglied verschiedene Aufgaben, auf die es sich spezialisiert. So gibt es Elfen, die sich ganz der Magie und den Zauberliedern widmen, während andere ihre Kräfte nur selten nutzen und nur hin und wieder dem Jagderfolg nachhelfen.
An dieser Stelle findest du zwei Ausprägungen, die von vielen elfischen Mentoren an ihre Schüler weitergegeben werden. Je nach Mentor unterscheiden sich die Werte, aber die beiden vorgestellten Professionspakete sind typisch für die jeweilige Profession.

Ausrüstung und Tracht
Die Wildnisläuferin führt neben ihrem Elfenbogen meist noch einen Dolch oder ein Messer mit sich. Außerdem ist sie wie jede Elfe im Besitz ihres Seeleninstrumentes (in der Regel ein kleines Instrument wie eine Flöte, die sie auf ihre Streifzüge leicht mitnehmen kann). Da sie oft durch die Auen, Wälder oder die Eiswüste reist, hat sie passende Leder-, Bausch- oder Pelzkleidung dabei sowie gegebenenfalls eine weitere Waffe wie ein Wolfsmesser oder einen Robbentöter. Ansonsten vermeidet sie schweres Gepäck.

Wildnisläuferin
Professionspaket

AP-Wert: 256 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Fährtensuchen, Freundschaftslied 4
Kampftechniken: Bögen 12, Dolche 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Schwimmen 2, Singen 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen 7, Orientierung 4, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 7
Wissen: –
Handwerk: Holzbearbeitung 5, Musizieren 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Handwärmer, Lockruf, Trocken, Armatrutz 6, Fulminictus 5, Odem 3, Silentium 6, Visibili 5, Wasseratem 3
Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht II, Entfernungssinn, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn
Empfohlene Nachteile: Angst vor … (engen Räumen), Schlechte Eigenschaften (Neugier)
Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Wildnisläuferin
Die Wildnisläuferin entspricht dem Urbild des Elfen. Sie ist eine Jägerin, die für die Nahrungsbeschaffung und den Schutz ihrer Sippe verantwortlich ist. Wie keine andere entwickelte sie ein besonderes Talent für das Bogenschießen und trifft selbst auf weite Distanzen jedes Ziel. Sie kennt sich bestens in der Umgebung des Dorfes aus, dafür ist sie jedoch eine Einzelgängerin, die die Einsamkeit der Wälder, des Eises oder der Auenlandschaften ihrer Heimat vorzieht.
Am ehesten wird sie auf ihren langen Streifzügen durch die Natur auf Menschen oder andere Wesen treffen, da sie oft tagelang von Zuhause fort ist, um neue Jagdgründe zu suchen oder um in schweren Zeiten Großwild außerhalb des Siedlungsgebietes ihrer Sippe zu jagen.
Ihre Zauberkräfte sind an das Leben in der Wildnis angepasst. Sie nutzt ihre Magie, um sich lautlos oder gar unsichtbar an ihre Beute anzuschleichen. Wenn es doch zu einem Kampf gegen einen wilden Eber oder einen Ork kommt, weiß sie sich mit ihren Zaubersprüchen zu helfen.



Zauberweber

Die Zauberweber beschäftigen sich vornehmlich mit der Magie ihres Volkes und bilden so etwas wie die magische Elite unter den Elfen. Und obwohl sie sich mit den Zaubersprüchen und -liedern ihres Volkes beschäftigen, kennen sie heutzutage nur einen Bruchteil der Magie, die einst den Hochelfen zur Verfügung stand.

Äußerst selten führt sie ihr Weg hinaus in die Wildnis oder zu den Menschen. Viel lieber ergründen sie in der Gemeinschaft der Sippe die Mysterien der Zauberei. Hin und wieder kommt es aber vor, dass ein Zauberweber sich auf die Suche nach einem hochelfischen Artefakt macht oder auf die Magie der menschlichen Zauberer neugierig wurde und seine Sippe für eine Zeit lang verlässt, um sich in die Welt der Menschen zu begeben.



Ausrüstung und Tracht

Wie jeder Elf sollte der Zauberweber ein persönliches Instrument und einen Elfenbogen besitzen. Ansonsten wird er nicht viel Wert auf weiteren Besitz legen und höchstens noch Heilkräuter und einen Dolch sein Eigen nennen. Gelegentlich kommt es vor, dass ein Zauberweber einen besonderen Gegenstand mit sich führt, der sein Interesse geweckt hat. Das kann ein menschliches Zauberbuch sein, dessen Schrift er nicht versteht, ein magischer Gegenstand, den er in seinen Wäldern gefunden hat, oder eine dem Namenlosen geweihten Basiliskenzunge, die er an einen sicheren Ort bringen möchte.

Zauberweber

Professionspaket

AP-Wert: 221 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Spezies Elf (18 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Elf) (125 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Musizieren, Zaubermelodie 4
Kampftechniken: Bögen 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4, Singen 5
Gesellschaft: Willenskraft 3
Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 3, Pflanzenkunde 5, Wildnisleben 4
Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Sternkunde 5
Handwerk: Musizieren 7
Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Duft, Feuerfinger, Lockruf, Signatur, Bannbaladin 4, Blick in die Gedanken 5, Odem 6, Silentium 4, Visibili 6, Wasseratem 4
Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht II, Entfernungssinn, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Niedrige Zähigkeit
Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Hexen

Die aventurischen Hexen sind Naturzauberinnen, die sich der gemeinsamen Verehrung ihrer Göttin Satuaria verschrieben haben. Jede Hexe gehört einer Schwesternschaft an, die ihr Vertrautentier festlegt. Jede Schwesternschaft steht zudem für eine bestimmte Weltsicht innerhalb der Gemeinschaft der Hexen.

Die hier vorgestellten Lehrmeisterinnen sind typische Vertreterinnen ihrer Schwesternschaft, die Schülerinnen (und ganz selten männliche Schüler) unterrichten. Jede Lehrmeisterin verfügt jedoch über andere Schwerpunkte, sodass das vorgestellte Professionspaket ohne große Schwierigkeiten angepasst werden kann.

Eigeborene Hexen
Der Legende nach werden einige wenige Hexen nicht geboren, sondern schlüpfen aus Eiern. Nach sieben Wochen und sieben Tagen schlüpft aus dem Ei eine sogenannte Eigeborene. Ob dies der Wille der Göttin Satuaria ist oder es einen anderen Grund gibt, können nicht einmal die Eigeborenen selbst beantworten. Eigeborene altern jedoch nach dem 30. Lebensjahr nicht mehr, wirken auf andere Menschen besonders begehrenswert und nehmen in den Hexenzirkeln meist eine wichtige Rolle ein.
Wer eine der seltenen eigeborenen Hexe spielen möchte, sollte in jedem Fall folgende Vorteile wählen:

- Altersresistenz
- Gutaussehend II

Katzenhexe (Schwesternschaft: Schöne der Nacht)

Professionspaket

AP-Wert: 285 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautenbindung
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10
Talente:
Körper: Fliegen 3, Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4
Gesellschaft: Betören 5, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4
Natur: Orientierung 4, Tierkunde 2
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Götter & Kulte 3, Magiekunde 4
Handwerk: Alchimie 3
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Duft, Glücksgriff, Handwärmer, Trocken, Große Gier 6, Harmlose Gestalt 5, Hexengalle 4, Katzenaugen 6, Motoricus 4, Odem 4, Satuarias Herrlichkeit 5
Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eigeborenen), Angenehmer Geruch, Flink, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura
Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Rachsucht)
Ungeeignete Vorteile: Zäher Hund
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhe), Hässlich

Ausrüstung und Tracht
Passende und meistens schöne Kleidung, ein Dolch, vielleicht Diebeswerkzeug oder Kletterausrüstung – mehr braucht die Katzenhexe nicht. Das Fluggerät ihrer Wahl ist meistens ein Stab aus Holz, ein Schild, ein Pfosten oder ein ähnlicher, bequemer Gegenstand.

Katzenhexe

Die hübsche Fedora Salfani meidet die Öffentlichkeit im Gegensatz zu anderen Hexen nicht. Die erfahrene Salonlöwin unterrichtet ihre Schülerinnen nicht nur in der satuarischen Zauberkunst, sondern ebenso im guten Benehmen. Sie gehört der Schwesternschaft der Schönen der Nacht an, deren Vertrautentier die Katze ist.
Wie viele Hexen aus ihrer Schwesternschaft nutzt sie ihre Magie für nächtliche Streifzüge durch die Städte, nimmt sich, was ihr gefällt, und ist kleinen Techtelmechteln nicht abgeneigt. Anders als andere Hexen ist sie ein Kind der Stadt und kennt sich in der Wildnis kaum besser aus als jeder andere Stadtbewohner.
Wie ihr Vertrautentier kann sie charmant, leidenschaftlich und eigensinnig sein. Sie weiß, was sie will, und schert sich wenig um die Meinung anderer Menschen oder um gesellschaftliche Konventionen, wenn diese ihr zuwider sind.



Krötenhexe

Weit abseits des nächsten Dorfes, tief im Wald, lebt die Hexe Vanjescha. Die Menschen, die schon einmal von der Tochter der Erde gehört haben, erzählen sich üble Geschichten über das alte Weib. Tatsächlich ist Vanjescha eine liebe Frau, die in ihrem Leben schon viel Leid erlebt hat, da ihr Äußeres dem Urbild einer bösen Hexe entspricht: bucklig, krächzende Stimme, Warze auf der Nase. Wenn sich jedoch ein Reisender in ihre Hütte verirrt, hilft sie ihm gerne bei kleinen Verletzungen oder weist ihm den Weg zurück in die Zivilisation.

Sie und ihre Schülerinnen können jedoch auch andere Geschütze auffahren, wenn sie bedroht werden. Manch ein übellauniger Reisender, der der Hexe Schaden wollte, wurde Opfer einer magisch angehexten Gier oder erlag einem Fluch.

Wie viele Krötenhexen haben sich Vanjescha und ihre Schülerinnen auf Heilkunde und klassische Hexenzauber spezialisiert. Sie können aus Kräutern magische Elixiere herstellen und ihre Feinde verfluchen. Am liebsten ist es der Krötenhexe, wenn man sie in Frieden lässt, und so geht sie oft ihre eigenen Wege in der Wildnis der Wälder und Moore.



Ausrüstung und Tracht

Auf Wanderschaft sammelt die Krötenhexe häufig Heilkräuter und hat eine kleine Sichel, ein Beutelchen und ähnliche Ausrüstung dabei. Ihre Kleidung ist einfach gehalten und unterscheidet sich selten von der ortsüblichen Bauerntracht. Tarnung ist für sie wichtig, da sie nur selten als echte Hexe auffallen will. Ihre Ausrüstung besteht daher oft noch aus Dingen, die sie für ihre Tarnidentität benötigt. Als Fluggerät wählt sie meist den klassischen Hexenbesen, den Weidenkorb oder ein Fass.

Krötenhexe (Schwesternschaft: Töchter der Erde)

Professionspaket

AP-Wert: 296 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Flüche für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautenbindung
Kampftechniken: Raufen 8
Talente:
Körper: Fliegen 6, Verbergen 5
Gesellschaft: Menschenkenntnis 5, Verkleiden 3
Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 4
Wissen: Magiekunde 4, Sagen & Legenden 7
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Handwärmer, Regenbogenaugen, Schlangenhände, Balsam 6, Große Gier 5, Harmlose Gestalt 5, Hexengalle 4, Krötensprung 6, Radau 4, Sanftmut 4
Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eigeborenen), Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Verhüllte Aura
Empfohlene Nachteile: Angst vor ... (Feuer), Hexensträhne, Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Körpergebundene Kraft, Persönlichkeitsschwächen (Weltfremd)
Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund
Ungeeignete Nachteile: keine

Ausrüstung und Tracht
Ihre Kleidung wählt die Rabenhexe je nach Lebenslage. Sie kann auffällig sein, wenn sie mit Gauklern mitzieht, oder einfach, wenn sie sich tarnen will. Meist trägt sie einen Stab bei sich, der ihr als Fluggerät dient, aber auch andere hölzerne Alltagsgegenstände kommen infrage. Ansonsten reist sie selten ohne ein kleines Sammelsurium an merkwürdigen Dingen: Boltankarten, eine Kristallkugel, Amulette zum Verkauf an die Leichtgläubigen.

Rabenhexe (Schwesternschaft: Seherin von Heute und Morgen)

Professionspaket

AP-Wert: 295 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) (135 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Flüche für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Flugsalbe, Vertrautenbindung
Kampftechniken: Raufen 8, Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Fliegen 6, Gaukeleien 4, Verbergen 2
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschenkenntnis 6, Überreden 4
Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 3
Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 3, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Krankheit 2, Heilkunde Seele 4
Zauber: zwei Zaubertricks aus folgender Liste: Abkühlung, Bauchreden, Schnipsen, Trocken, Blick in die Gedanken 6, Große Gier 4, Harmlose Gestalt 4, Hexengalle 4, Odem 6, Radau 5, Sanftmut 5
Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Eigeborenen), Verhüllte Aura
Empfohlene Nachteile: Keine Flugsalbe, Kein Vertrauter, Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier, Goldgier, Rachsucht)
Ungeeignete Vorteile: Zäher Hund
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Rabenhexe

Auf den Jahrmärkten der Städte und Dörfer kann man Gertruda einen Besuch abstatten, die ihre Schüler in der Weissagung und der Kunst der Prophezeiung ausbildet. Ihr Vertrautentier ist der Rabe, denn sie ist eine Seherin von Heute und Morgen, die in ihrer Kristallkugel die Zukunft und in den Köpfen der Menschen die Gegenwart sehen kann. Sie reist mit einer Gauklertruppe oder allein von Stadt zu Stadt, immer damit beschäftigt, sich ein paar Silbertaler mit ihren Fähigkeiten dazuzuverdienen. Ihre Schülerinnen bildet sie darin aus, ein Leben auf Wanderschaft zu führen. Sie stellt sicher, dass sie notfalls auch dem Zorn von Dörflern entgehen können, wenn ihr Gauklertrupp oder sie in Verruf geraten sind und sie fliehen müssen.
Menschen kontaktieren sie, weil sie einen Liebestrank oder einen Blick in die Zukunft möchten, bisweilen auch, weil sie jemand anderem einen Fluch auf den Hals wünschen. Geweihte und andere Zauberer meidet die Seherin von Heute und Morgen, da sie Geschichten von der Inquisition und der unstillbaren Neugier der Magier nach den Geheimnissen der Hexenmagie kennt.



Gildenloser Magier

Nicht alle Magier werden an einer Akademie ausgebildet. Viele werden von einem oder zwei Lehrmeistern privat unterrichtet, und obwohl die meisten Magier Aventuriens einer der Gilden angehören, existieren auch gildenlose Zauberer.

Der alte Magister Alrik Dagabor ist in jungen Jahren selbst ein reisender Abenteurer gewesen, der sich in fortgeschrittenem Alter in den ruhigen Kosch zurückgezogen hat. In seinem Turm widmet er sich nun der Forschung und der Ausbildung begabter Schüler. Seine Ausbildungsmethoden sind altertümlich und zielen auf die klassischen Gebiete der Gildenmagie ab. Seine Schüler müssen sich zunächst auf etlichen Wissensgebieten bilden, bevor es mit den ersten Zauberübungen weitergeht. Alles ausgesprochen praktische Zauber, die einem reisenden Magier nützlich sind. Dafür vernachlässigt er ein wenig die Theorie, aber er möchte seine Scholaren lieber auf „die harte Welt da draußen“ vorbereiten. Er versteht sich gut mit der Grauen und Weißen Gilde und rät seinen Schülern, sich einer dieser beiden Denkrichtungen anzuschließen, doch es kam oft genug vor, dass einer seiner Zöglinge gildenlos blieb.



Magier

Während ein Teil der aventurischen Magier, etwa ein Drittel aller Gildenmagier, von einem privaten Lehrmeister ausgebildet werden, lernen die übrigen Schüler an einer Akademie oder einer Zauberschule.

Den Gildenmagier zeichnet seine wissenschaftliche Sichtweise auf die Magie aus. Kein anderer Zauberer ist so geeignet dafür, sein ganzes Leben der magischen Forschung zu widmen. Und doch gibt es Magier, die auf Wanderschaft ausziehen, um die Theorie in die Praxis umzusetzen und sich auf die Suche nach den Geheimnissen der Zauberei begeben.

Die hier vorgestellten Lehrmeister und Akademien sind typische Vertreter der jeweiligen Gildenausrichtung. Je nach Lehrplan variieren ihre Zauber beträchtlich, und du kannst ihre Hauszauber noch ergänzen und abwandeln.

Ausrüstung und Tracht

Die Schüler des Magisters erhalten von ihm zumeist den klassischen Leitfaden des wandernden Adepten, einen Stab aus Ulmenholz, ein Tagebuch, ein spärliches Handgeld von ein paar Silbertalern sowie eine passende Reisegewandung. Da Magister Dagabor ein Magier alter Schule ist, achtet er sehr genau auf die Einhaltung des Codex Albyricus, sodass seine Schüler fast ausschließlich in einfachen grauen Kutten herumreisen. Er gesteht ihnen lediglich eine Bestickung mit Buchstaben aus zauberkräftigen Schriften zu.

Gildenloser Magier (Schüler des Magister Dagabor)

Professionspaket

AP-Wert: 237 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes
Kampftechniken: Stangenwaffen 10
Talente:
Körper: –
Gesellschaft: Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 3
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 4, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 3
Handwerk: Alchimie 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feuerfinger, Glücksgriff, Handwärmer, Trocken, Armatrutz 6, Blick in die Gedanken 5, Flim Flam 4, Fulminictus (Elfen) 5, Odem 4, Paralysis 6, Penetrizzel 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Weltfremd), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Lehrmeister)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Ausrüstung und Tracht
Wie fast jede andere Magierin besitzt die Lowanger Verformerin einen Stab, den sie meist aus Steineiche oder Ulmenholz wählt. Mit anderen Waffen weiß sie trotz der schwierigen Situation mit den Orks nichts anzufangen. Ihre Robe ist meistens schlicht und reisetauglich. Auch wenn die Akademie der Grauen Gilde angehört, wird über leichte Abweichungen vom Codex Albyricus in der Kleiderwahl hinweggesehen, solange die Lowanger Magierin als solche gut zu erkennen ist. Ansonsten trägt sie Beutelchen mit Heilkräutern, Bandagen und einfaches Gerät zum Versorgen von Verletzten bei sich. Zauberbücher wie der Leitfaden oder ein Band der Enzyclopaedia Magica ergänzen die Ausrüstung einer Magierin aus Lowangen.

Graumagierin (Schule der Verformungen zu Lowangen)

Professionspaket

AP-Wert: 310 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes
Kampftechniken: Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3
Gesellschaft: Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 3
Natur: Orientierung 3, Wildnisleben 2
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheit 5, Heilkunde Wunden 4, Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Glücksgriff, Handwärmer, Lockruf, Regenbogenaugen, Signatur, Armatrutz 5, Bannbaladin 4, Corpofesso 6, Paralysis 6, Penetrizzel 4, Salander 5, Visibili (Elfen) 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit, Weltfremd), Prinzipientreue I (Verletzten ungeachtet von Stand, Kultur und Spezies helfen, Pazifismus, elfisch-naturverbundene Weltsicht), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Akademie oder Stadt Lowangen)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Toten und Untoten), Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Graumagierin

Die Eleven aus der Schule der Verformungen zu Lowangen werden in der Heil- und Verwandlungsmagie ausgebildet. Sie gehören der Großen Grauen Gilde des Geistes an und versuchen ihr Leben in Einklang mit der friedliebenden elfischen Weltsicht zu bringen, die in den Hallen der Schule gelehrt wird. Die Ausbildung der Lowanger Graumagier gilt als konventionell und bodenständig, sodass sie sich in der Welt der Magier einen guten Ruf erarbeitet haben, der von allen Gilden geachtet wird.
In der Stadt sind die Magier beliebt und ihre Dienste werden häufig von den Bewohnern in Anspruch genommen. Neben der Schule der Verformungen existiert in Lowangen noch eine Akademie der Schwarzen Gilde, mit der die Verformer in Konkurrenz stehen. Dennoch hat sie der Umgang mit den Schwarzmagiern und den Orks des Umlandes zu einem toleranten Menschenschlag gemacht, der niemanden vorverurteilt.



Schwarzmagierin

Die Bruderschaft der Wissenden ist verschrien als Ansammlung skrupelloser Schwarzmagier, und als eines der Zentren der Gilde gilt die Al'Achami von Fasar. Die Beherrscherschule wird bereits in alten tulamidischen Schriften erwähnt und manches Mysterium hat sich um sie gebildet. So soll jeder Absolvent einen Vertrag mit dem Akademieleiter abschließen müssen – geschrieben mit seinem eigenen Blut – und in den finsteren Kellern soll so manches götterlästerliche Verhör stattfinden. Auch wenn einige dieser Gerüchte übertrieben sind, so sind die Fasarer Magier doch davon überzeugt, die Magierelite des Kontinents zu stellen und sind häufig überheblich. Sie glauben daran, dass ein Magier jedem anderen Menschen überlegen ist und man seine Kraft dazu nutzen sollte, seine Ziele ohne Rücksicht zu verfolgen.

Dennoch ist kein Fasarer automatisch ein Schurke: Er weiß gute Freunde zu schätzen und kann durchaus göttergefällig handeln. Er mag manchmal Methoden wählen, die andere ausgeschlossen hätten, aber er ist nicht grundsätzlich verdorben, nur weil er an einer schwarzmagischen Schule ausgebildet wurde.



Ausrüstung und Tracht

Die Stäbe der Fasarer Magierinnen bestehen oft aus ungewöhnlichen Holzsorten, vor allem aber beherrschungsaffinen Walnussbäumen, die sich besonders gut für Beherrschungszauber eignen. Das Gewand wählt die Magierin nach eigenen Wünschen, wobei ein Kaftan, leichte Bekleidung, Turbane und andere tulamidische Kleidungsstücke bevorzugt werden. Der Codex Albyricus wird im Grunde vollkommen ignoriert. Hauptsache, die Beherrscherin kann sich als machtvolle Persönlichkeit präsentieren. Der Leitfaden wird bei den Fasarern als unzureichendes Buch verspottet, die Enzyclopaedia hingegen wird an der Beherrschungsakademie akzeptiert und ein Band ist häufig das Geschenk eines Lehrmeisters an seinen Lieblingsschüler.

Schwarzmagierin (Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar)

Professionspaket

AP-Wert: 302 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes
Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 2
Gesellschaft: Betören 3, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Willenskraft 5
Natur: Orientierung 3
Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 5
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 2, Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Schlangenhände, Signatur, Bannbaladin 6, Blick in die Gedanken 5, Corpofesso 4, Horriphobus 6, Odem 4, Respondami 5, Somnigravis (Elfen) 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Goldgier, Neugier), Verpflichtungen II (Akademie oder spezieller Lehrmeister der Akademie)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Ausrüstung und Tracht
Wie der Name schon andeutet, besitzen die Weißmagier der Akademie neben einem Stab (meist aus dem traditionellen Holz der Blutulme) einen Dispens, um auch ein Schwert führen zu dürfen. Zudem ist ihnen gestattet, ein Gambeson unter dem Reisegewand zu tragen. Je nach Auftrag benötigt der Magier noch andere Ausrüstung, aber er verzichtet darauf, schwer beladen zu reisen und Bücher mit sich herumzuschleppen.

Weißmagier (Akademie Schwert und Stab zu Gareth)

Professionspaket

AP-Wert: 310 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Schutz des Mittelreiches und seines Adels, Glaube an die Zwölfgötter, Wahrheitsliebe) (–20 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes
Kampftechniken: Dolche 8, Schwerter 10, Stangenwaffen 10
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 2
Gesellschaft: Etikette 3, Willenskraft 5
Natur: Orientierung 2, Tierkunde 2
Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Magiekunde 5, Rechnen 6, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Wunden 3, Malen & Zeichnen 4
Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Feuerfinger, Schnipsen, Signatur, Trocken, Armatrutz 5, Blitz 6, Fulminictus (Elfen) 5, Gardianum 4, Ignifaxius 6, Paralysis 4, Psychostabilis 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier), Verpflichtungen II (Akademie oder Gilde)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Weißmagier

Die Akademie Schwert und Stab zu Gareth ist eine besondere Institution des Bunds des Weißen Pentagramms. Ursprünglich wurde sie in der mittelreichischen Stadt Beilunk gegründet, jedoch mussten sie den Ort verlassen, als Praios Beilunk mit einem Wunder vor Dämonen rettete und seine Kirche zum Dank ein Magieverbot durchsetzte.
Die ehemaligen Beilunker gelten als exzellente Kampfmagier, die sich notfalls mit Stab und Schwert schützen können, und als treue Verteidiger des Mittelreichs, die sich im Kriegsfall dem Heer der Kaiserin uneigennützig anschließen. Ihre Ausbildung ist hart, streng und voller Entbehrungen. Den Garether Magiern wird ein Hang zur Wahrheitsliebe nachgesagt. Tatsächlich gilt die Lüge bei ihnen als nicht göttergefällig, und deshalb versuchen sie, Täuschungen zu vermeiden.
Als magische Krieger sind sie im Gegensatz zu anderen Magiern keine großen Forscher und beschränken sich auf die Grundlagen. Ihre Büchersammlungen sind meist kleiner als die anderer Magier und beinhalten vor allem Bände ihres Spezialgebietes: des Kampfes.



Geweihtenprofessionen

Borongeweihter

Der Gott des Todes, des Schlafes und des Vergessens scheint auf den ersten Blick nur wenige Aspekte zu vertreten, die Menschen anziehen. In Al'Anfa und anderen südaventurischen Städten ist Boron jedoch die oberste Gottheit, und seine Geweihten sind angesehen und respektiert.

Die Boronis sind hervorragende Exorzisten und eine unschätzbare Hilfe gegen Untote. Sie spenden zudem Sterbenden und ihren Verbliebenen Trost und lindern ihre Schmerzen. Außerdem können sie den Menschen im Namen Borons Vergessen schenken, was sich oft als wertvolles Geschenk erwiesen hat. Die beiden Kirchen des Kultes, mit ihren Zentren in Al'Anfa und Punin, sind sich spinnefeind und betrachten sich gegenseitig als Häretiker. Unter den Borongeweihten existieren zwei große Ausrichtungen: Die Diener Golgaris beschäftigen sich mit der Toten- und Grabpflege, die Diener Bishdariels widmen ihr Studium der Traumdeutung.



Ausrüstung und Tracht
Der Borongeweihte trägt üblicherweise eine schwarze, mit einer Kapuze versehene Kutte. Außerdem führen fast alle Geweihten Phiolen mit gesegnetem Salbungsöl bei sich. Kommt es zum Kampf, so können die Geweihten nicht nur auf Dolche zurückgreifen: Um Knochen von Skeletten oder anderen Untoten zu zertrümmern, wird der Rabenschnabel verwendet, ein gesegneter Kriegshammer.

Borongeweihter
Professionspaket

AP-Wert: 285 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Boronkirche) (–20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Boronkirche) (130 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte
Kampftechniken: Dolche 8, Hiebwaffen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Zechen 3
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Einschüchtern 2, Etikette 3, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 6
Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 2
Wissen: Götter & Kulte 6, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 2, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheit 3, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 3
Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bann der Furcht 3, Bann des Lichts 5, Exorzismus 3, Kleiner Bann wider Untote 7, Objektsegen 8, Schlaf 6
Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz, Mystiker, Pragmatiker, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: Lichtempfindlich
Ungeeignete Vorteile: Vertrauenerweckend
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Toten und Untoten), Giftanfällig, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Schlafwandler
Varianten:

- *Diener/in Bishdariels* (293 AP): Sternkunde 7 statt 3, Heilkunde Seele 6 statt 4
- *Diener/in Golgaris* (303 AP): Hiebwaffen 10 statt 8; Heilkunde Wunden 6 statt 3

Ausrüstung und Tracht
Das Buch der Schlange führt jeder Diener Hesindes mit sich. Es dient ihm als Tagebuch und Skizzenheft, in dem er alle Erlebnisse und sein Wissen niederschreibt. Hesindegeweihte sind keine Kämpfer, aber sie können sich mit einem Dolch, einem Kampfstab, der Zweililien oder der geweihten Basiliskenzunge verteidigen. Ihr Ornat ist stets in Grün gehalten und sie tragen einen Reif in Form einer Schlange um den Hals.

Hesindegeweihte
Professionspaket

AP-Wert: 310 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Hesindekirche) (–10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche) (130 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte
Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 5
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 6
Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 6, Magiekunde 3, Mechanik 4, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3, Sternkunde 3
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Krankheit 2, Heilkunde Wunden 2
Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Entzifferung 5, Friedvolle Aura 6, Göttlicher Fingerzeig 3, Magieschutz 7, Magiesicht 6, Objektsegen 5
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Mystiker, Pragmatiker, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften **(**Neugier)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch
Varianten:

- *Pastori* (327 AP): Geschichtswissen 7 statt 5, Magiekunde 6 statt 3, Sphärenkunde 5 statt 3
- *Satori* (320 AP): Raufen 8 statt 6; Götter & Kulte 8 statt 6, Rechtskunde 5 statt 3

Hesindegeweihte
Die Hesindegeweihten sind angesehene Gelehrte, die oft eine hervorragende Allgemeinbildung haben, aber jeder Priester verfügt über ein ihm eigenes Spezialgebiet, beispielsweise die Astrologie, die Magiekunde, die Geschichte oder das Rechtswesen. Sie unterstützen die Zwölfgöttergläubigen mit Ratschlägen und helfen beim Archivieren von Wissen, dem Kopieren von Büchern und dem Auffinden wertvoller und vermisster Artefakte. Manchmal werden ihnen ketzerisches Gedankengut und Nähe zu Freidenkern und demokratischen Sekten vorgeworfen, aber die Hesindianer sind selbst in verschiedene Gruppen und Orden gespalten mit gänzlich unterschiedlichen Ansichten.
Die beiden größten sind die der Pastori und der Satori. Die Pastori gelten als konservativer und versuchen Wissen, von dem sie ausgehen, dass es nicht der Öffentlichkeit zugänglich gemacht werden sollte, zu verbergen. Die Satori predigen das Gegenteil: Das Wissen sollte jedem zur Verfügung gestellt werden, damit keine Begehrlichkeiten entstehen.



Perainegeweihter

Keine der zwölfgöttlichen Kirchen ist größer als die Perainekirche. In vielen Dörfern lebt ein Perainegeweihter, der sich um die Verletzungen der Menschen, die Aussaat und die Pflege von Gärten und Tieren kümmert. Die Priester der Göttin sind gern gesehene Gäste bei den Bauern und genießen einen guten Ruf beim einfachen Volk, da sie sich, ohne etwas dafür zu verlangen, um deren Belange kümmern, Wunden heilen und auf dem Acker helfen.

Die meisten Geweihten haben sich auf einen Aspekt der Gottheit spezialisiert. So sind die Heiler vor allem mit der Bekämpfung von Krankheiten und der Versorgung von Wunden beschäftigt, während die Säer sich um Ackerbau und Viehzucht kümmern.



Ausrüstung und Tracht

Einige Perainegeweihte können mit einem Knüppel umgehen, einige wenige wissen zudem rudimentär den Dolch zu führen. Aber sie sind Geweihte der Göttin der Heilkunst, und das Töten liegt ihnen nicht. So verwundert es kaum, dass sie sich eher weniger mit Waffen und Rüstungen eindecken. Ihr Ornat ist dunkelgrün und weist Symbole der Kirche auf, etwa Störche oder Ähren. Ansonsten haben fast alle Geweihten Saatgut und Heilkräuter dabei.

Perainegeweihter

Professionspaket

AP-Wert: 290 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Perainekirche) (–10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Perainekirche) (110 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte
Kampftechniken: Hiebwaffen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7, Etikette 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Willenskraft 4
Natur: Pflanzenkunde 6, Tierkunde 3
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Alchimie 3, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheit 5, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 6
Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Friedvolle Aura 3, Giftbann 5, Heilsegen 7, Krankheitsbann 6, Objektsegen 7, Pflanzenwuchs 4
Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Hohe Seelenkraft, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz, Mystiker, Pragmatiker, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend
Empfohlene Nachteile: keine
Ungeeignete Vorteile: Reich
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Giftanfällig, Krankheitsanfällig, Schlechte Eigenschaften (Goldgier)
Varianten:

- *Heiler* (298 AP): Heilkunde Krankheit 7 statt 5, Heilkunde Wunden 7 statt 6
- *Säer* (305 AP): Pflanzenkunde 7 statt 6, Tierkunde 7 statt 3

Ausrüstung und Tracht
Die Geweihten des Diebesgottes wollen in den meisten Fällen gar nicht auffallen, sodass sie ihre Kleidung und Ausrüstung je nach der Rolle wählen, die sie gerade einnehmen. Dennoch neigen sie zu Dolch und Wurfmesser oder -stern, in den seltensten Fällen zu einer Rüstung, da sie sich eingeengt fühlen, und ansonsten zu Händler- oder Diebesausrüstung wie Dietrichen, Brecheisen und Masken.

Phexgeweihter
Professionspaket

AP-Wert: 304 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Phexkirche) (–10 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Phexkirche) (150 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte
Kampftechniken: Dolche 10
Talente:
Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 5, Taschendiebstahl 3, Verbergen 5
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 2, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5
Natur: Orientierung 3
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Magiekunde 2, Mechanik 3, Rechnen 6, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 4
Handwerk: Handel 6, Schlösserknacken 3
Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Fall ins Nichts 5, Lautlos 6, Mondsicht 5, Objektsegen 5, Wieselflink 8
Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Entfernungssinn, Flink, Glück, Mystiker, Pragmatiker, Unscheinbar, Zwergennase
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Neugier, Goldgier)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Nachtblind, Pech
Varianten:

- *Beutelschneider/in* (319 AP): Taschendiebstahl 6 statt 3, Gassenwissen 7 statt 4
- *Händler/in* (315 AP): Bekehren & Überzeugen 6 statt 4, Menschenkenntnis 6 statt 5, Handel 8 statt 6
- *Fassadenkletterer/in* (324 AP): Klettern 7 statt 4, Körperbeherrschung 6 statt 4, Menschenkenntnis 3 statt 5, Schlösserknacken 7 statt 3

Phexgeweihter
Wer an die Diener des Diebesgottes denkt, der hat zuallerst einen Beutelschneider oder Fassadenkletterer vor Augen. Und obwohl es Phexgeweihte gibt, die dem Diebeshandwerk nachgehen und sich in versteckten Tempeln mit ihren Vorgesetzten treffen, sind die meisten Geweihte dem Aspekt des Handels verpflichtet und sorgen für die Einhaltung von Verträgen und den Warenaustausch zwischen Fernhändlern und Gilden. Diese Händler betreuen die öffentlichen Phextempel und helfen Reisenden und Geschäftsleuten gleichermaßen.
Neben diesen beiden Ausprägungen ist wohl der Beutelschneider die bekannteste. Er ist der klassische Streuner der Nacht, der immer auf der Suche nach einer passenden Gelegenheit ist, sich selbst und Phex zu bereichern.



Praiosgeweihte

Die Kirche des Götterfürsten gilt als eine der mächtigsten Institutionen Aventuriens. Ein Praiosgeweihter versucht Recht und Ordnung zu fördern und unterstützt sowohl die Gerichte der zwölfgöttlichen Lande als auch die Bekämpfung finsterer Magie und Machenschaften.

Früher hing den Praioten der Ruf an, sich selbst zu bereichern, das Gesetz so auszulegen, wie sie es für richtig erachten, und selbst kleinste Vergehen hart zu bestrafen. Sicherlich gibt es den einen oder anderen erzkonservativen Geweihten, doch die meisten Praioten bemühen sich, den Menschen praiosgefällige Gerechtigkeit zu bringen und haben sich der Ordnung verschrieben.

Die Prinzipisten sind eine Strömung, die sich durch ein besonderes Maß an Toleranz gegenüber Magie auszeichnet. Diese vor allem im Horasreich anzutreffende Richtung verehrt zudem den Heiligen Horas.

Legalisten vertreten den Aspekt der Gerechtigkeit und der Gerichtsbarkeit. Sie diskutieren und verfassen Gesetzestexte und setzen sich für gerechte Strafen ein. Sie sind die Advokaten unter den Geweihten.



Ausrüstung und Tracht

Zu den Zeremonialgegenständen der Praioskirche gehört das Sonnenzepter, ein kurzer geweihter Stab, der notfalls als Hiebwaffe eingesetzt werden kann. Alle Praiosgeweihten tragen zudem Sphärenkugeln bei sich – je nach ihrem Rang eine unterschiedliche Zahl. Sphärenkugeln sind kleine Metallkugeln, die am Gürtel des Geweihten hängen.

Praiosgeweihte

Professionspaket

AP-Wert: 242 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Praioskirche) (–20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Praioskirche) (130 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte
Kampftechniken: Hiebwaffen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 5, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 6
Natur: Orientierung 3
Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 7, Magiekunde 3, Rechnen 4, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 2, Sternkunde 2
Handwerk: –
Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bann der Dunkelheit 4, Blendstrahl 6, Magieschutz 6, Objektsegen 5, Wahrheit 3
Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Mystiker, Pragmatiker, Schwer zu verzaubern, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)
Ungeeignete Vorteile: Zauberer
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch
Varianten:

- *Legalisten* (244 AP): Rechtskunde 8 statt 6
- *Prinzipisten* (254 AP): Magiekunde 7 statt 3

Ausrüstung und Tracht
Jeder Rondrageweihte führt einen geweihten Rondrakamm mit sich, das Erkennungssymbol der Geweihtenschaft. In der Regel umfasst die Ausrüstung eines Geweihten zudem noch ein Langschwert und ein Kettenhemd, hier kann es aber vorkommen, dass es regionale Unterschiede gibt und stattdessen eine andere Waffe oder Rüstung bevorzugt wird. Der Ornat hat stets eine weiße Grundfarbe und ist mit roten Löwensymbolen der Kirche bestickt. Außerdem gehört eine Rangfibel zur Kleidung eines Rondrageweihten.

Rondrageweihter
Professionspaket

AP-Wert: 283 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Rondrakirche) (–20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (–20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Rondrakirche) (150 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte
Kampftechniken: Raufen 10, Schwerter 12, Zweihandschwerter 10, eine Kampftechnik aus folgender Liste 10: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Etikette 4, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 5, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3
Handwerk: Heilkunde Wunden 3, Metallbearbeitung 3
Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Ehrenhaftigkeit 6, Objektsegen 5, Schmerzresistenz 6, Schutz der Wehrlosen 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Herausragende Kampftechnik, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Reich, Vertrauenerweckend, Waffenbegabung, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor ..., Behäbig, Unfähig in Körpertalenten, Zerbrechlich
Varianten:

- *Salutaristen* (295 AP): Kriegskunst 7 statt 5, Magiekunde 3 statt 0
- *Traditionalisten* (295 AP): Selbstbeherrschung 7 statt 5, Geschichtswissen 4 statt 2
- *Honoren* (282 AP): Zweihandschwerter 11 statt 10; Kriegskunst 3 statt 5

Rondrageweihter

Wenn es darum geht, gegen finstere Mächte zu ziehen, die die Menschen und die zwölfgöttliche Ordnung bedrohen, wird man die Geweihten Rondras stets an vorderster Front vorfinden. Sie betrachten es als ihre oberste Aufgabe, den Schutz der Gläubigen zu gewährleisten, und üben sich ständig in der Kriegskunst und dem Waffenhandwerk weiter.
Innerhalb der Kirche existieren drei große Strömungen. Die Honoren glauben, dass Ehre den Menschen in die Wiege gelegt wurde – oder eben nicht. Sie lehnen Magie, Rückzug im Kampf und andere aus ihrer Sicht ehrbeschmutzende Handlungen ab.
Die Traditionalisten hingegen sind nicht ganz so konservativ wie die Honoren, dennoch halten sie die Traditionen der Kirche hoch und weichen nur selten davon ab. Sie stellen die größte Gruppe innerhalb der Rondrakirche.
Im Unterschied zu den ersten beiden Strömungen glauben die Salutisten, dass auch in Magiern, der Schneiderin oder dem einfachen Zuckerbäcker Ehre stecken kann. Wer sich an Rondras Gebote hält, kann ungeachtet seines Standes oder seiner Herkunft Mut beweisen und Ehre erlangen.



Professionen in der Übersicht

Professionen	AP-Wert
Weltliche Professionen:	
Bardin	150 Abenteuerpunkte
Gardist	246 Abenteuerpunkte
Gauklerin	160 Abenteuerpunkte
Gladiatorin	164 Abenteuerpunkte
Händler	136 Abenteuerpunkte
Heilerin	207 Abenteuerpunkte
Höfling	176 Abenteuerpunkte
Jäger	246 Abenteuerpunkte
Kriegerin	216 Abenteuerpunkte
Prostituierte	203 Abenteuerpunkte
Ritter	230 Abenteuerpunkte
Seefahrerin	173 Abenteuerpunkte
Söldner	202 Abenteuerpunkte
Spitzelin	230 Abenteuerpunkte
Stammeskriegerin	289 Abenteuerpunkte
Streuner	212 Abenteuerpunkte
Zaubererprofessionen:	
Wildnisläuferin	256 Abenteuerpunkte
Zauberweber	221 Abenteuerpunkte
Katzenhexe	285 Abenteuerpunkte
Krötenhexe	296 Abenteuerpunkte
Rabenhexe	295 Abenteuerpunkte
Gildenloser Magier	237 Abenteuerpunkte
Graumagierin	310 Abenteuerpunkte
Schwarzmagierin	302 Abenteuerpunkte
Weißmagier	310 Abenteuerpunkte
Geweihtenprofessionen:	
Borongeweihter	285 Abenteuerpunkte
Hesindegeweihte	310 Abenteuerpunkte
Perainegeweihter	290 Abenteuerpunkte
Phexgeweihter	304 Abenteuerpunkte
Praiosgeweihte	242 Abenteuerpunkte
Rondrageweihter	283 Abenteuerpunkte

KAPITEL 7: VORTEILE UND NACHTEILE

»Alle Vorteile helfen, sind sie noch so klein.«
— Sprichwort

»Worin liegt der Unterschied zwischen einem Normalsterblichen und einem Helden begründet? Die Legenden berichten uns davon, dass jene Unvergessenen stark wie Höhlenbären und flink wie ein Delphin sind. Ihr Talent im Kampf und ihre besonderen Fähigkeiten bringen ihnen Ruhm ein und lassen sie unsterblich werden. Unfehlbar scheinen jene großen Helden zu sein, deren Namen bis heute widerhallen.
Ich aber sage euch: Jeder Held besitzt wie jeder andere Mensch auch Schwächen. Geron der Einhändige hatte nur eine Hand, dem Schwertkönig sagt man nach, dass er stets dem Charme der Frauen erlag, und der mächtige Peleas von Pailos war ungeschlagen im Kampf, doch machte ihn seine Überheblichkeit unvorsichtig und kostete ihn das Leben.
Kein Held ist frei von Schwächen. So wie jeder Mensch kann er durch sie zu Fall gebracht werden. Doch ein Held weiß damit umzugehen oder hat andererseits genug Göttervertrauen und Stärken, um seine Nachteile zu verbergen oder sie gar zu seinem Vorteil zu nutzen.
Und machen nicht gerade die Schwächen unserer Vorbilder sie zu Menschen, die wir sympathisch finden? Sind sie es nicht, die uns zeigen, dass niemand außer den Göttern unfehlbar ist?«
—Rahjenisyos von Teremon, zyklopäischer Geschichtenerzähler, 1037 nach Bosparans Fall





Während der Heldenerschaffung kannst du deinen Abenteurer mit Vor- und Nachteilen ausstatten, um nützliche Fähigkeiten für das Spiel zu erwerben oder den Hintergrund des Helden zu vertiefen. Anders als die später beschriebenen Sonderfertigkeiten sind Vor- und Nachteile üblicherweise nur während der Heldenerschaffung wählbar. Sie sind schlicht und ergreifend in den meisten Fällen angeboren und nicht erlernbar. In einigen Ausnahmefällen kann es aber sein, dass ein Held während seiner Abenteurerlaufbahn einen Vorteil erwerben kann oder vom Meister einen Nachteil bekommt.

Allgemeine Regeln zu Vor- und Nachteilen

Jeder Vor- und jeder Nachteil hat spezifische Regelungen. Nachfolgend sind diese Regelungen erläutert.

> Nachteile sollen keine schnellen AP-Lieferanten sein, sondern echte Handicaps. Sie sollen vor allem den Helden charakterisieren. Aus diesem Grund ist der AP-Wert bei Nachteilen geringer angesetzt, bei den vergleichbaren Vorteilen höher.

Vor- und Nachteile bei der Heldenerschaffung erwerben

Die Zahl der Vor- und Nachteile, die man während der Heldenerschaffung auswählen kann, ist nicht begrenzt, dafür aber die Zahl der Abenteuerpunkte, die man darin investieren darf bzw. die du durch die Auswahl von Nachteilen erhalten kannst.

- Jeder Held kann bei der Erschaffung bis zu 80 AP für Vorteile ausgeben und ebenfalls bis zu 80 AP durch Nachteile erhalten.
- Bei dieser Begrenzung mitgerechnet werden die Vor- und Nachteile, die man bei der Wahl der Spezies automatisch erhält. In der Beschreibung der Spezies ist angegeben, wie viele Abenteuerpunkte bereits durch die Spezies ausgegeben wurden.
- Vor- und Nachteile lassen sich nur einmal erwerben. Ausnahmen sind explizit genannt.

Vor- und Nachteile im Spiel erwerben

Vor- und Nachteile sind im Unterschied zu Sonderfertigkeiten in der Regel nicht während des Spiels erlernbar. Als Zauberer muss man geboren sein, und ein Held, der nur mit einem schlichten Äußeren gesegnet ist, wird nicht plötzlich Gutaussehend, nur weil der Spieler genug Abenteuerpunkte angesammelt hat, um den Vorteil kaufen zu können. Das letzte Wort darüber, ob man während des Spiels noch einen Vorteil kaufen kann, hat der Meister. Dies gilt auch für Nachteile, die man eventuell wegkaufen kann. Man benötigt in jedem Fall die entsprechende AP-Menge dafür.

Aufstufbare Vor- und Nachteile

Einige der aufgeführten Vor- und Nachteile verfügen über Stufen. Bei der Wahl dieser Fähigkeiten muss man sich für eine der Stufen entscheiden.
Hat ein Charakter über die Spezies seines Helden einen Vor- oder Nachteil erworben, der in unterschiedlichen Stufen vorhanden ist, so kann er während der Heldenerschaffung eine höhere Stufe wählen, muss aber die Differenz der AP zwischen der Version der Spezies und der neu gewählten Stufe bezahlen.

Verrechnung von Erleichterungen und Erschwernissen

Erleichterungen, die ein Held durch verschiedene Vorteile erhält, sind kumulativ, addieren sich also auf. Dies gilt ebenso für Erschwernisse.
Erleichterungen und Erschwernisse, die die gleiche Fertigkeit oder Eigenschaft betreffen, werden miteinander verrechnet. Ausnahmen von dieser Regel sind direkt bei dem jeweiligen Vor- oder Nachteil angegeben.

Anwendungsgebiete bei Vor- und Nachteilen

Bei vielen Vor- und Nachteilen sind die Anwendungsgebiete von Talenten angegeben. Dies bedeutet, dass die Erleichterung oder Erschwernis sich ausschließlich auf Proben bezieht, in denen das genannte Anwendungsgebiet zum Tragen kommt. Andere Anwendungsgebiete des Talents sind davon nicht betroffen .

Exklusive Vor- und Nachteile *

Nicht alle Vor- und Nachteile sind für alle Helden frei wählbar. Manche Fähigkeiten können nur Angehörige einer bestimmten Spezies besitzen. Hinweise dazu stehen unter dem Punkt Voraussetzungen. Solche Vor- und Nachteile sind mit einem **Sternchen (*)** markiert. In den meisten Fällen sind es Begrenzungen durch Spezies, Kultur oder Profession. Du kannst den Vorteil nur erhalten/wählen, wenn er in der Beschreibung einer Spezies, Kultur oder Profession ein automatischer oder (dringend) empfohlener Vor- oder Nachteil ist.

Magische und geweihte Vor- und Nachteile

Einige Vor- und Nachteile setzen den Vorteil Zauberer oder Geweihter voraus. Wer den Vorteil Zauberer oder Geweihter gewählt hat, kann zusätzlich andere Vor- und Nachteile wählen, die den jeweiligen Vorteil Zauberer oder Geweihter voraussetzen, aber er darf nicht mehr als 50 AP dafür verwenden bzw. erhalten. Ein zauberkundiger Held kann also 25 AP für den Vorteil Zauberer ausgeben und sich zusätzlich noch weitere magische Vorteile im Wert von 50 AP holen. Er muss sich selbstverständlich an die Obergrenze von maximal 80 AP für Vor- und Nachteile halten.

Kostenanpassung

Einige Vor- und Nachteile sind nur in speziellen Kampagnen echte Vor- und Nachteile. Eine Angst vor dem Meer ist für einen Helden nur hinderlich, wenn er ab und an damit konfrontiert wird. In einer Wüsten-Kampagne wird er damit nie zu tun haben. Insofern wäre die Meeresangst für ihn dann auch kein Nachteil und keine AP wert. Der Spielleiter sollte das letzte Wort darüber haben, ob ein Vor- und Nachteil die entsprechenden AP-Kosten in seiner Kampagne auch gerechtfertigt sind und sollte diese gegebenenfalls anpassen.

Aufbau der Vor- und Nachteile

Name: der Name des Vor- oder Nachteils

Beschreibung des Vor-/Nachteils: An dieser Stelle ist die Beschreibung untergebracht.

Regel: In diesem Abschnitt sind die Regeln des Vor- oder Nachteils beschrieben.

Reichweite: Einige Fähigkeiten weisen eine Angabe zur Reichweite ihrer Wirkung auf. Nur innerhalb dieser Reichweite wirken sie.

Aktionen: Manche Vor- und Nachteile erfordern eine gewisse Zeit, damit sich ihre Wirkung entfaltet. Ist keine Zeit angegeben, dann ist die Fähigkeit permanent im Einsatz und muss nicht aktiviert werden.

Voraussetzungen: Manche Fähigkeiten verbieten aus Gründen der Logik, dass man sie kombiniert. Ein Held mit Angenehmen Geruch kann nicht gleichzeitig Üblen Geruch wählen, wer eine Begabung besitzt, kann nicht in der gleichen Fertigkeit unfähig sein.
Außerdem sind an dieser Stelle weitere Einschränkungen aufgelistet, die man beim Erwerb von Vor- und Nachteilen beachten sollte.

AP-Wert: Hier sind die Kosten in Abenteuerpunkten angegeben. Vorteile müssen mit Abenteuerpunkten gekauft werden, wohingegen Nachteile dem AP-Konto gutgeschrieben werden.

Talente, Anwendungsgebiete und Einsatzmöglichkeiten

Zum Verständnis und zur Unterscheidung von Talenten, Anwendungsgebieten und Einsatzmöglichkeiten wollen wir an dieser Stelle die einzelnen Begriffe klar unterscheiden:

- Ein Talent ist eine Fertigkeit, auf die ein Spieler eine Fertigkeitsprobe ablegen kann.
- Jedes Talent verfügt über eine Reihe von Anwendungsgebieten. Anwendungsgebiete sind Teilbereiche von Talenten und bei einer Probe auf ein Talent angegeben, damit Spieler und Meister wissen, auf welchen Teilbereich sich die Fertigkeitsprobe bezieht. Dies kann z.B. wichtig für die Zuordnung der Sonderfertigkeit Fertigkeitsspezialisierung (Talente) sein.
- Neue Anwendungsgebiete sind Anwendungsgebiete, die erst erworben werden müssen, z.B. durch einen Vorteil oder eine Sonderfertigkeit. Erst dann sind darauf Fertigkeitsproben erlaubt.
- Einsatzmöglichkeiten wiederum sind keine Anwendungsgebiete, sondern sie vertiefen die Möglichkeiten innerhalb eines oder mehrerer Anwendungsgebiete.

Vorteile

Adel I-III

Ein Held, der über diesen Vorteil verfügt, ist von adliger Geburt und in seiner Kultur angesehen und mit Privilegien ausgestattet. Stufe I ist für Ritter und ähnlich niedrige Adlige gedacht, während Stufe zwei Niederadlige wie Junker und Edle symbolisiert. Die höchste Stufe hat etwa den Einfluss eines mittelreichischen Baron. Bei den unterschiedlichen Kulturen können die Adelstitel verschiedene Bezeichnungen besitzen.

Regel: Der Held ist angesehen, genießt die Privilegien des Adels und kann vom Meister Erleichterungen zugesprochen bekommen, wenn er gegenüber Rangniedrigeren agiert. Genaueres hierzu siehe Seite **338**.

Voraussetzungen: Kultur muss über einen passenden Adel verfügen.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Altersresistenz (*)

Einige aventurische Wesen wie Elfen oder eigeborene Hexen altern nicht wie gewöhnliche Sterbliche. Ein Spielcharakter mit Altersresistenz altert ab einem bestimmten Zeitpunkt nicht mehr körperlich. Bei den meisten Spezies setzt das Alterungsende etwa zwischen dem 25. und 30. Lebensjahr ein.

Regel: Der Held ist immun gegen natürliche wie magische Alterungserscheinungen. Negative Auswirkungen des Alters werden bei ihm nicht berücksichtigt.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Altersresistenz als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen, kein Nachteil Schnelle Alterung

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Angenehmer Geruch

Personen mit diesem Vorteil verströmen einen wohlriechenden Duft, der vom Großteil der kulturschaffenden Spezies Deres als angenehm wahrgenommen wird.

Regel: Fertigkeitsproben auf *Betören (Anbändeln, Liebeskünste)* sind um 1 erleichtert.

Reichweite: 1 Schritt Radius

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

Begabung

Manche Aventurier sind in einer Fertigkeit besonders talentiert und gelten darin als begabt. Ihnen unterlaufen selten Missgeschicke und ihre Leistungen sind deutlich besser als bei anderen Anwender der Fertigkeit.

Regel: Ein begabter Abenteurer kann bei jeder Probe auf eine bestimmte Fertigkeit einen W20 neu würfeln. Der Spieler kann zunächst die 3W20 würfeln und sich

eines der drei Ergebnisse aussuchen, dass er neu würfeln kann.
Es gilt das bessere Ergebnis beider Würfe. Eine Begabung muss für jede Fertigkeit einzeln gewählt werden, also zum Beispiel auf ein bestimmtes Talent, einen Zauber oder eine Liturgie. Man kann nicht mehrfach in einer Fertigkeit begabt sein und somit zwei oder gar drei W20-Würfe in einer Probe wiederholen. Fällt eine Doppel-20 oder Dreifach-20 kann man diesen Vorteil nicht nutzen. Eine Begabung kann nur für eine Fertigkeit, nicht aber für eine Kampftechnik gewählt werden (dafür gibt es jedoch den Vorteil Waffenbegabung). Ein Einsatz von Schicksalspunkten ist vor oder nach dem Einsatz einer Begabung erlaubt (siehe Seite **29**). Dadurch ist es möglich, mehrfach neu zu würfeln oder eine andere Wirkung der Schicksalspunkte mit der Begabung zu kombinieren.



Voraussetzungen: kein Nachteil Unfähig für diese Fertigkeit, nicht mehr als drei Begabungen pro Person
AP-Wert: A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 6/12/18/24 Abenteuerpunkte

Beidhändig

Durch den Vorteil Beidhändig verfügt ein Held über die angeborene Fähigkeit, beide Hände gleich geschickt einzusetzen.
Regel: Der Held erleidet keine Erschwernisse bei Fertigkeitsproben, wenn er die falsche Hand benutzt. Im Kampf hebt der Vorteil alle Abzüge auf, die durch das Führen einer Waffe mit der falschen Hand anfallen (siehe Seite **238**).
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Dunkelsicht I-II (*)

Es gibt Wesen auf Dere, die trotz wenig Licht beinahe so gut sehen können wie am Tag. Über Dunkelsicht verfügen vor allem nichtmenschliche Spezies wie Elfen, Zwerge, Orks und Goblins.
Regel: Auf Stufe I werden Erschwernisse durch Dunkelheit um eine Stufe gesenkt, auf Stufe II können alle Erschwernisse durch Dunkelheit ignoriert werden. Bei vollständiger Finsternis ist aber Dunkelsicht (egal ob Stufe I oder II) wirkungslos und es gelten die Abzüge für vollständige Finsternis.
Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Dunkelsicht als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen, kein Nachteil Nachtblind
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Eisenaffine Aura

Einige Zauberer sind weniger empfindlich gegenüber Berührungen mit und dem Tragen von Metall.
Regel: Wer diesen Vorteil aufweist, erleidet durch den Bann des Eisens lediglich pro vollen 4 Stein Gewicht Erschwernisse, anstatt bereits bei 2 vollen Stein.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Entfernungssinn

Mithilfe dieses Vorteils kann ein Charakter Entfernungen gut einschätzen und bis auf einen halben Schritt genau sagen, wie weit ein Objekt von ihm entfernt ist.
Regel: Proben auf Fernkampf mit Schusswaffen (und nur mit Schusswaffen) sind bei der Entfernungskategorie Weit nur um 1 anstatt um 2 erschwert.
Reichweite: 200 Schritt, darüber hinaus sind Distanzschätzungen ungenauer
Voraussetzungen: kein Nachteil Blind, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Farbenblind oder Verstümmelt (Einäugig)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Flink

Flinke Personen sind deutlich gewandter als andere und können kurze Strecken in erstaunlich kurzer Zeit überwinden.
Regel: Durch Flink bekommt ein Held 1 Punkt auf seinen Geschwindigkeit-Grundwert hinzu.
Voraussetzungen: kein Nachteil Behäbig, Fettleibig oder Verstümmelt (Einbeinig)
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Fuchssinn*

Der Held spürt die Anwesenheit von Fallen, die außerhalb seiner normalen Sinne liegen. Dies könnten beispielsweise eine magische Truhenfalle oder ein verfluchter Gegenstand sein, aber auch mechanische Fallen, die er nicht mit seinen normalen fünf Sinnen bemerken kann.
Regel: Der Held kann Fallen erspüren, die mit den herkömmlichen Sinnen nicht entdeckt werden können. Durch den Vorteil wird das Anwendungsgebiet *Fuchssinn* im Talent *Sinnesschärfe* erworben.
Reichweite: 10 Schritt
Voraussetzungen: keine
AP-Wert:
15 Abenteuerpunkte

* Der Fuchssinn ist nach dem heiligen Tier des Gottes Phex benannt.

Geborener Redner

Der Held ist eine Inspiration und kann andere ausgezeichnet motivieren. Er ist ein geborener Demagoge und Redner.
Regel: Proben auf das Talent *Bekehren & Überzeugen* (*öffentliche Rede*) sind um 1 erleichtert.
Voraussetzungen: kein Nachteil Stumm
AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

Geweihter*

Nur wer sich weihen lässt und von seiner Gottheit akzeptiert wird, kann zu einem Geweihten werden, Karma erhalten und Liturgien wirken.
Regel: Der Geweihte erhält als Karmaenergie-Grundwert 20 KaP. Der Vorteil beinhaltet nicht die Sonderfertigkeit Tradition. Diese muss einzeln erworben werden. Jeder Geweihte muss mit einer Tradition starten (eine Tradition ist eine spezielle Sonderfertigkeit). Ein Held kann auch im späteren Verlauf seines Lebens diesen Vorteil erwerben und Geweihter werden. Allerdings kann man nur eine geweihte Tradition besitzen.
Ein Erwerb einer weiteren geweihten Tradition ist nicht möglich.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

* In Aventurien gibt es nur wenige Zauberer, die gleichzeitig auch geweiht sind. Ausnahmen stellen vor allem die Geweihten der Hesinde dar. In der Hesindekirche kommt es gelegentlich vor, dass ein Magier sich weihen lässt.

Spätweihe
Nicht jeder Derebewohner durchläuft als Jugendlicher die Lehren einer Kirche und weiht sich anschließend einem Gott. Es gibt auch Gläubige, die sich erst später in ihrem Leben berufen fühlen und sich dann weihen lassen. Mehr zu diesem Thema kannst du in einem Erweiterungsband zum Thema Götter nachlesen. Regeltechnisch funktioniert die Spätweihe aber ebenfalls über den Erwerb des Vorteils Geweihter.

Giftresistenz I-II

Von Geburt an oder durch eine Gewöhnung ist der Held gegen Gifte resistenter als üblich.
Regel: Eine Giftresistenz verbessert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Giften zu widerstehen.
Voraussetzungen: kein Nachteil Giftanfällig
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Glück I-III*

Manche Abenteurer scheinen aus jeder noch so gefährlichen Lage mit heiler Haut davonzukommen. Aus irgendeinem Grund hat der Held in den entscheidenden Momenten noch das Quäntchen Glück, das er braucht, um Herr der Lage zu werden.
Regel: Das für den Helden erreichbare Maximum an Schicksalspunkten steigt hierdurch um 1 je Stufe und der Held er erhält diesen Schip gleich zu Spielbeginn zu seinem Vorrat.
Voraussetzungen: kein Nachteil Pech
AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

* Korrekt, Glück III kann erst nach der Heldenerschaffung gewählt werden.

Gutaussehend I-II

Der Held ist im Vergleich zu anderen Angehörigen seiner Spezies besonders anmutig und wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen anziehend.
Regel: Jede Stufe des Vorteils gibt dem Helden eine Erleichterung von 1 auf *Betören (Anbändeln, Liebeskünste)*, *Überreden (Aufschwatzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln)* und *Handel (Feilschen)*.
Voraussetzungen: kein Nachteil Hässlich
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

Herausragende Fertigkeit

In einer bestimmten Fertigkeit (Talent, Zauber, Liturgie) ist der Held ganz besonders gut und besser als der Durchschnitt.

Regel: Durch den Vorteil Herausragende Fertigkeit verschiebt sich das Maximum in einer Fertigkeit um 1 nach oben, sowohl beim Maximum der Heldenerschaffung als auch beim endgültigen Maximum (abhängig von der höchsten beteiligten Eigenschaft).

Zwar erhält ein Held nicht automatisch einen Fertigkeitspunkt dazu, aber er kann zu Spielbeginn zum Beispiel bei Erfahrungsgrad *Erfahren* mit einem Wert von 11 starten (anstatt 10) und auch sein absolutes Maximum in der Fertigkeit ist um 1 erhöht. Der Vorteil kann bis zu viermal gewählt werden, wobei keine Fertigkeit mehr als zweimal gewählt werden kann. Bei zweifacher Zuteilung auf eine Fertigkeit erhöht der Vorteil das Maximum um 2.

Voraussetzungen: kein Nachteil Unfähig in der Fertigkeit

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte pro Anwendung

Herausragende Kampftechnik

In einer bestimmten Kampftechnik ist der Held ganz besonders gut und besser als der Durchschnitt.

Regel: Durch den Vorteil Herausragende Kampftechnik verschiebt sich das Maximum in einer Kampftechnik um 1 nach oben, sowohl beim Maximum der Heldenerschaffung als auch beim endgültigen Maximum (abhängig von der Leiteigenschaft). Zwar erhält der Held nicht automatisch einen Kampftechnikpunkt dazu, aber er kann zu Spielbeginn zum Beispiel bei Erfahrungsgrad *Erfahren* mit einem Wert von 13 starten (anstatt 12) und auch das absolute Maximum in der Kampftechnik ist um 1 erhöht. Der Vorteil kann bis zu zweimal gewählt werden, wobei jede Kampftechnik nur einmal gewählt werden kann.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: B-/C-/D-Kampftechnik: 8/12/16 Abenteuerpunkte

Herausragender Sinn

Von Geburt an oder durch eine Entwicklung im Laufe seines Lebens ist ein körperlicher Sinn des Helden extrem gut ausgeprägt. Gerade bei Nichtmenschen wie den Elfen kommt es häufig vor, dass ihre Sinne die der Menschen übertreffen.

Regel: Wer über einen Herausragenden Sinn verfügt, dessen Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erleichtert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn. Herausragender Sinn ist mehrfach für die verschiedenen Sinne wählbar, nicht aber für einen einzelnen.

Voraussetzungen: kein Nachteil Eingeschränkter Sinn für den gleichen Sinn, kein Nachteil Blind (für Sicht), kein Nachteil Taub (für Gehör)

AP-Wert: Sicht/Gehör: 12 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack: 6 Abenteuerpunkte; Tastsinn: 2 Abenteuerpunkte

Hitzeresistenz

Helden, die über Hitzeresistenz verfügen, leiden weniger unter großer Hitze. Sie sind es z.B. gewohnt, in der Wüste oder im schwülwarmen Dschungel unterwegs zu sein.

Regel: Hitzestufen werden für den Helden um 1 Stufe reduziert, bis zu einem Minimum von Hitzestufe 1.

Voraussetzungen: kein Nachteil Hitzeempfindlich

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Hohe Astralkraft I-VII

Der Held kann mehr Astralenergie aufnehmen als ein durchschnittlicher Zauberer.

Regel: Der AE-Grundwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Nachteil Niedrige Astralkraft

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hohe Karmalkraft I-VII

Der Held kann mehr Karmaenergie auf sich vereinen als ein durchschnittlicher Geweihter.

Regel: Der KE-Grundwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Nachteil Niedrige Karmalkraft

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hohe Lebenskraft I-VII

Der Held ist zäh und robust. Er kann deutlich mehr einstecken als ein durchschnittlicher Aventurier.

Regel: Der LE-Grundwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

Voraussetzungen: kein Nachteil Niedrige Lebenskraft

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hohe Seelenkraft

Der Wille des Helden ist nur mit Anstrengung zu brechen, Zauber und Liturgien können ihn schwerer beeinflussen.

Regel: Der SK-Grundwert des Helden ist um 1 besser.

Voraussetzungen: kein Nachteil Niedrige Seelenkraft

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Hohe Zähigkeit

Gifte, Krankheiten und andere Dinge, die den Körper des Helden negativ beeinflussen, zeigen seltener Wirkung gegen ihn.
Regel: Der ZK-Grundwert des Helden ist um 1 besser.
Voraussetzungen: kein Nachteil Niedrige Zähigkeit
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Immunität gegen (Gift)

Der Held ist von Geburt an oder durch eine Immunisierung vollständig immun gegen ein bestimmtes Gift.
Regel: Wer immun gegen ein bestimmtes Gift ist, auf den hat dieses Gift keinerlei Wirkung. Eine Immunität muss für jedes Gift einzeln erworben werden.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: halbe Giftstufe in Abenteuerpunkten

Immunität gegen (Krankheit)

Der Held ist von Geburt an oder durch eine Immunisierung vollständig immun gegen eine bestimmte Krankheit.
Regel: Wer immun gegen eine bestimmte Krankheit ist, kann nicht an ihr erkranken. Eine Immunität muss für jede Krankheit einzeln erworben werden.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: halbe Krankheitsstufe in Abenteuerpunkten

Kälteresistenz*

Helden, die über Kälteresistenz verfügen, leiden weniger unter großer Kälte.
Regel: Kältestufen werden für den Helden um 1 Stufe reduziert, bis zu einem Minimum von 0.
Voraussetzungen: kein Nachteil Kälteempfindlich
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

* Bitte beachten: Hitze- und Kälteregeln funktionieren nicht identisch! Kälte macht mit dem Körper etwas anderes als Hitze, deshalb auch die Unterscheidung.

Krankheitsresistenz I-II

Ein Abenteurer, der krankheitsresistent ist, wird seltener schwer krank, da er über ein gutes Immunsystem verfügt.
Regel: Eine Krankheitsresistenz verbessert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Krankheiten zu widerstehen.
Voraussetzungen: kein Nachteil Krankheitsanfällig
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Magische Einstimmung

Es gibt Zauberer, die sich in einer bestimmten Umgebung oder Situation besonders wohlfühlen. Am häufigsten sind sicherlich die Wesen der Nacht, die während der Nachtstunden ihr größtes Potenzial entwickeln.
Regel: Man muss sich für eine Variante des Vorteils entscheiden (Beispiele sind dem nebenstehenden Kasten zu entnehmen). In der betreffenden Umgebung oder Situation, für die der Vorteil gewählt wurde, hat der Zauberer bei magischen Fertigkeitsproben eine Erleichterung von 1.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Nachteil Magische Einschränkung auf die gleiche Umgebung
AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

Beispiel für Magische Einstimmung (Umgebung)

- **Wesen der Auen**
- **Wesen der Berge**
- **Wesen des Eises**
- **Wesen der Meere**
- **Wesen der Nacht**
- **Wesen des Waldes**

Anmerkung: Wesen des Tages gibt es nicht

Kosten der Magischen Einstimmung
Je nach Kampagne, die die Heldengruppe spielt, kann der Spielleiter die Kosten für den Vorteil Magische Einstimmung anpassen. In einer Kampagne, die in der Wüste spielt, wird Wesen der Meere kaum AP wert sein, bei einer Piraten-Kampagne sehr wohl aber sogar mehr als die üblichen 40 AP.

Mystiker*

Unter den Geweihten gibt es zahlreiche Priester, die einer spirituellen und mystischen Tradition folgen. Diese bevorzugen es, sich länger in selbst gewählte Entrückung zu begeben.
Regel: Bei einem Mystiker baut sich Entrückung erst nach zwei Stunden statt einer Stunde pro Stufe ab.
Voraussetzung: Vorteil Geweihter, kein Vorteil Pragmatiker
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

* Die Vorteile Mystiker und Pragmatiker können je nach Spielkonzept sinnvoll und nützlich sein. Deswegen zählen sie beide als Vorteile. Auch Ungeweihte können Entrückung erfahren, dies wird aber erst in einem Ergänzungsband behandelt.

Nichtschläfer (*)

Einige Wesen können sehr lange ohne Schlaf auskommen. Vor allem Elfen sind dafür bekannt, tagelang wach zu sein, ohne Erschöpfungserscheinungen zu zeigen.

Regel: Ein Wesen mit diesem Vorteil muss nicht regelmäßig schlafen, sondern kann bis zu einer Woche wach bleiben, ohne zu ermüden.
Der Schlaf muss aber anschließend nachgeholt werden, was bei einigen Spezies durch echten Schlaf, bei anderen durch Meditation oder vergleichbare Techniken erreicht wird. Während der Zeit, in der der Nichtschläfer nicht schläft, kann er auch nicht durch Ausruhen und Schlafen regenerieren (Ausnahme stellt die Verwendung von Heilkräutern und der Einsatz des Talents *Heilkunde Wunden* dar).

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Nichtschläfer als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Pragmatiker

Unter den Geweihten gibt es Priester, die sich mehr weltlichen als spirituellen Angelegenheiten zuwenden und seltener entrückt sind.

Regel: Bei einem Pragmatiker baut sich Entrückung bereits nach einer halben Stunde statt einer Stunde pro Stufe ab.

Voraussetzung: Vorteil Geweihter, kein Vorteil Mystiker

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Reich I-X

Reiche Helden verfügen über weit mehr Geld für den Erwerb von Ausrüstung. Sie können Kinder von Patrizierin sein oder sind aus anderen Gründen zu Wohlstand gekommen.

Regel: Durch den Vorteil Reich erhält ein Held bei der Generierung zusätzlich 250 Silbertaler pro Stufe.

Voraussetzungen: kein Nachteil Arm

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkte pro Stufe

Reichtum – wichtig oder nicht?
Je nach Kampagne ist Geld ein wichtiger Faktor oder kaum von Bedeutung. Wenn Geld für euch eine bedeutsame Ressource ist, solltet ihr die Kosten des Vorteils auf 2 bis 5 Punkte pro Stufe erhöhen.

Richtungssinn

Mittels dieses inneren Kompasses haben Helden ein Gefühl für die Himmelsrichtung – egal ob sie sich in einem Wald, einem Gebäude oder einer unterirdischen Anlage aufhalten.

Regel: Proben auf *Orientierung* sind immer um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: keine Nachteil Unfähig in Orientierung

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schlangenmensch

Schlangenmenschen sind dazu in der Lage, ihren Körper extrem zu verbiegen und können sich so beispielsweise durch enge Öffnungen hindurchzwängen und sich leichter aus Fesseln befreien. Außerdem sind sie generell beweglicher als andere Menschen.

Regel: Proben auf *Körperbeherrschung (Akrobatik, Entwinden)* sind um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

Schwer zu verzaubern (*)

Durch ungeklärte Umstände ist der Held besonders resistent gegen Magie. Dieser Vorteil ist besonders bei Zwergen anzutreffen, denen man eine ungewöhnlich hohe Resistenz gegenüber Magie nachsagt.

Regel: Viele Zauber, die auf den Helden gesprochen werden können, die auf ihn wirken, sind um 1 erschwert. Dies gilt für alle Zauber und magischen Effekte mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Hellsicht und Verwandlung sowie für solche, die durch Seelenkraft oder Zähigkeit modifiziert werden. Diese Erschwernis gilt auch dann, wenn der Held sich verzaubern lassen möchte.

Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Schwer zu verzaubern als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen.

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Beispiel: Arbosch besitzt als Zwerg den Vorteil Schwer zu verzaubern. Zauber, die gegen ihn wirken sollen und als Modifikator seine Seelenkraft oder Zähigkeit aufweisen, sind um 1 erschwert. Gleiches gilt für Zauber, die auf ihn wirken sollen und die Merkmale Einfluss, Heilung, Hellsicht und Verwandlung besitzen. Dies bedeutet auch, dass Heilzauber wie der BALSAM oder andere Zauber mit einer positiven Wirkung auf Arbosch schwerer zu wirken sind.

Soziale Anpassungsfähigkeit*

Manche Helden besitzen eine angeborene Fähigkeit, sich in jedem sozialen Umfeld gleich gut zu bewegen.

Regel: Personen mit Sozialer Anpassungsfähigkeit können Erschwernisse auf Gesellschaftstalente ignorieren, die durch Standesunterschiede entstehen. Die Soziale Anpassungsfähigkeit täuscht aber keine Personen des Hochadels.

Voraussetzungen: kein Nachteil Unfähig auf ein Gesellschaftstalent, kein Nachteil Unfrei

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

* Die Kombination aus Sozialer Anpassungsfähigkeit und Unfrei ist deshalb verboten, weil ansonsten der Nachteil ein Punktelieferant ist, der keine Nachteile bringt.

Unscheinbar

Einige Personen erscheinen so unscheinbar, dass sie in Menschenmengen leicht untertauchen können.
Regel: Helden mit diesem Vorteil erhalten eine Erleichterung von 1 auf *Gassenwissen (Beschatten)*.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I-III

Dieser Vorteil verhilft einem magischen Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Astralpunkten.
Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn er regeneriert.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Nachteil Schlechte Regeneration (Astralenergie)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verbesserte Regeneration (Karmaenergie) I-III

Dieser Vorteil verhilft einem geweihten Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Karmapunkten.
Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn er regeneriert.
Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Nachteil Schlechte Regeneration (Karmaenergie)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I-III

Dieser Vorteil verhilft einem Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Lebenspunkten.
Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn er regeneriert,
Voraussetzungen: kein Nachteil Schlechte Regeneration (Lebensenergie)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verhüllte Aura

Ein Zauberer kann sich mit diesem Vorteil besser davor schützen, als Zauberkundiger wahrgenommen zu werden. Insbesondere Hexen sind oft mit dieser Gabe gesegnet.
Regel: Bei ungerichteter magischer Wahrnehmung erscheint der Zauberkundige immer als nicht magisch. Wer gezielt versucht, den Zauberkundigen zu entdecken oder zu analysieren, beispielsweise mit dem Zauber ODEM oder der Liturgie Magiesicht, muss eine Erschwernis von 3 hinnehmen.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Vertrauenerweckend

Ein Abenteurer mit diesem Vorteil wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen vertrauenswürdig.
Regel: Proben auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede, Einzelgespräch, Diskussionsführung)*, *Überreden (Betteln, Manipulieren, Schmeicheln)* und *Handel (Feilschen)* sind um 1 erleichtert.
Voraussetzungen: kein Nachteil Unfähig in einem Gesellschaftstalent
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Waffenbegabung

Helden mit einer Waffenbegabung sind ausgesprochen talentiert im Umgang mit Waffen. Ihnen unterlaufen nur in den seltensten Fällen Missgeschicke.
Regel: Eine Waffenbegabung erlaubt bei Kritischen Erfolgen und Patzern bei einer Probe auf eine Kampftechnik eine Wiederholung des Bestätigungswurfs.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: B-/C-/D-Kampftechnik: 5/10/15 Abenteuerpunkte

Wohlklang

Der Abenteurer verfügt über eine Stimme, die sich für die meisten kulturschaffenden Wesen angenehm anhört.
Regel: Fertigkeitsproben auf *Singen* sind um 1 erleichtert.
Voraussetzungen: kein Nachteil Stumm
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Zäher Hund

Durch diesen Vorteil erlangt der Held eine beeindruckende Widerstandsfähigkeit gegenüber Verletzungen bzw. Schmerzen.
Regel: Dieser Vorteil sorgt dafür, dass der Held die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Schmerz* ignorieren darf. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn ein Held also beispielsweise drei Stufen Schmerz erlitten hat, gelten für ihn nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei Schmerz Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig. *Schmerz* Stufe I wird so behandelt, als hätte der Held keine Stufe *Schmerz*.
Voraussetzungen: kein Nachteil Zerbrechlich
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Zauberer

Auf Dere muss man mit der Gabe der Magie geboren werden. Nur wer diesen Vorteil wählt, erhält Astralenergie und besitzt die grundlegende Befähigung, Zaubersprüche anwenden und magische Handlungen durchführen zu können.

Regel: Der Zauberer erhält als Astralenergie-Grundwert 20 AsP. Der Vorteil beinhaltet nicht die Sonderfertigkeit Tradition (siehe Seite **275**). Diese muss einzeln erworben werden. Jeder Zauberer muss mit einer Tradition starten (eine Tradition ist eine spezielle Sonderfertigkeit). Dieser Vorteil lässt sich im späteren Spielverlauf nicht mehr erwerben.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Zeitgefühl

Manche Aventurier verfügen über eine innere Uhr, die ihnen genau sagt, wie die die aktuelle Tageszeit ist, auch wenn sie keine Anhaltspunkte wie den Sonnenstand haben.
Regel: Der Charakter hat ein ausgezeichnetes Zeitgefühl und kann, ohne den Stand der Sonne zu sehen oder auf andere Hilfsmittel zurückzugreifen, die Tageszeit genau bestimmen.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Zweistimmiger Gesang (*)

Der Zweistimmige Gesang ist eine Fähigkeit, die Elfen besitzen und die es ihnen erlaubt, Elfenlieder zu singen. Der Klang der Stimme hört sich so an, als habe der Elf eine zweite Stimme, die sich mit der ersten vermischt.
Regel: Ein Held kann den Zweistimmigen Gesang singen und hat somit die Möglichkeit, Elfenlieder zu erlernen. Durch den Vorteil erwirbt der Held das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen*.
Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Zweistimmiger Gesang als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen.
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Zwergennase

Zwergennase ist ein übernatürlicher Instinkt, der einem Helden die Lage von geheimen Türen, Zugängen oder Hohlräumen verrät. Auch wenn der Vorteil bei Zwergen am häufigsten vorkommt, können andere Spezies ebenso Zwergennase wählen.
Regel: Der Abenteurer erhält bei Proben auf *Sinnesschärfe* zur Entdeckung von Geheimtüren, Hohlräumen, versteckten Schubladen und Ähnlichem eine Erleichterung von 1.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Nachteile

Angst vor ... I-III

Der Held fürchtet sich derart vor etwas, dass er hierdurch in seinem Handeln eingeschränkt wird. Der Auslöser der Angst sollte nicht zu selten vorkommen. Beispiele für Ängste sind Angst vor Blut, Magie, Spinnen, Dunkelheit, dem Meer, großer Höhe, freien Flächen, engen Räumen oder vor Toten und Untoten. Grundsätzlich hat der Spielleiter bei der Frage, ob eine bestimmte Angst möglich ist oder nicht, das letzte Wort.
Regel: Pro Stufe der Angst erleidet der Held eine Stufe *Furcht*, so lange er dem Auslöser ausgesetzt ist.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: –8 Abenteuerpunkt pro Stufe

Beispiele für Ängste
- **Angst vor bestimmten Tieren, etwa Reptilien, Insekten, Spinnen**
- **Angst vor Blut**
- **Angst vor Dunkelheit (Dunkelangst)**
- **Angst vor Höhe (Höhenangst)**
- **Angst vor dem Meer (Meeresangst)**
- **Angst vor engen Räumen (Raumangst)**
- **Angst vor Toten und Untoten (Totenangst)**

Arm I-III

Der Held ist aus der Unterschicht oder aus irgendeinem Grund verarmt. Er hat kaum Vermögen und nur wenige Ressourcen.
Regel: Durch den Nachteil *Arm* erhält ein Held bei der Generierung 250 Silbertaler weniger pro Stufe. Wählt er also 3 Stufen *Arm*, beginnt er ohne Startkapital und besitzt nur ein Kleiderpaket der Kategorie arm.
Voraussetzungen: kein Vorteil Reich
AP-Wert: –1 Abenteuerpunkte pro Stufe

Artefaktgebunden

Ein Zauberer mit diesem Nachteil ist an ein Artefakt gebunden. Eventuell ist bei der Erschaffung oder Bindung des Artefakts ein Patzer unterlaufen oder irgendeine andere magische Beeinflussung hat für die Verbindung gesorgt. Bei dem Artefakt kann es sich um ein Traditionsartefakt wie zum Beispiel einen Magierstab oder das persönliche Musikinstrument eines Elfen handeln. Es muss nicht das persönliche Traditionsartefakt sein. Auch andere Gegenstände mit starker persönlicher Bedeutung sind möglich. Ob ein Gegenstand hierfür geeignet ist, entscheidet der Meister.

Regel: Ist der Held nicht in direktem Kontakt mit dem Artefakt (dies bedeutet: Kontakt mit der Haut), kann er nur erschwert Zaubern. Dieser Nachteil erschwert Zauber um 1, wenn die Bedingung des Körperkontaktes nicht erfüllt ist. Wird das Artefakt vernichtet, kann er so lange nur mit der Erschwernis Zauber wirken, bis er selbst ein neues Artefakt gleicher Machart hergestellt hat, in das die Artefaktgebundenheit automatisch einfließt.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

Behäbig

Behäbige Personen sind deutlich langsamer als andere und brauchen länger, um eine Strecke zu überwinden.
Regel: Durch Behäbig verliert ein Held 1 Punkt von seinem Geschwindigkeit-Grundwert.
Voraussetzungen: kein Vorteil Flink
AP-Wert: –4 Abenteuerpunkte

Blind

Der Charakter ist von Geburt an, durch eine Augenverletzung oder in Folge eine Krankheit erblindet. Er kann nichts sehen und sich nur mit seinen anderen Sinnen orientieren.
Regel: Durch den Nachteil ist ihm der Einsatz vieler Fertigkeiten erschwert oder erst gar nicht möglich. Dies gilt ebenfalls für Sonderfertigkeiten. Welche Handlungen um wie viel erschwert oder gar unmöglich sind, entscheidet der Meister. Die Blindheit ist nicht heilbar, außer durch ein Großes Wunder. Der Held erhält den Status *Blind*.
Voraussetzungen: kein Vorteil Herausragender Sinn (Sicht), keine Nachteile Einäugig, Farbenblind, Nachtblind, Eingeschränkter Sinn (Sicht)
AP-Wert: –50 Abenteuerpunkte

Blutrausch

Der Held greift wütend alles in seiner näheren Umgebung an, ohne sich unter Kontrolle zu haben. Gerade bei den Thorwalern ist der Blutrausch bekannt. Unter ihnen leben die sogenannten Swafnirskinder, die von den übrigen Thorwalern isoliert und durch ein rotes Stirnband kenntlich gemacht werden, damit man mit ihnen vorsichtig umgeht.
Regel: Der Held erhält unter speziellen Umständen den Status *Blutrausch*. Der Blutrausch wird aktiviert, wenn der Held durch einen Angriff eine Stufe des Zustands *Schmerz* erleidet oder ihm seine Probe auf *Willenskraft* zur Aktivierung der Schlechten Eigenschaft Jähzorn misslingt.
Voraussetzungen: Schlechte Eigenschaft Jähzorn, kein Nachteil Angst vor Blut
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

Eingeschränkter Sinn

Ein Held mit eingeschränkten Sinnen könnte über schlechtes Augenlicht verfügen, seinen Geschmackssinn durch eine Krankheit verloren haben oder durch das Alter schlechter hören.
Regel: Wer über einen Eingeschränkten Sinn verfügt, dessen Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 2 erschwert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Eingeschränkte Sicht erschwert zudem Proben auf Fernkampf um 2. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn. Ein Held kann bis zu zwei eingeschränkte Sinne besitzen.
Voraussetzungen: kein Vorteil Herausragender Sinn für den gleichen Sinn, kein Nachteil Blind (bei Sicht), kein Nachteil Taub (bei Gehör)
AP-Wert: Sicht: –15 Abenteuerpunkte; Gehör: –10 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack: –6 Abenteuerpunkte; Tastsinn: –2 Abenteuerpunkte

Farbenblind

Farbenblinde Helden können keine Unterschiede zwischen Farben erkennen. Für sie ist die Welt schwarz-weiß.
Regel: Für den Abenteurer sind Farben nicht zu unterscheiden. Dies kann sich bei einigen Proben, etwa auf *Alchimie* („Rote Flüssigkeit in grüne Flüssigkeit schütten."), beim Zuordnen von Wappen (*Etikette*) oder bei der *Orientierung* im Dschungel negativ auswirken. Ob eine Probe abgelegt werden kann und wie hoch die Erschwernis ist, entscheidet der Meister.
Voraussetzungen: kein Nachteil Blind
AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte

Fettleibig

Wenn ein Held mindestens 50% schwerer ist als bei seiner Größe üblich, gilt er als fettleibig.
Regel: Der Nachteil hat zur Folge, dass Proben auf *Klettern*, *Körperbeherrschung*, *Tanzen* und *Verbergen* um 1 erschwert sind.
Voraussetzungen: Nachteil Behäbig
AP-Wert: –25 Abenteuerpunkte

Giftanfällig I-II

Einige Personen können Giften und anderen schädlichen Substanzen wie Rauschmitteln weniger gut widerstehen.
Regel: Eine Giftanfälligkeit verschlechtert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Giften zu widerstehen.
Voraussetzungen: kein Vorteil Giftresistenz
AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hässlich I-II

Der Charakter ist im Vergleich zu anderen Angehörigen seiner Spezies besonders hässlich und wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen abstoßend.
Regel: Durch jede Stufe dieses Nachteils erleidet der Held eine Erschwernis von 1 auf *Betören (Anbandeln, Liebeskünste)*, *Überreden (Manipulieren, Schmeicheln)* und *Handel (Feilschen)*.
Voraussetzungen: kein Vorteil Gutaussehend
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hitzeempfindlich

Wesen, die den Nachteil Hitzeempfindlich haben, leiden stärker unter hohen Temperaturen.
Regel: Hitzestufen werden für den Helden um 1 Stufe erhöht, sobald er mindestens unter Hitzestufe 2 leidet.
Voraussetzungen: kein Vorteil Hitzeresistenz
AP-Wert: –3 Abenteuerpunkte

Beispiel: Layariel ist mit ihrer Gruppe in der Wüste unterwegs, sie hat als einzige Heldin den Nachteil Hitzeempfindlich. *Wenn der Meister prüft, welche Auswirkungen die Hitze für die Helden hat, erleidet Layariel stärkere Auswirkungen. Leider tritt der Fall ein, dass die Temperaturen auf eine Niveau steigen, wo alle Helden unter Auswirkungen der zweiten Stufe der Überhitzung leiden (Zustand* Betäubung *+1 Stufe). Layariel bekommt sogar die Auswirkungen von Stufe 3 zu spüren (Zustand* Betäubung *+1 Stufe und Zustand* Verwirrung *+1 Stufe).*

Kälteempfindlich

Wesen, die den Nachteil Kälteempfindlich aufweisen, leiden stärker unter niedrigen Temperaturen.
Regel: Kältestufen werden für den Helden um 1 Stufe erhöht, sobald er mindestens unter Kältestufe 1 leidet.
Voraussetzungen: kein Vorteil Kälteresistenz
AP-Wert: –3 Abenteuerpunkte

Beispiel: Mirhiban kommt mit der Kälte nicht gut zurecht und bei großer Kälte erleidet sie stärkere Auswirkungen, denn sie hat den Nachteil Kälteempfindlich. *Wenn die Helden ihrer Gruppe unter der Kältestufe 1 leiden, leidet Mirhiban bereits unter den Auswirkungen von Stufe 2.*

Keine Flugsalbe (*)

Einigen Hexen ist es nicht vergönnt, an Hexennächten Flugsalbe zu erhalten oder die Fähigkeit zu erwerben, Flugsalbe zu brauen oder zu benutzen.

Regel: Der Held kann die Sonderfertigkeit Flugsalbe nicht erwerben. Dadurch wird die Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) um 10 AP billiger.*
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauberertradition kann Sonderfertigkeit Flugsalbe wählen
AP-Wert: –25 Abenteuerpunkte

Kein Vertrauter (*)

Zwar kommt es nur selten vor, dass eine Hexe kein Vertrautentier an sich bindet, aber einigen Hexen ist es aus ungeklärten Umständen einfach nie vergönnt, eines zu bekommen. Diese Hexen gelten in der Regel als Außenseiter unter den Hexen.
Regel: Der Held kann die Sonderfertigkeit Vertrautenbindung nicht erwerben. Dadurch wird die Sonderfertigkeit Tradition (Hexe) um 10 AP billiger.*
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Zauberertradition kann Sonderfertigkeit Vertrautenbindung wählen
AP-Wert: –25 Abenteuerpunkte

Körpergebundene Kraft

Im Haar des Zauberers ist ein Teil seiner magischen Kraft gebunden und er verfügt über einen ausgeprägten Haarwuchs. Der Nachteil ist vor allem bei Hexen und Elfen verbreitet.
Regel: Sobald der Held, aus welchem Grunde auch immer, einen Teil seiner Haarpracht einbüßt (z.B. durch Abschneiden, Feuer etc.; unabhängig von der Länge), verliert er sofort 10 Astralpunkte (bis zu einem Minimum von 0). Diese können normal regeneriert werden. Der normale menschliche Haarverlust zählt nicht als Verlust der Haarpracht.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Spezies des Zauberers muss über Haare verfügen
AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte

Körperliche Auffälligkeit

Der Held verfügt über eine körperliche Auffälligkeit, z.B. eine Hexensträhne, eine Warze auf der Nase, eine Hasenscharte oder einen kleinen Buckel.
Regel: Ein Held kann maximal zwei Körperliche Auffälligkeiten wählen. Die Körperliche Auffälligkeit zieht gelegentlich Erschwernisse auf Gesellschaftstalente aufgrund von Aberglaube oder Misstrauen nach sich.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte

Krankheitsanfällig I-II

Manche Personen können Krankheiten weniger gut widerstehen. Sie erkranken häufiger als andere Aventurier.
Regel: Eine Krankheitsanfälligkeit verschlechtert Zähigkeit und Seelenkraft um 1 pro Stufe, wenn es darum geht, Krankheiten zu widerstehen.
Voraussetzungen: kein Vorteil Krankheitsresistenz
AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte pro Stufe

* Ja, die 10 AP bekommt man dazu, wenn man diesen Nachteil wählt. Ebenso bei Kein Vertrauter.

Lästige Mindergeister

Mindergeister sind kleine Elementarwesen, die zwar nicht gefährlich sind, aber lästig werden können. Einige Zauberanwender ziehen beim Wirken ihrer Magie Mindergeister geradezu an.

Regel: Jedes Mal wenn der Zauberer Astralenergie ausgibt, würfelt er mit dem W20. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner der ausgegebenen Astralenergiemenge, tauchen Mindergeister auf und belästigen den Zauberer. Welche Art von Mindergeistern erscheinen, entscheidet der Meister je nach Situation. Beispiele sind Windbeutel, die das Haar des Zauberers selbst bei Windstille wallen lassen, Tränenlinge, die sich unter die Augen setzen, oder Feuerwusel, die Gegenstände des Zauberers erhitzen oder gar verkohlen. Außerdem sind alle Fertigkeitsproben wegen der Ablenkung um 1 erschwert. Die Mindergeister bleiben für 10 Minuten, ehe sie von selbst wieder verschwinden. Sind durch zu häufiges Zaubern mehrere Mindergeister erschienen, summieren sich die Erschwernis dennoch nicht auf.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: –20 Abenteuerpunkte

Lichtempfindlich

Lichtempfindliche Personen erleiden Schmerzen, wenn Sonnenlicht ihre Haut berührt. Albinos leiden oft unter Lichtempfindlichkeit, aber es gibt auch andere Gründe, aus denen ein Held diesen Nachteil haben könnte.

Regel: Der Held erleidet eine Stufe *Schmerz*, sobald er Sonnenlicht ausgesetzt ist, das heller ist als Dämmerlicht. Diese Auswirkung lässt sich vermeiden, wenn der Betroffene seinen kompletten Körper inklusive der Augen verhüllt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: –20 Abenteuerpunkte

Magische Einschränkung

Anders als der Vorteil Magische Einstimmung bringt dieser Nachteil Erschwernisse für Proben auf magische Fertigkeiten. Wann immer der Zauberer nicht in einer nicht hinderlichen Umgebung ist, erleidet er eine Erschwernis. Besonders häufig ist der *Fluch der Nacht*, der dafür sorgt, dass der Zauberer nur bei Nacht ungehindert zaubern kann. Neben dem Fluch der Finsternis können andere Umgebungen in Frage kommen.

Regel: In der Umgebung, für die der Nachteil gilt, hat der Zauberer bei magischen Fertigkeitsproben keine Erschwernisse, ansonsten eine von 1.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: –30 Abenteuerpunkte (siehe magische Einstimmung auf Seite **167**)

Beispiel für Magische Einschränkung (Umgebung)

- **Fluch der Auen**
- **Fluch der Berge**
- **Fluch des Eises**
- **Fluch der Meere**
- **Fluch der Nacht**
- **Fluch des Waldes**

Anmerkung: Ein *Fluch der Helligkeit* ist möglich.

Nachtblind

Der Held hat große Schwierigkeiten, im Dunkeln die Umgebung wahrzunehmen.

Regel: Sobald der Held mindestens eine Stufe Sichterschwernis durch Dunkelheit erleidet, wird diese Erschwernis für ihn um eine Stufe erhöht.

Voraussetzungen: kein Vorteil Dunkelsicht, kein Nachteil Blind

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte



Niedrige Astralkraft I-VII

Der Körper des Helden kann weniger Astralenergie speichern als die anderer Zauberer.
Regel: Der AE-Grundwert sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe des Nachteils.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Hohe Astralkraft
AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte pro Stufe

Niedrige Karmalkraft I-VII

Der Körper des Helden kann weniger Karmaenergie speichern als die anderer Geweihter.
Regel: Der KE-Grundwert sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe des Nachteils.
Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Vorteil Hohe Karmalkraft
AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte pro Stufe

Niedrige Lebenskraft I-VII

Der Held ist körperlich weniger zäh als andere Mitglieder seiner Spezies und verträgt weniger Schaden.
Regel: Der LE-Grundwert sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe des Nachteils.
Voraussetzungen: kein Vorteil Hohe Lebenskraft
AP-Wert: –4 Abenteuerpunkte pro Stufe

Niedrige Seelenkraft

Der Held ist empfindlicher gegen viele Zauber als andere Vertreter seiner Spezies.
Regel: Der SK-Grundwert des Helden ist um 1 schlechter.
Voraussetzungen: kein Vorteil Hohe Seelenkraft
AP-Wert: –25 Abenteuerpunkte

Niedrige Zähigkeit

Der Held ist nicht so widerstandsfähig wie andere Vertreter seiner Spezies.
Regel: Der ZK-Grundwert des Helden ist um 1 schlechter.
Voraussetzungen: kein Vorteil Hohe Zähigkeit
AP-Wert: –25 Abenteuerpunkte

Pech I-III

Nicht jeder Held ist mit besonders viel Glück ausgestattet. Einige Abenteurer haben sogar deutlich weniger Glück als ihre Kollegen.
Regel: Der Held startet pro Stufe des Nachteils mit 1 Schicksalspunkt weniger als üblich. Sein Maximum an Schicksalspunkten sinkt hierdurch um einen Punkt pro Stufe. Die Anzahl der Schicksalspunkte darf hierbei nicht unter 0 fallen.
Voraussetzungen: kein Vorteil Glück
AP-Wert: –20 Abenteuerpunkte pro Stufe

Pechmagnet

Manch ein Held ist wahrlich vom Unglück verfolgt. Diese als Pechmagneten bekannten Personen sind in der Regel diejenigen, die bei der zufälligen Bestimmung, wen es trifft, ganz oben auf der Liste des Schicksals stehen.
Regel: Bei jeder zufälligen Bestimmung des Meisters (Welcher Held wird von dem Pfeil getroffen? Wer stand von der Gruppe in der Nähe der Falle, als sie ausgelöst wurde?) sind die Chancen bei einem Abenteurer mit diesem Nachteil mindestens doppelt so hoch wie die eines Helden ohne Pechmagnet. Der Nachteil sollte in der Heldengruppe nicht bei allen Helden auftreten, da sich der Nachteil ansonsten aufhebt. Dementsprechend erfordert die Wahl von Pechmagnet Rücksprache mit dem Meister.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte

Persönlichkeitsschwächen

Persönlichkeitsschwächen stellen extrem unangenehme Verhaltensweisen oder Angewohnheiten des Helden dar. Sie beeinträchtigen das Leben des Helden mit anderen Mitmenschen erheblich.
Regel: In passenden Situationen kann der Meister durchaus für die angegebenen Fertigkeiten eine Erschwernis von 1 aussprechen, wenn er dies für angemessen hält.
Es dürfen bis zu zwei Persönlichkeitsschwächen pro Held gewählt werden.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: je nach Persönlichkeitsschwäche

Beispiele für Persönlichkeitsschwächen

- **Arroganz:** Der Held hält sich für etwas Besseres und lässt dies jeden spüren.
  Mögliche Erschwernisse: auf *Handeln (Feilschen)* und Gesellschaftstalente außer *Einschüchtern* und *Willenskraft*
  AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte
- **Eitelkeit:** Der Held hasst es, nicht standesgemäß gekleidet und frisiert oder sonst wie in seinem Auftreten beeinträchtigt zu sein.
  Mögliche Erschwernisse: auf alle Gesellschaftstalente
  AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte
- **Neid:** Ein Held mit dieser Persönlichkeitsschwäche begehrt den Reichtum, die Frau oder die Waffe anderer.
  Mögliche Erschwernisse: auf *Handeln (Feilschen)* und Gesellschaftstalente außer *Einschüchtern* und *Willenskraft*
  AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte
- **Streitsucht:** Jeder streitet sich mal, doch dieser Held macht sich unbeliebt, da er ständig

und über den nichtigsten Grund mit anderen in Auseinandersetzungen gerät.
Mögliche Erschwernisse: auf *Handeln (Feilschen)* und Gesellschaftstalente außer *Einschüchtern* und *Willenskraft*
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

- **Unheimlich:** Von dem Helden geht eine unangenehme Aura aus. Dies kann ein stechender Blick, seine mürrische Art oder ein unerklärbares Gefühl für seine Gefährlichkeit sein.
  Mögliche Erschwernisse: alle Gesellschaftstalente außer *Einschüchtern* und *Willenskraft*
  AP-Wert: –8 Abenteuerpunkte
- **Verwöhnt:** Verwöhnte Helden lassen sich gerne bedienen, sind faul und vermeiden jegliche Anstrengung. Ohne die nötigen Annehmlichkeiten wird der Held schnell unausstehlich, weinerlich oder aggressiv. Mögliche Erschwernisse: auf alle Gesellschaftstalente
  AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte
- **Vorurteile:** Manche Helden haben starke Vorteile gegen Nichtmenschen, Frauen, Männer, Zauberer, bestimmte Kulte oder andere Gruppen. Interaktion mit diesen Personen ist für diesen Helden eine echte Herausforderung. Vorurteile können mehrfach gewählt werden, allerdings erhält man nur einmal den AP-Wert.
  Mögliche Erschwernisse: auf *Handeln (Feilschen)* und Gesellschaftstalente außer *Einschüchtern* und *Willenskraft*
  AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte
- **Weltfremd:** Der Held kennt sich mit vielen Aspekten des täglichen Lebens auf Dere kaum aus: Er hat keine Ahnung von Geld oder gesellschaftlichen Verhaltensweisen, die Regeln der Etikette sind ihm völlig unbekannt oder er hat kein Gefühl für die Errungenschaften der Zivilisation. Wie bei Vorurteile muss diese Schlechte Eigenschaft auf bestimmte Bereiche begrenzt werden, z.B. Adel, Besitz, Fortschritt, Geld, Götter, Hierarchien, Religion, Welt außerhalb der eigenen Kultur. Weltfremd kann mehrfach gewählt werden, allerdings erhält man nur für zwei Bereiche jeweils den AP-Wert (also insgesamt –20 AP).
  Mögliche Erschwernisse: auf *Handeln (Feilschen)* und alle Gesellschaftstalente
  AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

Prinzipientreue I-III

Der Charakter folgt strengen moralischen oder religiösen Beschränkungen. Er wird stets versuchen, diese Prinzipien einzuhalten. Ein Brechen dieser Prinzipien kann unterschiedliche Auswirkungen haben: Selbstzweifel, eine selbst auferlegte Bußqueste oder Ausschluss aus der Gemeinschaft sind nur einige Beispiele.

Regel: Prinzipientreue gibt es in drei Stufen. Während die erste Stufe den Helden nur leicht einschränkt, ist die zweite Stufe schon fordernd, die letzte Stufe benachteiligt den Helden schwer.
Ein Held kann mehreren Prinzipien folgen, er bekommt jedoch nur einmal Abenteuerpunkte für den Nachteil (und zwar für die höchste Prinzipientreuestufe).
Wer gegen seine Prinzipien verstößt, erleidet eine Erschwernis von 1 auf alle Fertigkeitsproben. Dieser Zustand dauert mindestens eine Stunde an, über die genaue Länge entscheidet der Meister unter Berücksichtigung der Schwere des Verstoßes.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Beispiele für Prinzipientreue
Stufe I:
- 99 Gesetze
- Moralkodex der Hesinde-, Phex-, Perainekirche (siehe Seite **316ff.**)

Stufe II:
- strenger Umgang mit den 99 Gesetzen
- Ehrenhaftigkeit der Krieger und Ritter sowie der zwergische Ehrenkodex (Ehrlichkeit, töte keinen anderen Zwerg, Schutz der Zwergenheit)
- Moralkodes der Praios-, Rondra-, Boronkirche (siehe Seite **316ff.**)
- Elfische Weltsicht (der übertriebene Versuch von Elfen, badoc zu vermeiden und in Einklang mit ihrer harmonischen Weltsicht zu sein)

Stufe III:
- radikale Auslegung der 99 Gesetze, strenger Pazifist

Schlafwandler

Der Abenteurer ist ein Schlafwandler. Der Meister kann bestimmen, was während der Phase des Schlafwandelns geschieht.

Regel: Kein Held sollte mehr als einmal pro Woche schlafwandeln. Am Tag nach dem Schlafwandeln erhält der Held 24 Stunden lang eine Stufe des Zustands *Betäubung* durch die geringe Erholung in der Nacht. Die Regeneration ist für den Held in der Nacht, in der er schlafwandelt um 1 gesenkt.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

Schlechte Angewohnheit

Die meisten Schlechten Angewohnheiten schaden dem Helden selten, sie sind lästig und störend, führen aber nur sehr selten zu unangenehmen Konsequenzen.

Regel: Ein Held kann so viele Schlechte Angewohnheiten wählen, wie er möchte, erhält hierdurch allerdings insgesamt maximal 6 AP. In seltenen Fällen kann der Meister auch Erschwernisse auf Gesellschaftstalente vergeben.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: –2 Abenteuerpunkte pro Schlechter Angewohnheit

Beispiele für Schlechte Angewohnheiten:

- **Barfüßer:** Obwohl es in der Kultur des Charakters üblich ist, Schuhwerk zu tragen, läuft er andauernd barfuß herum – selbst vor Adligen oder bei schlechtem Wetter.
- **Belästigung:** Der Abenteurer starrt hübschen Frauen/Männern auf den Ausschnitt/den Hintern oder macht ständig anzügliche Kommentare.
- **Dritte Person:** Der Held spricht immer in der dritten Person von sich („Alrik mag das. Alrik hätte gerne noch ein Ferdoker Bier.“).
- **Duzer:** Obwohl es angebracht wäre, kann ein Held mit einer solchen Schlechten Angewohnheit niemanden mit „Ihr“ ansprechen, auch höchste Würdenträger nicht. Er spricht jeden mit „Du“ an.
- **Erster:** Ob bei der Wahl des besten Zimmers in einem Gasthaus oder beim Einkauf – der Held muss immer der Erste sein.
- **Heulsuse:** Ob aus Angst, Freude, Trauer oder Ärger, der Held kann leicht zum Weinen gebracht werden.
- **Hypochonder:** Ständig glaubt der Held, dass er an einer schrecklichen Krankheit erkranken könnte, selbst wenn er sich bester Gesundheit erfreut oder eine Ansteckung absolut unwahrscheinlich ist. Sollte er tatsächlich einmal krank sein, nimmt er stets das Schlimmste an.
- **Junge:** Wenn der Abenteurer mit jemanden ein Gespräch führt, endet der Satz oft auf „Junge“, selbst bei Frauen („Nicht schlecht, Junge. Hast du gut gemacht, Junge.“).
- **Langschläfer:** Der Abenteurer schläft gerne lange – wird er geweckt, hat er extrem schlechte Laune.
- **Links-Rechts-Schwäche:** Der Charakter vertauscht ständig links und rechts.
- **Mein Kind:** Der Held beginnt oder beendet fast jedes Gespräch mit den Worten „Mein Kind“.
- **Nägelkauer:** Immer wenn er nichts zu tun hat, kaut der Charakter auf seinen Fingernägeln.
- **Nase-/Ohrenbohrer:** Bei dem Helden ist die Zwangshandlung, seinen Finger in Nase oder Ohr zu stecken, sehr stark ausgeprägt.
- **Nervös:** Ruhig abzuwarten ist für den Abenteurer ausgesprochen schwierig. Er läuft im Zimmer herum, nimmt Platz und steht wieder auf – und wiederholt diese Handlungen so oft, bis endlich etwas passiert.
- **Putzfimmel:** Der Held leidet unter einem Putzzwang – er muss Gegenstände oder Räume stets sauber halten.
- **Raucher:** Der Held ist leidenschaftlicher Genussraucher, aber nicht süchtig. Hat er einmal keinen Tabak zur Verfügung, wird er dies lautstark und anhaltend bedauern, erleidet aber ansonsten keine Nachteile.
- **Redet wie ein Wasserfall:** Wenn der Held mit anderen spricht, redet er so schnell, dass man sich konzentrieren muss, ihm zu folgen.
- **Schlechte Tischmanieren:** Der Abenteurer schlürft und rülpst, benutzt kein Besteck oder isst seinen Kameraden immer alles weg.
- **Selbstgespräche:** Beim Nachdenken oder in unpassenden Situationen redet der Held gerne mit sich selbst.
- **Unordentlich:** Überall, wo der Held nächtigt oder lebt, lässt er Kleidung und Sachen herumliegen.
- **Wir:** Der Held redet, wenn er sich selbst meint, immer von wir („Wir verstehen, was du sagst.“).

Schlechte Eigenschaft

Viele Helden werden nicht nur von rationalen Motiven angetrieben. Sie sind beispielsweise gierig, abergläubisch oder jähzornig.

Regel: In jeder Situation, in der der Held mit einem potenziellen Auslöser seiner Schlechten Eigenschaft konfrontiert wird, muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um sich zu beherrschen. Gelingt ihm diese Probe, ist alles in Ordnung, ansonsten muss er entsprechend der Schlechten Eigenschaft agieren. Seine Schlechte Eigenschaft hat ihn so lange im Griff, wie er dem Auslöser ausgesetzt ist.

Der Meister kann für die Probe auf *Willenskraft* entsprechend der Stärke des Auslösers Erschwernisse oder Erleichterungen aussprechen.

Es dürfen bis zu zwei Schlechte Eigenschaften pro Held gewählt werden.

Kombinationen, die sich ausschließen (z.B. Geiz und Verschwendungssucht), dürfen nicht gewählt werden. Das letzte Wort darüber hat der Spielleiter.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: je nach Schlechter Eigenschaft

Schlechte Regeneration (Astralenergie) I-III

Dieser Nachteil blockiert bei einem magischen Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Astralpunkten.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schlechte Regeneration (Karmaenergie) I-III

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Karmapunkten.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0).

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Karmaenergie)

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Beispiele für Schlechte Eigenschaften

- **Aberglaube:** Der Held weicht vor schwarzen Katzen, Unglückszahlen und anderen schlechten Omen zurück.
  AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte
- **Autoritätsglaube:** Der Held zweifelt nicht an den Worten höhergestellter Personen, selbst wenn sie unlogische Befehle erteilen oder unglaubwürdig sind.
  AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte
- **Geiz:** Wenn der Held erst einmal Gold oder andere Wertgegenstände besitzt, gibt er sie nur ungerne wieder her. Lieber schränkt er sich selbst und andere finanziell ein, und er geht sogar unnötige Risiken ein, um Geld zu sparen.
  AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte
- **Goldgier:** Goldgierige Helden lassen alle Vorsicht fallen, wenn es darum geht, eine Schatztruhe oder andere wertvolle Gegenstände zu untersuchen und an sich zu nehmen.
  AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte
- **Jähzorn:** Der Held ist sehr reizbar und neigt zu Wutausbrüchen, die meist nur kurz anhalten, aber zu gewalttätigem Verhalten führen können.
  AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte
- **Kleptomanie:** Manche Abenteurer stehlen um des Stehlens willen, egal ob das Diebesgut einen nennenswerten Wert hat oder nicht, ohne über die Konsequenzen nachzudenken.
  AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte
- **Naiv:** Der Held ist gutherzig und naiv, vertraut den falschen Leuten und kann sich kaum vorstellen, dass manche Leute es nicht gut mit ihm meinen. Er wird auch durch Enttäuschungen nicht vorsichtiger.
  AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte
- **Neugier:** Jeder Abenteurer ist neugierig, aber einige Abenteurer werden so von ihrer Neugierde getrieben, dass sie unnötige Risiken eingehen, um sie zu befriedigen.
  AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte
- **Rachsucht:** Während jähzornige Helden sofort ihrer Wut freien Lauf lassen, sind rachsüchtige besonnener und planen langfristig, wie sie sich für Kränkungen, egal wie gering, rächen können.
  AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte
- **Spielsucht:** Spielsüchtige lassen sich leicht zu riskanten Glücksspielen und Wetten verleiten. Oft führt die Spielsucht zu hohen Spielschulden.
  AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte
- **Verschwendungssucht:** Geld bleibt nicht lange im Besitz des Helden. Er gibt es mit vollen Händen (für sinnlose Dinge) aus.
  AP-Wert: –5 Abenteuerpunkte

Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I-III

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Lebenspunkten.
Regel: Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0).
Voraussetzungen: kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schwacher Astralkörper

Der Körper des Zauberers ist ungeeignet als Sammelbecken magischer Kräfte.
Regel: Jedes Mal, wenn der Held Astralpunkte ausgibt, verliert er einen Astralpunkt zusätzlich.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: –15 Abenteuerpunkte

Schwacher Karmalkörper

Der Körper des Geweihten ist ungeeignet als Sammelbecken karmaler Kräfte.
Regel: Jedes Mal, wenn der Held Karmapunkte ausgibt, verliert er einen Karmapunkt zusätzlich.
Voraussetzungen: Vorteil Geweihter
AP-Wert: –15 Abenteuerpunkte

Sensibler Geruchssinn (*)

Dieser vor allem bei den Elfen existierende Nachteil sorgt dafür, dass Gerüche, die beispielsweise von Fäulnis, Fäkalien oder anderen übel riechenden Quellen erzeugt werden, Schwindel und Übelkeit verursachen.
Regel: Solange der Held dem Geruch ausgesetzt ist, erleidet er eine Stufe *Verwirrung*.
Voraussetzungen: Spezies, Kultur oder Profession muss Sensibler Geruchssinn als automatischen oder empfohlenen Nachteil besitzen, kein Eingeschränkter Sinn (Geruch)
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

Sprachfehler

Ein Charakter mit diesem Nachteil lispelt, stottert oder leidet an einem anderen Sprachfehler.
Regel: Bei Gesellschaftstalenten (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) und *Handeln (Feilschen)* kann er nach Meisterentscheid eine Erschwernis von 1 erhalten, wenn es darum geht, mit anderen Personen zu sprechen.
Voraussetzungen: kein Nachteil Stumm
AP-Wert: –15 Abenteuerpunkte

Stigma

Von Geburt an, durch einen Unfall oder einen Fluch ist der Held mit einem Stigma ausgestattet. Dieses Zeichen kann unterschiedlichste Formen annehmen. Das Stigma kann dazu führen, dass Personen, mit denen der Held zu tun hat, sich ihm gegenüber ablehnend oder zurückweisend verhalten.

Regel: Der Meister kann eine Erschwernis von 1 auf Gesellschaftstalente (ausgenommen *Einschüchtern, Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) und *Handel (Feilschen)* aussprechen, wenn er dies für angemessen hält. Ein Held kann den Nachteil nur einmal wählen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

Stumm

Der Held ist nicht in der Lage zu sprechen. Die Verständigung mit ihm ist schwierig, selbst wenn er die gemeinsame Sprache versteht.

Regel: Der Held kann sich in den meisten Fällen mit anderen Personen nicht verständigen (außer über Zeichensprache oder schriftlich). Der Einsatz von Zaubern und anderen Handlungen, die Sprache erfordern, ist unmöglich oder stark erschwert. Der Held erhält dauerhaft den Status *Stumm*.

Voraussetzungen: kein Vorteil Wohlklang, kein Vorteil Geborener Redner, kein Nachteil Sprachfehler

AP-Wert: –40 Abenteuerpunkte

Taub

Der Held kann nichts hören. Er ist taub, entweder von Geburt an oder durch ein Ereignis in seinem Leben, dass ihm das Hörvermögen genommen hat.

Regel: Der Held kann keine Probe auf *Sinnesschärfe* ablegen, die mit dem Hören zu tun haben. Er erhält den Status *Taub*.

Voraussetzungen: kein Vorteil Herausragender Sinn (Gehör)

AP-Wert: –40 Abenteuerpunkte

Unfähig

Es gibt Personen, die sich in bestimmten Talenten als besonders unfähig erweisen.

Regel: Der Held muss bei einer Probe auf das Talent das beste Würfelergebnis einer Teilprobe neu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Ein Abenteurer kann maximal zwei Unfähigkeiten besitzen.

Voraussetzungen: kein Vorteil Begabung auf das gleiche Talent, maximal 2 Unfähigkeiten

AP-Wert: A-/B-/C-/D- Talent: –1/–2/–3/–4 Abenteuerpunkte

Beispiele für Stigmata

- **Albino:** Einem Albino fehlen von Geburt an Farbpigmente, sodass Haar und Haut weiß sind, die Augen hingegen haben einen rötlichen oder violetten Stich. Sie gelten als Unglücksbringer und sind in den meisten Gesellschaften Außenseiter. Oft besitzen Albinos zusätzlich den Nachteil Lichtempfindlich.
- **Grüne Haare:** Durch ein magisches Experimente, das Eingreifen eines Dämons oder durch einen Erbfluch sind die Haare des Helden grün. Auch Abschneiden richtet nichts aus, da die Haare fast umgehend wieder nachwachsen, während die abgeschnittenen Haare sich ebenso schnell in Nichts auflösen. Färbemittel bleiben völlig wirkungslos.
- **Brandmale:** Ein Sklavenmal oder eine Brandmusterung in Zhayad-Form ist auffällig und lässt die Leute über das Vorleben des Helden nachdenken.
- **Katzenhafte Augen:** Die Form der Augen ist katzenhaft und wirkt auf die Betrachter exotisch und befremdlich.
- **Schlangenschuppen:** Ein Teil des Körpers des Abenteurers ist anstatt mit Haut von Schlangenschuppen bedeckt.

Unfrei

Der Held ist ein Leibeigener oder Sklave. Er hat kaum oder keine Rechte in der Kultur, in der er leben muss. Er kann über Besitz verfügen, aber dieser ist dann stark reglementiert (z.B. sind Sklaven und Leibeigenen nur selten Waffen erlaubt).

Regel: Der Held kann eine Erschwernis erhalten, wenn er als Unfreier Höhergestellte mit Gesellschaftstalenten überzeugen will. In seiner Kultur hat er zudem mit Unterdrückung zu kämpfen, genießt fast keinen rechtlichen Schutz und gilt als Besitz eines Höhergestellten. Genaueres hierzu siehe Seite **338**.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: –8 Abenteuerpunkte

Verpflichtungen I-III

Der Abenteurer ist gegenüber einer Gruppe, Organisation oder Einzelperson Verpflichtungen eingegangen. Dabei kann es sich beispielsweise um einen Lehrmeister, eine Kirche oder einen Orden handeln. Der Held ist ein Befehlsempfänger gegenüber der Person oder Gruppe. Hält er sich nicht an seine Verpflichtungen, dann kann dies größere Konsequenzen haben – vom Bußgang über den Ausschluss aus der Gemeinschaft bis hin zu einem Mörder, den sein Lehrmeister ihm auf den Hals hetzt.

Regel: Der Held muss Anweisungen desjenigen befolgen, dem er verpflichtet ist, oder mit den Konsequenzen leben. Ein Held kann mehreren Institutionen oder Personen verpflichtet sein, er bekommt jedoch nur einmal Abenteuerpunkte für den Nachteil (und zwar für die höchste Verpflichtungsstufe).
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Beispiele für Verpflichtungen

Stufe I:
- Sippenmitglied gegenüber der Sippe
- ein verschuldeter Held

Stufe II:
- ein Adliger gegenüber seinem Lehnsherrn
- ein Geweihter gegenüber seiner Kirche oder seinem Tempel
- ein Magier gegenüber seinem Lehrmeister, seiner Akademie oder Gilde

Stufe III:
- ein Mitglied einer radikalen Sekte gegenüber den Anführern der Gruppe

Verstümmelt

Durch einen Kampf, Folter oder von Geburt an, ist der Held verkrüppelt oder verstümmelt. Die Auswirkungen sind unterschiedlich und hängen vom Körperteil ab. Einige Verstümmelungen können nicht miteinander kombiniert werden (einhändig und einarmig beim selben Arm). Verstümmelungen sind nicht wieder rückgängig zu machen. Nur einige seltene Formen der Magie und des Götterwirkens können einen verstümmelten Helden von diesem Nachteil befreien.
Regel: Viele Fertigkeitsproben können durch die Verstümmelung erschwert oder unmöglich sein. Die Entscheidung hierüber obliegt dem Meister je nach Situation.

- **Einarmig:** Einer der beiden Arme des Charakters fehlt mindestens bis zum Ellbogen.
- **Einäugig:** Eines der beiden Augen des Helden ist blind oder er hat es verloren. Fernkampfangriffe sind dadurch um 4 erschwert.
- **Einbeinig:** Der Held hat nur ein Bein, bzw. es ist unterhalb des Knies amputiert. Der Geschwindigkeit-Grundwert ist halbiert. Krücken und einfache Prothesen wie ein Holzbein helfen gegen die Verminderung der Geschwindigkeit nicht.
- **Einhändig:** Dem Abenteurer fehlt eine Hand.
- **Einohrig:** Eines der Ohren ist abgeschnitten oder verkrüppelt. Proben auf *Sinnesschärfe* auf Hören sind für den Helden grundsätzlich um 1 erschwert.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: Einarmig: –30 Abenteuerpunkte; Einäugig: –10 Abenteuerpunkte; Einbeinig: –30 Abenteuerpunkte; Einhändig: –20 Abenteuerpunkte; Einohrig: –5 Abenteuerpunkte

Wahrer Name

Der Legende nach besitzt jedes Wesen (und zahlreiche Objekte) einen „Wahren Namen“. Der Wahre Name muss der Person nicht bewusst sein, doch für einige Personen kann es ein Nachteil sein, wenn der Name in die falschen Hände gerät. Wer den Wahren Namen einer Person herausfindet, kann Magie leichter auf sie wirken.
Regel: Wenn ein Zauberer einen Zauberspruch gegen ein Ziel einsetzt, dessen Wahren Namen er kennt (und der über diesen Nachteil verfügt), verschlechtert sich die Seelenkraft und die Zähigkeit des Ziels um 4, womit es leichter zu verzaubern ist.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

Wilde Magie

Dem Zauberer unterlaufen häufiger Patzer beim Zaubern, da er nur eine chaotische Einsicht in die Matrix von Sprüchen oder Ritualen besitzt.
Regel: 19er werden bei Fertigkeitsproben auf Zauber und Rituale in Hinsicht auf die Bestimmung eines Patzers wie eine 20 behandelt.
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: –10 Abenteuerpunkte

Zauberanfällig I-II

Einige Personen können Zaubern und anderen magischen Effekten weniger gut widerstehen.
Regel: Gegen Magie sind Seelenkraft und Zähigkeit um 1 pro Stufe schlechter als üblich.
Voraussetzungen: kein Vorteil Schwer zu verzaubern
AP-Wert: –12 Abenteuerpunkte pro Stufe

Zerbrechlich

Manche Helden sind empfindlicher als andere. Sie besitzen ein höheres Schmerzempfinden, was sie bei Verletzungen stärker einschränkt.
Regel: Erschwernisse durch den Zustand *Schmerz* werden wie bei einer Stufe höher behandelt. Die *Handlungsunfähigkeit* tritt somit bereits bei Stufe III ein.
Voraussetzungen: kein Vorteil Zäher Hund
AP-Wert: –20 Abenteuerpunkte

Vor- und Nachteile in der Übersicht

Vorteil	Voraussetzungen	AP-Wert
Adel I-III	Kultur muss über einen passenden Adel verfügen.	5 Abenteuerpunkte pro Stufe
Altersresistenz (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Altersresistenz als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen, kein Nachteil Schnelle Alterung	5 Abenteuerpunkte
Angenehmer Geruch	keine	6 Abenteuerpunkte
Begabung	kein Nachteil Unfähig für diese Fertigkeit, nicht mehr als drei Begabungen pro Person	A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 6/12/18/24 Abenteuerpunkte
Beidhändig	keine	15 Abenteuerpunkte
Dunkelsicht I-II (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Dunkelsicht als automatischen oder empfohlenen Vorteil aufweisen, kein Nachteil Nachtblind	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Eisenaffine Aura	Vorteil Zauberer	15 Abenteuerpunkte
Entfernungssinn	kein Nachteil Blind, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Farbenblind oder Verstümmelt (Einäugig)	10 Abenteuerpunkte
Flink	kein Nachteil Behäbig, Fettleibig oder Verstümmelt (Einbeinig)	8 Abenteuerpunkte
Fuchssinn	keine	15 Abenteuerpunkte
Geborener Redner	kein Nachteil Stumm	4 Abenteuerpunkte
Geweihter	keine	25 Abenteuerpunkte
Giftresistenz I-II	kein Nachteil Giftanfällig	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Glück I-III	kein Nachteil Pech	30 Abenteuerpunkte pro Stufe
Gutaussehend I-II	kein Nachteil Hässlich	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Herausragende Fertigkeit	kein Nachteil Unfähig in der Fertigkeit	A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte pro Anwendung
Herausragende Kampftechnik	keine	B-/C-/D-Kampftechnik: 8/12/16 Abenteuerpunkte
Herausragender Sinn	kein Nachteil Eingeschränkter Sinn für den gleichen Sinn, kein Nachteil Blind (für Sicht), kein Nachteil Taub (für Gehör)	Sicht/Gehör: 12 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack: 6 Abenteuerpunkte; Tastsinn: 2 Abenteuerpunkte
Hitzeresistenz	kein Nachteil Hitzeempfindlich	5 Abenteuerpunkte
Hohe Astralkraft I-VII	Vorteil Zauberer, kein Nachteil Niedrige Astralkraft	6 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hohe Karmalkraft I-VII	Vorteil Geweihter, kein Nachteil Niedrige Karmalkraft	6 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hohe Lebenskraft I-VII	kein Nachteil Niedrige Lebenskraft	6 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hohe Seelenkraft	kein Nachteil Niedrige Seelenkraft	25 Abenteuerpunkte
Hohe Zähigkeit	kein Nachteil Niedrige Zähigkeit	25 Abenteuerpunkte
Immunität gegen (Gift)	keine	halbe Giftstufe in Abenteuerpunkten
Immunität gegen (Krankheit)	keine	halbe Krankheitsstufe in Abenteuerpunkten
Kälteresistenz	kein Nachteil Kälteempfindlich	5 Abenteuerpunkte
Krankheitsresistenz I-II	kein Nachteil Krankheitsanfällig	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Magische Einstimmung	Vorteil Zauberer, kein Nachteil Magische Einschränkung auf die gleiche Umgebung	40 Abenteuerpunkte
Mystiker	Vorteil Geweihter, kein Vorteil Pragmatiker	20 Abenteuerpunkte
Nichtschläfer (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Nichtschläfer als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen	8 Abenteuerpunkte
Pragmatiker	Vorteil Geweihter, kein Vorteil Mystiker	10 Abenteuerpunkte
Reich I-X	kein Nachteil Arm	1 Abenteuerpunkte pro Stufe
Richtungssinn	keine Nachteil Unfähig in Orientierung	10 Abenteuerpunkte
Schlangenmensch	keine	6 Abenteuerpunkte

Schwer zu verzaubern (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Schwer zu verzaubern als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen.	15 Abenteuerpunkte
Soziale Anpassungsfähigkeit	kein Nachteil Unfähig auf ein Gesellschaftstalent	10 Abenteuerpunkte
Unscheinbar	keine	4 Abenteuerpunkte
Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I-III	Vorteil Zauberer, kein Nachteil Schlechte Regeneration (Astralenergie)	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verbesserte Regeneration (Karmaenergie) I-III	Vorteil Geweihter, kein Nachteil Schlechte Regeneration (Karmaenergie)	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I-III	kein Nachteil Schlechte Regeneration (Lebensenergie)	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verhüllte Aura	Vorteil Zauberer	20 Abenteuerpunkte
Vertrauenerweckend	kein Unfähig in einem Gesellschaftstalent	25 Abenteuerpunkte
Waffenbegabung	keine	B-/C-/D-Kampftechnik: 5/10/15 Abenteuerpunkte
Wohlklang	kein Nachteil Stumm	5 Abenteuerpunkte
Zäher Hund	kein Nachteil Zerbrechlich	20 Abenteuerpunkte
Zauberer	keine	25 Abenteuerpunkte
Zeitgefühl	keine	2 Abenteuerpunkte
Zweistimmiger Gesang (*)	Spezies, Kultur oder Profession muss Zweistimmiger Gesang als automatischen oder empfohlenen Vorteil besitzen.	5 Abenteuerpunkte
Zwergennase	keine	8 Abenteuerpunkte
Nachteil	**Voraussetzungen**	**AP-Wert**
Angst vor ... I-III	keine	–8 Abenteuerpunkt pro Stufe
Arm I-III	kein Vorteil Reich	–1 Abenteuerpunkte pro Stufe
Artefaktgebunden	Vorteil Zauberer	–10 Abenteuerpunkte
Behäbig	kein Vorteil Flink	–4 Abenteuerpunkte
Blind	kein Vorteil Herausragender Sinn (Sicht), keine Nachteile Einäugig, Farbenblind, Nachtblind, Eingeschränkter Sinn (Sicht)	–50 Abenteuerpunkte
Blutrausch	Jähzorn, kein Nachteil Angst vor Blut	–10 Abenteuerpunkte
Eingeschränkter Sinn	kein Vorteil Herausragender Sinn für den gleichen Sinn, kein Nachteil Blind (bei Sicht), kein Nachteil Taub (bei Gehör)	Sicht: –15 Abenteuerpunkte; Gehör: –10 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack: –6 Abenteuerpunkte; Tastsinn: –2 Abenteuerpunkte
Farbenblind	kein Nachteil Blind	–2 Abenteuerpunkte
Fettleibig	Vorteil Behäbig	–25 Abenteuerpunkte
Giftanfällig I-II	kein Vorteil Giftresistenz	–5 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hässlich I-II	kein Vorteil Gutaussehend	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hitzeempfindlich	kein Vorteil Hitzeresistenz	–3 Abenteuerpunkte
Kälteempfindlich	kein Vorteil Kälteresistenz	–3 Abenteuerpunkte
Keine Flugsalbe (*)	Vorteil Zauberer, Zauberertradition kann Sonderfertigkeit Flugsalbe wählen	–25 Abenteuerpunkte
Kein Vertrauter (*)	Vorteil Zauberer, Zauberertradition kann Sonderfertigkeit Vertrautenbindung wählen	–25 Abenteuerpunkte
Körpergebundene Kraft	Vorteil Zauberer, Spezies des Zauberers muss über Haare verfügen	–5 Abenteuerpunkte
Körperliche Auffälligkeit	keine	–2 Abenteuerpunkte
Krankheitsanfällig I-II	kein Vorteil Krankheitsresistenz	–5 Abenteuerpunkte pro Stufe
Lästige Mindergeister	Vorteil Zauberer	–20 Abenteuerpunkte
Lichtempfindlich	keine	–20 Abenteuerpunkte

Magische Einschränkung	Vorteil Zauberer	–30 Abenteuerpunkte
Nachtblind	kein Vorteil Dunkelsicht	–10 Abenteuerpunkte
Niedrige Astralkraft I-VII	Vorteil Zauberer, kein Vorteil Hohe Astralkraft	–2 Abenteuerpunkte pro Stufe
Niedrige Karmalkraft I-VII	Vorteil Geweihter, kein Vorteil Hohe Karmalkraft	–2 Abenteuerpunkte pro Stufe
Niedrige Lebenskraft I-VII	kein Vorteil Hohe Lebenskraft	–4 Abenteuerpunkte pro Stufe
Niedrige Seelenkraft	kein Vorteil Hohe Seelenkraft	–25 Abenteuerpunkte
Niedrige Zähigkeit	kein Vorteil Hohe Zähigkeit	–25 Abenteuerpunkte
Pech I-III	kein Vorteil Glück	–20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Pechmagnet	keine	–5 Abenteuerpunkte
Persönlichkeits-schwächen	keine	je nach Persönlichkeitsschwäche
Prinzipientreue I-III	keine	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schlafwandler	keine	–10 Abenteuerpunkte
Schlechte Angewohnheit	keine	–2 Abenteuerpunkte pro Schlechter Angewohnheit
Schlechte Eigenschaft	keine	je nach Schlechter Eigenschaft
Schlechte Regeneration (Astralenergie) I-III	Vorteil Zauberer, kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Astralenergie)	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schlechte Regeneration (Karmaenergie) I-III	Vorteil Geweihter, kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Karmaenergie)	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I-III	kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schwacher Astralkörper	Vorteil Zauberer	–15 Abenteuerpunkte
Schwacher Karmalkörper	Vorteil Geweihter	–15 Abenteuerpunkte
Sensibler Geruchssinn	Spezies, Kultur oder Profession muss Sensibler Geruchssinn als automatischen oder empfohlenen Nachteil besitzen, kein Eingeschränkter Sinn (Geruch)	–10 Abenteuerpunkte
Sprachfehler	kein Nachteil Stumm	–15 Abenteuerpunkte
Stigma	keine	–10 Abenteuerpunkte
Stumm	kein Vorteil Wohlklang, kein Nachteil Sprachfehler	–40 Abenteuerpunkte
Taub	kein Vorteil Herausragender Sinn (Gehör)	–40 Abenteuerpunkte
Unfähig	kein Vorteil Begabung auf das gleiche Talent, maximal 3 Unfähigkeiten	A-/B-/C-/D-Talent: –1/–2/–3/–4 Abenteuerpunkte
Unfrei	keine	–8 Abenteuerpunkte
Verpflichtungen I-III	keine	–10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verstümmelt	keine	Einarmig: –30 Abenteuerpunkte; Einäugig: –10 Abenteuerpunkte; Einbeinig: –30 Abenteuerpunkte; Einhändig: –20 Abenteuerpunkte; Einohrig: –5 Abenteuerpunkte
Wahrer Name (*)	keine	–10 Abenteuerpunkte
Wilde Magie	Vorteil Zauberer	–10 Abenteuerpunkte
Zauberanfällig I-II	keine	–12 Abenteuerpunkte pro Stufe
Zerbrechlich	kein Vorteil Zäher Hund	–20 Abenteuerpunkte

KAPITEL 8: TALENTE



»Sobald jemand in einer Sache Meister geworden ist, sollte er in einer neuen Sache Schüler werden.«
— Gerhart Hauptmann

»Wahrhaftig, es gibt für uns kein besseres Vorbild an Strebsamkeit als unsere Kaiserin. Zwar mag ein Krieger an ihrer Seite denken, dass sich eine so glorreiche Feldherrin nur für Kriegskunst, Waffenhandwerk und Turniere interessiert, doch ihre Ausbildung als Knappin in Weiden umfasste weitaus mehr.
Ihre Kaiserliche Majestät ist zum einen eine vortreffliche Reiterin und scheut weder lange Ausritte noch die Jagd, zum anderen kennt sie sich formidabel in der Heraldik und der Geschichte des Reichs aus. Das höfische Leben hat sie im Laufe ihrer Regentschaft verinnerlicht, und obwohl sie sich früher selten dem Vergnügen hingab, sieht man sie nun häufiger in Begleitung ihres Gemahls am höfischen Tanz teilnehmen.
Als Kaiserin hegt sie den Anspruch, sich in den Wissenschaften weiterzubilden und die Traditionen ihrer Provinzen zu erlernen. Fürwahr, ihre Majestät ehrt neben Praios und Rondra auch Hesinde und ist bestrebt, sich stets in allen Fertigkeiten zu verbessern. Würden sämtliche Untertanen ihrem Beispiel folgen, so wäre das Reich bald ein hesindegefälliger Hort der Gelehrsamkeit.«
— Elea von Ruchin, Leibkämmerin und Zahlmeisterin Rohajas, 1036 nach Bosparans Fall



Dieses Kapitel widmet sich den Talenten und ihrer Anwendung. Talente sind Fertigkeiten, über die jeder Held und jedes kulturschaffende Wesen verfügt. Erlerntes Wissen, körperliche Fähigkeiten und Handwerkskünste – all diese Bereiche decken Talente ab.
Die Talente sind in sogenannte Talentgruppen eingeteilt, um sie besser unterscheiden zu können. Die Talentgruppen sind Körpertalente, Gesellschaftstalente, Naturtalente, Wissenstalente und Handwerkstalente.
Neben Informationen über die Talente erhältst du in diesem Kapitel auch welche über die allgemeinen Sonderfertigkeiten wie etwa die Sprachen und Schriften Aventuriens.

Einsatz von Talenten

Kaum ein Held kommt ohne gute Werte in Sinnesschärfe, Menschenkenntnis und Körperbeherrschung aus. Auch Wildnisleben, Gassenwissen und Überreden sind Talente, auf die immer wieder Proben verlangt werden.

- Für den Einsatz von Talenten gelten alle Regeln, die im Kapitel **Grundregeln** ab Seite **15** aufgeführt sind.
- Selbst wenn ein Held nur über geringe Erfahrung in einer Fähigkeit verfügt, kann er versuchen, das Talent einzusetzen. Zu Beginn gelten alle Talente als aktive Fertigkeiten mit einem FW von mindestens 0, sofern die Fertigkeitswerte nicht ohnehin bei der Heldenerschaffung auf einen höheren Wert gesteigert wurden.

Die Talentgruppenprobe
Optionale Regel

Anstatt bei jedem Talent nachschauen zu müssen, auf welche drei unterschiedlichen Eigenschaften gewürfelt wird, kann auf die Talentgruppenprobe zurückgegriffen werden. Diese Probe funktioniert wie eine normale Fertigkeitsprobe. Der Unterschied ist, dass für jedes Talent innerhalb einer Talentgruppe die drei gleichen Eigenschaften gelten. Als Fertigkeitspunkte werden die Punkte des Talents benutzt, genau wie bei einer gewöhnlichen Fertigkeitsprobe.

Bei den Proben wurde darauf geachtet, dass die bei der Talentgruppe häufig auftretenden Eigenschaften benutzt werden. Die Talentgruppenproben stellen also somit eine Art Durchschnittsprobe dar. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas weniger komplex.

Beispiel: Louisa möchte zum ersten Mal als Meisterin mit ihren Freunden Das Schwarze Auge spielen. Da sie alle noch unerfahrene Spieler sind, hat Louisa beschlossen, dass alle Proben auf Talente über die Talentgruppenprobe geregelt werden sollen. Wenn ihre Freunde Sarah und Chris Proben auf Gesellschaftstalente ablegen möchten, so würfeln sie immer eine Fertigkeitsprobe auf IN/CH/CH, selbst wenn eine Probe auf Verkleiden *üblicherweise auf IN/CH/GE gewürfelt wird. Als Fertigkeitspunkte dienen ihnen wie gewohnt die Punkte des Talents (in ihrem Fall die Fertigkeitspunkte des Talents* Verkleiden*).*

Talentgruppenproben

Talentgruppe	Talentgruppenprobe
Körpertalente	MU/GE/KK
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH
Naturtalente	MU/GE/KO
Wissenstalente	KL/KL/IN
Handwerkstalente	FF/FF/KO

Werkzeuge
Die praktische Anwendung einiger Talente, gerade im Bereich der Handwerkstalente, ist nur möglich, wenn Werkzeuge vorhanden sind. Unzureichende Werkzeuge sollten die Probe um 1 bis 5 erschweren. Nicht vorhandenes Werkzeug sollte eine Probe unmöglich machen. Welche Art von Werkzeug notwendig ist, muss der Meister je nach Situation entscheiden. Als Richtlinie sind unter dem Punkt Werkzeuge beim jeweiligen Talent Beispiele aufgeführt.

Ungewohnter Einsatz von Talenten
Optionale Regel

Es gibt Talente, die so viele Gebiete umfassen, dass ein Mensch sie mit großer Wahrscheinlichkeit nicht alle gleich gut beherrscht. Mit dem Talent *Fliegen* können die Helden beispielsweise die unterschiedlichsten Arten von fliegenden Wesen und Gegenständen lenken. Ein Meister sollte aber berücksichtigen, dass jemand, der vom Fliegen eines Teppichs Ahnung hat, noch lange nicht weiß, wie man einen Flugdämon steuert.
Deshalb gelten bei unbekannten Anwendungen Erschwernisse von bis zu 3. Diese Erschwernisse sollten sich im Laufe der Zeit abbauen, das letzte Wort darüber hat der Meister. Die gleiche Regel lässt sich ebenso bei anderen Talenten anwenden, etwa bei unterschiedlichen Reittieren beim Talent *Reiten* oder verschiedenen Arten von Musikinstrumenten beim *Musizieren*. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Routineprobe
Nicht immer ist es spannend, eine Probe zu würfeln. Wenn ein Held hohe Eigenschafts- und Fertigkeitswerte besitzt und eine Probe zudem erleichtert ist, stellt sich selten die Frage, ob der Spieler die Probe schafft, sondern lediglich, wie viele Punkte er übrig behält.
In solchen Fällen kann der Meister auf die Regel für Routineproben zurückgreifen. Wenn für den Helden großer Zeitdruck herrscht, ist eine Routineprobe nicht gestattet (z.B. ein Türschloss knacken, während sich der Einbrecher beeilen muss, da die Wache unterwegs ist). Routineproben müssen nicht ausgewürfelt werden, sondern legen sofort fest, wie viele FP der Held behält. Bei einer Routineprobe erhält er die Hälfte seines FW als FP. Bei Sammelproben gilt die gleiche Regelung und der Held erhält die FP pro Probenintervall zu seiner Gesamtmenge hinzu.
Gestattet sind Routineproben, wenn folgende Bedingungen erfüllt sind:

- Der Held muss in jeder Eigenschaft, die bei dem Talent abgefragt wird, mindestens einen Wert von 13 besitzen.

- Zusätzlich muss er mindestens über einen minimalen Fertigkeitswert verfügen. Dieser ist abhängig von dem Modifikator der Probe (siehe Tabelle). Je schwerer eine Probe, desto höher muss auch der FW sein. Sollte die Probe leichter sein als in der Tabelle angegeben, gilt die Probe ebenfalls als Routine, solange die oben stehenden Bedingungen erfüllt sind.

Beispiel: Geron will sich bei einem Schmied einen neuen Säbel anfertigen lassen. Der Schmied ist kompetenter Geselle, also geht die Spielleiterin davon aus, dass er in den relevanten Eigenschaften des Talents jeweils 13 Punkte aufweist und gibt ihm einen Fertigkeitswert von 11.
Dies bedeutet, dass er alle Fertigkeitsmodifikatoren von +/–0 und alle Erleichterungen in diesem Talent zur Routine erklären kann. Er würde bei Gerons Säbel 6 (FW 11 geteilt durch 2 = 5,5, also 6 FP) übrig behalten.

Routinevoraussetzungen

Modifikator-Maximum	Fertigkeitswert-Minimum
+3 und höher	1
+2	4
+1	7
+/–0	10
–1	13
–2	16
–3	19

Verrechnung von Eigenschaften bei Routine
Optionale Regel

Statt einen fixen Wert von 13 in den Eigenschaften anzunehmen und daran festzumachen, ob eine Probe zur Routine erklärt kann, kann der Spielleiter auch gestatten, dass einige Eigenschafswerte weniger Punkte aufweisen. Für jeden Eigenschaftspunkt weniger als 13 muss der Held jedoch einen um 3 höheren FW aufweisen als üblich, um die Probe zur Routine zu erklären. Jemand der also zwei 13er-Werte und einen 12er Wert aufweist, der benötigt einen FW von 10 oder mehr, um Proben mit einem Modifikator von +1 oder besser zur Routine zu erklären (anstatt einem Wert von 7). Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Qualität bei Talenten

Durch die Qualitätsstufen (QS) wird bei den Talenten festgelegt, wie gut die Probe gelungen ist. Dies kann für den Helden positive Effekte nach sich ziehen. So könnte es beispielsweise sein, dass er eine Handlung viel schneller als üblich verrichtet, mehr Informationen zu einem Thema erhält oder die Güte eines von ihm hergestellten Handwerkstücks deutlich über dem Durchschnitt anzusiedeln ist.

Wie schon in den Grundregeln erläutert, ist die Qualitätsstufe einer Probe von den FP abhängig:

Qualitätsstufen

Fertigkeitspunkte	Qualitätsstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6

Da es für Helden extrem viele Möglichkeiten gibt, ihre Talente einzusetzen, geben wir dir an dieser Stelle nur einige Richtlinien dazu an die Hand, was die Qualität bewirken kann. Als Meister musst du in der jeweiligen Spielsituation entscheiden, was eine bessere Qualität konkret bedeutet.

Qualität bei Körpertalenten
Die Qualitätsstufen bei Körpertalenten können vor allem die Zeit einer Handlung verkürzen oder die Leistung des Helden verbessern.

Beispiel: Geron muss eine Felswand hinaufklettern und sein Spieler dazu eine Probe auf Klettern (Bergsteigen) *ablegen. Der Grundzeitaufwand beträgt 5 Minuten. Der Spielleiter entscheidet, dass Geron für jede QS über der ersten 15 Sekunden schneller oben ist. Gerons Spieler legt die Probe ab und behält 12 FP übrig. 12 FP entspricht der vierten QS der Tabelle, sodass Geron 45 Sekunden (3 x 15 = 45) schneller oben ist als erwartet.*

Qualität bei Gesellschaftstalenten
Viele Gesellschaftstalente werden durch Vergleichsproben dargestellt, sodass hier die FP vor allem wichtig sind, um den Sieg bei der Probe davonzutragen. Die Qualitätsstufen können aber auch hier eine Rolle spielen und das Gegenüber des Helden dazu bringen, noch mehr für ihn zu tun als geplant.

Beispiel: Rowena möchte einen Gardisten bezirzen und muss dazu eine Probe auf Betören (Anbändeln) *bei einer Vergleichsprobe gegen seine* Willenskraft *gewinnen. Sie gewinnt die Probe nicht nur, sondern hat auch noch 15 FP übrig. Der Spielleiter entscheidet, dass der Gardist ihr so verfallen ist, dass er ihr während ihres Aufenthaltes in der Stadt jeden Wunsch von den Augen abliest. Immerhin bedeuten 15 FP ein ausgezeichnetes Ergebnis.*

Qualität bei Naturtalenten
Hohe Qualitätsstufen bei Naturtalenten können dem Helden beispielsweise mehr Informationen zu Tieren und Pflanzen bescheren, einen noch sichereren Lagerplatz finden lassen oder die Suche danach beschleunigen.

Beispiel: Hilbert begegnet einem Tatzelwurm. Er möchte mehr über das Wesen herausfinden (unter anderem, wie gefährlich es ist und was er dagegen tun kann). Dazu muss sein Spieler eine Probe auf Tierkunde (Ungeheuer) *ablegen. Für jede QS erhält er Informationen zu dem Wesen. Die erste QS verrät nur, dass die Würmer furchtbar stinken, bei der zweiten erinnert sich Hilbert, wie er den Geruch bekämpfen kann, ohne ohnmächtig zu werden, und bei der dritten weiß er auch, wo Tatzelwürmer am liebsten ihren Hort anlegen.*

Qualität bei Wissenstalenten
Bei Wissenstalenten entscheidet die Qualität in der Regel über den Detailgrad der Information, die ein Held zum Thema kennt. Bei einer niedrigen QS erhält er meist nur grundlegende Informationen. Bei einer höheren QS erhält er zusätzliche Informationen, die sich als nützlich erweisen können.

Beispiel: Mirhiban ist auf ein altes Zauberbuch gestoßen, in dem einige unglaubliche magietheoretische Hypothesen niedergeschrieben sind. Sie überlegt, ob diese stimmen können, und der Meister verlangt eine Probe auf Magiekunde (Zaubersprüche)*. Sollte ihr Spieler genug QS erzielen, wird sie nicht nur wissen, ob die Behauptungen wahr sind, sondern kann sich auch noch an zusätzliche Informationen, Querverweise usw. erinnern.*

Qualität bei Handwerkstalenten
Bei Handwerkstalenten kann die Qualität zum einen die Zeit der Herstellung beeinflussen (und damit senken), zum anderen kann durch eine höhere Qualitätsstufe auch ein besseres Handwerksstück hergestellt werden. Über die genauen Auswirkungen entscheidet der Meister.

Proben ohne Anwendungsgebiet

Es kommt gelegentlich der Fall vor, dass ein Held eine Probe auf ein Talent ablegen möchte, er aber nicht das erforderliche Anwendungsgebiet beherrscht. Ein Abenteurer, der beispielsweise nicht über die Sonderfertigkeit Heraldik verfügt, hat auch das Anwendungsgebiet *Heraldik & Stammbäume* nicht.
Sollte ein Held dennoch eine Probe ablegen wollen, obwohl er nicht über das Anwendungsgebiet verfügt, entscheidet der Meister, ob eine Probe möglich ist. Erlaubt der Spielleiter eine solche Probe, sollte sie mindestens um 3 erschwert sein. Die üblichen Erschwernisse modifizieren die Probe ebenfalls.
Die gleiche Regel kann der Spielleiter auch bei nicht vorhandenen Berufsgeheimnissen verwenden. Möchte ein Held beim Boltanspielen teilnehmen, obwohl Boltan ein komplexes Spiel ist und damit ein Berufsgeheimnis voraussetzt, kann er es trotzdem probieren, wenn der Meister es ihm gestattet, aber mindestens mit einer Erschwernis von 3.

Beispiel: Layariel will zwölf neue Pfeile herstellen. Der Meister verlangt eine Probe auf Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)*. Er räumt einen Zeitraum von 4 Stunden ein. Für jede QS über der ersten spart Layariel eine halbe Stunde ein, bis zu einer maximalen Zeitersparnis von 2 Stunden. Bei der Probe bleiben 4 FP übrig, es kann also immerhin eine halbe Stunde eingespart werden.*

Anwendungsgebiete
Jedes Talent hat Anwendungsgebiete. Dabei handelt es sich um einen Teilbereich des Talents. Bei Fertigkeitsproben ist das Anwendungsgebiet in Klammern angegeben, wenn die Probe sich auf ein bestimmtes Gebiet bezieht. Dies kann z.B. wichtig sein, um zuordnen zu können, ob ein bestimmter Vorteil oder eine Sonderfertigkeit in der jeweiligen Situation zur Anwendung kommt oder nicht. Eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* bedeutet, dass sich die Probe auf das Anwendungsgebiet *Wahrnehmen* bezieht.

Sollte kein Anwendungsgebiet bei einer Probe auf ein Talent genannt sein, so bezieht sich diese Probe auf eine allgemeine Anwendung des Talents. Die Probe kann nicht durch Erleichterungen oder Erschwernisse betroffen sein, die sich explizit auf ein bestimmtes Anwendungsgebiet beziehen.

Beispiel: Der Vorteil Gutaussehend I erleichtert Proben auf Betören (Anbändeln, Liebeskünste)*,* Überreden (Aufschwatzen, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln) *und* Handel (Feilschen) *um 1. Sollte der Spieler des gutaussehenden Helden eine Probe auf* Betören (Aufhübschen) *ablegen müssen, so bekäme er die Erleichterung nicht, da der Vorteil auf dieses Anwendungsgebiet keine Erleichterung ermöglicht. Gleiches gilt auch für die nicht durch Gutaussehend unterstützten Anwendungsgebiete von* Überreden *und* Handel*.*

Neue Anwendungsgebiete
Es gibt einige Anwendungsgebiete von Talenten, die nicht sofort verfügbar sind. Sogenannte neue Anwendungsgebiete müssen erst durch eine Sonderfertigkeit oder einen Vorteil erworben werden, damit ein Spieler auf diesem Gebiet eine Probe ablegen kann. Erst wenn das Anwendungsgebiet erworben wurde, kann der FW auch für dieses Gebiet genutzt werden.

Beispiel: Der Held erwirbt den Vorteil Zweistimmiger Gesang. Dadurch kann er sein Talent Singen *auch für Proben auf das Anwendungsgebiet* Zweistimmiger Gesang *einsetzen. Wenn also eine Probe auf* Singen (Zweistimmiger Gesang) *gefordert wird, ist er in der Lage, eine solche Probe abzulegen. Hätte er den Vorteil nicht und somit auch nicht dieses neue Anwendungsgebiet, so wären für ihn Proben auf* Singen (Zweistimmiger Gesang) *nicht gestattet.*

Einsatzmöglichkeiten

Einsatzmöglichkeiten sind keine neuen Anwendungsgebiete, sondern erweitern den Einsatz eines Talents in einem oder mehreren Anwendungsgebieten. Sie sind kein neues Anwendungsgebiet. Einsatzmöglichkeiten werden üblicherweise über Vorteile oder Sonderfertigkeiten erworben.

Beispiel: Die Sonderfertigkeit Anführer sorgt dafür, dass der Held mit dem Talent Überreden (Aufschwatzen, Manipulieren, Schmeicheln) *nun seine Gefährten unterstützen kann. Sie erhalten verschiedene Boni, wenn er die Einsatzmöglichkeit einsetzt. Die Einsatzmöglichkeit ist eine Erweiterung, aber kein neues Anwendungsgebiet des Talents.*

Berufsgeheimnisse

Einige Berufe verfügen über seltenes und spezielles Wissen, das nicht jedem zur Verfügung steht, selbst wenn er ansonsten sein Handwerk gut beherrscht. Es handelt sich um Rezepte, den Umgang mit seltenen Werkstoffen und die Erschaffung wahrer Meisterwerke, die oftmals geheimgehalten und eifersüchtig gehütet werden. Sie ermöglichen es, Außergewöhnliches zu kreieren, und so werden die Berufsgeheimnisse nur von Meister zu Schüler weitergereicht oder Auserwählten als besonderes Zeichen der Anerkennung und der Ehre gelehrt.
Das Wissen wird mittels der Sonderfertigkeit Berufsgeheimnis dargestellt.
Nur wenn ein Held über das entsprechende Berufsgeheimnis verfügt, kann er z.B. die angegebenen Rezepte nutzen, spezielle Gegenstände herstellen usw.
Unter der Sonderfertigkeit sind Beispiele aufgeführt, was es für Berufsgeheimnisse bei den Talenten gibt. Die Liste ist keineswegs vollständig und wird in Erweiterungsbänden noch erweitert.

Komplexität

Immer, wenn der Einsatz eines Talents ein Berufsgeheimnis voraussetzt, so ist das entsprechende Wissen mit dem Begriff *komplex* umschrieben. Nur ein Held, der das entsprechende Berufsgeheimnis kennt, kann eine Fertigkeitsprobe ablegen, um den Gegenstand herzustellen oder das Wissen des Berufsgeheimnisses zu nutzen.

Beispiel: Layariel will eine Standharfe herstellen. Dabei muss sie jedoch berücksichtigen, dass es sich um ein Berufsgeheimnis der Instrumentenbauer handelt und sie mehrere Voraussetzungen erfüllen muss, um das Instrument herzustellen zu können.
Grundlegend wird die Standharfe mit dem Talent Holzbearbeitung *hergestellt. Allerdings reicht das nicht aus, denn Musikinstrumente kann nicht jeder Held herstellen. Layariel benötigt dazu die Sonderfertigkeit Instrumente bauen.*
Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt Layariel das neue Anwendungsgebiet Instrumente bauen *für* Holzbearbeitung *(und* Metallbearbeitung*). Erst jetzt kann sie einfache Instrumente herstellen.*
Für eine Standharfe reicht aber auch das noch nicht, denn eine Standharfe ist ein komplexer Gegenstand. Um die Harfe herzustellen, braucht Layariel zusätzlich noch das Berufsgeheimnis (Standharfe).

Aufbau der Talentbeschreibung

Talentname: Hier ist steht der Name des Talents.
Neues Anwendungsgebiet: Hier sind neue Anwendungsmöglichkeiten aufgeführt, die durch Vorteile oder Sonderfertigkeiten erworben werden können.
Einsatzmöglichkeiten: An dieser Stelle sind Einsatzmöglichkeiten angegeben, die durch Vorteile oder Sonderfertigkeiten erworben werden können.
Probe: Hier findest du die drei Eigenschaften, auf welche die Fertigkeitsprobe abgelegt werden muss (siehe Kapitel **Grundregeln** auf Seite **15ff.**).
Talentbeschreibung: Hier steht die eigentliche Beschreibung des Talents.
Anwendungsgebiete: Bei den Talenten sind alle möglichen Anwendungsgebiete angegeben. Einige wenige Talente besitzen keine abschließende Liste von Anwendungsgebieten. Zudem kann es auch neue Anwendungsgebiete geben, die erst durch Vorteile oder Sonderfertigkeiten erworben werden müssen (siehe Neue Anwendungsgebiete).
Belastung: Falls bei einem Talent Belastung eine Rolle spielt und als Erschwernis die Probe modifiziert, so ist dies ebenfalls angemerkt (siehe Kapitel **Grundregeln** auf Seite **31**).
Werkzeuge: Dieser Eintrag enthält beispielhaft Werkzeuge aus der Ausrüstungsliste, die in der Regel für den Einsatz des Talents notwendig sind.
Qualität: Beispiele, was man mit Qualitätsstufen erreichen kann
Misslungene Probe: ein Beispiel, was bei einer misslungenen Probe geschieht
Kritischer Erfolg: Beispiele für einen Kritischen Erfolg
Patzer: Beispiele für einen Patzer
Steigerungskosten: An dieser Stelle ist angegeben, nach welcher Spalte du das Talent steigerst: A, B, C oder D (siehe Kapitel **Detailregeln** auf Seite **350**).
Talentanwendung: Dieser Kasten enthält Beispiele für Anwendungen der Talente. Am häufigsten sind hier Modifikatoren für eine Erfolgsprobe genannt. Allerdings können auch andere Probenarten (Vergleichsprobe, Sammelprobe) angegeben sein. Bei Sammelproben sind hier das Intervall und die Anzahl der erlaubten Proben angegeben. Beide Angaben sind als Beispiele zu sehen, die der Spielleiter je nach Situation und Handlung modifizieren sollte.

Körpertalente

Wenn Helden Mauern erklimmen, über Seile balancieren oder durch Flüsse schwimmen, wenn sie also das tun, was zu einem Heldenleben gehört, dann werden Körpertalente abgefragt. Meistens sind Proben auf Körpertalente Erfolgsproben, es kann jedoch unter Umständen eine Vergleichs- oder Sammelproben zustande kommen.

Fliegen

Probe: MU/IN/GE

Um Gegenstände wie Hexenbesen oder fliegende Teppiche aktiv zu steuern, beispielsweise um durch eine enge Straßenschlucht oder durch ein offenes Fenster zu fliegen, ist eine Probe auf *Fliegen* nötig. Unter das Talent fällt außerdem das Steuern von Flugreittieren, flugfähigen Dämonen und anderen Wesenheiten, die einen Helden durch die Luft transportieren können. Der durchschnittliche Held wird eher selten Proben auf dieses Talent ablegen, eine Hexe mit ihrem Fluggerät deutlich häufiger.

Komplexe Fluggeräte sind vor allem Fliegende Teppiche, die man nur fliegen kann, wenn man ein magisches Zauberwort oder eine bestimmte Geste kennt, die man vollführen muss.

Anwendungsgebiete: Kampfmanöver, Langstreckenflug, Verfolgungsjagden

Belastung: ja

Werkzeuge: das entsprechende Fluggerät

Qualität: Distanzen können schneller überwunden werden.

Misslungene Probe: Das Flugmanöver ist misslungen und muss abgebrochen werden.

Kritischer Erfolg: Dem Held ist nicht nur das Manöver gelungen, sondern er hat eine zusätzliche Aktion in dieser Runde.

Patzer: Der Held stürzt ab.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Ein kurzer, ruhiger Flug von etwa 100 Schritt	+5
Ein mehrstündiger Flug ohne Gesäßschmerzen	+3
Rasanter Flug durch eine Straßenschlucht	+1
Überraschende Wendemanöver	+/–0
Durch ein schmales Fenster fliegen	–1
Looping	–3
Sicherer Flug durch einen Luftschacht	–5

Gaukeleien

Probe: MU/CH/FF

Wenn es gilt, auf einem Jahrmarkt oder in einer Taverne ein paar Silbermünzen als Jongleur zu verdienen oder sein Gegenüber mit kleinen Zaubertricks zu verblüffen, wird auf das Talent *Gaukeleien* gewürfelt. Hierunter fallen unter anderem Jonglieren, Hütchenspiel und Possenreißen.

Besonders nützlich können sich *Gaukeleien* beim Verstecken von kleinen Gegenständen am Körper erweisen.

Anwendungsgebiete: Jonglieren, Possenreißen, Verstecktricks

Belastung: ja

Werkzeuge: je nach Trick z.B. Bälle, Fackel, Schlangen, Spielkarten

Qualität: Der Trick ist besonders gut gelungen und die Zuschauer applaudieren mehr.

Misslungene Probe: Der Trick funktioniert nicht richtig, kleine Fehler schleichen sich bei dem Versuch ein. Das Publikum ist enttäuscht.

Kritischer Erfolg: Die Zuschauer sind fasziniert, halten den Trick gar für echte Magie, und potenzielle Geldeinnahmen des Gauklers verdoppeln sich.

Patzer: Der Held wird bei der Präsentation ausgebuht, da ihm ein Missgeschick passiert (mit Jonglierkeule einen Zuschauer getroffen, mit Pyrotechnik den Bürgermeister verletzt etc.).

Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Einfachste Kartentricks	+5
Ein Kind zum Lachen bringen durch Possenreißen	+3
Ein kleiner Kartentrick	+1
Mit Tricks in einer Schänke (Fertigkeitspunkte) Heller verdienen	+/–0
Mit drei brennenden Fackeln jonglieren	–1
Mit fünf Kugeln jonglieren	–3
Ein mürrisches Publikum zum Lachen bringen	–5



Klettern

Probe: MU/GE/KK

Wenn ein Held über eine Burgmauer oder an einer steilen Klippe entlangsteigt, steht eine Probe auf *Klettern* an. Eine misslungene Probe bedeutet nicht automatisch einen Sturz, eventuell traut sich ein Held erst gar nicht zu klettern, verletzt sich oder braucht furchtbar lange, um sein Ziel zu erreichen.

Anwendungsgebiete: Baumklettern, Bergsteigen, Eisklettern, Fassadenklettern

Belastung: ja

Werkzeuge: eventuell Kletterausrüstung

Qualität: Der Held kommt schneller an seinem Ziel an.

Misslungene Probe: Der Held braucht viel länger als üblich, verletzt sich leicht (1W3 SP), traut sich nicht, zu klettern, oder hängt fest.

Kritischer Erfolg: Ohne Schwierigkeiten und viel schneller als gewöhnlich hat der Held den Aufstieg geschafft. Zuschauer halten ihn für den besten Kletterer Deres. Für Qualitätsstufen, Vergleichs- und Sammelproben gilt: FP = doppelter FW.

Patzer: Der Held rutscht ab und fällt (siehe Seite **340**, Sturzschaden).

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Auf den ersten Ast eines kleinen Baumes klettern	+5
Über eine zwei Schritt hohe Mauer kommen	+3
Einen hohen Baum erklettern	+1
Zum Fenster im ersten Stockwerk klettern	+/–0
Die Fassade eines hohen Gebäudes erklimmen	–1
Schwierige Wand mit wenigen Griffmöglichkeiten	–3
Eine feuchte Burgmauer hochsteigen	–5

Körperbeherrschung

Probe: GE/GE/KO

Um weit zu springen, schnell zu sprinten, sich nach einem Sturz abzurollen, das Gleichgewicht auf einem Drahtseil zu bewahren oder anderweitig seinen Körper zu besonderen Leistungen zu animieren, ist das Talent *Körperbeherrschung* nötig. Hierunter fallen akrobatische Aktionen und die sportlichen Herausforderungen von Athleten ebenso wie das Entwinden aus Fesseln, Tentakeln oder Wurfnetzen.

Komplexe Anwendungen von Körperbeherrschung sind vor allem unterschiedliche Sportspiele wie Imman.

Anwendungsgebiete: Akrobatik, Balance, Entwinden, Kampfmanöver, Laufen, Springen

Belastung: ja

Qualität: Der Abenteurer kann sich schneller aus einer Fesselung befreien.

Misslungene Probe: Die Handlung des Helden geht teilweise schief, er braucht länger und macht Fehler oder muss die Handlung abbrechen.

Kritischer Erfolg: Dem Held gelingt seine Handlung und er hat noch eine zusätzliche Aktion zur Verfügung. Und was immer der Held getan hat: Es sah elegant aus.

Patzer: Der Held stürzt und erleidet Schaden (1W6 SP).

Steigerungskosten: D

Handlung	Modifikator
Einen Purzelbaum schlagen	+5
Auf einem Balken balancieren	+3
Ein Rad schlagen	+1
Handstand	+/–0
Bei Sturm auf einem Schiff auf den Beinen bleiben	–1
Auf Skiern einen gefährlichen Abhang hinunterfahren	–3
Auf einem dünnen Drahtseil laufen	–5
Sich aus einem Seil oder Netz entwinden	Sammelprobe (gegen 10 + QS der Probe auf *Fesseln (Fesselungen)* des Gegners, Zeitintervall 1 Kampfrunde, maximal 7 Proben erlaubt)

Kraftakt

Probe: KO/KK/KK

Gelegentlich muss ein Held Türen auftreten, sich im Armdrücken gegen einen Thorwaler beweisen oder große Gewichte bewegen. Für alle diese Tätigkeiten ist das Talent *Kraftakt* die richtige Wahl.

Anwendungsgebiete: Drücken & Verbiegen, Eintreten & Zertrümmern, Stemmen & Heben, Ziehen & Zerren

Belastung: ja

Werkzeuge: eventuell Brecheisen oder Seil

Qualität: Für einen kurzen Zeitraum kann der Held mehr Gewicht stemmen oder eine schwere Last länger halten.

Misslungene Probe: Die Handlung des Helden misslingt.

Kritischer Erfolg: Der Held beeindruckt durch seine Muskelkraft alle Zuschauer und gilt fortan als einer der stärksten Aventurier. Für Qualitätsstufen, Vergleichs- und Sammelproben gilt: FP = doppelter FW.

Patzer: Die Handlung des Helden misslingt völlig. Er stürzt, verhebt sich o.Ä. und verletzt sich dabei (1W6 SP).

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Einen Baumstumpf rollen (typische Fichte)	+5
Einen Almanach zerreißen	+3
Einen Felsbrocken wegstemmen (ca. 100 Stein)	+1
Eine verriegelte Türe aufstoßen	+/–0
Hufeisen verbiegen	–1
Einen Backstein zerschlagen	–3
Einen Karren aus dem Sumpf ziehen	–5

Reiten

Probe: CH/GE/KK

Wenn man sich nicht nur auf einem Reittier festklammern will, sondern es dazu bringen möchte, das zu tun, was man möchte, ist das Talent *Reiten* erforderlich. Langsames Reiten ohne Angabe einer Richtung erfordert keine Proben. Wenn das Tier jedoch galoppiert, Pirouetten drehen oder gezielt treten oder beißen soll, werden Proben nötig.

Komplexe Anwendungen beziehen sich bei Reiten vor allem auf extrem ungewöhnliche Reittiere wie Kampfwildschweine oder Hornechsen.

Anwendungsgebiete: Kampfmanöver, Langstreckenreiten, Springreiten, Verfolgungsjagden

Belastung: ja

Werkzeuge: Reittier

Qualität: Der Held ist schneller an seinem Ziel.

Misslungene Probe: Das Tier bewegt sich nicht oder nicht so, wie es soll.

Kritischer Erfolg: Das Tier macht seine Sache ausgezeichnet und wie gewünscht, der Reiter hat eine weitere Aktion zur Verfügung.

Patzer: Das Tier wirft den Reiter ab und er stürzt zu Boden (siehe Seite **340**, Sturzschaden).

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Vorwärtsmanöver, Schritttempo	+5
Einfacher Trab oder schnelle Fortbewegung	+3
Über eine niedrige Mauer springen, gewöhnliche Befehle befolgen (Gangartwechsel, Anhalten, Rückwärtsgehen)	+1
Überraschende Wendemanöver	+/–0
Ohne Zügel im Galopp reiten	–1
Das Tier dazu bringen, einen ungewöhnlichen Befehl zu befolgen	–3
Sprung über eine breite Schlucht	–5

Schwimmen

Probe: GE/KO/KK

Will der Held tauchen, einen anderen aus dem Wasser ziehen, unter Wasser kämpfen oder möglichst schnell zu einem Ort hin- oder von einem Kraken wegschwimmen, ist eine Probe auf *Schwimmen* nötig. Starke Strömung und andere widrige Umstände können die Probe erschweren.

Anwendungsgebiete: Kampfmanöver, Langstreckenschwimmen, Tauchen, Verfolgungsjagden, Wassertreten

Belastung: ja

Qualität: Der Held ist schneller an seinem Ziel.

Misslungene Probe: Der Held traut sich nicht zu schwimmen oder kommt nicht sonderlich weit – auf jeden Fall nicht bis dahin, wohin er wollte.

Kritischer Erfolg: Der Held schwimmt die Strecke in Bestzeit. Für Qualitätsstufen, Vergleichs- und Sammelproben gilt: FP = doppelter FW.

Patzer: Der Held geht unter (siehe Seite **340ff.**, Erstickungsschaden). Grund dafür könnte ein Wadenkrampf sein.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
In flachem Wasser zurück zum Strand gelangen	+5
Wassertreten	+3
Kurze Strecke zurücklegen	+1
Nach einer Münze in vier Schritt Tiefe tauchen	+/–0
Unter Wasser kämpfen und gleichzeitig schwimmen	–1
Einen Bewusstlosen aus dem Wasser holen	–3
Gegen eine starke Brandung zum Strand schwimmen	–5

Selbstbeherrschung

Einsatzmöglichkeit: Schmerzen unterdrücken (siehe Seite **219**)

Probe: MU/MU/KO

Das Talent *Selbstbeherrschung* umfasst u.a. die Befähigung, großen Schmerzen zu widerstehen, ob durch Verletzungen im Kampf oder bei einem Gewaltmarsch. Auch Ablenkungen können damit ignoriert werden, sodass sich ein Zauberer beispielsweise trotz Steine werfender Goblins weiterhin auf seinen Kampfzauber konzentrieren kann.

Mehr zu Schmerzen und anderen Zuständen siehe Kapitel **Grundregeln** auf Seite **31**.

Anwendungsgebiete: Folter widerstehen, Handlungsfähigkeit bewahren, Störungen ignorieren

Belastung: nein

Qualität: Die Selbstbeherrschung hält für einen längeren Zeitraum.
Misslungene Probe: Dem Helden gelingt es nicht, den Schmerz zu unterdrücken oder die Ablenkung zu ignorieren.
Kritischer Erfolg: Es gelingt dem Helden, Schmerzen (bis Stufe III) und Ablenkungen einen ganzen Tag lang zu ignorieren.
Patzer: Der Held erhält für die nächste Stunde 2 Stufen des Zustands *Schmerz* oder ist durch die Ablenkung *Überrascht*.
Steigerungskosten: D

Handlung	Modifikator
Barfuß auf einen spitzen Stein treten, ohne zu schreien	+5
Ablenkung durch kleine, geworfene Kieselsteine ignorieren	+3
Sich pochenden Zahnschmerz nicht anmerken lassen	+1
Zaubern auf schwankendem Schiff	+/–0
Ertragen des Bohrens in einer Wunde	–1
Liturgie wirken im freien Fall	–3
Bewusstsein behalten, wenn Zahnwurzel gezogen wird	–5

Singen

Neues Anwendungsgebiet: Zweistimmiger Gesang (siehe Seite **170**)
Probe: KL/CH/KO
Zwar mag eine schöne Singstimme beim *Singen* helfen, aber mit dem richtigen Maß an Übung kann fast jeder ein Lied anstimmen, ob als Heldenepos, im Tempel oder als Schlaflied an der Wiege.
Anwendungsgebiete: Bardenballade, Choral, Chorgesang, Sprechgesang
Belastung: nein (eventuell ja bei Helmen)
Qualität: Der Gesang ist so gut, dass der Held mehr Applaus durch die Zuhörer erhält.
Misslungene Probe: Der Held vergisst den Text oder sein Auftritt gerät eher schlecht als recht.
Kritischer Erfolg: Der Gesang des Helden ist noch in vielen Wochen Thema seiner Zuhörer. Hat der Held sich um Geld bemüht, dann nimmt er mindestens das Doppelte ein als üblich. Für Qualitätsstufen, Vergleichs- und Sammelproben gilt: FP = doppelter FW.
Patzer: Der Held liegt mehrere Halbtöne daneben oder vergeigt den Rhythmus. Das Lied ist eine Qual für jeden Zuhörer, der Held wird ausgebuht.
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Mit Zechkumpanen ein Lied trällern	+5
Ein Gutenachtlied anstimmen	+3
Einen müden Troll in den Schlaf singen	+1
Mit einem schönen Lied (Anzahl der Fertigkeitspunkte) Heller in der Taverne verdienen	+/–0
Im Tempelchor einen Choral mitsingen	–1
Eine erinnerungswürdige Ballade vortragen	–3
Eine Arie in einer Vinsalter Oper singen	–5

Sinnesschärfe

Neues Anwendungsgebiet: Fuchssinn (siehe Seite **165**), Lippenlesen (siehe Seite **218**)
Probe: KL/IN/IN
Das Talent *Sinnesschärfe* umfasst alle Fälle, in denen die genaue Wahrnehmung der Helden vonnöten ist. Misslungene Proben bedeuten entweder, dass der Held nichts bemerkt hat, oder dass er den Sinneseindruck falsch interpretiert. Proben auf *Sinnesschärfe* können vom Meister für die Spieler gewürfelt werden, um herauszufinden, ob die Helden eine versteckte Person oder ein verborgenes Detail bemerken, ohne dass den Spielern im Falle einer misslungenen Probe der Verdacht kommt, dass sie etwas übersehen haben. Das *Durchsuchen* von Räumen ist ein gezielter Vorgang, während *Wahrnehmen* intuitiv erfolgt. Proben auf dieses Talent sollten verdeckt gewürfelt werden. Beim Ertasten wird die Probe in der Regel auf KL/IN/FF abgelegt.
Anwendungsgebiete: Hinterhalt entdecken, Suchen, Wahrnehmen
Belastung: nein (eventuell ja bei Helmen, Panzerhandschuhen o.Ä.)
Qualität: Der Held bemerkt weitere Details.
Misslungene Probe: Der Held bemerkt nichts.
Kritischer Erfolg: Der Held nimmt sogar kaum bemerkbare Details wahr. Für Qualitätsstufen, Vergleichs- und Sammelproben gilt: FP = doppelter FW.
Patzer: Der Held nimmt etwas anderes wahr, als das, was wirklich wichtig wäre. Er könnte zum Beispiel die in der Nähe befindlichen Blumen riechen, dafür aber nicht den auffällig stinkenden Oger, der an ihn heranschleicht.
Steigerungskosten: D

Handlung	Modifikator
Lautes Schreien im Nebenzimmer hören	+5
Den Duft eines starken Parfüms bemerken	+3
Zutaten in einer Suppe bestimmen	+1
Den Duft eines leichten Parfüms bemerken	+/–0
Ein verborgenes Schriftstück in einem Zimmer finden	–1
Eine Goldmünze am Grund eines Baches sehen	–3
Die verblasste Gravur auf einer Statue ertasten	–5
Hinterhalt bemerken	Vergleichsprobe (*Sinnesschärfe [Hinterhalt entdecken]* gegen *Verbergen*)

Tanzen

Probe: KL/CH/GE

Auf höfischen Bällen, Hexennächten und bäuerlichen Feiern kann es sehr hilfreich sein, zu wissen, wie man richtig tanzt. Besonders bei komplizierteren Gruppen- und Paartänzen ist eine Probe auf dieses Talent nötig, während eine Puniner Polonaise auch noch im volltrunkenen Zustand absolviert werden kann.

Anwendungsgebiete: Dorftanz, exotischer Tanz, Hoftanz, Kulttanz

Belastung: ja

Qualität: Der Tanz ist so gut, dass der Held mehr Applaus erhält.

Misslungene Probe: Der Held bringt die Tanzschritte durcheinander.

Kritischer Erfolg: Die Aufmerksamkeit der Zuschauer fällt wegen des perfekten Tanzes auf den Helden. Für Qualitätsstufen, Vergleichs- und Sammelproben gilt: FP = doppelter FW.

Patzer: Der Held tritt seiner Tanzpartnerin auf die Füße und verletzt sie dabei oder er stürzt und blamiert sich.

Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Ein einfacher Bauerntanz	+5
Ein tsagefälliger Ausdruckstanz im Tempel	+3
Ein ritueller Tanz zu Ehren Efferds	+1
Ein ekstatischer Hexentanz	+/–0
Ein höfischer Tanz auf einem Maskenball	–1
Ein beeindruckender Bühnentanz	–3
Ein meisterlicher erotischer Schleiertanz	–5

Taschendiebstahl

Probe: MU/FF/GE

Mittels *Taschendiebstahl* kann ein Held die Börse seines Opfers ungesehen entwenden oder ein Loch in dessen Beutel schneiden, sodass er an eine hübsche Anzahl Münzen gelangt. Auch kleine Gegenstände, wie am Körper getragene Schlüssel oder Amulette, können so entwendet werden. Dabei gibt es einige Unterschiede in der Art und Weise des Diebstahls: Während der gemeine Taschendieb vor allem *Personen bestiehlt* und von ihrer Geldkatze erleichtert, kann der Einbrecher auch *Gegenstände entwenden*, die in Schubladen, Kommoden oder anderen Aufbewahrungsorten lagern. *Ablenkungen* sind ebenfalls wichtig für das Diebeshandwerk, und ab und an muss auch ein Gegenstand jemand anderem *zugesteckt* werden.

Dichtes Gedränge und offen am Gürtel hängende Geldbeutel können die Probe erleichtern, während aufmerksame Wachen und mehrere Schichten Kleidung einen Diebstahl erschweren können. Die Probe wird stets als Vergleichsprobe *Taschendiebstahl (Anwendungsgebiet je nach Handlung)* gegen die *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* des Opfers gewürfelt. Die Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* kann durch Ablenkung, Gedränge und Lärm erschwert oder durch erhöhte Wachsamkeit oder ruhige Umgebung erleichtert werden.

Anwendungsgebiete: Ablenkungen, Person bestehlen, Gegenstand entwenden, Zustecken

Belastung: ja

Werkzeuge: eventuell Messer oder Dolch

Qualität: Der Taschendiebstahl wird später bemerkt.

Misslungene Probe: Der Versuch misslingt oder das Opfer bemerkt den Diebstahl.

Kritischer Erfolg: Das Opfer hat den Diebstahlversuch nicht bemerkt und der Held hat besonders wertvolle Beute gemacht oder gleich mehrere Ziele bestohlen. Für Qualitätsstufen, Vergleichs- und Sammelproben gilt: FP = doppelter FW.

Patzer: Der Held wird von umstehenden Personen oder dem Opfer beobachtet, ohne es zu bemerken, und der Diebstahlversuch misslingt. Außerdem ist er *Überrascht*.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
offen herumliegender Geldbeutel	+5
offen am Gürtel hängende Geldkatze	+3
Geldsäckchen in weiter, leichter Kleidung	+1
Einem Opfer auf der Straße etwas stehlen	+/–0
Schwierige Umgebung mit wenigen Versteckmöglichkeiten	–1
Ring vom Finger stehlen	–3
verschlossene Tasche unter dichter Kleidung öffnen	–5



Verbergen

Probe: MU/IN/GE

Wenn es gilt, sich anzuschleichen oder zu verstecken, wird auf *Verbergen* gewürfelt. Dunkelheit, schwarze Kleidung und gute Deckung, aber auch Lärm oder Ablenkungen potenzieller Beobachter können die Probe erleichtern, während gewarnte Wachen oder dürres Reisig auf dem Boden Verstecken und Schleichen erschweren können. In einem völlig leeren und gut ausgeleuchteten Raum kann sich jedoch selbst ein Meister des Verbergens nicht verstecken.

Anwendungsgebiete: Gegenstände verbergen, Schleichen, sich Verstecken

Belastung: ja

Qualität: Der Held kann schwieriger entdeckt werden oder findet schneller ein Versteck.

Misslungene Probe: Der Held hat sich nur dürftig versteckt oder Geräusche beim Schleichen verursacht.

Kritischer Erfolg: Der Held hat ein perfektes Versteck gefunden oder ist lautlos wie eine Katze. Für Qualitätsstufen, Vergleichs- und Sammelproben gilt: FP = doppelter FW.

Patzer: Irgendetwas (Teller, ein Möbelstück) ist umgefallen.

Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Unentdeckt bleiben	Vergleichsprobe (*Verbergen* [*Schleichen* oder *sich Verstecken*] gegen *Sinnesschärfe* [*Suchen* oder *Wahrnehmen*])

Zechen

Probe: KL/KO/KK

Bei Feiern, Vertragsabschlüssen, als Trinkspiel oder einfach, weil es geht, wird in fast ganz Aventurien Alkohol konsumiert, ob als Wein, vergorene Milch, Bier oder Branntwein. Ebenso fallen alle Arten von Rauschmitteln in den Anwendungsbereich dieses Talents. Um nicht völlig die Kontrolle über sich zu verlieren und die Kopfschmerzen, in Aventurien Wolf oder in schlimmen Fällen Werwolf genannt, zu verhindern, sind erfolgreiche Proben auf *Zechen (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel)* nötig.

Anwendungsgebiete: Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel, Vermeidung von Schmerz durch Rauschmittel, Vermeidung von Verwirrung durch Rauschmittel

Belastung: nein

Qualität: Der Held verträgt viel mehr als üblich.

Misslungene Probe: Der Held erhält eine Stufe des Zustands *Betäubung* und erwacht am nächsten Tag mit Kopfschmerzen oder anderen unliebsamen Auswirkungen seines Gelages.

Kritischer Erfolg: Dem Helden gelingt es, bis zum bitteren Ende durchzuhalten, und trotzdem geht es ihm am nächsten Morgen blendend.

Patzer: Der Held begeht in seinem Zustand jedwede Peinlichkeit. Er zerlegt die halbe Taverne, wacht morgens nackt auf dem Markt oder in einem fremden Bett auf, plaudert Geheimnisse an den Feind aus und kann sich danach an nichts mehr erinnern.

Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Ein Abendbier trinken ohne Kopfschmerzen zu bekommen	+5
Kleines Saufgelage überstehen	+3
Nach Rauschkrautgenuss klare Wahrnehmung behalten	+1
Nach sieben Korn aufrecht gehen	+/–0
Nach einem heftigen Saufgelage Kopfschmerzen am Tag danach vermeiden	–1
Bei einer wüsten Orgie bei klarem Verstand bleiben	–3
Sehr viel starken Schnaps (z.B. Premer Feuer) trinken, ohne sich zu übergeben	–5

Gesellschaftstalente

Viele Spieler lassen sich nicht gerne von anderen Spielern durch Gesellschaftstalente beeinflussen. Ihr solltet vorher abklären, wie ihr damit umgeht. Am besten lest ihr euch die Spieltipps ab Seite **383** durch, um zu klären, wie ihr damit umgeht.

Zwischenmenschliche Konflikte, die Kunst der Verführung oder das Verhalten bei Hofe: Alle diese Fähigkeiten werden über die Gesellschaftstalente dargestellt. Oft sind es Vergleichsproben, die aufzeigen, wer dem anderen geschickter seinen Willen aufzwingen, ihn überzeugen oder verführen kann. Aber auch einfache Erfolgsproben können vorkommen, Sammelproben sind hingegen seltener. Bei einer besonders harten Nuss, die sich nicht leicht überzeugen lässt, sind Sammelproben jedoch möglich, um zu zeigen, dass der Held am Ball bleibt.

Bekehren & Überzeugen

Probe: MU/KL/CH

Dieses Talent ist das Handwerkszeug eines jeden Geweihten, insbesondere von Priestern mit starkem Missionierungsdrang.

Es erlaubt die Beeinflussungen von Menschen und hilft, sie von der Meinung oder den Standpunkten des Talentanwenders dauerhaft zu überzeugen.

Im Einzelgespräch vermag ein Geweihter sich einerseits intensiv mit seinem Gegenüber zu beschäftigen, andererseits dessen Glauben infrage zu stellen und Zweifel zu säen, bis hin zu einer kompletten Gehirnwäsche. Jedoch ist das Talent nicht nur für Geweihte nützlich: Rhetorik wird von Politikern, Philosophen und anderen Rednern gerne als Stilmittel verwendet, um andere zu überzeugen, sich ihren Ideen zu verschreiben, ebenso von Demagogen und Freiheitskämpfern, die nicht selten versuchen, das gemeine Volk zu einem Aufstand aufzuwiegeln und gegen die Herrscherschicht aufzuhetzen.

Im Gegensatz zu den Talenten *Überreden* und *Einschüchtern* ist *Bekehren & Überzeugen* ein Prozess, der die Geisteshaltung des Betroffenen längerfristig beeinflusst und nicht nur kurzzeitig ändert.

Anwendungsgebiete: Diskussionsführung, Einzelgespräch, öffentliche Rede



Belastung: nein
Qualität: Mehr Menschen lassen sich von dem Helden bekehren, oder der Bekehrte folgt seiner neuen Überzeugung länger.
Misslungene Probe: Das Opfer glaubt dem Prediger nicht.
Kritischer Erfolg: Das Opfer der Überzeugungsversuche ist vollends überzeugt.
Patzer: Das Opfer fühlt sich vom Prediger beleidigt oder für dumm verkauft.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Den Dörfler in guten Zeiten von einer Spende überzeugen	+5
Einem Goblin die Gemeinsamkeiten von Firun und seinem Gott nahe bringen	+3
Einen Bauern überzeugen, zusätzliche Abgaben an wenig verehrte Götter zu leisten	+1
Bei einer politischen Diskussion sein rhetorisches Können beweisen	+/−0
Eine wirkungsvolle Schmähschrift anfertigen	−1
Eine Gruppe von Bauern gegen den örtlichen Baron aufhetzen	−3
Einen Zwerg zum Efferdkult bekehren	−5

Betören

Probe: MU/CH/CH
Mit *Betören* kann ein Held versuchen, seine Ausstrahlung und Attraktivität einzusetzen, um sich jemand gewogen zu machen. Um sich durch Anbändeln einen Vorteil zu verschaffen, beispielsweise einen Gardisten dazu zu bringen, noch einmal ein Auge zu zudrücken, ist das Talent genau die richtige Wahl. Das bedeutet jedoch nicht, dass jeder Einsatz der Fähigkeit gleich eine Einladung zu einem Schäferstündchen sein muss.
Dennoch bildet das Talent ebenso die Kunst der Verführung ab und gibt Auskunft darüber, wie geschickt sich jemand in den Liebeskünsten anstellt. Wählt der Held schmeichelhafte Worte, schafft er eine angenehme Umgebung und geht auf die Vorlieben seines Gegenübers ein?
Unter Betören fällt aber nicht nur das Anbändeln, sondern auch sich zu schminken und aufzuhübschen, um die Besucher eines Balls oder einer Taverne für sich zu begeistern.
Gegen Betörungsversuche kann sich ein Held mit dem Talent *Willenskraft (Betören widerstehen)* zur Wehr setzen.
Anwendungsgebiete: Anbändeln, Aufhübschen, Liebeskünste
Belastung: nein, situationsabhängige Ausnahmen können vorkommen, z.B. Verführen in Gestechrüstung
Qualität: Der Bezirzte ist bereit, mehr für den Helden zu tun.
Misslungene Probe: Dem Helden gelingt es vorerst nicht, Interesse beim Opfer zu wecken.
Kritischer Erfolg: Das Verführungsopfer versucht, dem betörenden Helden alle Wünsche zu erfüllen.
Patzer: Der Held kassiert eine schallende Ohrfeige für seinen plumpen Anmachversuch.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Ein kleines Fest im engen Freundeskreis gestalten	+5
Den Liebsten um einen ungewöhnlichen Gefallen bitten	+3
Ein Techtelmechtel mit einer leicht verführbaren Person anfangen	+1
Dem Wirt schöne Augen machen, um einen Preisnachlass zu bekommen	+/−0
Erotische Briefe verfassen	−1
Eine erinnerungswürdige Orgie inszenieren	−3
Eine Zielperson verführen, die in einem enthaltsamen Umfeld aufwuchs	−5

Einschüchtern

Probe: MU/IN/CH
Durch dieses Talent kann man sein Gegenüber bedrohen, beschimpfen oder beleidigen, um beispielsweise an Informationen zu gelangen oder jemandem Angst einzuflößen.
Ein Duellant kann versuchen, seinen Gegner zu provozieren, um seinen Jähzorn zu wecken. Der Ork-Häuptling mag nicht so stark sein, wie er aussieht, doch mit den richtigen Drohungen kann er seinen Kontrahenten beeindrucken, sodass er ihn erst gar nicht herausfordert. Mit Einschüchterungen kann man an Informationen gelangen, für die *Überreden* eine zu milde Form der Überzeugungskunst ist: Hier geht es zum Verhör.
Die Folter (bei der Inquisition als hochnotpeinliche Befragung bekannt) hingegen ist nicht nur Androhung, sondern zudem Anwendung körperlicher Gewalt.
Anwendungsgebiete: Drohung, Folter, Provokation, Verhör
Belastung: nein
Qualität: Das Opfer ist länger eingeschüchtert oder verrät dem Helden mehr als erwartet.
Misslungene Probe: Das Gegenüber ignoriert alle Schmähungen und Einschüchterungsversuche des Helden.
Kritischer Erfolg: Das Gegenüber des Helden ist vollkommen eingeschüchtert und wird in absehbarer Zeit nichts mehr gegen den Helden unternehmen.

Patzer: Anstatt eingeschüchtert oder beleidigt zu sein, geschieht das Gegenteil: Das Opfer ist wütend, völlig gelassen oder amüsiert. Oder der Held macht sich mit seinem Gehabe völlig zum Affen.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Mit einer Barbarenstreitaxt ein Kind einschüchtern	+5
Einen Jähzornigen mit Schmähungen zum Angriff provozieren	+3
Einen eitlen Gecken beleidigen	+1
Einem Bürger mit Waffengewalt erfolgreich drohen	+/–0
Einen Dieb mit Drohungen dazu bringen, sein Versteck zu verraten	–1
Eine Patrouille der Stadtgarde einschüchtern	–3
Einen Fanatiker vertreiben	–5

Etikette

Probe: KL/IN/CH
Wird einem Abenteurer die Ehre zuteil, sich in der Gesellschaft wichtiger Würdenträger oder Adliger aufzuhalten, so ist gutes Benehmen Pflicht.
Ein Held, der sich am Hofe eines Grafen oder einer Sultana schlecht benimmt, kann sich schneller als er glaubt vor dem Burgtor oder gar im Verlies wiederfinden. Das Talent *Etikette* hilft ihm, die korrekte Anrede für den lokalen Herrscher zu wählen, er achtet bei einer erfolgreichen Probe auf die Einhaltung der örtlichen Sitten und zeigt sich am Esstisch von seiner besten Seite.
Etikette umfasst ebenfalls das Wissen um die aktuelle Mode, sowie das grundlegende Benehmen gegenüber Höhergestellten. Was sind die aktuellen Gesprächsthemen am Hofe? Welche Witze gelten im Horasreich als modern? Wie kann man das Gegenüber so beleidigen, dass die Etikette gewahrt bleibt, aber jeder weiß, was gemeint ist? All dies wird mittels *Etikette* geregelt.
Anwendungsgebiete: Benehmen, Klatsch & Tratsch, leichte Unterhaltung, Mode
Belastung: nein
Qualität: Der Held hinterlässt einen guten Eindruck und bleibt positiv in Erinnerung.
Misslungene Probe: Der Held kann sich nicht an alle wichtigen Benimmregeln erinnern und fällt unangenehm auf.
Kritischer Erfolg: Auf der Feier ist der Held aufgrund seines Benehmens, Wortwitzes und Charmes der Mittelpunkt.
Patzer: Der Held beleidigt mit seinem Verhalten eine wichtige Persönlichkeit.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Wie lautet die Anrede eines einfachen Geweihten?	+5
Wie ist die korrekte Anrede der Tochter eines Junkers?	+3
Muss man sich vor dem Baron verneigen?	+1
Wie benehme ich mich vor Höhergestellten?	+/–0
Was trägt man beim Empfang der Sultana von Palmyrabad?	–1
Welche Witze sind am Hof des Horas tabu?	–3
Wie ist der Titel des Jagdmeisters des Emirats Floeszern – und wie grüßt man ihn?	–5

Gassenwissen

Probe: KL/IN/CH
Gassenwissen spiegelt die Erfahrung wider, wie gut man sich in zwielichtigen Stadtvierteln auskennt, wo man den richtigen Ansprechpartner findet oder wo man sich in eine billige Herberge einquartieren kann. Dieses Wissen lässt sich in den meisten Fällen nicht nur auf den Heimatort des Abenteurers, sondern ebenfalls auf fremde Städte anwenden.
Proben geben dem Helden Hilfestellung auf Fragen zur Ortseinschätzung: Wo patrouilliert die Stadtwache heute Nacht? In welcher Taverne treffe ich am ehesten auf ein Mitglied einer Unterweltbande? Wo kann ich am günstigsten übernachten? Wie viele Silbertaler brauche ich, um vom Bettler meines Vertrauens eine Gefälligkeit zu verlangen?
Will man einen Hehler finden, um verbotene Waren loszuwerden oder zu kaufen, ist ebenfalls eine Probe auf *Gassenwissen* unumgänglich.
Außerdem kann man mit diesem Talent jemand anderen beschatten. Dies umfasst eine gute Sichtposition und Kenntnis des richtigen Abstands zum Zielobjekt, aber auch allgemeine Unauffälligkeit auf den Straßen. Damit sind jedoch nicht zwangsweise Schleichen und sich Verstecken gemeint, was unter das Talent *Verbergen* fällt.
Zu guter Letzt dient das Talent dazu zu wissen, wie und wo man gute Kontakte knüpfen kann, beispielsweise zu Wirten, Auftraggebern und vor allem zwielichtigem Gesindel.
Anwendungsgebiete: Beschatten, Informationssuche, Ortseinschätzung
Belastung: nein (eventuell ja bei bestimmten Situationen, zum Beispiel, wenn die Rüstung den Anschein eines Gardisten oder Adligen erweckt)
Qualität: Der Held erhält mehr Informationen oder erlangt sie schneller als erwartet.
Misslungene Probe: Der Held erhält keine hilfreichen Informationen.

Kritischer Erfolg: Der Held entdeckt ein besonders gutes, aber günstiges Gasthaus, erhält mehr Informationen, als er erwartet hat, oder es gelingt ihm, einen Kontaktmann zu finden, der ihm exzellente Konditionen anbietet.
Patzer: Der Held gerät in den Hinterhalt einer Bande Schurken, die ihn ausplündern wollen.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Nächste Armenspeisung finden	+5
Günstigste Übernachtungsmöglichkeit finden	+3
Gerüchte aufschnappen	+1
Einen Schwarzmarkt finden	+/–0
Informationen über Alrik den Schläger erhalten	–1
Einen Giftmischer finden	–3
Hehler für gestohlenes magisches Artefakt finden	–5
Beschatten	Vergleichsprobe (*Gassenwissen* gegen *Sinnesschärfe*)

Menschenkenntnis

Probe: KL/IN/CH
„Glaube ich ihm?“ ist eine der am häufigsten gestellten Fragen jeder Rollenspielrunde. Auch wenn *Menschenkenntnis* kein Lügendetektor in Talentform ist, kann man hiermit sein Gegenüber besser einschätzen, gegebenenfalls Unwahrheiten durchschauen und sich ein Bild von den Motiven machen.
Will der Karawanenführer uns in einen Hinterhalt führen, weil er gemeinsame Sache mit der Räuberbande macht? Lügt mich die Baronin an und ist sie – entgegen ihrer eigenen Aussage – verheiratet? Ist das Elixier des Alchimisten wirklich so gut, wie er sagt, obwohl er andauernd kichern muss?
Anwendungsgebiete: Lügen durchschauen, Motivation erkennen
Belastung: nein
Qualität: Der Held hat einen stärkeren Verdacht, was sein Gegenüber vorhat oder warum es lügt.
Misslungene Probe: Der Held ist sich nicht sicher.
Kritischer Erfolg: Der Held durchschaut die Person komplett.
Patzer: Der Held ist einer kompletten Fehleinschätzung aufgesessen. So könnte er beispielsweise einem Lügner wirklich alles glauben, ehrlichen Leuten hingegen kein Wort.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Held ist nicht abgelenkt und kann sich konzentrieren	+1
Held ist leicht abgelenkt	–1
Lügen durchschauen	Vergleichsprobe (*Menschenkenntnis [Lügen durchschauen, Motivation erkennen]* gegen *Überreden [Manipulieren]*)

Überreden

Einsatzmöglichkeit: Anführer (siehe Seite **215**)
Probe: MU/IN/CH
Eine güldene Zunge, Wortwitz, gute Argumente – all dies zeichnet Überredungskünstler aus. Oft wird das Talent zum Lügen oder Schmeicheln verwendet.
Zwar gehen Helden nur selten der Bettelei nach, doch um eine Patrizierin zu überzeugen, ein paar Kreuzer in den Almosenbeutel des Habenichts zu werfen, werden ebenfalls Proben auf *Überreden (Betteln)* eingesetzt.
Anwendungsgebiete: Aufschwatzen, Betteln, Herausreden, Manipulieren, Schmeicheln
Belastung: nein
Qualität: Das Gegenüber ist bereit, mehr für den Helden zu tun.
Misslungene Probe: Dem Held gelingt es nicht, sein Gegenüber zu überreden.
Kritischer Erfolg: Die Person, die der Held überreden wollte, tut weit mehr als sie muss.
Patzer: Die Person, die der Held überreden wollte, ist wütend auf den Helden und lässt sich in nächster Zeit nicht mehr überreden.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Einer eitlen Person schmeicheln	+5
(Fertigkeitspunkte) Kreuzer erbetteln	+3
Eine schwer zu beweisende Lüge auftischen	+1
Eine Schmeichelei oder Lüge vortragen	+/–0
Die Stadtwache von der eigenen Unschuld überzeugen (nachts trotz Verbots auf der Straße unterwegs)	–1
Erfolgreich leugnen, die Person auf dem Steckbrief zu sein	–3
Die Stadtwache von seiner Unschuld überzeugen (mit Einbruchswerkzeug in einem fremden Haus erwischt worden)	–5



Verkleiden

Probe: IN/CH/GE

In einigen Situationen kann es ratsam sein, als jemand anderes zu erscheinen. Vielleicht will ein von der Garde gesuchter Abenteurer als Bettler das Stadttor passieren oder ein Hochstapler als Grafensohn getarnt auf einem Bankett auftreten, um unbemerkt ein Diadem stehlen zu können. Um die Täuschung aufrechtzuerhalten, muss dem Helden eine Probe auf *Verkleiden (Kostümierung)* gelingen.

Verkleiden umfasst aber nicht nur die Verkleidung an sich, sondern auch notwendige Gesten und Mimik. Jede erfolgreiche Theaterschauspielerin verfügt über einen hohen Wert in diesem Talent, um die verschiedenen Rollen auf der Bühne gekonnt spielen zu können.

Und wer bewusst jemand anderen imitieren will, der greift ebenfalls auf *Verkleiden* zurück.

Es ist möglich, sich als Angehöriger eines anderen Standes zu verkleiden, oder als Angehöriger eines fernen Reiches – ja, sogar eine andere Spezies und/oder ein anderes Geschlecht lassen sich vortäuschen.

Dem Talent sind jedoch gewisse Grenzen gesetzt: Ein Zwerg kann sich nicht glaubhaft als riesiger Thorwaler verkleiden, ebenso wird es für einen dicken Tulamiden schier ein Ding der Unmöglichkeit sein, sich als zierliche Elfe auszugeben.

Anwendungsgebiete: Bühnenschauspiel, Kostümierung, Personen imitieren

Belastung: ja

Werkzeuge: entsprechende Verkleidung

Qualität: Die Verkleidung ist schwerer zu durchschauen.

Misslungene Probe: Die Verkleidung ist nicht gut gewählt und hält einem prüfenden Blick nicht stand.

Kritischer Erfolg: Die Verkleidung funktioniert tadellos.

Patzer: Die Kleidung wird sofort durchschaut und der Held handelt sich in der Regel Ärger ein.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Bettler gibt sich als anderer Bettler aus	+5
Almadanerin spielt eine Horasierin	+3
Männlicher Hofkünstler mit femininen Zügen stellt eine Hofkünstlerin dar	+1
Thorwaler imitiert einen Tulamiden	+/–0
Mann verkleidet sich als Frau oder andersherum	–1
Zwerg verkörpert einen kleinen Menschen	–3
Mensch tarnt sich als Ork	–5
Verkleiden	Vergleichsprobe (*Verkleiden [Kostümierung]* gegen *Sinnesschärfe (Suchen* oder *Wahrnehmen]*)

Willenskraft

Probe: MU/IN/CH

Wenn es darum geht, Versuchungen zu widerstehen, spöttische Bemerkungen zu unterdrücken oder sich im Angesicht großer Gefahr zusammenzureißen, wird das Talent *Willenskraft* benötigt. Im Unterschied zur *Selbstbeherrschung* wird sie nicht bei körperlichen Proben zum Widerstehen eingesetzt, sondern ausschließlich bei geistiger Beeinflussung. Meist wird *Willenskraft* bei vergleichenden Proben gegen Talente wie *Betören*, *Überreden*, *Bekehren & Überzeugen* oder *Einschüchtern* verwendet.

Anwendungsgebiete: Bekehren & Überzeugen widerstehen, Bedrohungen standhalten, Betören widerstehen, Einschüchtern widerstehen, Überreden widerstehen

Belastung: nein

Qualität: Die Auswirkungen von Verführungs- oder Überredungsversuchen sind deutlich abgeschwächt oder es wird ihnen ganz widerstanden.

Misslungene Probe: Der Held kann nicht widerstehen.

Kritischer Erfolg: Der Held widersteht und kann von dieser Person oder Sache in nächster Zeit nicht mehr beeinflusst werden.

Patzer: Der Held ist der Person, die ihn beeinflussen will, vollkommen verfallen oder fällt bei Anblick eines scheußlichen Dämons in Ohnmacht.

Steigerungskosten: D

Handlung	Modifikator
Held ist nicht abgelenkt und kann sich konzentrieren	+1
Held ist leicht abgelenkt	–1
Kontrolle bewahren	Vergleichsprobe (*Willenskraft [je nach Anwendungsgebiet]* gegen *Betören*, *Überreden*, *Bekehren & Überzeugen* oder *Einschüchtern*)

Naturtalente

Naturtalente bilden das Leben in der Wildnis ab und ermöglichen dem Helden, sich in einer gefährlichen Umgebung zurechtzufinden. Sie helfen ihm dabei, Nahrung zu sammeln, aber auch mit den Witterungsbedingungen seiner Umwelt zurechtzukommen oder geben ihm Hinweise zum Überleben unter widrigen Umständen. Proben sind in der Regel als Erfolgsproben angelegt. Vergleichsproben sind selten, Sammelproben kommen häufiger bei der Verarbeitung von Produkten oder bei zeitintensiven Einsätzen wie der Nahrungsbeschaffung vor.

Fährtensuchen

Probe: MU/IN/GE

Um eine Wildfährte aufzunehmen oder der Spur eines flüchtigen Verbrechers durch einen Wald zu folgen, ist eine Probe auf *Fährtensuchen* unerlässlich.

Das Talent kann ebenfalls dazu benutzt werden, die eigenen Spuren in der Wildnis zu verwischen und es so Verfolgern erschweren, die eigene Fährte zu entdecken.

Anwendungsgebiete: Verwischen eigener Fährte, humanoide Spuren, tierische Spuren

Belastung: ja

Qualität: Über die Qualitätsstufe kann der Held mehr Details in der Fährte erkennen.

Misslungene Probe: Der Held findet keine Spur oder kann keine neuen Erkenntnisse gewinnen.

Kritischer Erfolg: Sofern die Spur nicht komplett zerstört wurde, kann der Held ihr zielsicher bis zum Ende folgen. Er erhält mehr Informationen als üblich. Täuschungsmanöver wie das Verwischen der Spuren durchschaut er sofort.

Patzer: Der Held verwechselt die Spur und folgt einer falschen Fährte. So trifft er vielleicht auf eine gefährliche Kreatur oder jagt den falschen Leuten hinterher.

Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Frische Fußspuren im Schnee entdecken	+5
Spur eines Bären identifizieren	+3
Der Spur eines Menschen durch den Wald folgen	+1
Ungefähres Alter einer Spur schätzen	+/–0
Drei Tage alte Spuren eines Kampfes identifizieren	–1
Exakte Bestimmung von Art und Gewicht eines Tieres	–3
Vom Regen verwischten Spuren folgen	–5
Eigene Fährte verwischen	Vergleichsprobe *(Fährtensuchen [eigene Fährte verwischen]* gegen *Fährtensuchen [humanoide Spuren])*

Fesseln

Probe: KL/FF/KK

Mit *Fesseln* kann ein Held Schwachstellen bei einer Fesselung eines Gefangenen vermeiden und dafür sorgen, dass er sich nicht bei der erstbesten Gelegenheit befreit. Darüber hinaus gibt das Talent Auskunft über das Wissen eines Helden für verschiedene Knotentechniken, das Spleißen von Tauen und das Knüpfen von Netzen.

Entfesselungen werden über das Talent *Körperbeherrschung (Entwinden)* oder *Kraftakt (Ziehen & Zerren)*geregelt. Um jemand anderen zu entfesseln, ist entweder ein scharfer Gegenstand oder *Körperbeherrschung (Entwinden)* notwendig.

Anwendungsgebiete: Fesselungen, Knotenkunde, Netze knüpfen

Belastung: nein (eventuell ja bei Helmen, Panzerhandschuhen, etc.)

Werkzeuge: Fessel

Qualität: Die Fessel hält länger und kann gegebenenfalls schwerer geöffnet werden.

Misslungene Probe: Dem Held gelingt nur ein Knoten von schlechter Qualität. Das Befreien daraus ist leichter als üblich.

Kritischer Erfolg: Der Held hat einen stabilen Knoten gemacht. Für Qualitätsstufen, Vergleichs- und Sammelproben gilt: FP = doppelter FW.

Patzer: Der Held hat einen Knoten gemacht, der sich in jeder Lage löst – oder der denkbar ungünstigsten.

Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Held ist nicht abgelenkt und kann sich konzentrieren	+1
Held ist leicht abgelenkt	–1
Fesseln	Erfolgsprobe; Gegner muss sich mit einer Sammelprobe befreien

Fischen & Angeln

Probe: FF/GE/KO

Proben auf *Fischen & Angeln* beurteilen den Erfolg eines Helden bei der Jagd auf schmackhafte Wassertiere. Eine erfolgreiche Probe gibt an, dass man nicht nur etwas gefangen hat, sondern es sich in der Tat um Fische oder Meeresfrüchte handelt. Die Menge ist nicht nur von der Umgebung, sondern ebenso von der verwendeten Methode abhängig. Mittels Netzen und Reusen kann man mehr Fische innerhalb des gleichen Zeitraums fangen als mit einer einzigen Angel und einem Wurmköder.

Anwendungsgebiete: Salzwassertiere, Süßwassertiere, Wasserungeheuer

Belastung: ja (beim Speerfischen) oder nein (beim Reusenfang oder dem Fischen mit Netzen)

Werkzeuge: Angel mit Schnur, Netz oder Reuse, Speer

Qualität: Die Fische sind wohlschmeckender als bei einem durchschnittlichen Fang.

Misslungene Probe: Kein Fisch beißt an oder geht ins Netz.

Kritischer Erfolg: Die Zahl der Rationen ist sehr hoch. Für Qualitätsstufen, Vergleichs- und Sammelproben gilt: FP = doppelter FW.

Patzer: Der Angler fällt ins Wasser und die Angel geht verloren.

Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Einen Tag lang Fische angeln, um sie am Abend über dem Lagerfeuer zu braten	1 QS = 1 Ration (für eine Person und einen Tag), bei Netzen und Reusen QS x 3

Orientierung

Probe: KL/IN/IN

Mithilfe des Talents *Orientierung* kann ein Abenteurer anhand von Sonnenstand, Moosbewuchs, Sternenhimmel und anderen Auffälligkeiten die Himmelsrichtung bestimmen.

Orientierung hilft in Städten nur bedingt. Zwar kann der Held dort die Himmelsrichtungen bestimmen, doch offenbart lediglich eine erfolgreiche Probe auf *Gassenwissen*, welcher Weg der kürzeste ist und welche Straße in einer Sackgasse endet.

Anwendungsgebiete: Sonnenstand, Sternenhimmel, unter Tage

Belastung: nein

Qualität: Der Held findet schneller heraus, in welche Richtung er sich bewegt.

Misslungene Probe: Der Held weiß nicht sicher, wo es langgeht.

Kritischer Erfolg: Der Held findet den Weg ohne Schwierigkeiten selbst unter schlechtesten Bedingungen.

Patzer: Der Held hat sich komplett verlaufen und bewegt sich in die falsche Richtung, was ihm jedoch nicht bewusst ist.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Richtungsbestimmung mit einem Südweiser	+5
In einer sternenklaren Nacht den Nordstern bestimmen	+3
In einer Stadt die Richtung des Hafenviertels bestimmen	+1
Durch Sonnenstand Nordwesten bestimmen	+/–0
Himmelsrichtung anhand von Moosbewuchs feststellen	–1
Sich im Dschungel orientieren	–3
Sich im dichten Nebel orientieren	–5

Pflanzenkunde

Probe: KL/FF/KO

Mit diesem Talent lassen sich Pflanzen bestimmen, die richtige Menge an Licht und Wasser für die Zucht festlegen und die wahrscheinlichsten Fundstellen für Heilpflanzen aufspüren. Auch die Wirkung von Pflanzen als Gift, Heilmittel, Nahrung oder Färbemittel lässt sich hiermit herausfinden.

Nützliche Pflanzen lassen sich mit einer entsprechenden Probe ausfindig machen und weiterverarbeiten. Zu guter Letzt beherrscht man mit diesem Talent die richtigen Anbau- und Verarbeitungsmethoden für Getreide, Wein und andere Feldfrüchte.

Anwendungsgebiete: Giftpflanzen, Heilpflanzen, Nutzpflanzen

Belastung: ja (beim Ackerbau und Nahrung sammeln) oder nein (bei der Bestimmung von Pflanzen)

Qualität: genauere Informationen zu einer Pflanze

Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.

Kritischer Erfolg: Der Held weiß alles über die Pflanze, auch besondere Wirkungen, und kann sie doppelt so lange haltbar machen wie üblich.

Patzer: Der Held verwechselt die Pflanze mit einer anderen.

Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Pflanzenbestimmung	je nach Pflanze
Pflanzensuche	je nach Pflanze
Einen Tag lang Kräuter, Beeren und Wurzeln für die Heldengruppe zum Essen sammeln	1 QS = 1 Ration

Tierkunde



Einsatzmöglichkeit: Tierstimmen imitieren (siehe Seite **220**)

Probe: MU/MU/CH

Im Umgang mit Tieren, bei ihrer Aufzucht und Abrichtung, aber auch bei der Jagd sind Kenntnisse über Verbreitung, Verhalten, Anatomie und Ernährung von Tierarten sehr nützlich. Durch den Vergleich mit vertrauten Arten lassen sich unbekannte Tiere einschätzen. Für Wassertiere muss das Talent *Fischen & Angeln* benutzt werden.

Anwendungsgebiete: domestizierte Tiere, Ungeheuer, Wildtiere

Belastung: ja

Qualität: genauere Informationen zu einem Tier

Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.

Kritischer Erfolg: Der Held weiß alles über das Tier.

Patzer: Der Held glaubt, etwas über das Tier zu wissen, liegt aber gefährlich falsch (schätzt es ungiftig ein, obwohl es sehr giftig ist, oder als Pflanzenfresser, obwohl es Fleischfresser ist).

Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Tierverhalten bestimmen	je nach Tier
Einen Tag lang Frösche, Schnecken und Regenwürmer für die Heldengruppe zum Essen sammeln	1 QS = 1 Ration



Wildnisleben

Neues Anwendungsgebiet: Wettervorhersage (siehe Seite **220**)
Probe: MU/GE/KO
Unter *Wildnisleben* sind alle wichtigen Tätigkeiten gefasst, die zum Überleben unter freiem Himmel wichtig sind und nicht explizit durch die übrigen Naturtalente abgedeckt sind: das Suchen eines geeigneten Lagers, das Herrichten und Befestigen der Schlafstätte, Brennmaterial sammeln und ein Feuer entfachen.
Eine Probe kann dazu dienen, das Wetter der nächsten Stunden oder Tage zu bestimmen, um somit Dauerregen oder Sandstürmen aus dem Weg zu gehen.
Anwendungsgebiete: Feuermachen, Lageraufbau, Lagersuche
Belastung: ja
Werkzeuge: eventuell Zelt, Wildnisausrüstung
Qualität: Der Held benötigt nicht so lange, um ein Lager zu finden oder aufzubauen.
Misslungene Probe: Der Lagerplatz ist schlecht gewählt. Die Regeneration ist um 1 gesenkt.
Kritischer Erfolg: Ein phantastischer Schlafplatz! Die Regeneration ist um 1 Punkt erhöht.
Patzer: Das Lager wird überschwemmt oder von Ungeziefer heimgesucht.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Auf einer Wiese neben dem Dorf im Zelt nächtigen	+5
Feuerholz im Wald sammeln	+3
Feuermachen	+1
Einen guten Lagerplatz im Wald finden	+/–0
Wird es am nächsten Tag regnen?	–1
Gutes Lager in einer unwirtlichen Gegend errichten	–3
Brennmaterial im Yeti-Land besorgen	–5

Wissenstalente

Das Bücherwissen so mancher Hesindegeweihten ist immens, und manchmal ist es nützlich zu wissen, wer der mysteriöse Herrscher in der alten Inschrift ist oder warum der fremde Magier in der schwarzen Robe gerade mit der Faust auf die flache Hand schlägt. Proben werden meist als Sammelprobe bei Recherchen oder als Erfolgsprobe genutzt.

Brett- & Glücksspiel

Einsatzmöglichkeit: Falschspielen (siehe Seite **216**)
Probe: KL/KL/IN
Außer reiner Regelkunde deckt dieses Talent die Kenntnis von Spieltechnik, Strategien, Gewinnkombinationen und Wahrscheinlichkeiten bei verschiedenen Brett-, Karten- und Würfelspielen ab. Wenn man nicht gerade gegen sich selbst spielt, sind Vergleichsproben gegen das Talent *Brett- & Glücksspiel* der Mitspieler nötig.
Komplexere Spiele müssen über ein Berufsgeheimnis erlernt werden.
Anwendungsgebiete: Würfelspiele, Brettspiele, Kartenspiele, Wettspiele
Belastung: nein
Werkzeuge: Spiel
Qualität: Der Held hat einen guten Spielzug gemacht.
Misslungene Probe: Der Held verliert.
Kritischer Erfolg: Der Held gewinnt auf spektakuläre Art und Weise. Wurde um Geld gespielt, verdoppelt sich sein Gewinn.
Patzer: Der Held wird fälschlicherweise des Falschspiels verdächtigt oder hat eine Pechsträhne. Wird um Geld gespielt, verliert er mindestens den kompletten Einsatz (oder mehr).
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Held ist nicht abgelenkt und kann sich konzentrieren	+1
Held ist leicht abgelenkt	–1
Ein Spiel gewinnen	Vergleichsprobe (*Brett- & Glücksspiel [entsprechendes Anwendungsgebiet]* gegen *Brett- & Glücksspiel [entsprechendes Anwendungsgebiet]*)

Geographie

Neues Anwendungsgebiet: Kartographie (siehe Seite **218**)

Probe: KL/KL/IN

Da Helden viel auf Reisen sind, ist es sehr hilfreich, eine Vorstellung zu haben, wie die Welt an Orten aussieht, die man bisher nie gesehen hat. Das Talent *Geographie* ist von Nutzen, um seinen Weg zu einem gewünschten Ziel zu finden, gangbare Pässe und sichere Furten ausfindig zu machen oder eine Vorstellung zu haben, wie weit eine geplante Reise sein wird und welche Schwierigkeiten der Weg bereithält. Zur Anwendung des Talents gehören außerdem das Verstehen und der Einsatz von Landkarten.

Anwendungsgebiete: einzelne Provinzen des Mittelreiches (Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag), Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Gjalskerland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Orkland, Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

Belastung: nein

Qualität: mehr Detailinformationen zur Bevölkerung, Örtlichkeiten und Flussübergängen

Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.

Kritischer Erfolg: Der Held kennt viele Details der Region: Herrscher, Bevölkerungszahlen, Bräuche, Flussverläufe und Brücken.

Patzer: Der Held erinnert sich an völlig falsche geographische Details: Einwohnerzahlen von Städten stimmen nicht, Brücken befinden sich an anderer Stelle als gedacht.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Sich in seiner Heimatstadt auskennen	+5
Informationen über die Umgebung des eigenen Heimatortes	+3
Wissen, wohin eine Reichstraße führt	+1
Die Kenntnis über die Bevölkerungsgröße einer bekannten Stadt	+/–0
Eine Brücke über einen Fluss ausfindig machen	–1
Eine Schätzung, wie weit der Weg von Gareth nach Festum ist	–3
Schleichwege in einer unbekannten Baronie kennen	–5

Geschichtswissen

Probe: KL/KL/IN

Tausende von Jahren lässt sich die Geschichte Aventuriens in alten Texten nachverfolgen, Geschichten und Gesänge anderer Völker reichen noch viel weiter zurück in die Vergangenheit.



Mithilfe dieses Talents kann man seine Kenntnisse der Geschichtskunde überprüfen.

Anwendungsgebiete: einzelne Provinzen des Mittelreiches (Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag), Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Gjalskerland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Orkland, Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

Belastung: nein

Qualität: mehr Details zu historischen Persönlichkeiten und Epochen

Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.

Kritischer Erfolg: Der Held kennt besonders viele Details über ein bestimmtes Ereignis oder eine historische Person.

Patzer: Der Held kann zu diesem Thema nur falsche Informationen beitragen: er irrt sich in Daten und Ereignissen.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Kaiser Hal kennen	+5
Den Fall Bosparans datieren	+3
Hela-Horas kennen	+1
Anführer des Orkensturms benennen	+/–0
Datierung der Flut von Havena	–1
Kenntnis, was genau Elem zerstörte	–3
Exakte Datierung der Ausgaben der Enzyclopaedia Magica	–5

Götter & Kulte

Probe: KL/KL/IN

In einer Welt, in der Götter real sind und ihre Diener wahrhafte Wunder wirken können, ist das Wissen um Alveraniare, Halbgötter und ihre Sendboten mehr wert als Gold. Dies gilt besonders für Geweihte, die Göttersagen und das Leben der Heiligen genauso beherrschen müssen wie die richtigen Rituale und Gebete. Zu diesem Talent gehören außerdem Kenntnisse der Philosophie und fremdartiger Denkrichtungen.

Anwendungsgebiete: je nach Gottheit oder Philosophie, z.B. Praios, Rondra, Swafnir, Namenloser, Rastullah,

Belastung: nein

Qualität: mehr Details zu Kulten, Göttern und Priestern

Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.

Kritischer Erfolg: Der Held hat detaillierte Einsichten in das Thema und kennt selbst spezielle Rituale, Gebetstexte oder philosophische Grundlagen.

Patzer: Der Held verwechselt kultische Handlungen und Ansichten dieser Kirche mit einer anderen.

Steigerungskosten: B

Anmerkung: Steht bei der Beschreibung einer Kirche oder eines Kultes explizit dabei, dass der Held zunächst ein spezielles Wissen darüber erlangen muss (also ein Berufsgeheimnis), so ist diese Kirche oder Kult zunächst kein Anwendungsgebiet dieses Talents.

Handlung	Modifikator
Tägliches Gebet zu Ehren der Götter kennen	+5
Einen Geburtssegen aufsagen	+3
Die Bedeutung einer praiotischen Sphärenkugel kennen	+1
Oberflächliches Wissen über fremde Kulte	+/–0
Als Zwölfgöttergläubiger die Zeremonien der Lowanger Dualisten kennen	–1
Als Mittelreicher die Rituale eines Novadis kennen	–3
Die Ziele der echsischen Sekte von Scr'Shrf kennen	–5

Kriegskunst

Probe: MU/KL/IN

Im Gewühl der Schlacht ist es für den Einzelnen kaum möglich zu erkennen, was um ihn herum geschieht. Feldherren, die ganze Armeen in den Krieg führen, müssen daher den Überblick bewahren. Der Held kann seinen Kameraden im Kampf nützliche taktische Hinweise geben.

Anwendungsgebiete: Belagerung, Feldschlacht, Partisanenkampf, Seegefechte, Tunnelkampf

Belastung: nein

Qualität: bessere Vorteile während des Gefechts

Misslungene Probe: Der Held unterliegt einer Fehleinschätzung.

Kritischer Erfolg: Der Held hat einen vortrefflichen Plan, der ihm zusätzliche Vorteile im Kampf einbringt.

Patzer: Der Held begeht einen kapitalen Planungsfehler, der den Kampf zu seinen Ungunsten beeinflusst oder ihm zumindest extreme Nachteile beschert.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Mit 20 Gardisten 2 Schurken in die Enge treiben	+5
Die Versorgung eines Trupps in einer ruhigen Gegend organisieren	+3
Katapulte auf einer Anhöhe positionieren lassen	+1
Taktik gegen eine Räuberbande entwerfen	+/–0

Berittene Bogenschützen an ein Flussufer abdrängen	–1
Im richtigen Moment die Reserve an eine Flanke schicken	–3
Sich aus einer aussichtslosen Lage herausmanövrieren	–5

Magiekunde

Probe: KL/KL/IN

Die Magie ist in Aventurien zwar nicht alltäglich, aber allgegenwärtig. Daher ist es eine Wissenschaft für sich, Zauber anhand der genutzten Gesten oder beobachteten Effekte zu erkennen, den Zweck magischer Artefakte zu verstehen oder das komplexe Muster von Kraftlinien zu lesen.

Anwendungsgebiete: Artefakte, Magische Wesen, Rituale, Zaubersprüche

Belastung: nein

Qualität: mehr Details zu Zaubern, magischen Wesen oder exotischer Magieanwendung

Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.

Kritischer Erfolg: Der Held kennt Herkunft, wirkenden Zauber und Auslöser eines alten Artefaktes.

Patzer: Der Held hat falsche Vorstellungen und irrt sich, sodass es zu einem gravierenden Fehlurteil kommt.

Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Ein Magier trägt meistens einen Zauberstab und einen Hut	+5
Metall verträgt sich nicht mit Magie	+3
Eine aus den Fingern schießende Flammenlanze heißt Ignifaxius	+1
Die richtige Geste für einen verbreiteten Zauber kennen	+/–0
Die Tricks von Vertrautentieren kennen	–1
Wissen, was es mit der kritischen Essenz auf sich hat	–3
Spezielle Zauberrune identifizieren	–5

Mechanik

Probe: KL/KL/FF

Dieses Talent umfasst Kenntnisse grundlegender mechanischer Gesetze und ihrer Anwendung, beispielsweise Hebelgesetze, Reibung und schiefe Ebenen, aber auch Flaschenzug, Zahnrad und Übersetzung. Proben auf *Mechanik* können beim Bau von Fallen, Katapulten und Spieluhren anfallen. Die eigentliche Umsetzung findet allerdings über andere Talente (z.B. *Holz-* oder *Metallbearbeitung*) statt.

Das Anwendungsgebiet *komplexe Systeme* umfasst Uhrwerke und ähnliche Mechanismen, während *Hydraulik* vor allem Pumpen und wassergetriebene Systeme umfasst. Unter *Hebel* sind alle sonstigen Mechaniken einsortiert.

Anwendungsgebiete: Hebel, Hydraulik, komplexe Systeme

Belastung: nein

Qualität: schnellere Planung

Misslungene Probe: Die geplante Mechanik funktioniert nicht.

Kritischer Erfolg: Der doppelte FW zählt als FP.

Patzer: Was immer der Held konstruieren wollte: Das Objekt ist gefährlich oder die Konstruktion fällt in sich zusammen. Eine Falle wird mit größtmöglichem Erfolg ausgelöst.

Steigerungskosten: B

Handlung	Zeitintervall pro Probe	Anzahl der erlaubten Proben
Planung einer Wippe	10 Minuten	12 Proben
Flaschenzug planen	1 Stunden	10 Proben
Planung eines Katapults	2 Stunden	5 Proben
Entwicklung einer doppelkolbigen Handpumpe	8 Stunden	4 Proben
Entwurf einer Turmuhr	1 Tag	3 Proben
Eine Belagerungswaffe im Maße eines Skorpions (eines riesigen Katapults) planen	2 Tage	2 Proben

Rechnen

Probe: KL/KL/IN

Um die Zinsen eines Darlehens richtig zu berechnen, den Schusswinkel eines Katapults richtig einzuschätzen oder die Fläche einer Tempelkuppel korrekt zu ermitteln, ist das Talent *Rechnen* vonnöten.

Anwendungsgebiete: Bruchrechnung, Punktrechnung, Strichrechnung

Belastung: nein

Qualität: schnelleres Ergebnis

Misslungene Probe: Das Ergebnis ist falsch.

Kritischer Erfolg: Schnelle und exakte Bestimmung der Lösung

Patzer: Das Ergebnis ist komplett falsch, der Held aber von der Richtigkeit absolut überzeugt.

Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Mit Händen und Füßen bis zwanzig zählen	+5
Einfaches Addieren	+3
Größere Mengen dividieren	+1
Berechnung der Fläche einer Dukatenmünze	+/– 0
Berechnung der Zinsen eines Guthabens der letzten fünfzehn Jahre	–1
Schwierige Al'Gebra- und Arithmethik-Aufgaben	–3
Volumenberechnung eines Schiffsrumpfes	–5

Rechtskunde

Neues Anwendungsgebiet: Gildenrecht (siehe Seite 217)

Probe: KL/KL/IN

Jede Region und jedes Volk hat ihr eigenes Rechtssystem. Um Recht und Gesetz von Städten, Reichen, Gilden und Kirchen zu kennen und gegebenenfalls für sich in Anspruch nehmen zu können, bedarf es dieses Talents.

Anwendungsgebiete: einzelne Provinzen des Mittelreiches (Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag), Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Gjalskerland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Orkland, Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

Belastung: nein

Qualität: mehr Optionen zur Lösung eines Falls

Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.

Kritischer Erfolg: Der Held kennt sich mit Besonderheiten des Gesetzes aus und kann einen Plan entwickeln, es zu seinem Vorteil auszulegen.

Patzer: Die Auslegung des Gesetzes ist falsch oder der Held übersieht einen wichtigen Passus.

Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Für Mord erwartet mich der Henker	+5
In den Tulamidenlanden wird einem Dieb die Hand abgehackt	+3
Wie wird eine öffentliche Schlägerei bestraft?	+1
Wer ist für den straffälligen Magier zuständig?	+/–0
Mit welcher Strafe muss ein Rosstäuscher rechnen?	–1
Kann ein Mittelreicher einen horasischen Adelstitel erben?	–3
Unbekannte Rechtssysteme (Strafen der Molochen für das sinnlose Zerquetschen von Krustentieren)	–5

Sagen & Legenden

Probe: KL/KL/IN

Die verschiedenen Völker Aventuriens kennen eine Unzahl von Geschichten, Märchen und Legenden über die Vergangenheit, und in vielen steckt ein Körnchen Wahrheit. Dieses Talent ist daher vonnöten, um die Helden und Wesenheiten dieser Geschichten zu kennen und die Sagen richtig wiederzugeben. Mit diesem Talent kann auch die Darbietung einer Geschichte abgehandelt werden, beispielsweise, um herauszufinden, ob ein Geschichtenerzähler sein Publikum mit dem Erzählen eines Märchens fesselt.

Anwendungsgebiete: einzelne Provinzen des Mittelreiches (Albernia, Almada, Garetien, Kosch, Nordmarken, Rommilyser Mark, Tobrien, Weiden, Windhag), Al'Anfanisches Imperium, Andergast, Aranien, Bergkönigreiche der Zwerge, Bornland, Gjalskerland, Hoher Norden, Horasreich, Kalifat, Maraskan, Nostria, Orkland, Salamandersteine & umliegende Gebiete der Elfen, Schattenlande, Südmeer & Waldinseln, Svellttal, Thorwal, Tiefer Süden, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

Belastung: nein

Qualität: mehr Details oder verschiedene Versionen einer Geschichte

Misslungene Probe: Der Held kennt die Legende nicht.

Kritischer Erfolg: Der Held kann sich an viele Details der Geschichte erinnern und kennt mehrere Varianten.

Patzer: Der Held verwechselt die Geschichte mit einer anderen oder meint sich an völlig andere Details zu erinnern.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Ein Kindermärchen kennen	+5
Legenden aus Rohals Herrschaftszeit	+3
Geron den Einhändigen kennen	+1
Wissen, was Geron der Einhändige in Simyala tat	+/–0
Herkunft der Thorwaler kennen	–1
Legende von Aldarin kennen	–3
Geschichte von Marek dem Schlitzer kennen	–5

Sphärenkunde

Probe: KL/KL/IN

Dieses Talent beschäftigt sich mit den Geheimnissen jenseits Deres, also den sieben Sphären. Dies betrifft sowohl den Limbus, das graue Wabern zwischen den Sphären, als auch Details zu Globulen, die dämonischen Kreaturen der siebten Sphäre, die Wege ins Totenreich und die Elementarherren der zweiten Sphäre.

Anwendungsgebiete: Limbus, nach Sphäre, Sphärenwesen

Belastung: nein

Qualität: mehr Details zu Sphären oder dem Limbus

Misslungene Probe: Der Held weiß nichts über das spezielle Thema.

Kritischer Erfolg: Der Held erinnert sich an bemerkenswerte Details über einen einzelnen Dämon oder den Weg in eine verborgene Globule.

Patzer: Der Held unterliegt einer gefährlichen Fehleinschätzung.

Steigerungskosten: B

> Da nicht alle Aventurier sich mit Sphärologie auskennen, sollte der Einsatz des Talents bei den meisten Helden zunächst erschwert sein (siehe auch Ungewohnter Einsatz von Talenten auf Seite **184**).

Handlung	Modifikator
Es gibt Dämonen	+5
Es gibt Dschinne	+3
Tote kommen in das Totenreich	+1
Das Totenreich liegt in der vierten Sphäre	+/–0
Die Inseln im Nebel sind eine Globule	–1
Man erreicht die Inseln im Nebel per Schiff	–3
Die Menacoriten existieren im Limbus	–5

Limbus und Sphären

Die Gelehrten gehen davon aus, dass die Welt aus sieben Sphären besteht. Die erste Sphäre ist das Sein, die zweite Sphäre die der Elemente. Die dritte Sphäre ist Dere und alles Physische, während in der vierten die Totenreiche liegen. Die alveranischen Götter residieren in der fünften Sphäre und in der sechsten liegt der Sternenhimmel mitsamt allen übrigen Göttern. Dahinter befindet sich die siebte Sphäre, das Reich der Dämonen. Alle Sphären werden durch den Limbus getrennt, einer lebensfeindlichen Zwischenwelt.

Sternkunde

Probe: KL/KL/IN

Sowohl die alte Kunst der Astrologie als auch die Navigation und die Kalender- und Zeitbestimmung nach den Gestirnen und die Beobachtung und Katalogisierung von Himmelsphänomenen fallen unter dieses Talent.

Anwendungsgebiete: Astrologie, Himmelskartographie, Kalendarium

Belastung: nein

Qualität: schnellere Horoskoperstellung

Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.

Kritischer Erfolg: Der Held kann sehr genau die Bewegungen der Himmelskörper berechnen.

Patzer: Eine Fehleinschätzung bei einem Horoskop, einer Mondfinsternis etc.

Steigerungskosten: A

> Da nicht alle Aventurier sich mit dem Sternenhimmel auskennen, sollte der Einsatz des Talents bei den meisten Helden zunächst erschwert sein (siehe auch Ungewohnter Einsatz von Talenten auf Seite **184**).

Handlung	Modifikator
Wofür steht ein Sternzeichen?	+5
Das eigene Sternbild erkennen	+3
Die Wandelsterne aufzählen können	+1
Am Nachthimmel die Himmelsrichtungen ablesen	+/–0
Horoskop erstellen	–1
Wann ist die nächste Mondfinsternis?	–3
Komplexe Karte des Sternenhimmels erstellen	–5

Handwerkstalente

Die meisten Stadtbewohner Aventuriens verdienen ihren Unterhalt mit der Arbeit als Handwerker. Die folgenden Talente sollten einen Großteil der für Handwerker nötigen Fähigkeiten abdecken. Wenn Handwerkstalente eingesetzt werden sollen, um eine Beurteilung abzugeben oder nur theoretisches Wissen abzufragen, sollte der Meister auf die Regel zur Abänderung der Fertigkeitsprobe zugreifen und die körperlichen Eigenschaften durch geistige ersetzen. Am häufigsten kommen Sammelproben zum Einsatz.

Alchimie

Probe: MU/KL/FF

Mit der alten Kunst der Alchimie lassen sich sowohl wundersame Tinkturen als auch profane Substanzen wie Seifen, Glas und Porzellan, Farben und Lacke analysieren und herstellen.

Zur Herstellung von Elixieren und Tränken benötigt der Alchimist meist aufwendig aufzutreibende Grundstoffe, das richtige Rezept und ein Labor. Viele Alchimisten werden argwöhnisch betrachtet, da man befürchtet, sie könnten bei ihren verrückten Experimenten ihre Werkstätten in Brand setzen und giftige Wolken oder bestialischen Gestank produzieren.

Anwendungsgebiete: alchimistische Gifte, Elixiere, profane Alchimie

Belastung: ja

Werkzeuge: alchimistisches Labor

Qualität: Der Trank weist eine bessere Qualität auf.

Misslungene Probe: Das Elixier ist misslungen oder eine Analyse hat kein Ergebnis gebracht.

Kritischer Erfolg: Der Held weiß exakt, welches Elixier er vor sich hat, welche Stufe es besitzt und wie lange haltbar es ist.

Patzer: Das Elixier sorgt für einen unangenehmen Nebeneffekt.

Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Alchimistische Erzeugnisse herstellen oder analysieren	je nach Elixier

Boote & Schiffe

Probe: FF/GE/KK

Wenn es darum geht, von der kleinsten Nussschale bis zur größten Kogge Flüsse, Seen und das weite Meer unsicher zu machen, ist man auf das Talent *Boote & Schiffe* angewiesen. Vom Rudern und Treideln über den richtigen Umgang mit der Takelage und kleinere Reparaturen bis zur Verwendung von Südweiser und Tiefenlot deckt das Talent alle wichtigen Tätigkeiten von Seeleuten ab.

Das Steuern von Schiffen ist eine *komplexe* Angelegenheit und erfordert entsprechende Berufsgeheimnisse.

Anwendungsgebiete: Kampfmanöver, Langstrecke, Verfolgungsjagden, Wettfahren

Belastung: ja

Werkzeuge: Schiff oder Boot

Qualität: Die Distanz bis zum Ziel kann schneller überwunden werden.

Misslungene Probe: Der Held kommt mit dem Boot oder Schiff kaum voran.

Kritischer Erfolg: Der Held nutzt günstige Strömungen und Winde, um doppelt so schnell voranzukommen wie üblich.

Patzer: Der Held fällt von Bord oder ein wichtiger Teil des Wasserfahrzeugs wurde beschädigt.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Mit einem Floß den Fluss hinabfahren	+5
Über einen ruhigen See rudern	+3
Die Segel reffen	+1
Unruhige Fahrt auf einem Fluss	+/–0
Riskantes Wendemanöver einleiten	–1
Mit einer Galeere ein anderes Schiff rammen	–3
Im Sturm Eisschollen ausweichen	–5

Fahrzeuge

Probe: CH/FF/KO

Ob Eselskarren oder Streitwagen, mit diesem Talent lassen sich alle Fahrzeuge lenken, die von Tieren (oder Sklaven) gezogen werden.

Es kann komplexe Fahrzeuge geben, die nicht jeder lenken kann. Sie gelten als *komplex* und erfordern ein Berufsgeheimnis.

Anwendungsgebiete: Kampfmanöver, Langstrecke, Verfolgungsjagden, Wettrennen

Belastung: ja

Werkzeuge: Fahrzeug

Qualität: Die Distanz bis zum Ziel kann schneller überwunden werden.

Misslungene Probe: Das Fahrzeug bewegt sich schwerfällig oder dem Helden gelingt es nicht, es in Bewegung zu setzen.

Kritischer Erfolg: Das Fahrzeug kommt gut voran und schafft die Strecke in Rekordzeit.

Patzer: Das Fahrzeug erleidet einen Achsenbruch oder fällt während der Fahrt mitsamt dem Fahrer um, und der Held erleidet Fallschaden.

Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Ruhige Fahrt auf der Reichsstraße	+5
Reisen auf einer viel befahrenen Straße	+3
Holprige Straße	+1
Unruhige Fahrt	+/–0
Riskantes Wendemanöver einleiten	–1
Rammangriff ausführen	–3
Unter Beschuss aus einer Stadt fliehen	–5

Handel

Neues Anwendungsgebiet: Hehlerei (siehe Seite **217**)
Einsatzmöglichkeit: Rosstäuscher (siehe Seite **218**)
Probe: KL/IN/CH
Um ein gutes Geschäft machen zu können, muss man Kenntnisse von der Marktlage haben und eine Ahnung, wo man gut günstig ein- und teuer verkaufen kann. Auch der preisgünstige und sichere Warentransport von einem Ort zum anderen gehört zu diesem Talent.
Hinzu kommen der korrekte Umgang mit fremdländischen Münzen, der Umgang mit Zöllen, Abgaben und Wechselkursen, und der Verleih und die Verzinsung von Geld und die Verwaltung von Vermögen. Feilschen gehört ebenfalls zu diesem Talent.
Anwendungsgebiete: Buchhaltung, Feilschen, Geldwechsel
Belastung: nein
Qualität: Der Held kann präziser den Preis bestimmen.
Misslungene Probe: Der Held bekommt nicht so viel wie erhofft.
Kritischer Erfolg: Der Held bekommt die Ware zu einem Spottpreis bzw. kann sie zu Wucherpreisen loswerden – ohne dass sein Handelspartner es ihm übel nimmt. Die Preiserhöhung oder der Nachlass sollte mindestens 50 % betragen.
Patzer: Der Held wird über den Tisch gezogen oder der Handelspartner weigert sich, Geschäfte mit dem Helden zu machen. Die Preiserhöhung oder der Nachlass sollte mindestens 50 % betragen.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Rohstoffe sind billiger als das Endprodukt	+5
Als Bauer seine Rüben in der Stadt verkaufen	+3
Im Herbst sind Schweine am billigsten	+1
Fernhandel ist riskant, aber lukrativ	+/−0
Von Vinsalt nach Kuslik reisen, ohne Zoll zu zahlen	−1
Den Preis eines Ballens al'anfanischer Seide in Festum kennen	−3
Güldenland- und Uthuriahandel planen	−5
Auf dem Markt feilschen	Vergleichsprobe (*Handel [Feilschen]* gegen *Handel [Feilschen]*) (Nachdem die QS des Verlierers von den QS des Gewinners abgezogen wurden, steigt oder fällt Kaufpreis um die verbliebenen QS x 10 in Prozent nach Wahl des Siegers, maximal jedoch um 50 %.)

Heilkunde Gift

Probe: MU/KL/IN
Um einer vergifteten Person zu helfen, muss das Gift identifiziert und eine Behandlung, beispielsweise mit einem Gegengift, vorgenommen werden. Mit einer um die Stufe des Giftes erschwerten Probe auf das Talent kann einem Patienten geholfen werden. Manche Gegenmittel erfordern jedoch seltene Ingredienzien, die erst aufwendig beschafft werden müssen. Ist das Gegenmittel verabreicht, so ist die Wirkung des Giftes gestoppt.
Scheitert die Probe, erkennt der Heiler das Gift nicht oder kennt kein geeignetes Gegenmittel.
Das Wissen über *komplexe* Gifte erfordert ein Berufsgeheimnis.
Anwendungsgebiete: alchimistisches Gift, mineralisches Gift, pflanzliches Gift, tierisches Gift
Belastung: ja
Werkzeuge: Gegenmittel
Qualität: Der Held kann das Gift schneller bestimmen.
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung und kennt keine Möglichkeit der Heilung.
Kritischer Erfolg: Der Patient kann vollständig entgiftet werden, ohne dass der Held das passende Gegenmittel verwenden musste.
Patzer: Der Held ordnet einen (schädlichen) Aderlass an oder hat den Patienten bei der Behandlung verletzt oder gar zusätzlich vergiftet (1W6 SP).
Steigerungskosten: B

Behandlung von Giften und Krankheiten
Durch eine gelungene Probe auf *Heilkunde Gift* oder *Krankheiten* kann ein Held das Wissen um die genaue Art des Giftes bzw. der Krankheit sowie die passende Behandlung eines Patienten in Erfahrung bringen bzw. erinnert sich an die richtige Behandlungsmethode. Behandlung bedeutet in diesem Fall, dass er alle Informationen zu den Abschnitten Behandlung und Gegenmittel erhält und sich auch entsprechend um den Patienten kümmern kann, damit dieser davon profitiert.

Heilkunde Krankheiten

Probe: MU/IN/KO
Mit einer um die Stufe der Krankheit erschwerten Probe lassen sich die Krankheit und eine mögliche Behandlung ermitteln. In manchen Fällen sind jedoch exotische Heilmittel vonnöten, die erst beschafft werden müssen. Meist endet die Krankheit nach der Behandlung nicht abrupt, doch ihre Auswirkungen werden gemildert und die Dauer der Erkrankung verkürzt.
Das Wissen über *komplexe* Krankheiten erfordert ein Berufsgeheimnis.

Anwendungsgebiete: jeweilige Krankheit (z.B. Sumpffieber)
Belastung: ja
Werkzeuge: Heilmittel
Qualität: Der Held kann die Krankheit schneller bestimmen.
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung und kennt weder Heilmittel noch die passende Behandlung.
Kritischer Erfolg: Der Patient ist geheilt, ohne dass der Held ein Heilmittel verwenden musste. Zudem steckt er sich nicht beim Erkrankten an.
Patzer: Der Held hat dem Patienten bei der Behandlung geschadet (1W6 SP) oder der Krankheitsverlauf verschlimmert sich. Zudem besteht für den Helden bei ansteckenden Krankheiten eine 25 % höhere Chance, sich bei dem Patienten anzustecken.
Steigerungskosten: B

Heilkunde Seele

Probe: IN/CH/KO

Wenn der Held panische Angst vor Feuer hat, von Alpträumen verfolgt wird oder von dämonischem Wirken traumatisiert ist, sind Seelenheiler gefragt. Ein kurzes Gespräch zwischen Heiler und Patient reicht aus, um seine Nachteile zu unterdrücken: Der Seelenheilkundige kann bei gelungener Probe bei seinem Patienten eine Angst, eine Schlechte Eigenschaft oder eine Persönlichkeitsschwäche für FP in Minuten unterdrücken.

Bei einer längeren Sitzung zwischen Heiler und Patient, die mehrere Stunden dauern kann, werden die oben genannten Nachteile für Qualitätsstufe in Stunden unterdrückt.

Anwendungsgebiete: Unterdrückung von Ängsten, Unterdrückung von Persönlichkeitsschwächen, Unterdrückung von Schlechten Eigenschaften
Belastung: nein
Qualität: Die Unterdrückung des Nachteils hält länger an.
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung, wie er dem Patienten helfen kann.
Kritischer Erfolg: Der Patient kann einen Nachteil (Angst, Persönlichkeitsschwäche oder Schlechte Eigenschaft) für einen ganzen Tag unterdrücken.
Patzer: Der Held hat den Patienten bei der Behandlung verstört oder seinem Geist anderweitig geschadet. Der Patient erhält für einen Tag eine Stufe des Zustands *Furcht* oder *Verwirrung*.
Steigerungskosten: B

Heilkunde Wunden

Probe: KL/FF/FF

Verletzungen gehören für Helden zur Tagesordnung. Schnitte, Prellungen und Brüche, aber auch Zahnleiden können mit dem Talent *Heilkunde Wunden* behandelt und die Heilung damit beschleunigt werden. Der Patient erhält QS LeP bei der nächsten Regenerationsphase, zusätzlich zur normalen Regeneration. Eine solche Behandlung dauert 15 Minuten (siehe Seite **340**).

Außerdem kann der Heiler dem Patienten Schmerzen nehmen, die durch LE-Verlust entstanden sind. Für je 1 QS wird eine Stufe des Zustands Schmerz ignoriert. Eine solche Behandlung dauert ebenfalls 15 Minuten (siehe Seite **340**). Diese Wirkung hält bis zum Ende der nächsten Regenerationsphase. Außerdem kann ein Held einen Sterbenden stabilisieren.

Die Anwendungsgebiete *Heilung fördern* und *Schmerzen nehmen* kann ein Held auch auf sich selbst anwenden. Ein Held kann sich aber durch das Talent nicht selbst stabilisieren.

Anwendungsgebiete: Heilung fördern, Schmerzen nehmen, Stabilisieren
Belastung: ja
Werkzeuge: eventuell Bandagen, chirurgisches Gerät, Kräuter, Nadel und Faden



Qualität: Der Held verbraucht weniger Heilkräuter oder kann die Verletzung schneller versorgen.
Misslungene Probe: Der Held kann dem Patienten nicht helfen.
Kritischer Erfolg: Die vollen Fertigkeitspunkte werden bei der nächsten Regenerationsphase zusätzlich zur normalen Regeneration zu den Lebenspunkten des Patienten hinzuaddiert.
Patzer: Der Held hat den Patienten bei der Behandlung verletzt (1W6 SP).
Steigerungskosten: D

Holzbearbeitung

Probe: FF/GE/KK
Dieses Talent deckt den gesamten Bereich der Verarbeitung von Holz ab – vom fachgerechten Fällen über das Zurechtschneiden von Brettern und Balken bis hin zur Anfertigung von Gerätschaften wie Musikinstrumenten oder Bögen aus Holz und dem Bau von Booten, Holz- und Fachwerkhäusern oder Palisaden. Auch die Verarbeitung von Horn, Eis und Mammuton fällt unter dieses Talent. Unter dem Anwendungsgebiet *Schlagen & Schneiden* ist das Fällen von Bäumen zusammengefasst. *Tischlerarbeiten* umfassen die Bearbeitung von Holzoberflächen, Zimmermänner hingegen bearbeiten das Holz vorher und bringen es in die gewünschte Form.
Anwendungsgebiete: Schlagen & Schneiden, Tischlerarbeiten, Zimmermannsarbeiten
Belastung: ja
Werkzeuge: je nach zu bearbeitendem Material z.B. Axt, Hobel, Messer, Säge
Qualität: Das Werkstück ist schneller fertig oder es wird eine bessere Qualität erzielt.
Misslungene Probe: Der Held kommt mit der Arbeit an dem Werkstück nicht voran.
Kritischer Erfolg: Die Zahl der FP bei dieser Probe verdoppelt sich, der Held erhält aber mindestens 5 FP. Erschwernisse, die durch misslungene Sammelproben aufgebaut wurden, werden komplett abgebaut.
Patzer: Ein Patzer sorgt dafür, dass die angesammelten QS auf 0 sinken und keine weitere Probe für dieses Vorhaben angewandt werden kann.
Steigerungskosten: B

Handlung	Zeitintervall pro Probe	Anzahl der erlaubten Proben
Einen Pfeil anfertigen	10 Minuten	10 Proben
Eine alte Eiche fällen	20 Minuten	beliebig viele Proben
Einen Stuhl aus Brettern herstellen	1 Stunde	10 Proben
Eine Truhe oder einen Schrank aus Brettern anfertigen	2 Stunden	5 Proben
Aus einem Elefantenstoßzahn eine Statue schnitzen	1 Tag	4 Proben
Ein Musikinstrument anfertigen	2 Tage	3 Proben

Lebensmittelbearbeitung

Neues Anwendungsgebiet: Schnapsbrennen (siehe Seite **219**)
Probe: IN/FF/FF
Aus guten Zutaten etwas Essbares zu kochen, ist keine Kunst. Wer aber Gäste mit einem wirklich gelungenen Essen bewirten will, kommt an diesem Talent nicht vorbei. Lebensmittelbearbeitung kann zum Braten, Backen oder Haltbarmachen von Speisen eingesetzt werden. Dazu kommt außerdem die Herstellung von Alkoholika.
Anwendungsgebiete: Ausnehmen, Backen, Braten & Sieden, Brauen, Haltbarmachung
Belastung: ja
Werkzeuge: entsprechende Zutaten, Feldküche, Kochutensilien
Qualität: Der Geschmack des Essens ist besser als üblich.
Misslungene Probe: Das Essen ist angebrannt oder ungenießbar.
Kritischer Erfolg: Die Mahlzeit ist ein echter Gaumenschmaus, ein gekelterter Wein ein wirklich edler Tropfen.
Patzer: Das Essen schmeckt nicht nur miserabel, der Konsum hat auch eine schwere Magenverstimmung, Durchfall oder Brechreiz (1W6 SP) zur Folge.
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Ein Ei kochen	+5
Hartwurst braten	+3
Einen kräftigen Eintopf für zehn Personen kochen	+1
Das Fleisch eines gefangenen Hasen haltbar machen	+/–0
Ein kräftiges Bier brauen	–1
Eine Hochzeitstorte backen	–3
Köstliche Gerichte für ein Bankett zubereiten	–5

Lederbearbeitung

Probe: FF/GE/KO
Vom toten Rind zum fertigen Rindslederstiefel ist es ein weiter Weg: Das Fell muss abgezogen, gereinigt und gegerbt werden, um es danach färben, zurechtschneiden und vernähen zu können. All dies umfasst das Talent *Lederbearbeitung*. Außerdem fällt die Herstellung und Verarbeitung oftmals wertvoller Pelze und Felle darunter.

Anwendungsgebiete: Gerben, Kürschnern, Lederwaren herstellen
Belastung: ja
Werkzeuge: Ahle, Falzbein, Lochzange, Messer, Punziereisen, Zange
Qualität: Das Werkstück ist schneller fertig oder es wird eine bessere Qualität erzielt.
Misslungene Probe: Der Held kommt mit der Arbeit an dem Werkstück nicht voran.
Kritischer Erfolg: Die Zahl der FP bei dieser Probe verdoppelt sich, der Held erhält aber mindestens 5 FP. Erschwernisse, die durch misslungene Sammelproben aufgebaut wurden, werden komplett abgebaut.
Patzer: Ein Patzer sorgt dafür, dass die angesammelten QS auf 0 sinken und keine weitere Probe für dieses Vorhaben angewandt werden kann.
Steigerungskosten: B

Handlung	Zeitintervall pro Probe	Anzahl der erlaubten Proben
Ein paar Lederreste zusammennähen	10 Minuten	beliebig viele Proben
Eine kaputte Sohle flicken	20 Minuten	10 Proben
Ein paar Reiterstiefel nähen	4 Stunden	4 Proben
Pelzmantel anfertigen	8 Stunden	4 Proben
Einen Sattel herstellen	1 Tag	3 Proben
Ledermaske anfertigen	2 Tage	5 Proben

Malen & Zeichnen

Neues Anwendungsgebiet: Zauberzeichen malen (siehe Seite **285**)
Probe: IN/FF/FF
Um das Gesicht eines Verdächtigen zu zeichnen, eine Karte anzufertigen oder ein Gemälde zu malen, verwendet man dieses Talent.
Anwendungsgebiete: Malen, Ritzen, Zeichnen
Belastung: ja
Werkzeuge: Farbe, Kreide, Stifte
Qualität: Die Qualität der Zeichnung ist besser als üblich.
Misslungene Probe: Dem Held gelingt eine mit Phantasie erkennbare, aber wenig schöne Zeichnung.
Kritischer Erfolg: Das Bild ist so gut, dass der Held für einen berühmten Maler gehalten wird.
Patzer: schreckliches, unmöglich erkennbares Gekrakel
Steigerungskosten: A

Handlung	Zeitintervall pro Probe	Anzahl der erlaubten Proben
Eine schnelle Skizze eines Flüchtigen anfertigen	10 Minuten	10 Proben
Eine Herde Stiere an eine Höhlenwand malen	20 Minuten	beliebig viele Proben
Das Porträt eines Helden malen	2 Stunden	5 Proben
Ein breitformatiges Landschaftsbild anfertigen	1 Tag	4 Proben

Metallbearbeitung

Probe: FF/KO/KK
Mit diesem Talent kann man vom Verhütten des richtigen Erzes bis hin zum Gießen oder Schmieden den Umgang mit Metallen umsetzen. Dies gilt sowohl für den Bronzeguss als auch für das Schmieden von Eisen und Stahl und den deutlich filigraneren Umgang mit Gold und anderen Edelmetallen.
Anwendungsgebiete: Feinschmiedearbeiten, Grobschmiedearbeiten, Metallguss, Verhütten
Belastung: ja
Werkzeuge: Hammer, Amboss, Schmiedefeuer
Qualität: Das Werkstück ist schneller fertig oder es wird eine bessere Qualität erzielt.
Misslungene Probe: Der Held kommt mit der Arbeit an dem Werkstück nicht voran.
Kritischer Erfolg: Die Zahl der FP bei dieser Probe verdoppelt sich, der Held erhält aber mindestens 5 FP. Erschwernisse, die durch misslungene Sammelproben aufgebaut wurden, werden komplett abgebaut.
Patzer: Ein Patzer sorgt dafür, dass die angesammelten QS auf 0 sinken und keine weitere Probe für dieses Vorhaben angewandt werden kann.
Steigerungskosten: C

Handlung	Zeitintervall pro Probe	Anzahl der erlaubten Proben
Einen verbeulten Kürass reparieren	10 Minute	beliebig viele Proben
Aus einem Schwert eine Pflugschar schmieden	30 Minuten	10 Proben
Eine komplizierte Legierung herstellen	1 Stunde	3 Proben
Ein unförmiges Hufeisen anfertigen	2 Stunden	5 Proben

Aus Grassodenerz Eisen gewinnen	8 Stunden	4 Proben
Verarbeitung von magischen Metallen	2 Tage	2 Proben

Musizieren

Probe: CH/FF/KO

Um in einer Taverne ein paar Silberstücke zu verdienen oder sich die Zeit zu vertreiben, kann der Umgang mit einem Musikinstrument nützlich sein. Besonders in der elfischen Kultur ist Musik zudem ein beliebtes Mittel der Kommunikation.

Anwendungsgebiete: Blasinstrumente, Saiteninstrumente, Trommeln

Belastung: ja

Werkzeuge: Musikinstrument

Qualität: Das Publikum zeigt sich begeisterter von der Vorstellung.

Misslungene Probe: Die Melodie klingt schief.

Kritischer Erfolg: Der Held spielt eine Melodie, der keiner widerstehen kann und die alle Zuhörer in ihren Bann zieht.

Patzer: Schreckliche, unheilvolle Töne werden dem Musikinstrument entlockt. Möglicherweise wird das Instrument dabei beschädigt. Menschen suchen das Weite oder wollen dem Musikanten das Instrument entreißen.

Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Der Flöte ein paar Töne entlocken	+5
Ein paar Trommeltakte vorgeben	+3
Ein einfaches Lied auf der Leier vortragen	+1
Mit Flötenspiel (Fertigkeitspunkte) Heller verdienen	+/−0
Straßenballade aufführen	−1
Ein Orgelkonzert geben	−3
Die für ihre Komplexität bekannte Khadansaga nachspielen	−5

Schlösserknacken

Neues Anwendungsgebiet: Fallen entschärfen (siehe Seite **216**)

Probe: IN/FF/FF

Wenn man nicht gerade mit Gewalt Türen aufstemmen oder Wände durchbrechen will, ist dieses Talent eine gute Wahl zum Bahnen eines Weges. Besonders komplexe oder verrostete Schlösser können die Probe merklich erschweren, während geeignete Dietriche statt einfacher Haarnadeln die Probe erleichtern sollten.

Auch mechanische Fallen lassen sich mit diesem Talent entschärfen. Wenn die Probe aber in einem solchen Fall misslingt, wird die Falle ausgelöst. Das Anwendungsgebiet *Bartschloss* umfasst alle Schlösser mit einem klassischen Schlüssel mit Bart, *Kombinationsschlösser* hingegen sind z.B. Tresore.

Anwendungsgebiete: Bartschlösser, Kombinationsschlösser

Belastung: ja

Werkzeuge: Dietrich, Haarnadel, Haken

Qualität: Das Schloss lässt sich schneller öffnen.

Misslungene Probe: Das Schloss geht nicht auf.

Kritischer Erfolg: Das Schloss springt in Rekordzeit auf. Der Held benötigt nur die Hälfte des üblichen Zeitaufwandes.

Patzer: Der Dietrich bricht ab, die Falle wird ausgelöst oder das Schloss verklemmt sich.

Steigerungskosten: C

Handlung	Zeitintervall pro Probe	Anzahl der erlaubten Proben
Ein einfaches Schloss knacken	1 Sekunde	10 Proben
Ein kompliziertes Schloss knacken	5 Sekunden	5 Proben
Eine mehrfach gesicherte Tür öffnen	15 Sekunden	4 Proben
Eine komplexe Trittfalle in einem echsischen Grabmal entschärfen	5 Minuten	3 Proben
Einen zwergischen Tresor mit Kombinationsschloss knacken	10 Minuten	2 Proben

Steinbearbeitung

Neues Anwendungsgebiet: Töpferei (siehe Seite **220**), Glasbläserei (siehe Seite **217**)

Probe: FF/FF/KK

Um Stein in die gewünschte Form zu bringen, muss man ihn spalten, behauen und zu einer Mauer verfugen. Oder man verwendet sogar die geheime zwergische Kunst des Steingusses. Ob die Steinklinge eines Fjarningers, der Wasserspeier auf einem Tempeldach oder die Mauer einer Burg, all dies ist mit dem Talent *Steinbearbeitung* geformt worden.

Anwendungsgebiete: Maurerarbeiten, Steine brechen, Steinmetzarbeiten

Belastung: ja

Werkzeuge: entsprechendes Rohmaterial (Stein, Ton), Hammer, Meißel

Qualität: Das Werkstück ist schneller fertig oder es wird eine bessere Qualität erzielt.
Misslungene Probe: Der Held kommt mit der Arbeit an dem Werkstück nicht voran.
Kritischer Erfolg: Die Zahl der FP bei dieser Probe verdoppelt sich, der Held erhält aber mindestens 5 FP. Erschwernisse, die durch misslungene Sammelproben aufgebaut wurden, werden komplett abgebaut.
Patzer: Ein Patzer sorgt dafür, dass die angesammelten QS auf 0 sinken und keine weitere Probe für dieses Vorhaben angewandt werden kann.
Steigerungskosten: A

Handlung	Zeitintervall pro Probe	Anzahl der erlaubten Proben
Einen Steinkeil bearbeiten	10 Minuten	beliebig viele Proben
Aus einer Feuersteinknolle eine Speerspitze herausarbeiten	20 Minuten	10 Proben
Eine Amphore aus Ton formen	30 Minuten	5 Proben
Eine stabile Bruchsteinmauer hochziehen	4 Stunden	4 Proben
Aus Marmor eine Statue hauen	8 Stunden	3 Proben

Stoffbearbeitung

Probe: KL/FF/FF

Ob Spinnen und Weben, Filzen oder sogar Häkeln und Stricken, mit diesem Talent kann man nicht nur Textilien herstellen, sondern auch Kleidung vernähen. Während das Flicken eines Hemdes oder das Schneidern eines Umhangs allerhöchstens eine einfache Probe erfordern, kann das Schneidern eines Ballkleides oder das Spinnen von Seide deutlich schwieriger werden.

Das Talent kann man außerdem zum Färben von Stoffen anwenden (die Farbe selbst wird aber mittels *Alchimie* hergestellt).
Anwendungsgebiete: Färben, Filzen, Schneidern, Spinnen, Weben
Belastung: ja
Werkzeuge: Messer, Nähzeug, Schere, Webstuhl
Qualität: Das Werkstück ist schneller fertig oder es wird eine bessere Qualität erzielt.
Misslungene Probe: Der Held kommt mit der Arbeit an dem Werkstück nicht voran.
Kritischer Erfolg: Die Zahl der FP bei dieser Probe verdoppelt sich, der Held erhält aber mindestens 5 FP. Erschwernisse, die durch misslungene Sammelproben aufgebaut wurden, werden komplett abgebaut.
Patzer: Ein Patzer sorgt dafür, dass die angesammelten QS auf 0 sinken und keine weitere Probe für dieses Vorhaben angewandt werden kann.
Steigerungskosten: A

Handlung	Zeitintervall pro Probe	Anzahl der erlaubten Proben
Einen Riss am Hemdärmel zunähen	10 Minuten	beliebig viele Proben
Wolle spinnen	30 Minuten	5 Proben
Eine Hose aus Leinen schneidern	1 Stunde	4 Proben
Einen hübschen Filzhut herstellen	2 Stunden	4 Proben
Ein zerrissenes Brokatkleid flicken	4 Stunden	3 Proben
Ein horasisches Ballkleid nähen	1 Tag	2 Proben



Talente

Name des Talents	Probe	Belastung	Steigerungsfaktor
Körpertalente			
Fliegen	MU/IN/GE	ja	B
Gaukeleien	MU/CH/FF	ja	A
Klettern	MU/GE/KK	ja	B
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	ja	D
Kraftakt	KO/KK/KK	ja	B
Reiten	CH/GE/KK	ja	B
Schwimmen	GE/KO/KK	ja	B
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	nein	D
Singen	KL/CH/KO	eventuell	A
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	eventuell	D
Tanzen	KL/CH/GE	ja	A
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	ja	B
Verbergen	MU/IN/GE	ja	C
Zechen	KL/KO/KK	nein	A
Gesellschaftstalente			
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	nein	B
Betören	MU/CH/CH	eventuell	B
Einschüchtern	MU/IN/CH	nein	B
Etikette	KL/IN/CH	eventuell	B
Gassenwissen	KL/IN/CH	eventuell	C
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	nein	C
Überreden	MU/IN/CH	nein	C
Verkleiden	IN/CH/GE	ja	B
Willenskraft	MU/IN/CH	nein	D
Naturtalente			
Fährtensuchen	MU/IN/GE	ja	C
Fesseln	KL/FF/KK	eventuell	A
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	eventuell	A
Orientierung	KL/IN/IN	nein	B
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	eventuell	C
Tierkunde	MU/MU/CH	ja	C
Wildnisleben	MU/GE/KO	ja	C
Wissenstalente			
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	nein	A
Geographie	KL/KL/IN	nein	B
Geschichtswissen	KL/KL/IN	nein	B
Götter & Kulte	KL/KL/IN	nein	B
Kriegskunst	MU/KL/IN	nein	B
Magiekunde	KL/KL/IN	nein	C
Mechanik	KL/KL/FF	nein	B
Rechnen	KL/KL/IN	nein	A
Rechtskunde	KL/KL/IN	nein	A
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	nein	B
Sphärenkunde	KL/KL/IN	nein	B
Sternkunde	KL/KL/IN	nein	A
Handwerkstalente			
Alchimie	MU/KL/FF	ja	C
Boote & Schiffe	FF/GE/KK	ja	B
Fahrzeuge	CH/FF/KO	ja	A
Handel	KL/IN/CH	nein	B
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	ja	B
Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	ja	B
Heilkunde Seele	IN/CH/KO	nein	B
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	ja	D
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	ja	B
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	ja	A
Lederbearbeitung	FF/GE/KO	ja	B
Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	ja	A
Metallbearbeitung	FF/KO/KK	ja	C
Musizieren	CH/FF/KO	ja	A
Schlösserknacken	IN/FF/FF	ja	C
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	ja	A
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	ja	A

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Die nachfolgende Auflistung enthält alle Sonderfertigkeiten, die Talenten oder profanen Handlungen zugeordnet sind, die sogenannten allgemeinen Sonderfertigkeiten. Prinzipiell kann jeder Held sie erwerben, solange er die Voraussetzungen erfüllt und die notwendigen AP aufbringt. Unter dem Punkt Regel sind die spieltechnischen Regeln der Sonderfertigkeit genannt.
Unter den Bereich Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten fallen alle Sonderfertigkeiten, deren Einsatz Schicksalspunkte voraussetzt.

Kampfsonderfertigkeiten werden im Kapitel **Kampf** ab Seite **246**, magische Sonderfertigkeiten im Kapitel **Magie** ab Seite **284** und karmale Sonderfertigkeiten im Kapitel **Götterwirken** ab Seite **321** erläutert.

Analytiker

Wer sich mit der Enträtselung von magischen Artefakten beschäftigt oder wissen will, welche Kräfte das Elementarwesen vor ihm besitzt, der muss jeden noch so kleinen Hinweis deuten und interpretieren können.

Regel: Wer die Sonderfertigkeit Analytiker besitzt, ist in der Lage Artefakte, magische Wesen und Zauber zu analysieren. Ein Held mit der SF kann dazu eine Probe auf *Magiekunde (unterschiedliche Anwendungsgebiete)* ablegen und dabei mehr QS erzielen als üblich. Je nach QS kann er sich aus seinen Informationen ein mehr oder weniger genaues Bild der Wirkung des Objekts, der Art des Wesens oder der Zauberwirkung machen. Analytiker ist eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Magiekunde*.
Voraussetzungen: Magiekunde 4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Anführer

Ein guter Anführer ist dazu in der Lage, seine Kampfgefährten zu unterstützen und ihnen taktische Vorteile zu verschaffen.
Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Überreden*.
Der Held kann mittels *Überreden* seine Gefährten während eines Kampfes unterstützen.
Der Held muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt er eine Probe auf *Überreden (Aufschwatzen, Manipulieren, Schmeicheln)* ab. Bis zu QS +1 andere Personen seiner Wahl in seiner Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Bonus von +1 AT, +1 Verteidigung, FK +1 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Anführer).
Voraussetzungen: Kriegskunst 4
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Tjalva Garheltdottir

Beispiele für Berufsgeheimnisse

Berufsgeheimnisse der Alchimie

Nicht nur wirkmächtige Tränke und Elixiere, sondern auch raffinierte Stoffe wie Porzellan oder Glas, gelten als Wunder der Alchimie, deren Geheimnisse innerhalb der Alchimistengilden streng gehütet werden.

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Antidot	Alchimie 4	2
Glas	Alchimie 8	1
Heiltrank	Alchimie 2	4
Liebestrunk	Alchimie 4	2
Porzellan	Alchimie 8	1
Unsichtbarkeitselixier	Alchimie 4	4
Verwandlungselixier	Alchimie 4	4
Waffenbalsam	Alchimie 2	4
Willenstrunk	Alchimie 4	4
Zaubertrank	Alchimie 4	8

Weitere Berufsgeheimnisse

Berufsgeheimnis	Voraussetzungen	AP-Wert
Algebra	Rechnen 4	2
Boltan	Brett- & Glücksspiel 4	2
Drehleier	Holzbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8, SF Instrumente bauen	2
Elfenbogen	Holzbearbeitung 12, Spezies Elf	3
Garadan	Brett- & Glücksspiel 4	2
Geometrie	Rechnen 8	1
Kamelspiel	Brett- & Glücksspiel 4	2
Spinett	Holzbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8, SF Instrumente bauen	2
Standharfe	Holzbearbeitung 8, SF Instrumente bauen	2
Uhrwerk	Mechanik 8, Metallbearbeitung 8	4

Berufsgeheimnis

Viele Berufe haben spezielles Geheimwissen, dass Lehrmeister nicht jedem Gesellen mit auf den Weg geben. Alchimisten hüten ihre Rezepturen argwöhnisch, Handwerker kennen geheime Verfahren zur Herstellung von Handwerksgütern und Gelehrte geben ihr angesammeltes Wissen nur wenigen auserwählten Schülern weiter.
Regel: Um ein Berufsgeheimnis zu erlernen, benötigt der Held einen Lehrmeister und muss die Voraus-

setzungen erfüllen, um das Berufsgeheimnis überhaupt richtig verstehen zu können. Zudem kostet das Erlernen die in der Tabelle angegebenen Abenteuerpunkte.

Ist all dies gegeben, kann der Held das Berufsgeheimnis erlernen und anwenden.

Dokumentfälscher

Manchmal ist es für einen Hochstapler wichtig, ein Schreiben zu fälschen oder ein Dokument älter aussehen zu lassen als es ist. Das Fälschen von Dokumenten kann einem Schurken zwar Tür und Tor öffnen, aber bei einer Entlarvung des Betrügers erwarten ihn harte Strafen.

Regel: Der Held ist in der Lage, Schriftstücke und Urkunden zu fälschen. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Dokumente fälschen*.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 8, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Eiserner Wille I-II

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann ein Held versuchen, seinen Geist vor Beeinflussungen abzuschirmen.

Regel: So lange der Held sich entsprechend darauf fokussiert, wird seine Seelenkraft willentlich um 1 pro Stufe verbessert. Durch die nötige Fokussierung sind währenddessen alle weiteren Proben für den Helden um die Stufe der SF erschwert. Der Eiserne Wille hält solange an, wie der Held sich konzentrieren kann. Im Zweifelsfall muss er eine Probe auf Selbstbeherrschung ablegen.

Wenn er schläft, den Zustand *Bewusstlos* erhält oder freiwillig aufhört sich zu konzentrieren, hört der Eiserne Wille auf. Am Ende der Wirkungszeit erhält der Held eine Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Fächersprache

In höheren Kreisen des Horasreiches ist die Fächersprache verbreitet, die es ihrem Benutzer gestattet, nur mit Gesten und einem Fächer eine nonverbale Kommunikation zu führen. Die Fächersprache wird oft für Verführungen oder Beleidigungen eingesetzt. Ein Anwender der Fächersprache kann sich nur mit jemanden darin unterhalten, der ebenfalls die Fächersprache beherrscht. Die Sprache hat ein begrenztes Vokabular.

Regel: Mit Fächersprache kann man sich, ohne ein Wort zu sagen, mit jemanden der ebenfalls über diese Sonderfertigkeit verfügt, unterhalten. Die Fächersprache kann nur mit einem Fächer eingesetzt werden.

Voraussetzungen: Etikette 8, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Fallen entschärfen

Um mechanische Fallen zu entschärfen sind grundlegende Kenntnisse der Mechanik, aber auch von Riegeln und Schlössern notwendig. Für Streuner, Diebe und anderes zwielichtiges Gesindel unter den Helden ist diese Sonderfertigkeit wichtig, um Sicherungsmaßnahmen auszuschalten.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Fallen entschärfen* des Talents *Schlösserknacken* erworben.

Voraussetzungen: Mechanik 4, Schlösserknacken 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Falschspielen

Indem er mit gezinkten Würfeln spielt, heimlich Karten im Ärmel versteckt oder von Komplizen die Karten des Gegners ausspähen lässt, kann ein erfahrener Falschspieler einiges an Geld verdienen, zumindest solange er nicht erwischt wird.

Regel: Sollte eine Probe auf *Brett- & Glücksspiel* des Helden scheitern, darf der Spieler die Probe wiederholen (außer bei einem Patzer). Um den Betrug zu durchschauen, muss dem Opfer eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Brett- & Glücksspiel (jeweiliges Anwendungsgebiet)* gelingen. Falschspielen ist eine Einsatzmöglichkeit von *Brett- & Glücksspiel*.

Voraussetzungen: Brett- & Glücksspiel 8

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Fertigkeitsspezialisierung (Talente)

Ein Held kann sich bei Talenten auf Anwendungsgebiete spezialisieren. Einige Anwendungsgebiete sind bei der Beschreibung der Talente genannt (die Listen sind jedoch nicht abgeschlossen).

Regel: Ein Held erhält einen Bonus von 2 auf seinen Fertigkeitswert, wenn das entsprechende Anwendungsgebiet eine Rolle bei der Probe spielt. Ein Held kann sich im Laufe seines Lebens bei einem Talent in maximal drei unterschiedlichen Anwendungsgebieten spezialisieren. Der Bonus der Spezialisierung kann das Maximum des FW nach Erfahrungsgrad des Helden bei der Heldenerschaffung übersteigen.

Voraussetzungen: Fertigkeitswert 6 (erste Spezialisierung), Fertigkeitswert 12 (zweite Spezialisierung), Fertigkeitswert 18 (dritte Spezialisierung)

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 1/2/3/4 Abenteuerpunkt/e für die erste Spezialisierung; 2/4/6/8 Abenteuerpunkte für die zweite Spezialisierung, 3/6/9/12 Abenteuerpunkte für die dritte Spezialisierung

Beispiel: Ein Held möchte sich im Talent Magiekunde *spezialisieren. Er wählt als Anwendungsgebiet* Zaubersprüche. *Immer, wenn er eine Probe auf* Magiekunde (Zaubersprüche) *ablegen muss, hat er einen um 2 erhöhten FW.*

Fischer

Ein erfahrener Fischer ist erfolgreicher beim Angeln.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held erfolgreicher fischen. Bei einer erfolgreichen Probe auf *Fischen & Angeln* um Nahrung zu erbeuten kann er 1 QS mehr Nahrung erjagen. Ob es in dem Gewässer genügend essbare Fische und Meeresfrüchte gibt, muss der Spielleiter vorher entscheiden.

Voraussetzungen: Fischen & Angeln 4, Verbergen 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Füchsisch

Viele Unterweltbanden haben ihre eigene Geheimsprache entwickelt. Diese allgemein als Füchsisch bekannten Sprachen zeichnen sich durch eine Umdeutung von Wörtern einer anderen Sprache aus und kennen meist eine kleine Zahl geheimer Zeichen, die sogenannten Zinken.

Füchsisch ist in ganz Aventurien verbreitet und folgt in jeder Stadt einem ähnlichen Muster, sodass ein Mittelländer auch das tulamidische Füchsisch beherrscht und ein Horasier in Brabak ebenfalls alle Zeichen richtig versteht.

Regel: Der Held kann die Zinken des Füchsischen lesen und schreiben.

Voraussetzungen: Gassenwissen 8, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Regionales Füchsisch

Optionale Regel

Anstelle einer SF Füchsisch kannst du auch mit mehreren Sonderfertigkeiten Füchsisch spielen. In diesem Fall sind die Zeichen in jeder Stadt anders. Dies macht die Darstellung realistischer, da in jeder Stadt Diebesbanden andere Zinken verwenden, sorgt aber auch dafür, dass ein Held nur noch örtlich begrenzt die SF nutzen kann.

Regionales Füchsisch kostet nur 1 AP statt 3 AP. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Geländekunde

Waldläufer, Jäger und andere wildniserfahrene Helden sind Spezialisten im Überleben in der freien Natur. Sie kennen sich hervorragend in ihrer vertrauten Umgebung aus.

Regel: Eine Geländekunde gewährt eine Erleichterung von 1 auf Proben für folgende Talente, falls diese in der entsprechenden Umgebung angewandt werden können: *Fährtensuchen*, *Orientierung*, *Pflanzenkunde*, *Tierkunde*, *Wildnisleben.*

Jede der folgenden Geländekunden muss einzeln erlernt werden: Dschungelkundig, Eis- und Schneekundig, Gebirgskundig, Höhlenkundig, Kulturlandkundig, Meereskundig, Steppenkundig, Sumpfkundig, Waldkundig, Wüstenkundig.

Voraussetzungen: Held hat mindestens 6 Monate in entsprechender Umgebung gelebt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gildenrecht

Der Held kennt sich mit den Gesetzen der Magiergilden und den ihnen verbundenen Institutionen bestens aus.

Regel: Der Held erlangt das neue *Anwendungsgebiet Gildenrecht* in *Rechtskunde*.

Voraussetzungen: Rechtskunde 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Glasbläserei

Diese Sonderfertigkeit umfasst das Wissen um die Bearbeitung von Glas und die Produktion von fragilen Formen wie Flaschen, Fensterscheiben, Spiegeln oder den vielfältigen Gerätschaften, die Alchimisten für ihre Experimente verwenden.

Regel: Der Held ist in der Lage, Glaswaren in Form von Vasen und Flaschen durch den Einsatz von Glasbläserei herzustellen. Durch die Sonderfertigkeit kennt der Held aber nicht die Rezeptur, um Glas herzustellen. Dazu benötigt er das entsprechende Berufsgeheimnis. Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Glasbläserei* des Talents *Steinbearbeitung* erworben.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Hehlerei

Manche zwielichtigen Helden versuchen gestohlene, sogenannte heiße Ware zu verkaufen, auch wenn sie damit gegen praiosgefällige Gesetze verstoßen. Für sie zählt nur ein guter Preis.

Regel: Der Held erhält mit dieser Sonderfertigkeit das Anwendungsgebiet *Hehlerei* im Talent *Handel*. Dadurch ist es ihm möglich, gestohlene Ware über Kontaktleute zu verkaufen.

Voraussetzungen: Ortskenntnis für den Ort, an dem die Ware verkauft werden soll, Gassenwissen 8, Handel 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Heraldik

Die Heraldik beschäftigt sich mit der Wappenkunde, aber auch mit dem Wappenrecht. Wie sieht das Wappen des Barons von Zweimühlen aus? Welche heraldischen Farben sind erlaubt? Darf der landlose Ritter von Bimselbrücklein überhaupt ein Wappen führen? Um alle diese Fragen beantworten zu können, muss man sich mit Heraldik auskennen. Damit verbunden ist auch die Kenntnis der Stammbäume diverser aventurischer Adelshäuser.

Regel: Durch Heraldik kann ein Held Wappen unterscheiden und kennt sich bestens mit dem Wappenrecht und Stammbäumen aus.

Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent Etikette das neue Anwendungsgebiet *Heraldik & Stammbäume*.
Voraussetzungen: Etikette 4
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Instrumente bauen

Wer nur eine einfache Knochenpfeife herstellen will, die irgendwelche Töne von sich gibt, benötigt diese Sonderfertigkeit nicht. Das Anfertigen von Instrumenten, die klare, saubere Klänge in der richtigen Tonhöhe produzieren, ist jedoch deutlich anspruchsvoller und setzt entsprechendes Wissen voraus.
Regel: Der Held ist in der Lage, Instrumente wie Fanfaren, Flöten, Sackpfeifen, Lauten, Trommeln, Schellen und Hörner herzustellen. Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Instrumente bauen* für die Talente *Holz-* und *Metallbearbeitung* erworben.
Voraussetzungen: FW von Holzbearbeitung und Metallbearbeitung muss zusammen 12 ergeben.
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Jäger

Ein erfahrener Jäger kann sich mit ausreichend Wildbret versorgen, auch wenn die Jagd nicht in allen Regionen Aventuriens erlaubt ist.
Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held erfolgreicher jagen. Begibt er sich auf die Jagd, kann er bei einer erfolgreichen Probe auf *Tierkunde* um Nahrung zu erbeuten 1 QS mehr Nahrung erjagen.
Ob es in der Region genügend essbare Tiere gibt, muss der Spielleiter vorher entscheiden.
Voraussetzungen: Fernkampftechnikwert 10, Fährtensuchen 4, Tierkunde 4, Verbergen 4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kartographie

Das Aufzeichnen von Küstenlinien und das detail- und maßstabsgetreue Vermessen von Landstrichen, aber auch die Anfertigung eigener Karten und die Überprüfung anderer Karten auf Richtigkeit fallen in das Gebiet dieser Sonderfertigkeit.
Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist ein Held in der Lage, Landkarten anzufertigen. Sie schaltet das neue Anwendungsgebiet *Kartographie* des Talents *Geographie* frei.
Voraussetzungen: Geographie 8, Rechnen 4, Malen & Zeichnen 4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Lippenlesen

Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, Worte von den Lippen anderer abzulesen. Natürlich muss man die entsprechende Sprache beherrschen, um das Gesagte zu verstehen.
Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Lippenlesen* des Talents *Sinnesschärfe* erworben.
Voraussetzungen: Sinnesschärfe 4, kein Nachteil Blind
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Meister der Improvisation

Manche Helden sind in der Lage, selbst ohne das notwendige Werkzeug Gegenstände herzustellen oder Objekte zu bearbeiten. Diese Abenteurer sind erfindungsreich und können in jeglicher Lage improvisieren.
Regel: Meister der Improvisation können bei Fertigkeitsproben auf Handwerkstalente Erschwernisse von bis zu 2 aufgrund schlechter Werkzeuge und Materialien ignorieren. Der Rest der Erschwernisse gilt weiterhin. Wenn der Held also eine Erschwernis von 3 auf Metallbearbeitung erhält, weil ihm Werkzeuge fehlen, so muss er nur gegen eine Erschwernis von 1 würfeln.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ortskenntnis

Nirgendwo kennt ein Held sich so gut aus wie an dem Ort, an dem er geboren wurde (oder lange gelebt hat).
Regel: Eine Ortskenntnis gewährt eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Gassenwissen* und *Orientierung*, wenn sie sich auf den entsprechenden Ort beziehen.
Ortskenntnis muss jeweils für einen bestimmten Ort erworben werden. Dieser Ort kann ein Dorf mit Umgebung, eine kleine Stadt, ein Stadtteil einer Großstadt oder ein Weg, ein Pfad oder eine Straße sein.
Voraussetzungen: 6 Monate lang an diesem Ort gelebt oder Weg dutzendfach bereist haben
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Rosstäuscher

Um einen möglichst hohen Gewinn für kranke oder alte Tiere zu erzielen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, ein Pferd oder anderes Tier äußerlich aufzuwerten und Erkrankungen zu verbergen.
Regel: Helden können Pferde, Ponys und andere Nutztiere gesünder und jünger wirken lassen, als sie sind. Der Held erhält durch diese Sonderfertigkeit eine Einsatzmöglichkeit im Talent *Handel*.
Bei einer Probe auf *Handel (Feilschen)* beim Verkauf eines Nutztiers darf der Spieler zweimal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Um die Täuschung zu durchschauen, muss dem Opfer eine Vergleichsprobe auf *Tierkunde (domestizierte Tiere)* gegen *Tierkunde (domestizierte Tiere)* gelingen.
Voraussetzungen: Handel 4, Tierkunde 8
AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

Sammler

Beeren, Pilze und Wurzeln mögen nicht immer schmackhaft sein, können aber durchaus satt machen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held erfolgreicher Nahrung sammeln. Begibt er sich auf die Suche, kann er bei einer erfolgreichen Probe auf *Pflanzenkunde* um Nahrung zu erbeuten 1 QS mehr Nahrung sammeln. Ob es in der Region genügend essbare Pflanzen gibt, muss der Spielleiter vorher entscheiden.

Voraussetzungen: Pflanzenkunde 4, Wildnisleben 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Schmerzen unterdrücken

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann ein Held versuchen, Schmerzen zu unterdrücken.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erworben. Der Held legt, sobald er Schmerz erleidet, eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ab. Gelingt die Probe, so kann er pro QS eine Stufe *Schmerz* unterdrücken. Das Unterdrücken funktioniert für einen Kampf (maximal 1 Stunde). Der Held muss bereits über mindestens 1 Stufe des Zustands *Schmerz* verfügen, damit er diese SF einsetzen kann. Der Einsatz kostet eine freie Aktion. Am Ende der Wirkung der Sonderfertigkeit erhält der Held zusätzlich zu den vorhandenen Stufen *Schmerz* noch eine Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Selbstbeherrschung 4

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Schnapsbrennerei

Ein geübter Schnapsbrenner kann fast alles, was Zucker oder Stärke beinhaltet fermentieren und mit einer Destille zu hochprozentigem Alkohol brennen.

Regel: Der Held ist in der Lage, Schnaps zu destillieren. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Lebensmittelbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Schnapsbrennen*.

Voraussetzungen: Alchimie 4, Lebensmittelbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Schrift

Viele Sprachen besitzen eine eigene Schrift. Zur Kenntnis des Alphabets oder der Schriftzeichen ist die entsprechende Sonderfertigkeit notwendig.

Regel: Der Held beherrscht das entsprechende Alphabet. Für jede Schrift muss die Sonderfertigkeit einzeln erworben werden. Eine Auswahl an Schriften findest du auf Seite **224**.

Voraussetzungen: passende Sprache, kein Nachteil Blind

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Schrift: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte

Schriftstellerei

Manch ein Schriftsteller genießt hohes Ansehen für sein Werk. Doch neben Talent benötigt er auch das handwerkliche Wissen, um Verse zu schmieden oder das einfache Volk mit Hetzschriften aufzustacheln.

Regel: Die Sonderfertigkeit Schriftstellerei kann für verschiedene Fachbereiche gewählt werden: Liebesroman, Poesie, Hetzschriften, Kriminalgeschichten, Märchen und Romane oder Fachpublikationen.

Durch die jeweilige SF wird ein neues Anwendungsgebiet erworben: *Betören (Liebesroman)*, *Etikette (Poesie)*, *Bekehren & Überzeugen (Hetzschriften)*, *Gassenwissen (Kriminalgeschichten)*, *Überreden (Romane)*, *Sagen & Legenden (Märchen)*, für passendes *Wissenstalent (Fachpublikationen)*.

Voraussetzungen: passende Schrift, passende Sprache III, Talent je nach Fachbereich (Betören 4 für Liebesroman, Etikette 4 für Poesie, Bekehren & Überzeugen 4 für Hetzschriften, Gassenwissen 4 für Kriminalgeschichten, Überreden 4 für Märchen & Romane, das passende Wissenstalent 4 für Fachpublikationen)

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte pro Fachbereich

Sprache I-III

Um eine bestimmte Sprache zu sprechen, benötigt ein Held die entsprechende Sonderfertigkeit. Jede Sprache besitzt drei Stufen, die Auskunft über die sprachlichen Qualitäten geben (siehe Kasten **Bedeutung der Sprachstufen** auf Seite **220**). Eine Übersicht der Sprachen findest du auf Seite **222**.

Regel: Der Held spricht die entsprechende Sprache.

Voraussetzungen: Je die Vorgängerstufe der Sonderfertigkeit (Ausnahme: Stufe I)

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte pro Stufe

Sprachspezialisierung

Optionale Regel

Der Held beherrscht einen Dialekt oder eine besondere Form der Sprache (etwa Fachsprachen wie Magier- oder Waidmannsbosparano).

Regel: Die Kenntnis und Anwendung einer Sprachspezialisierung kann einem Helden unter Umständen eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Überreden (Aufschwatzen)* einbringen, sofern sein Gegenüber den gleichen Dialekt spricht. Der Meister entscheidet von Fall zu Fall, ob diese Erleichterung gewährt wird. Andererseits kann jemand mit einem Dialekt auch eine Erschwernis von 1 erhalten, wenn er schlecht verstanden wird. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Voraussetzungen: entsprechende Sprache auf Stufe III

AP-Wert: 1 Abenteuerpunkt

Bedeutung der Sprachstufen
Je nach Stufe kann ein Held unterschiedlich komplexe Dialoge führen. Bei zugehöriger Sonderfertigkeit Schrift beherrscht ein Held zudem die Fähigkeit des Lesens und Schreibens dieser Sprache.

- **Stufe I:** Auf dieser Stufe kann ein Held nur ein paar kleine Brocken der Sprache verstehen und sprechen („Ja." „Nein." „Ich bin hungrig."). Der Held kann gerade so seinen Namen und ein paar weitere Wörter schreiben, wenn er die Schrift beherrscht.
- **Stufe II:** Diese Stufe bedeutet, dass der Held zwar noch keinen komplexen Dialog führen kann, eine Verständigung mit Akzent ist aber dennoch einigermaßen flüssig möglich. Beherrscht er zusätzlich die Schrift, kann der Held kleinere Texte verfassen, macht aber noch viele Fehler.
- **Stufe III:** Um eine Sprache akzentfrei zu sprechen und als Einheimischer durchzugehen, wird diese Sprachstufe benötigt. Mit dieser Stufe macht man nur noch gelegentlich Fehler beim Schreiben und Lesen. Muttersprachler beherrschen diese Stufe automatisch für die Sprache ihrer Kultur.

Tierstimmen imitieren

Wildniskundige, insbesondere Jäger und die naturverbundenen Elfen, sind darin geübt, Tierstimmen nachzumachen. Entweder um Tiere bei der Jagd anzulocken, oder um einander unauffällige Signale zu geben.
Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für *Tierkunde*. Der Held kann mittels des Talents *Tierkunde* nun Tierstimmen imitieren.
Voraussetzungen: Tierkunde 4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Töpferei

Die Auswahl des richtigen Tons, aber auch die Verarbeitung mit Töpferscheibe und das Brennen mit einem geeigneten Ofen fallen in das Gebiet dieser Sonderfertigkeit.
Regel: Der Held ist in der Lage, Töpferwaren herzustellen. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Steinbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Töpferarbeiten*.
Voraussetzungen: Steinbearbeitung 4
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Wettervorhersage

Nicht jeder Held kann präzise vorhersagen, wie das morgige Wetter wird und sich entsprechend darauf einstellen. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt er Kenntnisse von Anzeichen des Wetterumschwungs.
Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Wettervorhersage* des Talents *Wildnisleben* erworben. Der Held kann das Talent von nun an nutzen, um das Wetter vorherzusagen.
Voraussetzungen: Wildnisleben 4
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Zahlenmystik

In den Tulamidenlanden und Almada, aber auch bei den Erzzwergen ist die Kunst beliebt, aus scheinbar zufälligen Zahlenfolgen mystische Zusammenhänge zu interpretieren.
Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Zahlenmystik* des Talents *Rechnen* erworben. Der Held kennt die Mysterien der Zahlen und vermag in ihnen geheime Botschaften zu lesen – oder kann andere durch sein Wissen beeindrucken.
Voraussetzungen: Rechnen 8, Sagen & Legenden 4
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Anders als die übrigen allgemeinen Sonderfertigkeiten sind Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten nur dann einsetzbar, wenn dazu auch Schicksalspunkte ausgegeben werden.

Einsatz von Schicksalspunkte um ein Ergebnis zu verbessern
Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Diese Möglichkeit gilt für Eigenschaftsproben sowie für Proben auf Attacke, Parade, Fernkampf und Ausweichen, nicht aber bei einem Patzer. Dieser Einsatz von Schicksalspunkten ist jedoch nur möglich, wenn der Held die entsprechende Sonderfertigkeit beherrscht, also z.B. Ausweichen verbessern, Attacke verbessern usw. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Attacke verbessern	keine	5 Abenteuerpunkte
Ausweichen verbessern	keine	5 Abenteuerpunkte
Eigenschaft verbessern	keine	5 Abenteuerpunkte
Fernkampf verbessern	keine	5 Abenteuerpunkte
Parade verbessern	keine	5 Abenteuerpunkte
Wachsamkeit verbessern	keine	10 Abenteuerpunkte

Allgemeine Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Analytiker	Magiekunde 4	5 Abenteuerpunkte
Anführer	Kriegskunst 4	10 Abenteuerpunkte
Berufsgeheimnis	unterschiedlich	unterschiedlich
Dokumentfälscher	Malen & Zeichnen 8, kein Nachteil Blind	5 Abenteuerpunkte
Eiserner Wille I-II	keine	15 Abenteuerpunkte pro Stufe
Fächersprache	Etikette 8, kein Nachteil Blind	3 Abenteuerpunkte
Fallen entschärfen	Mechanik 4, Schlösserknacken 4	5 Abenteuerpunkte
Falschspielen	Brett- & Glücksspiel 8	5 Abenteuerpunkte
Fertigkeitsspezialisierung (Talente)	Fertigkeitswert 6 (erste Spezialisierung), Fertigkeitswert 12 (zweite Spezialisierung), Fertigkeitswert 18 (dritte Spezialisierung)	A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 1/2/3/4 Abenteuerpunkt/e für die erste Spezialisierung; 2/4/6/8 Abenteuerpunkte für die zweite Spezialisierung, 3/6/9/12 Abenteuerpunkte für die dritte Spezialisierung
Fischer	Fischen & Angeln 4, Verbergen 4	3 Abenteuerpunkte
Füchsisch	Gassenwissen 8, kein Nachteil Blind	3 Abenteuerpunkte
Geländekunde	Held hat mindestens 6 Monate in entsprechender Umgebung gelebt	15 Abenteuerpunkte
Gildenrecht	Rechtskunde 4	2 Abenteuerpunkte
Glasbläserei	Steinbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte
Hehlerei	Ortskenntnis für den Ort, an dem die Ware verkauft werden soll, Gassenwissen 8, Handel 4	5 Abenteuerpunkte
Heraldik	Eikette 4	2 Abenteuerpunkte
Instrumente bauen	FW von Holzbearbeitung und Metallbearbeitung muss zusammen 12 ergeben.	2 Abenteuerpunkte
Jäger	Fernkampftechnikwert 10, Fährtensuchen 4, Tierkunde 4, Verbergen 4	5 Abenteuerpunkte
Kartographie	Geographie 8, Rechnen 4, Malen & Zeichnen 4	5 Abenteuerpunkte
Lippenlesen	Sinnesschärfe 4, kein Nachteil Blind	10 Abenteuerpunkte
Meister der Improvisation	keine	10 Abenteuerpunkte
Ortskenntnis	6 Monate lang an diesem Ort gelebt oder Weg dutzendfach bereist haben	2 Abenteuerpunkte
Rosstäuscher	Handel 4, Tierkunde 8	4 Abenteuerpunkte
Sammler	Pflanzenkunde 4, Wildnisleben 4	2 Abenteuerpunkte
Schmerzen unterdrücken	Selbstbeherrschung 4	20 Abenteuerpunkte
Schnapsbrennerei	Alchimie 4, Lebensmittelbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte
Schrift	passende Sprache, kein Nachteil Blind	2 bis 8 Abenteuerpunkte
Schriftstellerei	passende Schrift, passende Sprache III, Talent je nach Fachbereich (Betören 4 für Liebesroman, Etikette 4 für Poesie, Bekehren & Überzeugen 4 für Hetzschriften, Gassenwissen 4 für Kriminalgeschichten, Überreden 4 für Märchen & Romane, das passende Wissenstalent 4 für Fachpublikationen)	2 Abenteuerpunkte pro Fachbereich
Sprache I-III	Je die Vorgängerstufe der Sonderfertigkeit (Ausnahme: Stufe I)	2 Abenteuerpunkte pro Stufe
Tierstimmen imitieren	Tierkunde 4	5 Abenteuerpunkte
Töpferei	Steinbearbeitung 4	2 Abenteuerpunkte
Wettervorhersage	Wildnisleben 4	2 Abenteuerpunkte
Zahlenmystik	Rechnen 8, Sagen & Legenden 4	2 Abenteuerpunkte

Attacke verbessern

Einige Helden verfügen über ein besonderes Quäntchen Glück im Nahkampf.
Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Attacke) einsetzen.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Ausweichen verbessern

Der Held kann durch diese Sonderfertigkeit im Notfall einem gefährlichen Angriff ausweichen.
Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Ausweichen) einsetzen.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Eigenschaft verbessern

Eine Eigenschaftsprobe kann durch Glück doch noch gelingen. Der Einsatz ist auch innerhalb einer Teilprobe bei einer Fertigkeitsprobe gestattet, jedoch verbessert sich nur das Ergebnis einer Teilprobe, egal wie oft die Eigenschaft bei der Fertigkeitsprobe vorkommt.
Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Eigenschaft) einsetzen.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Fernkampf verbessern

Einige Helden verfügen über ein besonderes Quäntchen Glück im Fernkampf.
Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Fernkampf) einsetzen.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Parade verbessern

Durch diese Sonderfertigkeit kann der Held eine misslungene Parade eventuell doch noch bestehen.
Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Parade) einsetzen.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Wachsamkeit

Ein Charakter mit Wachsamkeit spürt eine für ihn gefährliche Situation, kurz bevor sie eintritt. Dies kann zum Beispiel ein Tierangriff oder der Hinterhalt einer Räuberbande sein.
Regel: Erleidet ein Held den Status *Überrascht*, kann er einen Schip ausgeben, um den Status sofort aufzuheben.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert:
10 Abenteuerpunkte

Sprachen und Schriften

An dieser Stelle folgt eine Übersicht über die bekanntesten Sprachen und Schriften Aventuriens. Sie sind mit den oben genannten Sonderfertigkeiten Sprache und Schrift zu erwerben.

Sprachen gibt es in drei Stufen, jede Stufe kostet 2 AP. Schriften haben keine Stufen, kosten aber unterschiedlich viel, je nach Komplexität des Alphabets (2-8 AP).

Die häufigsten aventurischen Sprachen und Schriften
Auch wenn es viele verschiedene Sprachen in Aventurien gibt, sind zwei Sprachen doch die prägendsten.
Ein Großteil der Menschen in Aventurien spricht oder versteht das **Garethi**. Im Mittel- und Horasreich und im Norden, überall wird die Sprache der Mittelländer gesprochen und hat sich zu einer Gemein- und Handelssprache entwickelt.
In den Ländern der Tulamiden und in Südaventurien spricht man vor allem das **Tulamidya**.
Die wichtigste Schrift sind die **Kusliker Zeichen**, die für das Garethi, aber auch zahlreiche weitere Sprachen verwendet werden.

Sprachen Aventuriens

Sprache	Sprachspezialisierung	Schrift	Beschreibung
Alaani	Gajka, Takellen	Kusliker Zeichen	Die Sprachen der Norbarden, das Alaani, ist eine komplexe Weiterentwicklung aus dem Tulamidya.
Angram	keine	Angram-Bilderschrift	Unter den Zwergen wird nur noch selten und dann fast ausschließlich in der Angroschpriesterschaft das heilige Angram gesprochen.

Asdharia	Shakagoran (Nachtalbisch, Mischsprache aus Asdharia, Rssahh und Zhayad)	Isdira-Zeichen (deutlich verschnörkelter als die heutigen Isdira-Zeichen, bei Shakargoran auch Zhayad-Zeichen)	Asdharia ist die alte Hochsprache der Elfen, die heute fast in Vergessenheit geraten ist. Aus ihr entwickelte sich das heutige Isdira. **Anmerkung:** Voraussetzung, um die Sprache auf Stufe III zu sprechen, ist der Zweistimmige Gesang, den nur Elfen und Halbelfen beherrschen können.
Atak	Tulamidisch, Güldenländisch	schriftlos	Zeichen- und Gebärdensprache, die vor allem von Gaunern, Dieben und Händlern gesprochen wird. Sie stammt ursprünglich aus den Tulamidenlanden, hat sich aber auch bei Phexanhängern in ganz Aventurien ausgebreitet.
Aureliani	keine	Imperiale Zeichen	Aureliani ist die Sprache der ersten güldenländischen Siedler Aventuriens und wird oft als Altgüldenländisch bezeichnet. Aus dieser Sprache entwickelten sich Bosparano und Zyklopäisch.
Bosparano	Kirchenbosparano, Magierbosparano	Imperiale Zeichen, später Kusliker Zeichen	Bosparano wird heute fast nur noch von Geweihten, Magiern und Gelehrten gesprochen und war die Hochsprache des Alten Reiches. Gelegentlich wird Bosparano bei Gebeten verwendet.
Fjarningsch	unterschiedliche Stammesdialekte	schriftlos	Abart des Saga-Thorwalschen, das von den Eisbarbaren des Nordens gesprochen wird
Garethi	Aretya, Horathi, Bornländisch, Brabaci, Maraskani, Alberned, Andergastisch, Charypto und Gatamo	Kusliker Zeichen	Garethi, welches aus dem Bosparano entstanden ist, ist die am weitesten verbreitete Sprache Aventuriens. Es wird in fast allen größeren mittelländischen Reichen gesprochen und ist die inoffizielle Gemeinsprache des Kontinents geworden.
Goblinisch	unterschiedliche Stammesdialekte	schriftlos	Das Goblinische ist die einfache Sprache der Stammesgoblins.
Isdira	nach Elfenvolk	Isdira-Zeichen	Das aus dem Asdharia entstandene Isdira ist die gemeinsame Sprache aller Elfenvölker Aventuriens. **Anmerkung:** Voraussetzung, um die Sprache auf Stufe III zu sprechen, ist der Zweistimmige Gesang, den nur Elfen und Halbelfen beherrschen können.
Mohisch	unterschiedliche Stammesdialekte (z.B. Tocamuyac, Puka-Puka)	schriftlos	Die zahllosen Sprachen der Waldmenschen und Utulu sind einander sehr ähnlich. Gemeinhin wird die Sprache nach dem größten Stamm der Waldmenschen, den Mohaha, einfach Mohisch genannt.
Nujuka	unterschiedliche Stammesdialekte	schriftlos	Nujuka, auch einfach nur Nivesisch genannt, ist die gemeinsame Sprache aller Nivesen.
Ogrisch	keine	schriftlos	Die Sprache der Oger ist sehr primitiv, oft erlernen die Menschenfresser noch einige Brocken einer Menschensprache oder Oloarkh. Ogrisch besitzt nur eine maximale Stufe von II.
Oloarkh	keine	schriftlos	Das Gemeinorkische wird nicht nur von den gewöhnlichen Orks, den ausgestoßenen Yurach, Orkräubern und Schwarzpelzen außerhalb des Orklands gesprochen, sondern auch von vielen Ogern und Goblins. Es ist eine vereinfachte Form des Hochorkischen (Ologhaijan). Oloarkh besitzt nur eine maximale Stufe von II.
Ologhaijan	unterschiedliche Stammesdialekte	schriftlos	Ologhaijan ist die Hochsprache der Orks im Orkland. Sie wird vor allem von Häuptlingen, Kriegern und Schamanen gesprochen, andere Orks begnügen sich oft mit dem primitiveren Oloarkh.
Rabensprache	keine	schriftlos	Eine Geheimsprache, die vor allem unter al'anfanischen Borongeweihten verbreitet ist.
Rogolan	nach Zwergenvolk	Rogolan-Runen	Sprache der Zwergenvölker Aventuriens
Rssahh	nach Echsenvolk	Chrmk	Die gemeinsame Verkehrssprache der echsischen Völker Aventuriens. **Anmerkung:** Falls man kein Echsenwesen ist, kann Rssahh nur bis zur Sprachstufe II erlernt werden.
Ruuz	keine	Tulamidya (mittleres Tulamidya)	Einst benutzten die Beni Rurech, die menschlichen Ursiedler der Insel Maraskan, das Ruuz. Heute wird es so gut wie nicht mehr gesprochen.
Saga-Thorwalsch	keine	Hjaldingsche Runen	Die Sprache wird auch als Hjaldingsch bezeichnet und findet heute vor allem in Lied- und Versform Verwendung.

Thorwalsch	Nordthorwal, Südthorwal, Waskirer Hochland	Thorwalsche Runen	Die Sprache der Thorwaler, die sich aus dem Hjaldingsch (oder Saga-Thorwalsch) entwickelt hat.
Trollisch	unterschiedliche Stammesdialekte	Trollische Raumbilderschrift	Das Trollische ist eine komplizierte Sprache der riesenhaften Trolle.
Tulamidya	Aranisch, Khôm-Novadisch, Maraskani-Tulamidya, Mhanadisch-Balashidisch, Zahorisch	Tulamidya oder Geheiligte Glyphen von Unau (bei den Novadis) oder Kusliker Zeichen (teilweise in Aranien)	Neben dem Garethi ist das Tulamidya wohl die verbreitetste Sprache Aventuriens. Während das Tulamidya grundlegend die Tulamidya-Schriftzeichen verwendet, nutzen die Novadis vermehrt die Geheiligten Glyphen von Unau. Das Tulamidya entstammt der alten Sprache der Tulamiden, dem Ur-Tulamidya.
Ur-Tulamidya	nach Region	300 Wort- und Silbenzeichen des Ur-Tulamidya	Das mittlerweile ausgestorbene Ur-Tulamidya war die Sprache der ersten Tulamiden und der ersten tulamidischen Hochkultur.
Zelemja	keine	Chrmk	In Selem und der näheren Umgebung spricht man das Zelemja, eine Mischsprache aus dem Rssahh der Echsenmenschen und dem Ur-Tulamidya. Das Zelemja ist uralt und mittlerweile fast ausgestorben.
Zhayad	keine	Zhayad-Zeichen	Bei Zhayad handelt es sich um eine Magiergeheimsprache, die vor allem bei Schwarzmagiern und Dämonenbeschwörern Verbreitung gefunden hat. Die Herkunft der Sprache ist unbekannt, aber man sagt ihr nach, dass sie aus den Niederhöllen stammen soll und alle Dämonen damit kommunizieren.
Zyklopäisch	keine	Kusliker Zeichen, in einer alten Form Imperiale Zeichen	Das Zyklopäische ist nicht die Sprache der einäugigen Riesen, sondern die der menschlichen Bewohner der Zyklopeninseln. Es hat sich aus dem Aureliani entwickelt und ist selbst auf den Zyklopeninseln eine kaum noch verwendete Sprache.

Schriften Aventuriens

Schrift	Steigerungskosten	Alphabet	zugeordnete Sprache
Altes Alaani	4	etwa 1.000 Wort- und Silbenzeichen	Alaani (sehr alte Form)
Angram-Bilderschrift	4	Bilderschrift	Angram
Chrmk	4	5.000 Wort- und Deutzeichen	Alaani, Kemi, Rssahh, Ur-Tulamidya, Zelemja
Chuchas (Protozelemja, Yash-Hualay-Glyphen)	6	etwa 20.000 Zeichen	frühes Rssahh
Geheiligte Glyphen von Unau	2	19 Laut und Deutzeichen	Tulamidya
Hjaldingsche Runen	2	um 30 Lautzeichen und mehrere Dutzend Piktogramme	Saga-Thorwalsch
Imperiale Zeichen	2	57 Lautzeichen	Aureliani, alte Form des Zyklopäischen
Isdira- und Asdharia-Zeichen	2	27 Lautzeichen, dazu subtile Deutzeichen	Isdira, Asdharia
Kusliker Zeichen	2	31 Lautzeichen	Garethi
Nanduria-Zeichen	2	26 Lautzeichen	keine zugeordnete Sprache (aber meist Garethi oder Bosparano)
Rogolan-Runen	2	24 Lautrunen, 4 davon mit geringer Verwendung	Rogolan
Thorwalsche Runen	2	um 30 Lautzeichen	Thorwalsch
Trollische Raumbilderschrift	6	dreidimensionale Steinsetzung	Trollisch
Tulamidya-Zeichen	2	56 Silbenzeichen	Tulamidya
Ur-Tulamidya-Zeichen	2	etwa 300 Wort-, Deut- und Silbenzeichen	Ur-Tulamidya
Zhayad-Zeichen	2	mehrere Hundert Laut- und Silbenzeichen	Zhayad

KAPITEL 9: KAMPF

»Im Ehrenkodex der Samurai
findet sich folgende Weisheit:
Ist dein Gegner besser als du, warum dann kämpfen?
Ist er nicht so gut wie du, warum dann kämpfen?
Ist er ebenbürtig, wird er verstehen,
was du verstehst, und es wird keinen Kampf geben.«
— ungenannter Ölmagnat aus Dallas

»Aus einem einzelnen Block bestem Zwergenstahl getrieben! Ein Helm, der seinesgleichen sucht! Leicht, bequem und unverwüstlich! Wäre das nicht was für Euch, werter Fremder? Nur fünf Marawedi! Das sind – lasst mich kurz überlegen – ja, das sind gerade mal zwölf Dukaten! Was ist Euch Euer Kopf wert? Oder wie wäre es mit diesem Schuppenpanzer? Er ist echt antik und gehörte einst einem Mogul, das schwöre ich, so wahr mein Name der ehrliche Erim ist! Seid Ihr von adliger Herkunft? Er scheint wie für Euch gemacht.
Heutzutage braucht man einfach eine scharfe Klinge und gutes Rüstzeug. Seit die Kaiserin die Wildermark befriedet hat, lauert zwar nicht mehr an jeder Ecke ein keulenschwingender Wegelagerer, aber man weiß ja nie.«
—der ehrliche Erim, Rüstungshändler aus Alriksfurt, neuzeitlich

Ob als ehrenhafter Zweikampf, im Gewühl der Schlacht oder bei einer Messerstecherei in engen Gassen: Kämpfe gehören zum Leben reisender Abenteurer. In diesem Kapitel werden die nötigen Regeln vorgestellt, um Kämpfe schnell, spannend und übersichtlich abzuwickeln. Außerdem erfährst du hier mehr über Kampftechniken und den Einsatz von Sonderfertigkeiten während des Kampfes.



Nah- und Fernkampf

Zu den großen Herausforderungen innerhalb eines Abenteuers gehören die Kämpfe Mann gegen Mann (oder Monster). Wenn Schwerter auf Rüstungen krachen und mit allen Mitteln um Ruhm, Beute oder das schnöde Überleben gefochten wird, können besonders die kämpferisch veranlagten Helden zeigen, was in ihnen steckt.
Was in der Realität nur wenige Sekunden beansprucht, muss durch die Regeln aufgegliedert und spielbar gemacht werden, alleine schon um einen solchen für die Helden ja meist riskanten Kampf fair und nachvollziehbar am Spieltisch abzubilden. Das folgende Beispiel eines Kampfes soll einen ersten Eindruck vermitteln, wie ein solcher Konflikt mit den Regeln dieses Kapitels abgedeckt wird.
Zur Berechnung der Kampfwerte.

Rollenspiel

Ein kurzes Kampfbeispiel:
Die Abenddämmerung legt sich über die Ausläufer des Reichsforsts. Arbosch und Geron folgen der Spur eines angeschossenen Rehbocks durch das Unterholz. Während Geron seinem Freund noch zu erklären versucht, dass seine Kettenrüstung die Jagd sicher nicht leichter macht, stolpern sie über drei Orks, die anscheinend vor ihnen den Rehbock gefunden haben. Nach einer kurzen Schrecksekunde auf beiden Seiten stürmen die drei orkischen Räuber auf unsere beiden Helden zu. Arbosch zieht seine Axt und stemmt sich gegen den Angriff des ersten Orkräubers. Dieser kann jedoch den Schild zur Seite drängen und verwundet Arbosch mit seiner groben Axt. Geron legt seine Armbrust an und schießt auf den zweiten Schwarzpelz. Der Bolzen trifft diesen in die Brust, ein echter Glücksschuss. Grunzend sackt der Ork zusammen. Der dritte Orkräuber zögert kurz, stürmt dann los. Schnell entbrennt ein erbitterter Kampf zwischen den beiden Helden und den verbliebenen beiden Orks.

Regelwerk

Das Beispiel in Regelbegriffen:
Durch den Morgendunst erleiden Arbosch und Geron einen *Sichtmodifikator* von Stufe 1. Arboschs Kettenhemd schützt ihn mit einem *Rüstungsschutz* von 4, schränkt ihn aber in seinen Bewegungen auch ein. Daher erleidet er hierdurch zwei Stufen des Zustandes *Belastung* (siehe **Zustände**, Seite **32**).
Als die beiden Helden und die drei Orks aufeinandertreffen, wird für jeden der fünf eine *Initiative* gewürfelt, um festzulegen, in welcher Reihenfolge die Beteiligten handeln. Die erste *Kampfrunde* beginnt.

Der erste Orkräuber führt in seiner *Aktion* einen *Angriff* gegen Arbosch aus. Seine *Attacke* ist erfolgreich. Arbosch wiederum versucht eine *Verteidigung* auszuführen, und zwar mit einem Schild, doch dies misslingt. Der Spielleiter würfelt die *Trefferpunkte* der orkischen Axt aus. Da das Ergebnis höher ist als Arboschs *Rüstungsschutz*, erleidet dieser *Schadenspunkte*.
Geron führt als Aktion auch einen Angriff aus, und zwar eine Probe auf *Fernkampf* gegen den zweiten Ork. Diese gelingt nicht nur, sondern ist zudem ein *kritischer Erfolg*. Der Ork versucht als Verteidigung *Ausweichen*, was jedoch misslingt. Gerons Spieler würfelt die Trefferpunkte des Treffers aus.
Aufgrund der Höhe des erlittenen Schadens erleidet der Ork zwei Stufen des Zustands *Schmerz*.
Der dritte Ork muss seine Aktion zur *Bewegung* nutzen, um in der nächsten Kampfrunde in *Angriffsdistanz* zu Geron zu gelangen. Nur so kann er ihn in einen Nahkampf verwickeln.
Damit endet die Kampfrunde und die nächste beginnt.

Kampfrunde

Kämpfe sind oftmals unübersichtlich und komplex, und nicht selten werden sie um Leben und Tod geführt. Entsprechend benötigen Spieler und Meister eine klare Übersicht, wann welcher Beteiligter etwas tun kann. Daher wird das Gefecht in einzelne Zeiteinheiten, sogenannte Kampfrunden, unterteilt. Jede Kampfrunde dauert etwa 2-5 Sekunden, gerade so viel Zeit, um einen kurzen Schlagabtausch darzustellen oder eine andere Handlung auszuführen.

Initiative

Um festzustellen, in welcher Reihenfolge die Beteiligten handeln, wird die *Initiative* bestimmt. Diese gilt bis zum Ende des Kampfes und nur besondere Situationen verändern den Wert noch (z.B. der Zauber Axxeleratus). Die Initiative erhält man, indem man einen W6 würfelt und den Initiative-Basiswert hinzuaddiert.
Kurz gesagt: Initiative = Initiative-Basiswert + 1W6 +/– Modifikator.

Beispiel: Um im Kampf gegen die drei Orkräuber die Initiative von Arbosch zu bestimmen, würfelt dessen Spieler 1W6 und addiert den Initiative-Basiswert von 14 hinzu. Da Arbosch durch seine Rüstung zwei Stufen des Zustands Belastung *erleidet, werden 2 Punkte von dem Ergebnis abgezogen. Der Spieler würfelt eine 4. Die Initiative von Arbosch liegt in diesem Kampf also bei 16 (4 + 14 – 2).*

Der Beteiligte mit der höchsten Initiative darf als Erster im Kampf handeln. Haben zwei Beteiligte die gleiche Initiative, handelt der von ihnen zuerst, der den höheren Initiative-Basiswert hat. Sind diese ebenfalls gleich, würfeln beide einen W6. Derjenige mit dem höheren Ergebnis darf vor dem anderen handeln.

Grundbegriffe des Kampfes

- *Aktion, freie Aktion, Verteidigung:* Handlungen im Kampf
- *Angriff:* Hierunter fallen alle Arten von Schlägen, Stichen sowie Fernkampfangriffe auf Gegner.
- *Angriffsdistanz:* Die maximale Distanz, in der ein Nahkampfangriff noch möglich ist.
- *Attacke (AT):* Mit dem Attackewert werden Nahkampfangriffe ausgeführt. Um einen Gegner im Nahkampf anzugreifen, muss eine Probe auf Attacke ausgeführt werden. Hierzu würfelst du mit einem W20. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Attackewert, trifft dein Held seinen Gegner, sofern dieser nicht pariert oder ausweicht.
- *Ausweichen (AW):* In manchen Fällen ist es nötig, zur Seite zu springen, da eine Parade nicht möglich ist (außer mit einem Schild). Dies gilt für Fernkampfangriffe und Nahkampfangriffe von großen und riesigen Gegnern. Dies funktioniert genauso wie bei einer Probe auf Parade.
- *Fernkampf (FK):* Um einen Gegner mit einer Fernkampfwaffe wie beispielsweise einem Bogen zu treffen, würfelst du eine Probe auf den Fernkampfwert. Dies funktioniert genauso wie bei einer Probe auf Attacke.
- *Initiative:* Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Akteure im Kampf.
- *Kampfrunde (KR):* Die Dauer eines Kampfes wird in Kampfrunden bemessen. Eine Kampfrunde dauert 2-5 Sekunden. Jeder im Kampf Beteiligte kann innerhalb dieses Zeitraums handeln, d.h. seine Aktion und Verteidigung sowie eine freie Aktion ausführen.
- *Kampftechnikwert (KTW):* Der Kampftechnikwert stellt die Kompetenz eines Kämpfers im Umgang mit einer Art von Waffen dar. Jeder Waffe ist einer Kampftechnik zugeordnet.
- *Lebensenergie (LE):* Die Lebensenergie stellt die Gesundheit eines Helden dar. Immer wenn er Schaden nimmt, vergiftet wird oder an einer Krankheit leidet, verliert er Lebenspunkte. Hat ein Held ein Viertel der Lebenspunkte verloren, erhält er eine Stufe des Zustandes *Schmerz.* Das Gleiche geschieht erneut, wenn er die Hälfte und Dreiviertel der Lebenspunkte verloren hat und wenn die Lebenspunkte auf 5 oder weniger sinken.

  Ab 0 Lebenspunkten liegt ein Held im Sterben. Steigen die Lebenspunkte wieder über diese Begrenzungen, verschwindet damit auch die entsprechende Stufe *Schmerz*.
- *Manöver:* Manöver sind spezielle, durch Sonderfertigkeiten ermöglichte Angriffe. Sie sind oftmals erschwert, haben dafür aber besondere Effekte zur Folge.
- *Parade (PA):* Wird der Held im Nahkampf getroffen, kann er den Schaden verhindern, indem er den Angriff pariert. Hierzu wird mit einem W20 gegen den Paradewert gewürfelt. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Paradewert, konnte der Angriff abgewehrt werden. Er richtet keinen Schaden an. Eine Parade zählt als Verteidigung.
- *Rüstungsschutz (RS):* Rüstungen aller Art verfügen über einen Rüstungsschutz, der von den durch Waffen erzeugten Trefferpunkten abgezogen wird. Manche Angriffe wie Zauber oder einige Angriffe von Tieren können den Rüstungsschutz umgehen und direkt Schaden verursachen.
- *Trefferpunkte (TP)* und *Schadenspunkte (SP):* Waffen, zur Not aber auch die bloße Faust können einen Gegner verletzen. Wie stark diese Verletzungen sind, wie viele Lebenspunkte er verliert, wenn er einen Angriff nicht parieren kann, ist von den Trefferpunkten der Waffe abhängig. Meist werden sie mit einem oder zwei W6 zuzüglich Zuschlägen ausgewürfelt. Von den Trefferpunkten wird der Rüstungsschutz abgezogen, die verbleibenden Schadenspunkte mindern die Lebensenergie. Oder kurz gesagt: TP – RS = SP.
- *Verteidigung:* Zu den Verteidigungsarten gehören die Parade und das Ausweichen. Man kann bei jedem Angriff nur einmal versuchen, ihn abzuwehren bzw. ihm zu entgehen, mittels Parade oder Ausweichen.
- *Zustand Belastung (BE):* Rüstungen, aber auch Gepäck und andere Lasten erzeugen Belastung. Der Zustand *Belastung* erzeugt wie andere Zustände auch Abzüge auf verschiedene Kampfwerte.
- *Zustand Schmerz:* Werden Kämpfer im Gefecht ernsthaft verletzt, erleiden sie den Zustand *Schmerz*. Der Zustand *Schmerz* erzeugt wie andere Zustände auch Abzüge auf verschiedene Kampfwerte.

Bei Gleichstand wiederholt man den Wurf so lange, bis eine Entscheidung gefallen ist. Die Initiative gilt für den gesamten Kampf und wird nicht jede Kampfrunde neu ausgewürfelt. Nur besondere Situationen wie der Zustand *Belastung* kann die Initiative noch verändern.

Der Beteiligte mit der höchsten Initiative beginnt mit seinen Handlungen. Dann folgt der Kampfbeteiligte mit der zweithöchsten Initiative und so weiter. Statt seine Aktion direkt auszuführen, kann man sie auch hinauszögern. Sie darf dann im späteren Verlauf zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der eigenen Initiative ausgeführt werden. Aktionen, die bis zum Ende der Kampfrunde nicht ausgeführt worden sind, verfallen.

Reihenfolge des Handelns

- höchster INI-Wert
- bei Gleichstand: höchste INI-Basis
- bei Gleichstand: höheres Ergebnis eines W6-Wurfes

Um zu Beginn eines Kampfes sofort handeln zu können, kannst du einen Schicksalspunkt einsetzen und als Erster reagieren.

Beispiel: Arbosch und Geron stehen also drei Orks gegenüber. Arbosch hat einen Initiative-Basiswert von 14, Geron einen von 11, die Orks haben einen von 10. Arboschs Spieler würfelt 1W6 und erzielt eine 4.
Jedoch senkt die Belastung von Arboschs Rüstung dieses Ergebnis um 2. Damit hat Arbosch eine Initiative von 16 (14 + 4 – 2 = 16). Gerons Spieler würfelt eine 3. Da Geron keine Rüstung trägt, kommt er damit insgesamt auf 14 (11 + 3 = 14). Der erste Ork hat eine Initiative von 15, der zweite Ork wie Geron eine von 14. Damit kommt es zwischen Geron und dem zweiten Ork zu einem Gleichstand. Da Geron aber den besseren Basiswert aufweist, ist er vor dem Ork dran. Der dritte Ork kommt gerade mal auf eine Initiative von 11 und ist damit als Letzter dran. Die Reihenfolge lautet also: Arbosch (16), Ork 1 (15), Geron (14), Ork 2 (14), Ork 3 (11).

Initiative für Gegnergruppen
Optionale Regel

Handlungen der Mitglieder von Gegnergruppen, die alle über den gleichen Initiative-Basiswert verfügen, können einfacher und übersichtlicher abgehandelt werden, wenn man für sie nur eine Initiative auswürfelt und die Mitglieder der Gruppe in der Kampfrunde gleichzeitig handeln. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas weniger komplex.

Handlungen
Ob man einen Gegner angreift, sich gegen einen Angriff verteidigt, einen Gegenstand aufhebt, sich zu Boden wirft oder einige Meter läuft, alles, was ein Beteiligter im Kampf tun möchte, gilt als Handlung. Je nachdem, wie lange eine solche Handlung dauert und welchem Zweck sie dient, kann sie als *Aktion*, *Verteidigung* oder *freie Aktion* durchgeführt werden. Innerhalb einer Kampfrunde darf jeder Beteiligte eine Aktion, Verteidigungen (eine oder mehrere) und eine freie Aktion ausführen.

Aktionen
Als Aktion zählen Handlungen wie beispielsweise Angriffe oder Zaubersprüche. Aktionen können erst ausgeführt werden, wenn der entsprechende Spieler laut Initiative an der Reihe ist. Durch Hinauszögern kannst du auch zu einem späteren Zeitpunkt innerhalb der laufenden Kampfrunde deine Aktion einsetzen.

Beispiele für Aktionen
Attacke
Fernkampfangriffe
bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen
versuchen, eine Tür einzutreten
eine Waffe ziehen
einen Hebel umlegen
Schusswaffe laden, je nach Ladezeit mehrere Aktionen
Zauber sprechen, je nach Zauber mehrere Aktionen
Liturgie wirken, je nach Liturgie mehrere Aktionen

Verteidigungen
Verteidigungen sind Handlungen, mit denen man auf Angriffe reagieren kann. Verteidigungsmethoden sind die Parade oder das Ausweichen. Entsprechend kann man seine Verteidigung immer dann nutzen, wenn sie nötig wird. Ein Held kann üblicherweise in einer Kampfrunde mehrere Verteidigungen einsetzen und zwar immer dann, wenn er sie benötigt.

Beispiele für Verteidigungen
Parade
Ausweichen

Höhere Verteidigungswerte
Optionale Regel

Wenn die Chance einen Treffer einzustecken kleiner sein soll, könnt ihr auch beschließen, dass die Parade generell um 2 oder 4 Punkte höher liegt (und der Ausweichenwert um die Hälfte des Bonus der Parade angehoben wird). Die Verteidigungswerte erhöhen sich sowohl für Helden, als auch für Gegner. Dies bedeutet aber, dass Kämpfe länger dauern werden.
Durch die Verwendung dieser Optionalregel bleiben die Regeln gleich komplex.

Freie Aktionen
Bei freien Aktionen handelt es sich um sehr kurze Handlungen, die man schnell und ohne viel Aufmerksamkeit und Aufwand jederzeit ausführen kann.

Beispiele für freie Aktionen
einen kurzen Satz rufen
einen Gegenstand fallen lassen
von einem Stuhl aufstehen
sich zu Boden werfen
sich umdrehen
bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen (nur, wenn man laut Initiative an der Reihe ist)

Länger dauernde Handlungen
Das Wirken von Zaubern oder Liturgien oder auch das Nachladen von Fernkampfwaffen kann mehr als eine Aktion dauern.

- Länger dauernde Handlungen werden in Aktionen gezählt.
- Länger dauernde Handlungen dürfen nicht unterbrochen werden, ohne dass sie als gescheitert gelten. Im Gegensatz dazu gibt es Handlungen, die einen bestimmten Zeitraum dauern, aber unterbrochen werden können (z.B. einen Baum fällen – diese sind hier explizit nicht gemeint).

- Man kann sich während einer länger dauernden Handlung verteidigen, aber dann wird sie abgebrochen. Die Entscheidung, ob man sich verteidigt oder nicht, kann nach dem Angriffswurf des Gegners gefällt werden.
- Freie Aktionen können während einer länger dauernden Handlung ausgeführt werden, ohne dass sie unterbrochen wird, außer der Meister bestimmt in der jeweiligen Situation etwas anderes.
- Sollte es während einer länger dauernden Handlung zu Störungen kommen, muss geprüft werden, ob der Held seine Konzentration behält, ansonsten wird die länger dauernde Handlung abgebrochen. Um die Konzentration aufrechtzuerhalten, ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* nötig. Sie kann durch besondere Situation oder erlittene Schadenspunkte modifiziert sein. Bei Misslingen bricht die länger dauernde Handlung ab.
- Der Effekt der Handlung tritt dann am Ende der letzten benötigten Aktion der Handlung ein.

Situation	Erschwernis
Tippen auf die Schulter	+3
Kämpfen auf schwankendem Schiff	+/–0
Zustand Schmerz	Stufe des Zustands
Zauberer erleidet Schaden:	–erlittene Schadenspunkte / 3 (mindestens aber 1)

Beispiel: Mirhiban versucht, sich mit dem Zauber VISIBILI unsichtbar zu machen. Das Wirken des Zaubers erfordert 4 Aktionen. Dummerweise wird sie in der dritten Kampfrunde von einem Angreifer mit einem Bogen beschossen. Der Spieler von Mirhiban muss sich nun entscheiden: Soll Mirhiban versuchen auszuweichen und dem Bolzen zu entgehen, oder bleibt sie stehen und wirkt den Zauber weiter? Eine schwierige Entscheidung.

Taktische Bewegung

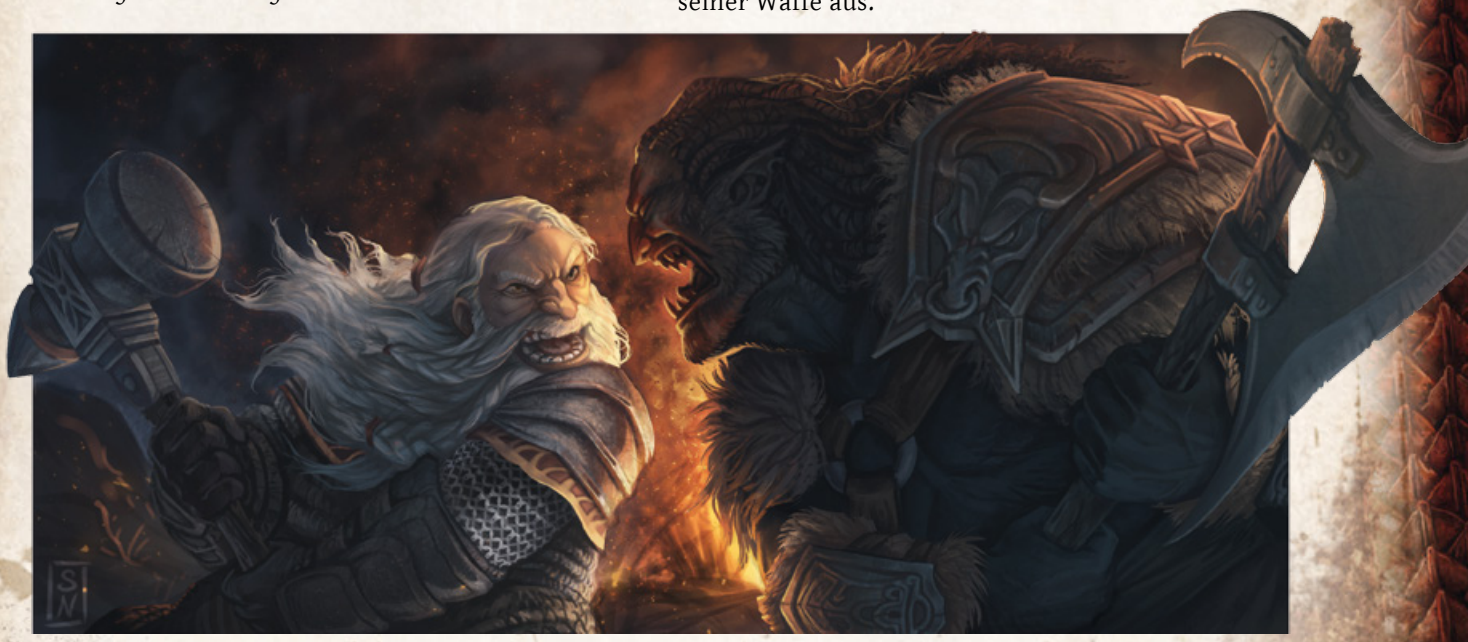
Um zu sprinten, musst du sowohl deine Aktion als auch deine freie Aktion in einer Kampfrunde nutzen. So kannst du dich (maximal) GS x2 Schritt bewegen.

Wenn man die Distanzen, die die Kämpfer innerhalb eines Gefechts zurücklegen, nicht nur erzählerisch darstellen und einen Überblick haben möchte, wie weit die Kämpfer voneinander entfernt sind, kann man die Regeln zur taktischen Bewegung verwenden.
Jeder Kampfteilnehmer kann sich durch den Einsatz seiner Aktion oder seiner freien Aktion so viele Schritt weit bewegen, wie sein GS-Wert (gegebenenfalls modifiziert durch Zustände oder Status) angibt.

Beispiel: Rowena möchte vor einer Riesenamöbe fliehen, denn sie mag keine glitschigen Glibberwesen. Sie nutzt eine freie Aktion um sich zu bewegen. Allerdings verliert sie einen Punkt ihrer GS durch BE. Ihre GS beträgt somit 7, da ihre normale GS 8 beträgt.

Nahkampf

Bei einem Nahkampf stehen sich zwei oder mehr Kämpfer in Angriffsdistanz gegenüber. Um einen Angriff gegen sein Gegenüber auszuführen, ist eine Attacke notwendig. Diese wird ausgeführt, indem gegen den Attackewert eine Probe gewürfelt wird. Die Attacke ist erfolgreich, wenn das Würfelergebnis höchstens so hoch wie der Attackewert ist.
Kann sich das Ziel in dieser Kampfrunde noch verteidigen, kann eine Verteidigung gewürfelt werden, um zu versuchen, dem Angriff zu entgehen. Hierzu legt der Spieler eine Probe gegen den passenden Verteidigungswert, also Parade oder Ausweichen, ab. Gelingt diese, bleibt der Angriff ohne Wirkung. Auch hier gilt, dass höchstens der Wert der Verteidigung gewürfelt werden darf. Misslingt die Verteidigung, würfelt der Angreifer die Trefferpunkte seiner Waffe aus.



Von diesen Trefferpunkten wird der Rüstungsschutz der vom Ziel getragenen Rüstung abgezogen. Die restlichen Punkte erleidet das Ziel an Schadenspunkten, die von seinen Lebenspunkten abgezogen werden müssen.

Rollenspiel

Beispiel: Wir erinnern uns: Geron und Arbosch sind im Wald unterwegs und stolpern über drei orkische Räuber. Nach einer kurzen Schrecksekunde auf beiden Seiten stürmen die drei orkischen Räuber auf unsere beiden Helden zu. Arbosch zieht seine Axt und stemmt sich gegen den Angriff des ersten Orkräubers. Dieser kann jedoch den Schild zur Seite drängen und verwundet Arbosch mit seiner groben Axt.

Regelwerk

Durch den Morgendunst erleiden Arbosch und Geron einen Sichtmodifikator von Stufe 1. Arboschs Kettenhemd schützt ihn mit einem Rüstungsschutz von 4, schränkt ihn aber in seinen Bewegungen auch ein. Daher erleidet er hierdurch zwei Stufen des Zustandes *Belastung*.
Nachdem die Kampfreihenfolge festgelegt wurde und die erste Kampfrunde begonnen hat, geht es nun in den Nahkampf. Arbosch nutzt seine Aktion, um seine Axt zu ziehen, was eine Aktion dauert. In der anderen Hand hält er seinen Schild. Als Nächstes handelt der erste Ork, der direkt einen Angriff ausführt. Er hat einen Attackewert von 13. Da er als Ork über Dunkelsicht I verfügt, kann er den Sichtmodifikator durch das Dämmerlicht ignorieren. Der Spielleiter würfelt eine 9, womit seine Attacke erfolgreich ist.
Arbosch wiederum versucht eine Verteidigung auszuführen, und zwar eine Parade mit einem Schild. Seine Parade liegt bei 12. Da er unter zwei Stufen des Zustandes *Belastung* leidet, wird die Probe um 2 erschwert. Sein Spieler würfelt eine 14, womit seine Verteidigung misslingt. Der Orkräuber trifft Arbosch also. Der Spielleiter würfelt die Trefferpunkte der orkischen Axt aus. Die Axt macht 1W6+5 Trefferpunkte. Da der Spielleiter hier eine 5 würfelt, erzielt er so 10 (5 + 5) Trefferpunkte. Hiervon wird nun der Rüstungsschutz von 4 abgezogen, den Arboschs Kettenrüstung bereitstellt. Arbosch erleidet also 6 Schadenspunkte (10 – 4) und muss damit 6 Lebenspunkte von seiner Lebensenergie abziehen.

Schauen wir uns die einzelnen Schritte eines Kampfablaufes einmal im Detail an:

1. Ziel bestimmen

Zuallererst muss sich ein Kämpfer dazu entscheiden, wen er angreifen will.

Angriffsdistanz

Bei der Angriffsdistanz handelt es sich um den maximalen Abstand zwischen zwei Kämpfern im Nahkampf. Wer mehr als 2 Schritt von einer Kampfhandlung entfernt ist, gilt nicht mehr als direkt am Kampf beteiligt. Die Angriffsdistanz kommt dann zum Tragen, wenn bestimmt wird, ob man Attacken gegen einen Gegner schlagen oder ob man einfach fliehen kann. Wer nicht in Angriffsdistanz ist, kann Gegner im Nahkampf nicht angreifen, dafür aber direkt weglaufen. Außerdem ist die Angriffsdistanz wichtig zur Bestimmung von Passierschlägen.

2. Attacke

Ist der Angreifer in Angriffsdistanz zu seinem Ziel, kann er einen Angriff ausführen.
Um einen Gegner im Nahkampf anzugreifen, muss eine Probe auf Attacke ausgeführt werden. Hierzu würfelst du mit einem W20. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Attackewert, trifft der Angreifer seinen Gegner.

Beispiel: Der Orkräuber greift Arbosch an. Der Ork hat einen Attackewert von 13. Der Spielleiter würfelt eine 9, womit seine Attacke erfolgreich ist.

Interpretation einer misslungenen Attacke
Eine misslungene Attacke ist nicht immer gleichbedeutend mit Danebenschlagen. Es kann bedeuten, dass man in diesem Augenblick keine günstige Position für einen Angriff hatte oder der Gegner sich weggedreht hat.

Nahkampfreichweite

Alle Nahkampfwaffen besitzen eine Reichweite. Diese leitet sich aus der Länge der Waffe ab und bestimmt die damit verbundenen Vor- und Nachteile. Nahkampfwaffen sind in die Kategorien kurz, mittel und lang eingeteilt.

Kurze Waffe
Vorteil: Kurze Waffen erleiden in beengter Umgebung keine Abzüge auf Attacke und Parade.
Nachteil: Im Kampf gegen Waffen mit der Reichweite mittel erleiden sie eine Erschwernis von 2 auf Attacke. Gegen Waffen mit der Reichweite lang erleiden sie eine Erschwernis von 4 auf ihre Attacke.

Mittlere Waffe
Vorteil: Mittlere Waffen erleiden weniger Erschwernisse durch beengte Umgebung als lange Waffen. Außerdem erleiden kurze Waffen Erschwernisse gegen mittlere Waffen.
Nachteil: Im Kampf gegen Waffen mit der Reichweite lang erleiden sie eine Erschwernis von 2 auf ihre Attacke. Sie erleiden bei beengter Umgebung eine Erschwernis von 4 auf Attacke und Parade.

Lange Waffe
Vorteil: Kurze und mittlere Waffen erleiden Erschwernisse gegen lange Waffen.
Nachteil: Lange Waffen erleiden bei beengter Umgebung eine Erschwernis von 8 auf Attacke und Parade.

Gegen	Kurz	Mittel	Lang
Kurz	keine Nachteile	–2 AT für kurz	–4 AT für kurz
Mittel	-2 AT für kurz	keine Nachteile	–2 AT für mittel
Lang	–4 AT für kurz	–2 AT für mittel	keine Nachteile

Kritischer Erfolg

Wie schon im Kapitel **Grundregeln** erklärt, können auch bei Proben im Kampf Kritische Erfolge zustande kommen. Eine gewürfelte 1 bei einer Attacke muss mit einem Bestätigungswurf überprüft werden.

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, treten die folgenden Effekte ein:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.
- Die Trefferpunkte werden samt aller Modifikatoren verdoppelt.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.

Beispiel: Arbosch nutzt nach der ersten Kampfrunde seine Chance und schlägt nach dem orkischen Räuber. Sein Attackewert ist nach Anrechnung aller Modifikatoren 11. Das Glück ist ihm hold, denn sein Spieler würfelt bei der Probe auf Attacke eine 1. Sein Bestätigungswurf wird genauso wie alle anderen Proben um 2 erschwert, da er durch seine Kettenrüstung unter zwei Stufen des Zustandes Belastung *leidet. Weil sein Spieler jedoch bei dem Bestätigungswurf eine 2 würfelt, ist ihm tatsächlich ein kritischer Treffer gelungen. Der Verteidigungswert des Orks wird nun halbiert. Der Spielleiter entscheidet sich dazu, dass der Ork parieren soll. Seine Parade von 7 wird nun auf 4 (3,5 aufgerundet) halbiert. Und tatsächlich, der Spielleiter würfelt eine 6. Also misslingt die Verteidigung. Das wird jetzt schmerzhaft für den Orkräuber. Arbosch verursacht normalerweise mit seiner Axt 1W6+4. Er würfelt eine 5, womit er normalerweise 9 Trefferpunkte verursachen würde. Durch den kritischen Treffer verdoppelt sich dieses Ergebnis jedoch auf stolze 18 Trefferpunkte.*

Patzer

Auf der anderen Seite gibt es im Kampf auch Patzer. Hier muss ebenfalls ein Bestätigungswurf erfolgen.

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen



Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Beispiel: Hätte der Spieler von Arbosch weniger Glück gehabt und bei seiner Attacke eine 20 gewürfelt, hätte dies für ihn schlimm enden können. Es wäre ein Bestätigungswurf nötig gewesen, und zwar gegen die wie zuvor modifizierte Attacke, in dem Fall also gegen 11. Hätte er eine 12 oder höher gewürfelt, wäre ihm ein Patzer unterlaufen und Arbosch hätte 1W6+2 SP erlitten.

Nahkampf-Patzertabelle

Optionale Regel

Anstatt 1W6+2 SP bei einem Patzer, kann auch diese Tabelle benutzt werden:
Ist der Kämpfer unbewaffnet, wird auf das Wurfergebnis 5 addiert, sollte es unter 7 bleiben.

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2 Waffe zerstört	Die Waffe ist unwiederbringlich zerstört. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
3 Waffe schwer beschädigt	Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
4 Waffe beschädigt	Die Waffe ist beschädigt worden. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 2 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
5 Waffe verloren	Die Waffe ist zu Boden gefallen
6 Waffe stecken geblieben	Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, ist 1 Aktion und eine um 1 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
7 Sturz	Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 2 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.

8 Stolpern	Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 2 erschwert.
9 Fuß verdreht	Der Held erhält für 3 Kampfrunden eine Stufe *Schmerz*.
10 Beule	Der Held hat sich im Eifer des Gefechts den Kopf gestoßen. Er erhält für eine Stunde eine Stufe *Betäubung*.
11 Selbst verletzt	Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.
12 Selbst schwer verletzt	Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.

Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

3. Verteidigung

Angreifern, besonders solchen, die mit scharfen Gegenständen nach einem schlagen, möchte man natürlich nicht schutzlos ausgeliefert sein. Hierzu gibt es die Verteidigung. Ein Kämpfer hat hierbei die Wahl zwischen einer Parade und Ausweichen. Diese beiden Verteidigungsarten haben jeweils gewisse Vor- und Nachteile.

- *Parade (PA):* Wird der Held im Nahkampf getroffen, kann er Schaden verhindern, indem er den Angriff pariert. Hierzu wird mit einem W20 gegen den Paradewert gewürfelt. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Paradewert, konnte der Angriff abgewehrt werden. Er richtet keinen weiteren Schaden an. Wer einen Schild führt, kann eine gelungene Attacke des Gegners auch mit einem Schild parieren. Dies ist eine ganz normale Probe auf Parade, jedoch erhöht ein mitgeführter Schild die Parade. Üblicherweise ist der Paradewert mit einem Schild höher als der Paradewert mit einer Waffe.
- *Ausweichen (AW):* In manchen Fällen ist es nötig, zur Seite zu springen, statt einen Angriff zu parieren. Auch hier würfelt der Kämpfer mit einem W20. Als Spielwert nutzt er den Ausweichenwert. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Ausweichenwert, konnte der Kämpfer ausweichen und erleidet keinen Schaden.

Man kann bei jedem Angriff nur einmal eine Verteidigung versuchen, es ist also nicht möglich, mehr als eine Verteidigung gegen einen Angriff auszuführen. Es ist jedoch durchaus möglich, in einer Kampfrunde mehrmals auf unterschiedliche Angriffe von Gegnern zu reagieren. Wiederholte Verteidigung wird aber zunehmend schwerer: Die erste Verteidigung ist nicht erschwert, jede weitere in der laufenden Kampfrunde um 3.

Das bedeutet, dass die erste Verteidigung nicht erschwert ist, die zweite um 3, die dritte um 6, die vierte um 9 usw. Zu Beginn einer neuen Kampfrunde sind diese Modifikatoren hinfällig, und die nächste Verteidigung ist nicht mehr erschwert. Führen diese Erschwernisse dazu, dass der Wert einer Verteidigung auf 0 oder darunter sinkt, kann keine Verteidigung dieser Art mehr ausgeführt werden. Steht eine andere Verteidigung zur Verfügung, deren Wert trotz der Abzüge nicht auf 0 gefallen ist, kann jedoch diese genutzt werden. Die Erschwernisse von vorherigen Verteidigungen in einer Kampfrunde übertragen sich auf alle Verteidigungsarten.
Hierbei ist es egal, ob die Erschwernisse durch Nah- oder Fernkampf entstanden sind.
Die Möglichkeit, mehrere Verteidigungen in einer Kampfrunde zu benutzen, steht nur Helden und Personen mit Schicksalspunkten zur Verfügung. Sie müssen hierfür keine Schicksalspunkte ausgeben, oder aktuell besitzen. Andere Wesen haben nur eine Verteidigung pro Kampfrunde und eventuell weitere durch Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien.

Beispiel: Arbosch versucht, den Angriff des Orkräubers mit seinem Schild zu parieren. Er will also eine Verteidigung ausführen. Sein Paradewert mit dem Schild liegt bei 12. Da er unter zwei Stufen des Zustandes Belastung *leidet, wird die Probe um 2 erschwert. Sein Spieler würfelt eine 14, womit seine Verteidigung misslingt. Müsste er sich in der gleichen Kampfrunde noch einmal verteidigen, wäre diese um 3 erschwert, da er schon eine Verteidigung ausgeführt hat.*

Nichthumanoide Wesen
Nichthumanoide Wesen, insbesondere Ungeheuer, können immer mit ihrem vollen Verteidigungswert verteidigen. Auch wenn sie mehrfach in einer KR verteidigen müssen, sinkt ihr Verteidigungswert nicht. Sie benötigen auch keine Schicksalspunkte für zusätzliche Verteidigungen.

Mehr Verteidigungen für Meisterpersonen

Optionale Regel

Die Regeln legen fest, dass nur Helden und Meisterpersonen, die Schicksalspunkte ansammeln können, mehrere Verteidigungen durchführen dürfen. Um Meisterpersonen ohne Schicksalspunkte zu stärken, kann der Meister beschließen, dass diese ebenfalls mehrere Verteidigungen nutzen können. Diese Änderung wird allerdings zu längeren Kämpfen führen. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Parierwaffen und Schilde

Schilde und Parierwaffen können nicht nur zur Verteidigung eingesetzt werden, sondern auch als Waffen (z.B. im beidhändigen Kampf).

Wer zusätzlich zu seiner Hauptwaffe eine Parierwaffe oder einen Schild führt, kann den passiven Parade-Bonus der Parierwaffe oder des Schilds zur Parade der Hauptwaffe hinzuaddieren. Beim gleichzeitigen Einsatz einer zweiten Parierwaffe und/oder eines Schildes zählt nur der höchste Parade-Bonus. Ansonsten sind Parierwaffen und Schilde über ihre entsprechende Kampftechnik auch als Waffe für den beidhändigen Nahkampf oder als einzelne Nahkampfwaffe einsetzbar.
Ein Schild hat zusätzlich den Vorteil, dass der Held den Parade-Bonus verdoppeln kann, wenn er statt der Parade der Hauptwaffe den Paradewert der Kampftechnik Schilde benutzt. Bei der Verteidigung mit einem Schild ist es also wichtig zu entscheiden, ob man den Bonus passiv nutzt und den einfachen Bonus auf die Parade der Hauptwaffe bekommt, oder aktiv mit der Kampftechnik Schilde pariert und so den Bonus des Schilds doppelt bekommt.

Beispiel: Carolan und Arbosch wollen sich bei einer Kampfübung duellieren. Carolan trägt ein Florett und einen Linkhand. Arbosch eine Streitaxt und einen Holzschild.
Carolan hat mit Fechtwaffen eine AT/PA von 14/8. Das Florett gibt einen Bonus auf Attacke, also hat er AT 15, PA 8. Er greift mit seiner Hauptwaffe, dem Florett, an, und benutzt für den Kampf den passiven Parade-Bonus der Parierwaffe von +1. Somit hat er eine AT/PA von 15/9 in Fechtwaffen mit dem Florett (und dem Linkhanddolch).
Arbosch kann seinen Schild ebenfalls passiv benutzen. Mit der Kampftechnik Hiebwaffen hat er ebenfalls AT/PA von 14/8, die Streitaxt gibt ihm noch einen Abzug auf –1 auf PA, also hat er 14/7. Der passive Holzschild gibt ihm einen passiven Parade-Bonus von +1 auf die Parade, was den Verlust durch die Streitaxt ausgleicht. Also doch wieder 14/8. Arboschs Spieler entscheidet sich aber, den Schild aktiv zur Parade zu benutzen. In der Kampftechnik Schilde hat er eine Parade von 8. Der Holzschild gibt ihm dann den zweifachen PA-Bonus, also 2. Damit kommt er auf einen Paradewert von 10 für die Kampftechnik Schilde. Deutlich besser als die 7 bei der Streitaxt mit der Kampftechnik Hiebwaffen. Er kämpft also mit AT 14 (mit der Kampftechnik Streitaxt) und Parade 10 (mit der Kampftechnik Schilde).
Sowohl Arbosch als auch Carolan könnten auch im beidhändigen Kampf aufeinander losgehen. Dann wären die Parierwaffe und der Schild auch als Waffen einsetzbar (und müssten entsprechende Waffenmodifikatoren berücksichtigen, was vor allem für den Schild wichtig ist, da diese AT-Mali nach sich zieht).

Zur Erinnerung: Parade mit dem Schild
Der Paradewert von Schilden wird wie bei allen anderen Kampftechniken auch berechnet. Die Parade mit der Kampftechnik Schilde ist jedoch um den doppelten Parade-Bonus des jeweiligen Schildes modifiziert und erleidet keine Abzüge durch das Führen mit der falschen Hand. Fernkampfangriffe und Attacken großer Gegner können mit einem Schild geblockt werden. Ein zweiter Schild erhöht diesen Bonus nicht. Mit einem Schild kann man auch angreifen.

Kritischer Erfolg

Wie schon im Kapitel **Grundregeln** erklärt, können auch bei Proben im Kampf Kritische Erfolge zustande kommen. Dies gilt natürlich auch für Verteidigungsproben. Eine gewürfelte 1 bei einer Verteidigung muss mit einem Bestätigungswurf überprüft werden.

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, tritt folgender Effekt ein:

- Der Kämpfer kann sofort einen Passierschlag gegen den Gegner ausführen

Beispiel: Arbosch kämpft weiter mit dem orkischen Räuber. Dieser trifft ihn noch einmal mit seiner Axt, doch Arbosch wehrt sich mit einer Parade mit dem Schild. Sein Paradewert ist nach Anrechnung aller Modifikatoren 9. Sein Spieler würfelt bei der Probe auf Parade eine 1. Bei seinem Bestätigungswurf auf Parade werden wieder alle Modifikatoren angerechnet. Da sein Spieler jedoch bei dem Bestätigungswurf eine 5 würfelt, ist ihm tatsächlich ein kritischer Erfolg gelungen. Nicht nur, dass Arbosch den Angriff des Orks abblockt, er darf zusätzlich noch einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt der folgende Effekt ein:

- Der Verteidiger verteidigt ganz normal.

Patzer

Auf der anderen Seite gibt es im Kampf auch Patzer. Hier muss ebenfalls ein Bestätigungswurf erfolgen.

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Verteidigung-Patzertabelle
Optionale Regel

Anstatt 1W6+2 SP bei einem Patzer, kann auch diese Tabelle benutzt werden:
Ist der Kämpfer unbewaffnet, wird auf das Wurfergebnis 5 addiert, sollte es unter 7 bleiben.

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2 Waffe zerstört	Die Waffe ist unwiederbringlich zerstört. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
3 Waffe schwer beschädigt	Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
4 Waffe beschädigt	Die Waffe ist beschädigt worden. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 2 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
5 Waffe verloren	Die Waffe ist zu Boden gefallen.
6 Waffe stecken geblieben	Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, ist 1 Aktion und eine um 1 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
7 Sturz	Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 2 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
8 Stolpern	Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 2 erschwert.
9 Fuß verdreht	Der Held erhält für 3 Kampfrunden eine Stufe *Schmerz*.
10 Beule	Der Held hat sich im Eifer des Gefechts den Kopf gestoßen. Er erhält für eine Stunde eine Stufe *Betäubung*.
11 Selbst verletzt	Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.
12 Selbst schwer verletzt	Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.

Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Beispiel: Hätte Arboschs Spieler bei der Parade mit dem Schild weniger Glück und würde eine 20 würfeln, müsste er auch hier einen Bestätigungswurf ausführen. Bei seinem Bestätigungswurf werden wieder alle Modifikatoren angerechnet.

4. Schaden
Jeder Kämpfer will natürlich vermeiden, vom Gegner verwundet zu werden. Aber manchmal halten die Götter einfach nicht die schützende Hand über ihn, oder die Würfel meinen es nicht gut. Dann erleidet der Kämpfer durch die Waffen seines Gegners Schaden. Alle Waffen verfügen über sogenannte Trefferpunkte, die sie bei einem erfolgreichen Angriff verursachen. Diese werden ausgewürfelt und vom Ergebnis wird der Rüstungsschutz des Getroffenen abgezogen Was übrig bleibt, wird als Schadenspunkte von dessen LE abgezogen.

Beispiel: Der Ork hat Arbosch mit seiner Axt getroffen. Der Spielleiter würfelt die Trefferpunkte der orkischen Axt aus. Die Axt verursacht 1W6+5 Trefferpunkte. Da der Spielleiter hier eine 5 würfelt, erzielt er so 10 (5 + 5) Trefferpunkte. Hiervon wird nun der Rüstungsschutz von 4 abgezogen, den Arboschs Kettenrüstung bereitstellt. Arbosch erleidet also 6 Schadenspunkte (10 – 4) und muss damit 6 Lebenspunkte von seiner Lebensenergie streichen. Ohne die Kettenrüstung wäre es deutlich schmerzhafter ausgegangen.

Geringe Lebensenergie
Hat man ein Viertel der Lebenspunkte verloren, erhält man eine Stufe des Zustandes *Schmerz*. Das Gleiche geschieht, wenn man die Hälfte und Dreiviertel der Lebenspunkte verloren hat und wenn die Lebenspunkte auf 5 oder weniger sinken. Steigen die Lebenspunkte wieder über diese Begrenzungen, verschwindet damit auch die entsprechende Stufe *Schmerz*.
Ab 0 Lebenspunkten liegt ein Held im Sterben. Zu den Zuständen siehe Seite **31**.

Spezielle Nahkampfregeln

Kampftechniken
Seit Jahrtausenden stellen Menschen und andere Spezies Aventuriens Waffen her. Vom einfachen Stein bis zum filigranen horasischen Florett hat die aventurische Waffentechnik so eine Vielzahl unterschiedlicher Gerätschaften ersonnen, um seinem Gegenüber das Leben so kurz wie möglich zu machen. Jede dieser Waffen kann in bestimmte Kategorien eingeordnet werden, die man Kampftechniken nennt.

Erklärung der Kampftechniken
Bevor wir mit den Beschreibungen der Kampftechniken beginnen, zunächst eine Erklärung, was die einzelnen Angaben bedeuten:

Besonderheiten: An dieser Stelle sind spezielle Regeln für diese Kampftechnik aufgeführt, die für alle Waffen dieser Kategorie gelten.

Leiteigenschaft: Die Leiteigenschaft der jeweiligen Kampftechnik beeinflusst sowohl den Paradewert als auch den Schadensbonus. Bei manchen Kampftechniken kann man aus mehreren möglichen Leiteigenschaften wählen.

Sie bieten die Möglichkeit, durch besonders hohe Fingerfertigkeit, Gewandtheit oder Körperkraft zusätzlichen Schaden zu verursachen, und gewähren zudem pro vollen 3 Punkten über 8 in der entsprechenden Eigenschaft je einen Bonus von 1 auf den Parade- (oder Fernkampf-)Wert. Die Fernkampftechniken sind auf Seite **245** gelistet. Sie haben weder Schadensschwelle noch Schadensbonus.

Steigerungsfaktor: Steigerungskosten der Kampftechnik

Beispiel: Geron führt ein Langschwert mit sich. Die Leiteigenschaft der Kampftechnik Schwerter ist GE oder KK. Geron hat einen höheren GE-Wert (13), sodass er diesen für die Berechnung seines Bonus auf die Parade heranzieht. Er bekommt einen Bonus von 1 auf seinen Paradewert, da er 3 volle Punkte über 8 in der Leiteigenschaft ist (von 8 zu 13 sind es 3 volle Punkte – und 2 Punkte über, die nicht berücksichtigt werden). Besäße er einen GE-Wert von 14, so wären es sogar 2 Bonuspunkte (von 8 zu 14 sind es 2 x 3 volle Punkte).

Je nach Kampftechnik kann ein Held außerdem durch seine Leiteigenschaft einen Bonus auf seine Trefferpunkte erhalten. Bei allen Nahkampfwaffen ist eine Schadensschwelle angegeben. Besitzt der Träger der Waffe mehr Punkte in seiner Leiteigenschaft als die Schadensschwelle beträgt, so erzielt er bei jedem erfolgreichen Treffer pro Punkt über der Schadensschwelle 1 Trefferpunkt Schadensbonus. Die jeweilige Schadensschwelle wird bei den einzelnen Waffen angegeben.

Beispiel: Layariel ist ein Rapier in die Hände gefallen. Das Rapier ist eine Fechtwaffe, und Fechtwaffen haben als Leiteigenschaft Gewandtheit. Die Schadensschwelle des Rapiers ist GE 15. Layariel weist eine Gewandtheit von 16 auf, was 1 Punkt über der Schadensschwelle liegt. Sie erhält also 1 Punkt Schadensbonus, sodass sie nicht 1W6+3 TP anrichtet, sondern 1W6+4 TP.

Nahkampftechniken

Dolche

Mit dieser Technik werden alle Klingenwaffen geführt, die kürzer als ein Kurzschwert sind. Dazu zählen sowohl beidseitig als auch einseitig geschliffene Klingen und kurze Stichwaffen, also alles vom einfachen Besteckmesser bis zum Langdolch.

Besonderheiten: Mit Dolchen können Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen und Zweihandschwerter nicht pariert werden.

Leiteigenschaft: Gewandtheit

Steigerungsfaktor: B

Fechtwaffen

Besonders im Horasreich sind diese leichten und eleganten Waffen sehr beliebt. Sie sind zwar kaum in der Lage, schwere Rüstungen zu durchstoßen, erfahrene Fechter können mit ihnen jedoch sehr gezielt empfindliche Stellen des Gegners angreifen.

Besonderheiten: Mit Fechtwaffen können Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen und Zweihandschwerter nicht pariert werden. Proben auf Verteidigung gegen Fechtwaffen-Attacken sind um 1 erschwert.

Leiteigenschaft: Gewandtheit

Steigerungsfaktor: C

Hiebwaffen

In diese Kategorie fallen vom einfachen Knüppel bis zum meisterlich geschmiedeten Rabenschnabel alle einhändig geführten Wuchtwaffen, egal ob stumpf oder mit Axtblatt.

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Kettenwaffen

Aufgrund ihrer durchschlagenden Wirkung beliebt und wegen ihrer Unberechenbarkeit gefürchtet, sind Kettenwaffen mittlerweile bei vielen ritterlichen Turnieren verboten. Unter dieser Technik werden vor allem der Morgenstern und die berüchtigte Ochsenherde, ein Morgenstern mit drei Kugeln, geführt.

Besonderheiten: Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Kugeln kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Kettenwaffen um 2 erschwert. Schilde können darüber hinaus gegen Kettenwaffen nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen. Angriffe mit Kettenwaffe gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer. Mit Kettenwaffen ist keine Parade möglich.

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Lanzen

Besonders von den Panzerreitern des nördlichen Mittelreiches geführt, ist die Lanze eine besonders gefürchtete Waffe. Zu Pferd wird sie üblicherweise einhändig geführt, während Infanteristen sie zweihändig als recht unhandliche Pike führen können.

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: B

Raufen

Bei der sicher ältesten Methode des Kampfes traktieren sich die unbewaffneten Kontrahenten mit Schlägen und Tritten, versuchen sich gegenseitig zu würgen, zu Fall zu bringen oder festzuhalten.

Besonderheiten: Unbewaffnete erleiden bei einer erfolgreichen Parade mit Raufen gegen Bewaffnete trotzdem den vollen Schaden (und sollten stattdessen besser ausweichen). Wird eine Raufenattacke mit einer Waffe abgewehrt, erleidet der Angreifer den halben Waffenschaden der Waffe des Gegners. Mittels Raufen richtet ein Kämpfer grundsätzlich einen Schaden von 1W6 TP an, der aber wie üblich über die Leiteigenschaft modifiziert werden kann.

Leiteigenschaft: Gewandtheit/Körperkraft

Steigerungsfaktor: B

Zur Verdeutlichung: Tjalva hat in der Kampftechnik Schilde einen Kampftechnikwert von 12. Ihr Mut- und Körperkraftwerte betragen jeweils 14. Ihre Attacke mit dem Schild ist somit 14 (KTW 12 + 2 , wegen jeweils 3 vollen Punkten Mut über 8) und ihre Parade mit dem Schild 8 (KTW 12/2 + 2 wegen jeweils 3 vollen Punkten Körperkraft über 8).
Mit diesen Werten werden noch der doppelte PA-Bonus und der AT-Abzug des Schilds verrechnet, z.B. eines Thorwalerschild (–5/+2, was zu +4 wird). Damit hätte Tjalva AT/PA 9/12.

Schilde
Einige Kämpfer verwenden Schilde zum Schutz vor Nahkampfangriffen, aber auch vor Beschuss. Unter diese Technik fallen Schilde aus Leder, Holz, Metall und auch aus Flechtwerk. Man kann zwar mit Schilden auch angreifen, sie sind dafür jedoch meist nur bedingt geeignet.
Besonderheiten: Der Attacke- und Paradewert von Schilden wird wie bei allen anderen Kampftechniken auch berechnet. Die Parade mit der Kampftechnik Schilde ist jedoch um den doppelten Parade-Bonus des jeweiligen Schildes modifiziert und erleidet keine Abzüge durch das Führen mit der falschen Hand. Fernkampfangriffe und Attacken großer Gegner können mit einem Schild geblockt werden. Ein zweiter Schild erhöht diesen Bonus nicht. Um Fernkampfangriffe abzuwehren muss aktiv mit dem Schild pariert werden, eine Parade mit der Hauptwaffe reicht nicht aus. Mit einem Schild kann man auch angreifen.
Leiteigenschaft: Körperkraft
Steigerungsfaktor: C

Schwerter
Als treuen Begleiter schätzen Krieger und Ritter das Schwert, und für viele ist es ein Symbol für Kampf und Herrschaft. Unter diese Kampftechnik fallen einhändig geführte Klingenwaffen ab der Länge eines Kurzschwertes, mit Ausnahme von Fechtwaffen, egal ob gerade oder gebogen oder mit einseitig oder beidseitig geschliffener Klinge.
Leiteigenschaft: Gewandtheit/Körperkraft
Steigerungsfaktor: C

Stangenwaffen
Speere, Stäbe und die verschiedenen Spieße der Landwehr sowie vieler Söldnereinheiten fallen unter diese Kampftechnik. Allen gemein ist ein langer Schaft, mit dem sich Gegner auf Abstand halten lassen.
Leiteigenschaft: Gewandtheit/Körperkraft
Steigerungsfaktor: C

Zweihandhiebwaffen
Besonders bei primitiven Kulturen werden die unausgewogenen Zweihandwaffen gerne im Kampf geführt, da sie oft ein abschreckendes Äußeres mit einer tödlichen Wuchtwirkung verbinden. Zu den Zweihandhiebwaffen gehören u.a. der Kriegshammer oder der zwergische Felsspalter.
Leiteigenschaft: Körperkraft
Steigerungsfaktor: C



Zweihandschwerter
Alle Klingenwaffen, die mit zwei Händen gehalten werden, vom klassischen Zweihänder bis zum Doppelkhunchomer, fallen unter diese Kampftechnik. Auch Anderthalbhänder werden mit dieser Kampftechnik geführt.
Leiteigenschaft: Körperkraft
Steigerungsfaktor: C



Rüstung und Belastung

Wer fürchten muss, in einen Kampf zu geraten, sollte darauf achten, sich zu schützen. Die Völker Deres haben daher eine Vielzahl verschiedener Rüstungen und Helme aus verschiedenen Materialien entwickelt. Diese unterscheiden sich sowohl in der Schutzwirkung, die durch den Rüstungsschutz dargestellt wird, als auch in ihrem Gewicht und ihrer Sperrigkeit. Träger schwerer Rüstung erleiden den Zustand *Belastung* in unterschiedlich hohen Stufen.

Rüstungen

Mittels einer Rüstung erhält ein Abenteurer einen Rüstungsschutz- und Belastungswert. Abzüge auf GS und INI können ebenfalls noch zusätzlich entstehen.

Beispiel: Wer eine Stoffrüstung trägt, verfügt über einen RS von 2 und eine Belastung *von 1. Die Belastung von 1 sorgt laut der Beschreibung des Zustands dafür, dass alle Proben auf Talente, die durch* Belastung *erschwert sind eine Erschwernis von 1 erhalten. Außerdem gibt es Abzüge von –1 auf AT, Verteidigung, INI, GS.*
Wer eine Lederrüstung trägt erhält die gleichen Erschwernisse und Abzüge durch die BE von 1, aber er bekommt zusätzliche Abzüge auf GS und INI, sodass er insgesamt Abzüge von 2 auf beide Werte hat.

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge
Normale Kleidung, Felle oder nackt	0	0	–
Schwere Kleidung, Winterkleidung	1	0	–1 GS, –1 INI
Stoffrüstung, Gambeson	2	1	–
Lederrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI
Kettenrüstung	4	2	–
Schuppenrüstung	5	2	–1 GS, –1 INI
Plattenrüstung	6	3	–

Flucht

Nicht jeden Kampf will man bis zum bitteren Ende austragen. Wer aus einer Kampfhandlung fliehen will, muss sich jedoch vorsehen. Befindet sich der Kampfteilnehmer nicht in einer direkten Kampfhandlung, muss er sich also keiner Gegner erwehren und greift selbst keine Feinde an, dann kann er sich nach den regulären Regeln bewegen.
Ist er aber direkt in Kampfhandlungen verwickelt, muss er sich zunächst lösen. Der Versuch kostet den Helden 1 Aktion, zusätzlich ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* nötig. Die Probe ist um die Anzahl der Gegner in Angriffsdistanz erschwert.
Wenn die Probe gelingt, darf der Held sich GS Schritt weit bewegen. Bei seiner Bewegung muss er darauf achten, ob er weitere Passierschläge bekommt, wenn er sich durch die Angriffsdistanz von Gegnern bewegt.
Beim Misslingen der Probe kann sich der Held nur GS/2 bewegen und erleidet einen Passierschlag.

Passierschlag

Es gibt verschiedene Gründe, warum ein Passierschlag ausgeführt werden kann.
So erleidet ein Kämpfer beispielsweise einen Passierschlag, wenn die Probe bei der Flucht misslingt, oder ein Kritischer Erfolg des Gegners bei der Parade gelingt, oder bestimmte Manöver des Kämpfers misslingen, oder er einfach durch die Angriffsdistanz eines neuen Gegners rennt ohne sich ihm zu stellen

Für einen Passierschlag braucht man keine Handlungen aufwenden. Man kann beliebig viele Passierschläge pro Runde durchführen.

Ein Passierschlag ist ein Nahkampfangriff, der keine Handlung erfordert und auf den nicht mit einer Verteidigung reagiert werden kann. Es handelt sich um eine um 4 erschwerte Attacke. Der Passierschlag lässt sich nicht mit Kampfsonderfertigkeiten kombinieren (z.B. Finten oder Wuchtschlägen). Es gibt keine Kritischen Erfolge oder Patzer bei Passierschlägen.

Beispiel: Arboschs Ork will fliehen, sodass Arbosch einen Passierschlag ausführen kann, wenn dem Spielleiter die Probe auf Körperbeherrschung (Kampfmanöver) *für den Ork misslingt. Die Probe misslingt tatsächlich und so hat Arbosch einen Passierschlag frei. Arboschs Attackewert ist 15, der Passierschlag ist aber um 4 erschwert (15 – 4 = 11). Der Spieler würfelt eine 3 und trifft den fliehenden Ork in den Rücken. Dieser erleidet normalen Waffenschaden.*

Hinterhalt

Gelegentlich kommt es vor, dass eine Räuberbande den Helden einen Hinterhalt legt oder besagte Helden sich auf die Lauer legen, um selbst jemanden zu überfallen. Wann immer dies geschieht, kommt die Regel für Hinterhalt zum Tragen. Hierbei wird eine Vergleichsprobe *Verbergen (sich Verstecken)* und *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)* durchgeführt. Es können wie üblich weitere Modifikatoren eingerechnet werden (Versteckmöglichkeiten, wie viel Zeit hatten diejenigen, die den Hinterhalt gelegt haben usw.).
Gewinnt die Partei, die überfallen werden soll, die Vergleichsprobe, so hat sie den Hinterhalt bemerkt. Verliert sie, läuft sie ohne Argwohn in den Hinterhalt und erleidet den Status *Überrascht* (siehe Seite **36**). Bei Gruppen ist es unnötig, dass alle Beteiligten diese Proben ablegen. Stattdessen legt für die versteckende Gruppe das Mitglied mit dem niedrigsten Fertigkeitswert in *Verbergen* die Probe auf *Verbergen* ab, während für die andere Gruppe das Mitglied mit dem höchsten Fertigkeitswert in *Sinnesschärfe* die Probe auf *Sinnesschärfe* ablegt.

Gegebenfalls kann der Spielleiter auch die Probe modifizieren, wenn bestimmte Situation eintreten. So können Zustände oder Verletzungen eine Rolle bei der Probe spielen.

Beengte Umgebung

In kleinen Räumen, Gängen und ähnlichem Umfeld kann der Spielleiter entscheiden, dass es sich um eine beengte Umgebung handelt. Waffen mit der Reichweite kurz erleiden hier keine Abzüge. Größere Waffen erleiden Abzüge.

Art	Modifikator
Kurze Waffen	+/–0 auf AT; +/–0 auf PA
Mittlere Waffen	–4 auf AT; –4 auf PA
Lange Waffen	–8 auf AT; –8 auf PA
Kleine Schilde	–2 auf AT; –2 auf PA
Mittlere Schilde	–4 auf AT; –3 auf PA
Große Schilde	–6 auf AT; –4 auf PA

Beidhändiger Kampf

Als besondere Herausforderung an Koordination und Geschick gilt vielen Kriegern der Kampf mit zwei Waffen. Zahlreiche Kämpfer Aventuriens schwören hierbei auf zwei gleichartige Waffen wie zwei Dolche oder zwei Beile, während andere Kämpfer eher Kombinationen beispielsweise aus einer Fechtwaffe und einem Parierdolch bevorzugen.

Beidhändiger Nahkampf

Einige Helden versprechen sich durch den Kampf mit zwei Nahkampfwaffen Vorteile. Der beidhändige Nahkampf ist allerdings nicht einfach, und nur ein geübter Kämpfer kann daraus größeren Nutzen ziehen.

- Es dürfen keine Waffen verwendet werden, die man mit zwei Händen führen muss. Auch Kettenwaffen können für beidhändigen Kampf nicht genutzt werden (außer in Kombination mit einem Schild).
- Der Held kann mit 1 Aktion mit beiden Waffen zuschlagen, muss für sie aber getrennt eine Attacke der entsprechenden Kampftechniken würfeln. Das Ziel kann regulär Verteidigungen gegen die einzelnen Angriffe verwenden. Für jeden Treffer werden die Trefferpunkte einzeln bestimmt und mit RS und Lebensenergie des Getroffenen verrechnet.
- Für beide Angriffe gilt eine Erschwernis von 2 auf die Attacke und alle Verteidigungen des Angreifers in der laufenden Kampfrunde, da die Koordination und das ungewöhnliche Gewicht stören, so lange der Held mit beiden Waffen angreift. Die Erschwernis entfällt, wenn er pro Kampfrunde nur eine Waffe im Angriff nutzt.
  Diese Erschwernis gilt nicht bei der Verteidigung mit einem Schild, sehr wohl aber beim Angriff mit diesem. Durch die Sonderfertigkeiten Beidhändiger Kampf I-II kann dieser Abzug gesenkt werden.
- Für die Waffe in der falschen Hand gilt eine zusätzliche Erschwernis von 4 auf Attacke und Parade. Durch den Vorteil Beidhändig kann diese Erschwernis aufgehoben werden. Diese Erschwernis gilt nicht bei der Verteidigung mit einem Schild, sehr wohl aber beim Angriff mit diesem.
- Die beiden Attacken können gegen unterschiedliche Gegner in Angriffsdistanz ausgeführt werden.
- Als Kampfsonderfertigkeiten dürfen bei beiden Angriffen nur Basismanöver ausgeführt werden.
- Wer mit beidhändigem Kampf pariert, kann sich aussuchen, mit welcher Waffe er dies tun möchte. Auch hier gelten die entsprechenden Abzüge von beidhändigem Kampf und Kampf mit der falschen Hand.
- Sollte der Kämpfer einen Patzer würfeln, so kann er keine zweite Attacke würfeln. Würfelt er den Patzer erst bei der zweiten Attacke, dann gilt die erste dennoch als gelungen.

Beispiel: Arbosch hat sich eine zweite Axt zugelegt. Sein Freund Geron hält wenig davon, was ein Grund mehr für Arbosch ist, ihm zu beweisen, was für ein mächtiger Kämpfer er ist. In einem Übungskampf greift Arbosch seinen Freund an. Er kann mit den beiden Äxten gleichzeitig innerhalb einer Aktion zuschlagen, muss jedoch jeden Schlag einzeln als Attacke auswürfeln. Der Attackewert des ersten Schlags mit seiner Rechten ist um 2 erschwert, da es nicht leicht ist, zwei Äxte gleichzeitig zu führen. Der Attackewert des zweiten Schlages, den er mit seiner Linken ausführt, ist sogar um 6 erschwert, da Arbosch Rechtshänder ist.

Vorteilhafte Position

Wer sich als Kämpfer in einer vorteilhaften Position befindet, bekommt Erleichterungen von jeweils 2 auf Attacke und Verteidigungen. Als vorteilhafte Position kann ein Felsen oder Tisch dienen, aber auch die Steigung eines Hügels, den seine Gegner hinaufstürmen. Die vorteilhafte Position kann auch beim Schwimmen, beim Klettern in der Takelage eines Schiffes, beim Fliegen usw. entstehen.
Um während eines Kampfes in eine vorteilhafte Position zu gelangen, beispielsweise den erwähnten Tisch, sind mindestens 1 Aktion und je nach Situation eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* notwendig. Bei einer misslungenen Probe erleidet der Kämpfer keine zusätzlichen Nachteile. Bei einem Patzer kann der Meister dem Gegner einen Passierschlag zugestehen.
Bei bestimmten Situationen kann der Meister statt der Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* auch andere Talente bestimmen.

Angriff von Hinten

Gelegentlich kann es vorkommen, dass ein Kämpfer einen Gegner von hinten angreifen kann. Wenn dies geschieht, so ist die Verteidigung des Gegners um 4 erschwert, da er den Angriff nur schlecht sieht oder spät wahrnimmt.

Sicht

Die Sicht auf ein Ziel, ob im Nah- oder Fernkampf, kann durch verschiedene Faktoren erschwert werden, wie beispielsweise Laub, Nebel oder Dunkelheit. Sichtverhältnisse jenseits freier Sicht, gutes Licht vorausgesetzt, sind in vier Stufen eingeteilt. Die Erschwernisse für Nahkampfattacken und Fernkampf können situativ auch als Erschwernis auf Talentproben angewandt werden, wenn für diese Sicht eine wichtige Rolle spielt.

Sichtmodifikator

Stufe	Wirkung	Beispiele	Modifikatoren
Stufe 1	leichte Störung der Sicht	leichtes Blattwerk, Morgendunst	–1 auf Nahkampf-AT und Verteidigung
Stufe 2	Ziel als Silhouette erkennbar	Nebel, Mondlicht	–2 auf Nahkampf-AT und Verteidigung
Stufe 3	Ziel schemenhaft erkennbar	starker Nebel, Sternenlicht	–3 auf Nahkampf-AT und Verteidigung
Stufe 4	Ziel unsichtbar	dichter Rauch, völlige Dunkelheit	Nahkampf-AT werden halbiert, Verteidigung ist nur durch einen Zufallserfolg bei einer gewürfelten 1 auf 1W20 möglich

Kampf im Wasser

Wer sich im Wasser aufhält, kann sich in der Regel schlechter bewegen als an Land und erleidet Erschwernisse auf Attacke und Parade. Bei etwa hüfthohem Wasser beträgt diese Erschwernis jeweils 2. Unter Wasser steigen die Erschwernisse auf jeweils 6. Ein Einsatz von Fernkampfwaffen unter Wasser ist ausgeschlossen (es sei denn, es ist explizit bei der Waffe erwähnt).

Gegenstände im Kampf aufheben

Durch die Sonderfertigkeit Entwaffnen, einen Patzer oder eine andere Situation, kann es passieren, das ein Held seine Waffe verliert und sie so schnell wie möglich wieder aufheben will. Auch andere Gegenstände, die der Held innerhalb des Kampfes aufheben möchte, sind von dieser Regel betroffen.

Ein Held kann versuchen, einen Gegenstand im Kampf wieder aufzuheben, indem er 1 Aktion aufwendet und dem Spieler eine Probe auf *Körperbeherrschung* gelingt. Die Probe kann durch die Umstände erschwert sein. Die genaue Erschwernis legt der Meister fest. Sollte bei Misslingen der Probe ein Gegner in Angriffsdistanz stehen, kann dieser einen Passierschlag ausführen.

Die maximale Reichweite, in der sich eine Waffe oder Gegenstand befinden darf, um ihn innerhalb der Kampfrunde aufzuheben, ist die Reichweite, die einem Helden in der Kampfrunde noch zur Verfügung steht. Um die Distanz zu überbrücken, sind entsprechende Handlungen notwendig (in der Regel eine freie Aktion).

Achtung: Immer die Angriffsdistanz beachten. Es können Passierschläge erfolgen, wenn der Held einfach durch eine Angriffsdistanz eines neuen Gegners rennt und er sich ihm nicht stellt.

Größenkategorie

Jedes Wesen wird in eine der folgenden Größenkategorien eingeordnet: winzig, klein, mittel, groß, riesig.

Je nach Größe des Gegners gelten für einen Helden Modifikatoren auf Attacke oder Einschränkungen auf die Wahl der Verteidigung.

Größenkategorien

Größenkategorie	Beispiele	Modifikatoren
Winzig	Ratte, Kröte, Spatz	–4 AT
Klein	Rehkitz, Schaf, Ziege	+/–0 AT
Mittel	Mensch, Zwerg, Esel	+/–0 AT
Groß	Oger, Troll, Rind	Nur Parade mit dem Schild oder Ausweichen zulässig
Riesig	Drache, Riese, Elefant	Nur Ausweichen zulässig

Reiterkampf

Viele Völker praktizieren den Kampf zu Pferd. In den meisten Hinsichten unterscheidet sich der Kampf vom Pferd aus wenig vom Nah- und Fernkampf zu Fuß. Jedoch ist das Reittier unter dem Reiter ein lebendes Wesen mit eigenem Willen, das im dichten Gedränge der Schlacht beherrscht werden will.

Zwölfgöttergläubige scheuen davor zurück, Pferde anzugreifen, da sie als die heiligen Tiere der Göttin Rahja gelten. Nichtzwölfgöttergläubige scheren sich nicht zwingend darum und können durchaus bereit sein, Pferde im Kampf anzugreifen.

Ablauf des Reiterkampfs

Grundsätzlich gelten beim Reiterkampf die gleichen Regeln wie bei einem Kampf Mann gegen Mann. Folgende Ausnahmen gibt es jedoch:

- Der Reiter verwendet zur Initiativ-Bestimmung den INI-Basiswert des Pferdes.
- Ein Reiter gilt gegen Fußkämpfer als in vorteilhafter Position.
- Vom Reittier aus können keine Spezialmanöver eingesetzt werden (es sei denn, das Manöver ist extra für den Reiterkampf gedacht). Allerdings sind Basismanöver möglich.
- Der Einsatz von Zweihandwaffen ist vom Pferderücken nicht möglich.
- Mit Schilden lassen sich nur Angriffe von vorne und der Seite des Schildarms blocken. Angriffe von der Seite des Waffenarms kann man nur mit der dort geführten Waffe parieren oder ihnen ausweichen.
- Paraden sind vom Rücken eines Reittiers aus wie gewohnt möglich, das Ausweichen auf Reittieren ist immer um 2 erschwert, es sei denn, man springt vom Reittier herunter. In diesem Fall kann die Erschwernis ignoriert werden.
- Allgemein gilt, dass Rüstungen zu Pferde weniger behindern, da das Pferd einen Teil des Gewichtes trägt. Daher gilt die *Belastung* für Kampfproben vom Pferderücken aus als um 1 reduziert.
- Proben auf *Reiten (Kampfmanöver)* sind immer dann notwendig, wenn das Pferd verletzt oder ihm ein besonderer Befehl erteilt wird oder es vom Schritt zum Trab oder Galopp wechseln soll.
- Das Wechseln von Schritt zu Trab zu Galopp kann mit einer freien Aktion ausgeführt werden (sowohl vom Helden als auch vom Tier wird diese freie Aktion verbraucht).
- Wird das Reittier im Kampf verletzt und erleidet SP, dann muss eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* abgelegt werden, ansonsten stürzt der Reiter (siehe auch Sturzschaden auf Seite **340**). Für jeweils 5 volle SP ist die Probe um 1 erschwert.
- Im Fall von Passierschlägen, können Fußkämpfer nur das Reittier angreifen, nicht aber den Reiter.
- Statt eines eigenen Angriffs kann der Reiter auch dem Pferd mit einer Aktion einen *Befehl* geben. Dazu ist eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* notwendig. Ist die Probe misslungenen wird der Befehl nicht ausgeführt, der Reiter erleidet aber keine weiterführenden Konsequenzen.

- Niederreiten: Wenn ein Reiter den *Befehl* zum Niederreiten gibt, dann wird das Reittier eine Attacke mit seinem entsprechenden Attackewert in Niederreiten ausführen. Es benötigt dazu mindestens 4 Schritt Anlauf und muss sich im Galopp befinden. Der Schaden ist der Beschreibung des jeweiligen Reittiers zu entnehmen. Gegen einen solchen Angriff kann man als Verteidigung nur Ausweichen einsetzen. Das Pferd macht keinen Halt und rennt mit voller GS bis zum Ende der KR weiter. Hierdurch benötigt der Reiter 1 Aktion, um sein Pferd zu wenden, um wieder auf den Fußkämpfer zu zureiten.
- Sturmangriff zu Pferd: Möchte der Reiter einen Gegner mit einem Sturmangriff angreifen, muss dazu der Befehl Sturmangriff zu Pferd erteilt werden. Der Sturmangriff zu Pferd kann nur im Galopp ausgeführt werden. Nach der Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* wird eine Attacke ausgeführt (dies kostet keine zusätzliche Aktion, sondern ist Teil des Befehls). Pferd und Reiter verringern ihre Geschwindigkeit nach erfolgtem Angriff nicht automatisch.
  Außerdem kann ein solcher Angriff nicht mit einer Waffe pariert werden, nur eine Parade mit einem Schild oder Ausweichen sind möglich. Ist der Sturmangriff erfolgreich, steigen die TP um 2 + GS/2 des Reittiers.
  Um diesen Befehl zu geben, benötigt man die SF Berittener Kampf.
- Flucht: Bei einer Flucht mit dem Pferd ist wie bei jedem Befehl eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* notwendig. Die Probe ist um die Anzahl der Gegner in Angriffsdistanz erschwert.
  Wenn die Probe gelingt, darf das Pferd sich GS Schritt weit bewegen. Bei seiner Bewegung muss es darauf achten, ob es weitere Passierschläge bekommt, wenn es sich durch die Angriffsdistanz von Gegnern bewegt.



Fernkampf

Statt mit Schwert und Axt zu kämpfen, kann man seine Feinde auch aus sicherer Distanz mit Bögen beschießen oder Wurfspeere nach ihnen schleudern. Ein solcher Angriff läuft ähnlich ab wie beim Nahkampf. Auch hier ist ein Angriffswurf notwendig, und zwar auf den sogenannten Fernkampfwert. Ist die Probe erfolgreich, trifft das Geschoss sein Ziel.
Ein Ziel muss sich nicht in Angriffsdistanz befinden, sehr wohl aber innerhalb der Reichweite der Waffe. Noch mehr als beim Nahkampf sind Schützen von den äußeren Umständen abhängig. Wie gut das Ziel zu sehen ist, ob es sich bewegt oder sogar teilweise hinter einer Deckung steht, beeinflusst die Wahrscheinlichkeit, das Ziel zu treffen. Wer sich im Nahkampf befindet, kann keine Fernkampfangriffe ausführen. Als im Nahkampf befindlich gelten alle Wesen, die in Angriffsdistanz zueinander stehen und Angriffs- oder Verteidigungsaktionen gegeneinander ausführen.

1. Bestimmung des Ziels

Um ein Ziel zu treffen, muss es erst einmal ausgewählt werden. Die Größe und Bewegung des Ziels, Sichtverhältnisse und natürlich die Distanz zum Ziel müssen hierbei bedacht werden.

Fernkampfreichweite

Abhängig von der Waffe gelten unterschiedliche Modifikatoren für die Reichweite. Es gibt die Kategorien nah, mittel und weit für die Distanz zum Ziel. Jede Waffe hat eine andere Reichweite, die der Beschreibung der Waffe zu entnehmen ist. Es ist möglich, in weitem Bogen über das Maximum der Distanz *weit* hinaus zu schießen, und zwar bis zum Anderthalbfachen der Maximalreichweite der Waffe. Solche Schüsse sind immer ungezielt und reichen höchstens dazu aus, um auf eine größere Fläche, über eine Stadtmauer oder ins Schlachtgetümmel zu schießen.

2. Angriff

Ist das Ziel erst einmal anvisiert, gilt es, ihm mit einem gekonnten Schuss oder Wurf zu Leibe zu rücken.

Beispiel: Geron hat mit seiner Armbrust auf einen fliehenden Orkräuber angelegt und drückt ab. Mit einem Surren wird der Bolzen abgefeuert. Er führt also als Aktion einen Angriff aus, und zwar einen Fernkampfangriff gegen den fliehenden Ork. Dazu würfelt Gerons Spieler auf Gerons Fernkampfwert, der immerhin bei 14 liegt. Der Ork ist gerade erst losgelaufen, weshalb er sich noch in der Reichweite nah befindet. Dies erleichtert den Schuss um 2. Jedoch rennt der Orkräuber im Zickzack und schlägt Haken, da er gesehen hat, wie Geron seine Armbrust nachgeladen hat. Das erschwert den Schuss um zusätzliche 4 Punkte. Da er dabei weniger als 5 Schritt in der Kampfrunde zurückgelegt hat (seine GS wird durch das hakenschlagen von 8 auf 4 halbiert), erschwert dies den Schuss nicht weiter. Außerdem herrscht Dämmerlicht und damit eine Stufe Sichtbehinderung, was den Schuss zusätzlich um 1 erschwert. Insgesamt würfelt Gerons Spieler also gegen 11 (14 + 2 – 4 – 1).

Distanz
Je weiter ein Ziel entfernt ist, desto schwerer ist es zu treffen. Die Reichweiten der jeweiligen Waffen werden daher in drei Schritten unterschieden. Befinden sich Ziele in der Reichweite nah, sind Fernkampfattacken um 2 erleichtert und der Angriff verursacht 1 Trefferpunkt zusätzlich.
Ist das Ziel in der Reichweite mittel, ist die Probe hierdurch weder erleichtert noch erschwert. Ist das Ziel zu guter Letzt in Reichweite weit, dann sind Fernkampfattacken um 2 erschwert und der Angriff erzeugt 1 Trefferpunkt weniger.

Modifikatoren durch Reichweite	
Nah	+2 auf FK (+1 TP)
Mittel	+/–0 auf FK
Weit	–2 auf FK (–1 TP)

Größe

Wichtig ist auch die Größe des Ziels. Ein menschengroßes Ziel gilt hierbei als Standard, also als mittleres Ziel, Ziele von der Größe einer Ziege als klein und Äpfel, Münzen oder das Auge des Drachen als winzig. Dafür fallen Oger oder Pferde in die Kategorie groß und alles darüber hinaus in die Kategorie riesig. Diese Modifikationen können ebenfalls angewendet werden, wenn es gilt, Ziele in Deckung oder teilweiser Deckung zu beschießen. Ein Mensch, der bis zur Brust von einer Mauer geschützt wird, gilt als kleines Ziel. Ist nur ein Viertel, beispielsweise die Unterschenkel, außerhalb der Deckung, gilt er als winziges Ziel.

Modifikatoren durch Größe		
Winzig	–8 auf FK	Ratte, Kröte, Spatz
Klein	–4 auf FK	Rehkitz, Schaf, Ziege
Mittel	+/–0 auf FK	Mensch, Zwerg, Esel
Groß	+4 auf FK	Oger, Troll, Rind
Riesig	+8 auf FK	Drache, Riese, Elefant

Bewegung

Ebenfalls von Bedeutung ist die Bewegung von Schütze und Ziel. Während ein völlig stillstehendes Ziel leicht zu treffen ist, wird der Schuss bereits durch leichte Bewegungen wie langsames Gehen, sich Umschauen und Ähnliches erschwert. Rennt oder fliegt das Ziel oder schlägt Haken (wobei sich hier die GS halbiert), kann dies schon eine große Herausforderung für einen Schützen darstellen. Auch für den Schützen gilt: Hat dieser die letzte Aktion genutzt, um zu laufen, ist ein Schuss deutlich schwieriger.

Modifikatoren durch Bewegung	
Ziel steht still	+2 auf FK
Ziel bewegt sich leicht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)	+/–0 auf FK
Ziel bewegt sich schnell (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)	–2 auf FK
Ziel schlägt Haken zusätzlich	-4 auf FK GS des Ziels halbiert
Schütze geht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)	–2 auf FK
Schütze rennt (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)	–4 auf FK

Sicht

Zu guter Letzt sei noch die Sicht genannt. Ein Ziel bei bestem Licht und ohne weitere Störungen zu treffen, ist vergleichsweise simpel. In fahlem Mondlicht kann man zwar noch klar die Silhouette erkennen, aber es macht das Zielen nicht gerade einfacher. Im Nebel oder hinter Buschwerk hingegen kann ein schemenhaftes Ziel eine große Herausforderung sein. Der Schuss auf ein unsichtbares Ziel ist ein reiner Glücksschuss und gelingt nur bei einer 1 auf W20.

Modifikatoren durch eingeschränkte Sicht			
	Sicht klar und ungestört		+/–0 auf FK
Stufe 1	Leichte Störung der Sicht	leichtes Blattwerk, Morgendunst	–2 auf FK
Stufe 2	Ziel als Silhouette erkennbar	Nebel, Mondlicht	–4 auf FK
Stufe 3	Ziel schemenhaft erkennbar	starker Nebel, Sternenlicht	–6 auf FK
Stufe 4	Ziel unsichtbar	dichter Rauch, völlige Dunkelheit	Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf 1W20

Fernkampf zu Pferd

Fernkampf vom Pferderücken aus ist nicht einfach. Zwar sind berittene Schützen in manchen Regionen Aventuriens gefürchtete Gegner, aber es ist eine Kunst für sich, vom Pferderücken aus sein Ziel zu treffen. Wenn das Pferd steht, wird die Attacke normal ausgeführt. Im Trab ist Schießen fast nicht möglich und im Schritt um 4, im Galopp um 8 erschwert.
Ein solcher Angriff kann nicht mit einem Langbogen ausgeführt werden.

Modifikatoren vom Pferderücken	
Tier steht	+/–0 auf FK
Tier im Schritt	–4 auf FK
Tier im Trab	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	–8 auf FK

Zielen
Jede zum Zielen genutzte Aktion erleichtert den folgenden Schuss um 2. Dieser Bonus kann bis zu einem Maximum von 4 erhöht werden. Zielen ist eine länger dauernde Handlung bis zum eigentlichen Angriff (siehe **Länger dauernde Handlungen**, Seite **228**).

Schüsse ins Kampfgetümmel

Schüsse ins Kampfgetümmel stellen immer eine besondere Herausforderung dar. Wenn ein Fernkämpfer auf Gegner in direkten Kampfhandlungen schießt (sprich: das Ziel und andere Kämpfer sich zueinander in Angriffsdistanz befinden), dann erleidet der Schütze eine Erschwernis von 2 auf seine Probe auf Fernkampf. Misslingt die Probe, wird niemand getroffen.

Kritischer Erfolg

Wie schon im Kapitel **Grundregeln** erklärt, können auch bei Proben im Kampf Kritische Erfolge zustande kommen. Eine gewürfelte 1 bei einem Fernkampfangriff muss mit einem Bestätigungswurf überprüft werden.

Wenn der Bestätigungswurf gelingt,
treten die folgenden Effekte ein:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.
- Die Trefferpunkte werden samt aller Modifikatoren verdoppelt.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt,
tritt folgender Effekt ein:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.

Beispiel: Geron schießt mit der Armbrust auf einen der orkischen Räuber. Sein Fernkampfwert ist nach Anrechnung aller Modifikatoren 11. Das Glücks ist ihm hold, denn sein Spieler würfelt bei der Probe auf Fernkampf eine 1. Bei dem folgenden Bestätigungswurf werden wieder alle Modifikatoren angerechnet, er würfelt also wieder gegen 11. Da sein Spieler jedoch bei dem Bestätigungswurf eine 4 würfelt, ist ihm ein kritischer Treffer gelungen.
Der Spielleiter entscheidet sich dazu, dass der Ork sein Glück mit Ausweichen versucht. Der Ausweichenwert wird für diese Probe halbiert. Somit sinkt sein Wert auf Ausweichen von ursprünglich 7 auf 4 (3,5 aufgerundet).

Und tatsächlich, der Spielleiter würfelt eine 8. Also misslingt die Verteidigung. Das wird jetzt schmerzhaft für den Orkräuber. Geron verursacht aufgrund der geringen Reichweite zum Ork mit seiner Armbrust 1W6+7. Er würfelt eine 4, womit er normalerweise 11 Trefferpunkte verursachen würde. Durch den kritischen Treffer verdoppelt sich dieses Ergebnis jedoch auf stolze 22 Trefferpunkte. Das dürfte den Schwarzpelz ziemlich umhauen.

Patzer

Auf der anderen Seite gibt es im Fernkampf auch Patzer. Hier muss ebenfalls ein Bestätigungswurf erfolgen.

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Beispiel: Hätte Gerons Spieler bei dem Schuss auf den Orkräuber weniger Glück und würde eine 20 würfeln, müsste er auch hier einen Bestätigungswurf ausführen. Bei dem Bestätigungswurf auf seinen Fernkampfwert werden wieder alle Modifikatoren angerechnet. Da Gerons Spieler bei dem Bestätigungswurf eine 16 würfelt, ist Geron tatsächlich ein Patzer unterlaufen.

3. Verteidigung

Wenn Pfeile, Bolzen oder Speere auf einen niedergehen, bleibt einem nicht viel mehr anderes übrig, als zur Seite zu springen oder einen stabilen Schild zwischen sich und die Geschosse zu bringen, wenn man nicht verletzt werden will.

Beispiel: Geron hat mit seiner Armbrust auf den fliehenden Orkräuber geschossen. Dieser versucht, dem Schuss mit einem beherzten Sprung zur Seite auszuweichen. Hierzu legt der Spielleiter eine Probe auf Ausweichen ab, erschwert um 4, da der Ork mit einer Schusswaffe angegriffen wird. Sein Ausweichenwert ist gerade mal 6, daher würfelt er gegen 2 (6 – 4). Der Ork hat kaum eine Chance, dem Schuss zu entgehen, und tatsächlich würfelt der Spielleiter eine 8. Das dürfte jetzt schmerzhaft werden.

Ausweichen und Parade mit dem Schild im Fernkampf



Das Ziel kann Fernkampfangriffe nicht mit einer Waffe parieren, dafür aber den Schuss oder Wurf mit einem Schild parieren oder ausweichen. Auszuweichen oder mit dem Schild parieren, ist bei Angriffen mit Schusswaffen um 4 erschwert, bei Wurfwaffen um 2.

Fernkampf-Patzertabelle

Optionale Regel

Anstatt 1W6+2 SP bei einem Patzer, kann auch diese Tabelle benutzt werden:

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2 Waffe zerstört	Die Waffe ist unwiederbringlich zerstört. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
3 Waffe schwer beschädigt	Die Waffe ist nicht mehr einsetzbar, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
4 Waffe beschädigt	Die Waffe ist beschädigt worden. Alle Proben auf Fernkampf sind um 4 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
5 Waffe verloren	Die Waffe ist zu Boden gefallen.
6 Kamerad/ Unschuldiger getroffen	Das Geschoss trifft aus Versehen einen Freund oder einen am Kampf Unbeteiligten. Ist kein solches Ziel in der Nähe, wird diese Auswirkung wie 11 Selbst verletzt behandelt. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt.
7 Fehlschuss	Der spektakuläre Fehlschuss trifft ein Objekt (Ladenschild heruntergeschossen, Glasfenster zu Bruch gegangen etc.).
8 Zerrung	Der Held hat Rückenschmerzen und erleidet für die nächsten 3 Kampfrunden eine Stufe *Schmerz*.
9 Sehne herausgerutscht/ Waffe nicht richtig gegriffen/Ladehemmung	Der Held benötigt 2 komplette Kampfrunden, um die Waffe wieder einsatzbereit zu machen.
10 Zu konzentriert	Der Held ist mit Zielen oder mit seiner Waffe beschäftigt. Bis zu seiner nächsten Aktion kann er keine Verteidigungen ausführen.
11 Selbst verletzt	Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt.
12 Schwer verletzt	Ein schwerer Eigentreffer. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt.

Anmerkung: Geschosse wie Pfeile, Bolzen und Kugeln gelten bei einem Patzer in der Regel als zerstört. Ausnahme sind die Ergebnisse Zerrung, Ladehemmung, und Zu konzentriert. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Verteidigung-Patzertabelle
Optionale Regel

Anstatt 1W6+2 SP bei einem Patzer, kann auch diese Tabelle benutzt werden:
Versucht der Verteidigende auszuweichen, wird bei einem Ergebnis von 2-6 zusätzlich 5 addiert.

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2 Schild zerstört	Der Schild ist unwiederbringlich zerstört. Bei unzerstörbaren Schilden wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
3 Schild schwer beschädigt	Der Schild ist nicht mehr verwendbar, bis er repariert wird. Bei unzerstörbaren Schilden wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
4 Schild beschädigt	Der Schild ist beschädigt worden. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 2 erschwert, bis er repariert wird. Bei unzerstörbaren Schilden wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
5 Schild verloren	Der Schild ist zu Boden gefallen.
6 Schild stecken geblieben	Der Schild des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um ihn zu befreien, ist 1 Aktion und eine um 1 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
7 Sturz	Der Held stolpert und stürzt, wenn ihm nicht eine um 2 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält er den Status *Liegend* (siehe Seite **34**).
8 Stolpern	Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 2 erschwert.
9 Fuß verdreht	Der Held erhält für 3 Kampfrunden eine Stufe *Schmerz*.
10 Beule	Der Held hat sich im Eifer des Gefechts den Kopf gestoßen. Er erhält eine Stufe *Betäubung* für eine Stunde.
11 Selbst verletzt	Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.
12 Selbst schwer verletzt	Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.

Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel komplexer.

Sollte es nicht gelingen, dem Fernkampfangriff zu entgehen, werden wie beim Nahkampf die Trefferpunkte ausgewürfelt, der Rüstungsschutz vom Ergebnis abgezogen und die verbliebenen Schadenspunkte von den Lebenspunkten abgezogen.
Man kann in einer Kampfrunde genauso wie auf Nahkampfangriffe mehrmals auf Fernkampfangriffe reagieren, aber auch dies wird zunehmend schwerer: Die erste Parade mit dem Schild ist nicht zusätzlich erschwert. Jede weitere Parade in der laufenden Kampfrunde erhält jedoch eine Erschwernis von 3. Dies ist kumulativ, rechnet sich also auf. Das bedeutet, dass die erste Parade mit dem Schild nicht erschwert ist, der zweite um 3, der dritte um 6, der vierte um 9 usw.
Ausweichen ist ebenfalls möglich und wird wie die Parade mit dem Schild zunehmend schwerer. Die Erschwernisse für die verschiedenen Verteidigungsarten sind kumulativ und werden bei einem Wechsel der Verteidigungsart übertragen. Hierbei ist es egal, ob die Erschwernisse durch Nah- oder Fernkampf entstanden sind.
Zu Beginn einer neuen Kampfrunde sind diese Modifikatoren hinfällig.

Modifikatoren beim Parieren und Ausweichen von Fernkampfangriffen

Art	Modifikator
Schusswaffenangriff	–4
Wurfwaffenangriff	–2

Kritischer Erfolg
Wie schon im Kapitel **Grundregeln** erklärt, können auch bei Proben im Fernkampf Kritische Erfolge zustande kommen. Dies gilt natürlich auch für Verteidigungsproben. Eine gewürfelte 1 bei einer Verteidigung muss mit einem Bestätigungswurf überprüft werden.

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, tritt der folgende Effekt ein:

- Die Verteidigung sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt der folgende Effekt ein:

- Die nächste Verteidigung in dieser Kampfrunde ist nur um 2 statt um 3 (zusätzlich) erschwert.

Beispiel: Layariel wird von einem Goblin mit einem Kurzbogen beschossen. Sie versucht dem Angriff auszuweichen, obwohl Ausweichen bei Schusswaffen um 4 erschwert ist. Sie hat einen Ausweichenwert von 3 und würfelt eine 1. Sie bestätigt die 1 mit einer 3 und deshalb ist ihre nächste Verteidigung in dieser KR nicht zusätzlich um 3 erschwert.

Patzer

Auf der anderen Seite gibt es bei der Verteidigung im Fernkampf auch Patzer. Hier muss ebenfalls ein Bestätigungswurf erfolgen.

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

Beispiel: Layariel versucht dem nächsten Pfeil des Goblins auszuweichen, leider hat sie dieses Mal Pech und würfelt eine 20 – und bestätigt diese. Sie erleidet 1W6+2 SP.

4. Schaden

Auch Schuss- und Wurfwaffen verursachen bei einem erfolgreichen Angriff Trefferpunkte. Wie immer werden diese ausgewürfelt und vom Ergebnis der Rüstungsschutz abgezogen. Was übrig bleibt, wird als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen.

Beispiel: Der Orkräuber ist von Geron mit seiner leichten Armbrust getroffen worden. Die Armbrust verursacht 1W6+6 Trefferpunkte. Durch die Reichweite nah steigen die Trefferpunkte um 1. Gerons Spieler würfelt eine 3 und verursacht so insgesamt 10 Trefferpunkte (3 + 6 +1).
Da der Ork keine Rüstung trägt, erleidet er die vollen 10 Trefferpunkte als Schaden. Der Spielleiter zieht ihm also 10 Lebenspunkte ab.

Schadensbonus durch Reichweite im Fernkampf

Je näher ein Ziel ist, desto stärker wirkt die Wucht eines Geschosses auf es ein. Daher gilt:

- Fernkampfwaffen in der Reichweite nah verursachen +1 TP.
- Fernkampfwaffen in der Reichweite weit verursachen –1 TP.

Geringe Lebensenergie

Hat man ein Viertel der Lebenspunkte verloren, erhält man eine Stufe des Zustandes *Schmerz*. Das Gleiche geschieht, wenn man die Hälfte und Dreiviertel der Lebenspunkte verloren hat und wenn die Lebenspunkte auf 5 oder weniger sinken. Ab 0 Lebenspunkten liegt ein Held im Sterben. Details über Zustände finden sich im Kapitel **Grundregeln** ab Seite **31**.



Spezielle Fernkampfregeln

Fernkampftechniken

Armbrüste

Viele behaupten, die Zwerge hätten die Armbrust erfunden, während einige vermuten, dass sie von güldenländischen Siedlern nach Aventurien gebracht wurde.
Die Armbrust ist bei den Zwergen, aber auch bei den Bürgern der großen Städte beliebt und wird bisweilen für die Jagd verwendet. Der Umgang mit ihr ist leicht zu erlernen, es ist jedoch mit Aufwand verbunden, sie nachzuladen.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit
Steigerungsfaktor: B

Bögen

Der Bogen ist eine der ältesten Schusswaffen Aventuriens und erfreut sich besonders bei den Völkern der Elfen, den Reitern der Novadis und den Schwarzpelzen der Orksteppe großer Beliebtheit. Bögen verfügen über eine große Reichweite und sind schnell zu spannen. Allerdings bedarf ihr Gebrauch einiger Übung.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit
Steigerungsfaktor: C

Wurfwaffen

Neben Steinen fallen vor allem alle Arten von Speeren, Wurfdolchen und -beilen unter diese Kampftechnik.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit
Steigerungsfaktor: B

Ladezeiten

Alle Fernkampfwaffen müssen erst für den Einsatz vorbereitet werden: Bei Bögen muss ein Pfeil aus dem Köcher gezogen werden, Armbrüste müssen mit Bolzen bestückt werden, und um einen Wurfdolch zu schleudern, muss man ihn erst aus seiner Scheide ziehen. Die normale Zeit, die man für diesen Vorgang braucht, bis man einen Fernkampfangriff ausführen kann, wird Ladezeit genannt.
Nach der letzten Aktion der Ladezeit ist die Fernkampfwaffe bereit. Danach kann eine Aktion für einen Fernkampfangriff aufgewandt werden. Fällt eine Ladezeit auf 0 Aktionen, so benötigt der Fernkämpfer 1 freie Aktion statt einer regulären Aktion zum Nachladen.
Der Auflistung der Waffen im Kapitel **Ausrüstung** ab Seite **363** kann man die Ladezeiten der einzelnen Waffen entnehmen.
Das Laden bis zum Einsatz der Fernkampfwaffe zählt als länger dauernde Handlung (eventuell inklusive Zielens). Ausgenommen hiervon sind Armbrüste, die, wenn sie einmal geladen sind, nur noch eine freie Aktion zum Bereitmachen benötigen.
Ist die Ladezeit größer als 1, gilt das Nachladen als länger dauernde Handlung (siehe **Länger dauernde Handlungen**, Seite **228**).

Beispiel: Layariel bemerkt einen herumstreunenden Ork. Sie hält ihn für eine Gefahr und möchte auf ihn schießen. Sie hat ihren Elfenbogen dabei und zieht einen Pfeil aus ihrem Köcher.
Die Ladezeit eines Elfenbogens beträgt 1 Aktion. In der nächsten Kampfrunde könnte sie mit ihrer Aktion dann den Pfeil abschießen. Dazwischen kann sie sich aber nicht verteidigen, oder sie müsste die länger dauernde Handlung abbrechen.
Hätte Layariel die Sonderfertigkeit Schnellladen (Bögen), würde sich die Ladezeit um eine Aktion verkürzen und zwar auf 0. Dann könnte sie mit einer freien Aktion laden und mit ihrer Aktion schießen.

Bögen und Armbrüste spannen
Wenn ein Bogen nicht gespannt ist und man die Bogensehen noch einhängen muss, dauert es 4 Aktionen, ihn schussbereit zu machen. Dabei kann man keine anderen Aktionen als das Spannen ausführen.
Armbrüste neu zu bespannen ist eine Angelegenheit von mehreren Minuten und im Kampf daher meist sinnlos. Dies gilt als länger dauernde Handlung.

Wiederverwendung von Geschossen und Wurfwaffen
Bolzen, Pfeile und Kugeln können nach dem Abschießen zwar wieder eingesammelt werden, gelten aber als unbrauchbar für eine weitere Benutzung. Wurfgeschosse können hingegen eingesammelt und wiederverwendet werden.

Mögliche Wiederverwendung von Geschossen
Optionale Regel

Wenn ein Geschoss getroffen hat, kann man prüfen, ob es noch verwendet werden kann:

- Pfeile sind nur bei 1 auf W6 noch nutzbar.
- Bolzen/Kugeln bei einer 1 und 2 auf W6.

Bei einem Fehlschuss gilt das Geschoss als verloren.
Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Kampfsonderfertigkeiten

Um den Kampf mit mehr Alternativen und Details zu versehen, werden sogenannte Kampfsonderfertigkeiten verwendet. Sie sind einzeln erlernbar, solange man die Voraussetzungen erfüllt und die notwendigen AP aufbringt.
Passive Kampfsonderfertigkeiten modifizieren ohne aktives Handeln des Kämpfers bestimmte Werte oder bieten andere, passive Erleichterungen.
Basismanöver sind Sonderfertigkeiten, die einen Angriff oder eine Verteidigung ermöglichen oder modifizieren. Sie gehören oftmals zu den üblichen Tricks, die geübte Kämpfer beherrschen. Ein Kämpfer kann jeweils immer nur ein Basismanöver für seine Handlung wählen.
Spezialmanöver sind weniger übliche Sonderfertigkeiten, die kompliziertere Handlungen im Kampf ermöglichen. Auch von diesen kann ein Kämpfer für seine Handlung im Kampf jeweils nur eine wählen.
Insgesamt darf er also pro Handlung maximal ein Basismanöver und ein Spezialmanöver kombinieren.
Ein Held muss die Sonderfertigkeit nur einmal kaufen, danach beherrscht er sie für alle Kampftechniken, für die die Sonderfertigkeit eingesetzt werden kann. Ist eine Sonderfertigkeit mit „alle“ versehen, so ist ihr Einsatz unabhängig von einer bestimmten Kampftechnik.
Die allgemeinen Sonderfertigkeiten findest du im Kapitel **Talente** ab Seite **214**, die magischen Sonderfertigkeiten im Kapitel **Magie** ab Seite **284** und die karmalen Sonderfertigkeiten unter **Götterwirken** ab Seite **321**.

Aufmerksamkeit (passiv)

In der Hitze des Kampfes ist es nicht leicht, die Übersicht zu behalten. Ein Kämpfer mit der Sonderfertigkeit Aufmerksamkeit hat genug Übung, um schnell auf Gefahren zu reagieren.
Regel: Bei einem Hinterhalt oder wenn es darum geht, ob er *überrascht* wird, erhält er eine Erleichterung von 2 auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)*, um seine Gegner zu entdecken.
Voraussetzungen: IN 13
Kampftechnik: alle
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Belastungsgewöhnung I-II (passiv)

Wer längere Zeit schwere Lasten trägt oder schwere Rüstungen gewöhnt ist, stört sich immer weniger an der damit verbundenen Belastung.
Regel: Diese SF sorgt dafür, dass für den Kämpfer die negativen Auswirkung seiner Rüstung um zwei Schritte pro Stufe der Belastungsgewöhnung in der BE-Spalte der Rüstungen nach oben wandern. Eine Plattenrüstung würde also bei Belastungsgewöhnung II nur noch behindern wie eine Kettenrüstung (was BE, GS und INI angeht). Der RS bleibt selbstverständlich erhalten.
Voraussetzungen: Stufe I: KO 13; Stufe II, KO 15, Belastungsgewöhnung I
Kampftechniken: alle
AP-Wert: Stufe I/II: 20/35 Abenteuerpunkte

Beidhändiger Kampf I-II (passiv)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann die Erschwernis durch das Führen zweier Waffen bei Attacken und Paraden gesenkt werden.
Regel: Der Abzug auf Attacke und Parade beträgt bei Stufe I der Sonderfertigkeit nur 1 statt wie üblich 2. Bei Stufe II der Sonderfertigkeit sinken die Erschwernisse zusätzlich zu dem Bonus aus Beidhändiger Kampf I um einen weiteren Punkt auf insgesamt 0.
Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Beidhändiger Kampf I

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter
AP-Wert: Stufe I/II: 20/35 Abenteuerpunkte

Berittener Kampf (passiv)

Nach jahrelanger Übung können Reiter und Pferd eine echte Einheit bilden.
Regel: Der Reiter hat die Möglichkeit im Reiterkampf spezielle Befehle zu erteilen, beispielsweise Niederreiten oder Sturmangriff zu Pferd.
Voraussetzungen: Reiten 10
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Berittener Schütze (passiv)

Im Reiterkampf geübte Schützen können mit dieser Sonderfertigkeit deutlich leichter vom Pferderücken aus schießen.
Regel: Geht das Reittier, ist das Schießen nicht mehr erschwert. Im Galopp ist es nur noch um 4 erschwert. Der Schütze kann zudem aus vollem Galopp nach hinten schießen. Im Trab sind weiterhin Glückstreffer möglich (also bei einer 1 auf W20).
Voraussetzungen: Berittener Kampf
Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Einhändiger Kampf (passiv)

Einige Kämpfer mit Schwertern und Fechtwaffen spezialisieren sich auf eine Führung mit nur einer Hand. Dadurch können sie einige Vorteile im Kampf erlangen, müssen aber auf einen Schild, Parierwaffen oder eine zweite Waffe verzichten.
Regel: Der Kämpfer erhält folgende Boni, wenn er ausschließlich nur mit einer Waffe einhändig kämpft, also die Waffe nicht mit einer zweiten Waffe, einem Schild, einer Parierwaffe oder einem sonstigen Gegenstand führt: +1 AT, +1 PA, +1 TP.
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Fechtwaffen, Schwerter
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Entwaffnen (Spezialmanöver)

Manchmal ist es besser, einen Gegner zu entwaffnen, als ihm ernsthaft Schaden zuzufügen.
Regel: Um dem Gegner mit diesem Manöver eine Waffe (ausgenommen Schilde) aus der Hand zu schlagen, ist eine um 4, gegen Zweihandwaffen sogar um 6 erschwerte Attacke nötig. Gegen diesen Angriff kann eine reguläre Verteidigung durchgeführt werden. Misslingt diese, wird die Waffe fallen gelassen.
Der Angriff verursacht 1W3 TP. Um eine Waffe wieder aufzuheben, muss der Held die Regeln für Aufheben von Gegenständen im Kampf befolgen.
Erschwernis: –4/–6
Voraussetzungen: GE 15
Kampftechniken: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

Feindgespür (passiv)

Ein Kämpfer mit Feindgespür hat einen besseren Überblick, wo Gegner stehen und wie man ihren Angriffen entgehen kann.
Regel: Passierschläge sind gegen ihn zusätzlich um 4 erschwert.
Voraussetzungen: IN 15
Kampftechnik: alle
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Finte I-III (Basismanöver)

Mit einer geschickten Finte kann man den Gegner so ablenken, dass seine Verteidigung erschwert wird.
Regel: Der Angreifer kann mit diesem Manöver seine eigene Attacke pro Stufe der Sonderfertigkeit um 1 erschweren, was beim Gelingen die Verteidigung des Gegners um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschwert.
Erschwernis: –1/–2/–3*
Voraussetzungen: Stufe I: GE 13, Stufe II: GE 15, Finte I; Stufe III: GE 17, Finte II
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

* Beachte: Hier wird im Verhältnis 1 zu 2 getauscht. Das ist beabsichtigt. Pro Erschwernis von 1 bei der Attacke ist die Parade des Gegners um 2 erschwert.



Arbosch
Sohn des Angrax

Haltegriff (Spezialmanöver)

Mit diesem Manöver kann ein Gegner festgehalten werden, damit er nicht fliehen oder aufstehen kann.

Regel: Hierzu ist eine erfolgreiche Raufenattacke nötig. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. So lange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter dem Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Um sich aus dem Haltegriff zu lösen, ist eine vergleichende Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig. Der Haltende kann sich nicht verteidigen, so lange er seinen Gegner festhält. Für den Haltegriff muss der Angreifer beide Hände frei haben. Der Haltegriff kann nur gegen Gegner gleicher oder kleinerer Größenkategorie verwendet werden.

Erschwernis: 0
Voraussetzungen: keine
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Hammerschlag (Spezialmanöver)

Wenn es gilt, alle Kraft in einen Schlag zu legen, kommt diese Sonderfertigkeit ins Spiel.

Regel: Die Attacke für den Hammerschlag ist um 2 erschwert. Dafür wird zur Bestimmung des Schadens ein weiterer W6 zu den Trefferpunkten hinzuaddiert. Wenn das Manöver misslingt, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Erschwernis: –2
Voraussetzungen: MU 15, Vorstoß, Wuchtschlag III
Kampftechniken: Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Kampfreflexe I-III (passiv)

Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit reagieren schneller im Kampf.

Regel: Der INI-Basiswert steigt um 1 pro Stufe der Sonderfertigkeit
Voraussetzungen: Stufe I: IN 13; Stufe II: IN 15, Kampfreflexe I; Stufe III: IN 17, Kampfreflexe II
Kampftechniken: alle
AP-Wert: Stufe I/II/III: 10/15/20 Abenteuerpunkte

Klingenfänger (passiv)

Einige Kämpfer sind im Kampf mit Linkhanddolchen und anderen Parierwaffen spezialisiert und können sie besser zur Verteidigung einsetzen als ein ungeübter Kämpfer.

Regel: Der passive PA-Bonus der vom Helden geführten Parierwaffe steigt um 1.
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Dolche
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kreuzblock (passiv)

Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen und Zweihandschwerter können mit Dolchen und Fechtwaffen normalerweise nicht pariert werden, da diese dafür einfach zu kurz und zu leicht sind. Diesen Nachteil kann man mit einem Kreuzblock und einer zusätzlichen Waffe ausgleichen.

Regel: Um mit Dolchen oder mit Fechtwaffen Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen und Zweihandschwerter parieren zu können, bedarf es der Sonderfertigkeit Kreuzblock und zweier geführter Waffen. Bei der Parade erleidet der Kämpfer keine Abzüge durch die falsche Hand.
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Lanzenangriff (Spezialmanöver)

Regel: Möchte der Reiter einen Gegner mit einer Lanze angreifen, muss dazu der *Befehl* Lanzenangriff erteilt werden. Der Lanzenangriff kann nur im Galopp ausgeführt werden. Nach der Probe auf *Reiten* wird eine Attacke auf Lanzen ausgeführt (dies kostet keine zusätzliche Aktion, sondern ist Teil des Befehls). Pferd und Reiter verringern ihre Geschwindigkeit nach erfolgtem Angriff nicht automatisch.
Außerdem kann ein solcher Angriff nicht mit einer Waffe pariert werden, nur eine Parade mit einem Schild oder Ausweichen sind möglich. Bei einer gelungenen Attacke und einer gelungenen Parade mit dem Schild oder einem unverteidigten Treffer lässt der Angreifer die Lanze los, um nicht vom Aufprall aus dem Sattel gehoben zu werden. Ist der Lanzenangriff erfolgreich, steigen die TP um 2 + GS/2 des Reittiers.
Die Werte der Kriegslanze findest du auf auf Seite **367**.
Voraussetzungen: MU 13, Berittener Kampf
Kampftechniken: Lanzen
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Präziser Schuss/Wurf I-III (Basismanöver)

Ein Fernkämpfer kann mit einem präzisen Angriff mehr Schaden verursachen.

Regel: Hierzu erschwert sich der Angreifer die Probe auf Fernkampf um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.

Erschwernis: –2/–4/–6
Voraussetzungen: Stufe I: IN 13; Stufe II; IN 15, Präziser Schuss I; Stufe III: IN 17, Präziser Schuss II
Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen
AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Präziser Stich I-III (Basismanöver)

Ein Kämpfer kann mit einem präzisen Angriff mehr Schaden verursachen.

Regel: Er erschwert seine Attacke um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.
Erschwernis: –2/–4/–6
Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Präziser Stich I; Stufe III: GE 17, Präziser Stich II
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen
AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Riposte (Spezialmanöver)

Direkt im Anschluss an einen Angriff kann der Verteidiger versuchen, aus der Abwehr heraus einen Konter einzuleiten.
Regel: Nach einer erfolgreichen Parade, die für den Kämpfer um 2 erschwert ist, kann er sofort einen Passierschlag gegen seinen Angreifer ausführen. Das Manöver Riposte muss vor dem Attackewurf des Angreifers angesagt werden. Nach der Riposte kann der Kämpfer keine weiteren Verteidigungen in dieser KR mehr durchführen. Eine Riposte kann nicht mit einem Basismanöver kombiniert werden.
Erschwernis: –2 (für die Parade)
Voraussetzungen: GE 15
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen
AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

Rundumschlag I-II (Spezialmanöver)

Diese Attacke ermöglicht es, mehrere Gegner in Angriffsdistanz zu treffen.
Regel: Die angegriffenen Gegner dürfen auf den Angriff getrennt reagieren. Die erste Attacke ist um 2, die zweite um 6 und die dritte um 10 erschwert. Wenn die Verteidigung der Gegner misslingt, wird für jeden Gegner einzeln Schaden ausgewürfelt.
Rundumschlag I erlaubt den Angriff auf zwei Gegner, Rundumschlag II den Angriff auf drei Gegner.
Ein Patzer bei einem der Angriffe bedeutet, dass keine weiteren Attacken des Rundumschlags in dieser KR ausgeführt werden können.
Erschwernis: –2 (erste Attacke); –6 (zweite Attacke); –10 (dritte Attacke)
Voraussetzungen: Stufe I: GE 15; Stufe II: GE 17, Rundumschlag I
Kampftechniken: Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: Stufe I/II: 25/35 Abenteuerpunkte

Schildspalter (Spezialmanöver)

Wenn der Gegner sich hinter einem Schild verschanzt, kann es sinnvoll sein, erst den Schild des Gegners zu zertrümmern, um ihn dann ungehindert angreifen zu können.
Regel: Hierzu wird eine Attacke gegen den Schild durchgeführt, gegen die der Gegner mit einer Parade mit dem Schild oder Ausweichen verteidigen darf. Für eine Parade mit dem Schild kann der Parade-Bonus des Schildes nicht genutzt werden. Misslingt die Parade oder das Ausweichen, wird der Schaden von den Strukturpunkten des Schildes abgezogen. Fallen diese auf 0, ist der Schild zerstört. Dieses Spezialmanöver kann nur gegen Schildkämpfer eingesetzt werden. Mehr zu Strukturpunkten siehe Seite **349**.
Erschwernis: +/– 0
Voraussetzungen: KK 13, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Hiebwaffen, Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schnellladen (Kampftechnik) (passiv)

Manchmal kommt es beim Nachladen von Schuss- oder Wurfwaffen auf jede Sekunde an.
Regel: Das Nachladen von Bögen und das Bereitmachen von Wurfwaffen verkürzen sich um 1 Aktion. Das Nachladen von Armbrüsten dauert nur die Hälfte der angegebenen Aktionen. Diese Sonderfertigkeit muss für die drei Fernkampftechniken Armbrüste, Bögen und Wurfwaffen einzeln erworben werden. Mehr zu den Ladezeiten siehe Seite **245**.
Voraussetzungen: FF 13
Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen
AP-Wert: Armbrüste: 5 Abenteuerpunkte; Bögen: 20 Abenteuerpunkte; Wurfwaffen: 10 Abenteuerpunkte

Schnellziehen (passiv)

Oft im Heldenleben ist es entscheidend, als Erster die Waffe in Händen zu halten.
Regel: Anstatt 1 Aktion aufzuwenden, reicht 1 freie Aktion aus, um eine Waffe zu ziehen.
Voraussetzungen: FF 13
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Sturmangriff (Spezialmanöver)

Um aus vollem Lauf Kraft in einen Schlag zu legen, wird diese Sonderfertigkeit benötigt.
Regel: Das Manöver Sturmangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 4 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Die Bewegung ist Teil der Aktion, mit der man angreift. Ist der Sturmangriff erfolgreich, steigen die TP um 2 und die halbe GS des Angreifers. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte der Sturmangriff misslingen, erhält der Verteidiger die Gelegenheit für einen Passierschlag. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: MU 13, Vorstoß, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Todesstoß (Spezialmanöver)

Todesstoß ermöglicht es einem Kämpfer, mit einem kräftigen Stoß schweren Schaden zu verursachen.
Regel: Die Attacke für den Todesstoß ist um 2 erschwert. Dafür wird zur Bestimmung des Schadens ein weiterer W6 zu den Trefferpunkten hinzuaddiert. Wenn das Manöver misslingt, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: MU 15, Präziser Stich III, Vorstoß
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen
AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Verbessertes Ausweichen I-III (passiv)

Der Held ist schnell und beweglich. Bei Kämpfen kann er Angriffen besser ausweichen.
Regel: Jede Stufe der Sonderfertigkeit erhöht Ausweichen um 1. Um die Sonderfertigkeit nutzen zu können, darf der Held maximal normale Kleidung tragen.
Voraussetzungen: Stufe I: Körperbeherrschung 4; Stufe II: Körperbeherrschung 8, Verbessertes Ausweichen I; Stufe III: Körperbeherrschung 12, Verbessertes Ausweichen II
AP-Wert: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Verteidigungshaltung* (passiv)

Manchmal will ein Held seine Defensive stärken und sich ausschließlich verteidigen. Dafür ist die Sonderfertigkeit Verteidigungshaltung gedacht.
Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann man für die aktuelle Kampfrunde seinen Verteidigungswert um 4 erhöhen. Dafür kann man diese Kampfrunde keine Aktionen mehr ausführen. Verteidigungshaltung muss am Anfang der Runde angesagt werden.
Voraussetzungen: IN 13
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

* Wenn sich ein Kämpfer in die Verteidigungshaltung begibt, ist dies für andere Kampfteilnehmer ersichtlich.

Vorstoß (Spezialmanöver)

Manchmal muss man alles riskieren und seine ganze Kraft in den Angriff stecken, auch wenn dies bedeutet, dass man sich nicht mehr verteidigen kann.
Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann man seinen Attackewert für die aktuelle Kampfrunde um 2 erhöhen. Dafür kann man diese Kampfrunde keine Verteidigung mehr ausführen. Ein Vorstoß muss am Anfang der Runde angesagt werden. Der Vorstoß kann nicht im Status *Liegend* ausgeführt werden.
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wuchtschlag I-III (Basismanöver)

Ein Kämpfer kann mit einem harten Schlag mehr Schaden verursachen.
Regel: Die Attacke wird um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschwert. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.
Erschwernis: –2/–4/–6
Voraussetzungen: Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Wuchtschlag I; Stufe III: KK 17, Wuchtschlag II
Kampftechniken: Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Wurf (Spezialmanöver)

Der Kämpfer kann mittels dieser Technik seinen Gegner bis zu einen Schritt weit werfen.
Regel: Hierzu muss er ihn zuerst in einen Haltegriff bekommen (siehe Sonderfertigkeit Haltegriff). So lange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Hält er seinen Gegner, muss er eine um 2 erschwerte Raufenattacke ausführen. Gelingt diese und kann der Gegner sich nicht erfolgreich verteidigen, geht der Gegner zu Boden und erleidet den Status *Liegend*. Der Wurf selbst verursacht 1W3 TP, ein möglicher darauf folgender Sturz beispielsweise von einer Klippe oder in ein Feuer unter Umständen deutlich mehr.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: GE 13, Haltegriff
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Zu Fall bringen (Spezialmanöver)

Um den Gegner mit diesem Manöver zu Fall zu bringen, benötigt man eine Stangenwaffe, mit der man ihm die Beine wegziehen kann.
Regel: Die Attacke ist um 4 erschwert. Gegen diesen Angriff kann verteidigt werden. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP.
Erschwernis: –4
Voraussetzungen: KK 13
Kampftechniken: Stangenwaffen
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

KAPITEL 10: MAGIE

»Der Zauber steckt im Detail.«
—Theodor Fontane

»Magie ist eine überaus mächtige Waffe. Es reicht jedoch nicht aus, über diese Gabe zu verfügen, du musst auch wissen, damit umzugehen. Ein kluger, aber nicht besonders starker Magier kann seine Schwäche verbergen und dennoch das gewünschte Ergebnis erzielen, während manch ein starker, aber unbedachter Zauberer ein schlimmes Ende nimmt.
Doch beide sind sie demjenigen weit überlegen, der nicht die Gabe der Magie sein Eigen nennt. Merke dir meine Worte, Sohn. Strenge dich an und überlege erst, bevor du handelst! Es sind schon weit ehrwürdigere Magier als du, die aber ebenso arrogant waren, ihrem Übermut erlegen. Hüte dich und nutze deine Kraft und Klugheit weise.«
—Hasrabal ben Yakuban, Zaubersultan und Herrscher Goriens, in einem Gespräch mit seinem magisch minderbegabten Sohn Maruban, 1037 nach Bosparans Fall

Überall auf Dere existiert Magie, auch wenn sie den Augen des einfachen Volkes oft verborgen bleibt. Man mag Geschichten über alte Vetteln oder seltsame Eremiten kennen, denen man die Heilung so manchen Gebrechens ebenso nachsagt, wie finstere Flüche oder Pakte mit Geistern und schlimmeren Wesenheiten. Aber ein einfacher Bauer bekommt in seinem Leben meist höchstens eine weise Kräuterfrau oder die Illusionisten des fahrenden Volkes zu Gesicht, die Gaukelei und weltliche Zaubertricks als mächtige Magie bewerben, um den einen oder anderen Silbertaler zu verdienen. Die Bürger aventurischer Städte verbinden Zauberei meist eher mit den Magiern der Magierakademien, die wegen ihrer zahlungskräftigen Schüler beliebt und aufgrund ihrer bisweilen für das uneingeweihte Auge bizarren und gefährlichen Forschungen gefürchtet sind. Die Vorstellungen des einfachen Volkes von Illusionisten und Wahrsagern mögen durchaus das eine oder andere Körnchen Wahrheit enthalten, doch sind die Spielarten der Magie weit komplexer, als sich die meisten vorzustellen wagen. Und während man den Elfen nachsagt, dass sie Zauberwerk als natürlichen Teil ihres Seins verstehen, lehnen die Völker der Zwerge bis auf wenige Ausnahmen Zauberei als Werkzeug der verhassten Drachen ab.



Zaubersprüche und Rituale

Die Wege der Magie sind vielfältig und faszinierend, und kaum eine Manifestation astraler Kräfte gleicht der anderen. Über die Jahrtausende hinweg haben sich jedoch zwei Methoden herausentwickelt, mit denen Sterbliche diese Kräfte bändigen können. Diese basieren auf Spruchzauberei und Ritualzauberei. Die meisten Zauberer verwenden Spruchzauberei, da sie schnell und mit relativ wenig Aufwand gewirkt werden kann. Sie wird meist in komplexen Formeln und mit magischen Gesten vorgetragen. Die Ritualzauberei ist deutlich aufwendiger und erfordert oftmals Stunden oder gar Tage. Dafür ist die Wirkung solcher Rituale auch ungleich stärker als die von Zaubersprüchen. So lassen sich mit ihnen beispielsweise Kreaturen aus fremden Sphären rufen oder mächtige Artefakte erschaffen.

Den Regeln nach funktionieren Spruchzauberei und Ritualzauberei grundsätzlich wie alle anderen Fertigkeiten. Sie werden genauso angewandt und gesteigert. Jedoch ist bei Zaubern noch wichtiger als bei anderen Talenten, wie viele FP nach der Probe verbleiben, da der Effekt der einzelnen Zauber oft stark von der QS abhängt.

Astralenergie und Astralpunkte

Anders als die Anwendung von Talenten erfordern Zauber Astralenergie, die man auch Sternenkraft nennt. Sie durchfließt alles magische, und aus ihrer Kraft werden die wundersamsten Effekte geboren.

Jeder Zauberkundige verfügt über einen begrenzten Vorrat an Astralenergie. Astralenergie wird in Astralpunkten (AsP) gemessen. Je mächtiger ein Zauber ausfällt, desto mehr Astralenergie benötigt er für sein astrales Muster. So verbrauchte Astralenergie kann ein Zauberer mit der Zeit auf natürlichem Wege aus der ihn umgebenden Welt zurückgewinnen und so seinen Grundstock an Astralenergie wieder auffüllen. Sie regeneriert sich mit 1W6 AsP pro Regenerationsphase, jedoch können passende Vorteile und Sonderfertigkeiten zusätzliche Punkte pro Regenerationsphase gewähren. Kostet ein Zauber mehr AsP, als der Zauberkundige gerade besitzt, gilt die Fertigkeitsprobe auf den Zauber als misslungen.

Um magische Kräfte dauerhaft zu binden, beispielsweise um ein magisches Artefakt zu erschaffen, muss der Zauberer einen Teil seiner Astralkraft in dieses Objekt fließen lassen. Er verliert so dauerhaft einen kleinen Teil seiner Astralenergie, gibt also AsP permanent aus.

Merkmale

Magische Effekte sind vielfältig. Manche Elfen vermögen es, sich unsichtbar zu machen oder durch Sand zu wandern, ohne Spuren zu hinterlassen, während Magier Feuerstrahlen gegen ihre Feinde schleudern oder sie mit Zauberwerk in Angst und Schrecken versetzen.

Die unterschiedlichen magischen Traditionen erkannten bald, dass es eine gewisse Ordnung in dieser Vielfalt gibt. Die verschiedenen Zauber und ihre Effekte lassen sich in Kategorien einteilen, die bestimmte Wirkmechanismen und Ähnlichkeiten zusammenfassen. Es handelt sich bei diesen Kategorien um die sogenannten Merkmale. Jeder Zauber besitzt ein Merkmal.

An dieser Stelle sind die häufigsten und bekanntesten Merkmale aufgeführt. Es gibt jedoch noch weitere, die sehr selten oder fast gänzlich unbekannt sind (etwa das Merkmal Temporal). Diese werden in Erweiterungsbänden thematisiert.

Merkmalsproben

Optionale Regel

Bei Zaubern und Ritualen sind wie bei Fertigkeiten auch jeweils die drei nötigen Eigenschaften angegeben, auf die die Zauberprobe abgelegt wird. Statt dir bei jedem Zauber zu merken, welche dies sind, kannst du auch die Eigenschaften nach dem Merkmal des Zaubers zuordnen, ähnlich wie bei der Talentgruppenprobe. Dafür sind bei jedem Merkmal die nötigen Eigenschaften angegeben, was es deutlich leichter macht, sie sich zu merken. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas weniger komplex.

Merkmalsproben

Merkmal	Merkmalsprobe
Antimagie	MU/KL/CH
Dämonisch	MU/IN/CH
Einfluss	MU/IN/CH
Elementar	MU/KL/CH
Heilung	KL/IN/FF
Hellsicht	MU/KL/IN
Illusion	KL/IN/CH
Sphären	MU/CH/KO
Objekt	KL/IN/FF
Telekinese	KL/FF/KK
Verwandlung	KL/IN/KO

Die Merkmale im Detail

Antimagie

Hierunter fallen verschiedene Methoden, Zauber zu unterdrücken oder zu stören. Schädliche Zauber können absorbiert, reflektiert oder unterbrochen werden. Präventiv können auch Zonen erschaffen werden, in denen Zauber mit bestimmten Merkmalen erschwert zu wirken sind.

Dämonisch
Die Anwendung des Merkmals umfasst das Beschwören und den Umgang mit Untoten und Geistern, das Erzeugen von Krankheiten und andere dämonische Kräfte. Entsprechend sind die Zauber dieses Merkmals in den meisten zivilisierten Regionen Aventuriens verboten oder werden zumindest mit großem Argwohn betrachtet.

Einfluss
Die Kunst, den Geist von Mensch und Tier zu beeinflussen, wird mit Zaubern dieses Merkmals ausgeübt. Geistige Kommunikation ist so genauso möglich wie verschiedene Arten der geistigen Kontrolle und Unterwerfung.

Elementar
Zu diesem Merkmal gehört das Erschaffen und Manipulieren der sechs Elemente Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis. Typische Zauber beeinflussen elementare Zustände wie die Temperatur oder den Aggregatzustand oder erschaffen Licht oder Dunkelheit.

Heilung
Mit den Zaubern dieses Merkmals können Verletzungen, Krankheiten, Vergiftungen, Verstümmelungen und negative körperliche Zustände geheilt werden. Außerdem kann man zeitweise den Körper stärken und seine Leistungsfähigkeit erhöhen.

Hellsicht
Durch dieses Merkmal können die Sinne zeitweilig verbessert und neue Sinne erschaffen werden.

Illusion
Dieses Merkmal umfasst das Vorgaukeln von Sinneseindrücken, die Sicht, Gehör, Geruchs- und Geschmackssinn oder den Tastsinn beeinflussen. Mehr zu speziellen Regeln der Illusionsmagie siehe Seite **259**.

Sphären
Dieses Merkmal umfasst die Manipulation des Limbus, des wabernden, grauen Nicht-Raums zwischen den Sphären, die Reise durch den Limbus, aber auch die Beschwörung von Wesenheiten und Objekten aus anderen Sphären.

Objekt
Hierzu gehören alle Arten von Verzauberung, die auf Gegenstände wirken. Neben dem Verankern von Zaubern in Objekten gehört die Manipulation von Größe und Form zu diesem Merkmal. Nicht dazu gehören die Bewegung von Gegenständen und die Verwandlung der Aggregatzustände oder der elementaren Eigenschaften.

Telekinese
Zauber mit diesem Merkmal wirken mit kinetischer Energie auf Personen und Objekte ein, um sie zu bewegen, zu fixieren, zu drehen, zu biegen oder zu zerbrechen.

Verwandlung
Verwandlungszauber decken alle Arten der Verwandlung des eigenen Körpers und derjenigen anderer lebender Wesen ab, sowohl gerichtet, um eine bestimmte neue Form zu erreichen, als auch ungerichtet, um den Körper zu beschädigen. Sie wirken nicht auf Objekte und nicht auf Wesen, die keinen lebenden, organischen Körper besitzen, wie Golems, Untote, Dämonen oder Elementare. Ausrüstung wird bei Zaubern mit dem Merkmal Verwandlung nicht mitverwandelt. Mehr zu speziellen Regeln der Verwandlungsmagie siehe Seite **258**.

Grundbegriffe der Zauberei

- *Astralenergie (AE):* Die Astralenergie ist die magische Kraft eines Zauberers. Nur Wesen mit dem Vorteil *Zauberer* verfügen über sie. Jede magische Handlung, z.B. ein Zauber oder ein Ritual, kostet einen Teil dieser Energie, die sogenannten Astralpunkte (AsP)
- *Aufrechterhaltung:* Einige Zauber müssen nach dem Wirken aufrechterhalten werden. Möchte ein Zauberer während des Aufrechterhaltens einen weiteren Zauber (oder Liturgien und Zeremonien) wirken, so ist dieser nur erschwert zu wirken.
- *Merkmal:* Alle magischen Effekte werden sogenannten Merkmalen zugeordnet, wobei jeder nur ein Merkmal besitzt. Die Merkmale stellen bestimmte Bereiche der Magie dar, wie beispielsweise Telekinese oder Verwandlung (siehe Seite **252**).
- *Merkmalskenntnis:* Wer sich besonders in einem Fachbereich, also einem Merkmal auskennt, kann die sogenannte *Merkmalskenntnis* zu diesem Merkmal erwerben. Er kennt sich mit den besonderen Eigenheiten und Theorien dieses Merkmals besonders aus (siehe Seite **285**).
- *Reichweite:* Dies ist die Distanz, die während der gesamten Zauberdauer maximal zwischen dem Zaubernden und seinem Ziel liegen darf. Ist das Ziel weiter entfernt, kann der Zauber es nicht erreichen und misslingt.
- *Rituale:* Rituale dauern deutlich länger als Zaubersprüche, manchmal sogar Tage. Dafür ist es möglich, deutlich stärkere Effekte als mit Zaubersprüchen zu erzeugen.
- *Ritualmodifikationen:* Rituale können zu einem gewissen Grade verändert werden, um sie bestimmten Situationen anzupassen. So können die Ritualdauer, die Reichweite und die AsP-Kosten verändert werden, was die Probe auf den Zauber erleichtern oder erschweren kann.
- *Seelenkraft (SK):* Jedes Wesen verfügt über einen mehr oder weniger stark ausgeprägten Schutz gegen übernatürliche Einflüsse, die sich auf ihren Geist auswirken. Seelenkraft wird als Modifikator auf Zauberproben angewandt, wenn dies beim entsprechenden Zauber angegeben ist.

- *Störungen:* Wenn ein Zauberer beim Zaubern gestört wird, z.B. durch Ablenkung oder das Erleiden von Schaden, muss überprüft werden, ob der Zauber mangels Konzentration abbricht. Dazu muss ihm eine eventuell modifizierte Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* gelingen.
- *Wirkungsdauer:* Die Wirkungsdauer ist die Zeit, die die Wirkung eines Zaubers anhält. Einige Zauber erzielen ihre Wirkung sofort und enden dann, andere dauern einige Zeit an oder müssen vom Zauberer regelmäßig mit AsP versorgt werden, um ihre Wirkung aufrechtzuerhalten.
- *Zähigkeit (ZK):* So wie Seelenkraft den Widerstand gegen Beeinflussungen des Geistes darstellt, so stellt Zähigkeit die Fähigkeit des Körpers dar, sich vor Verwandlungen und Beeinträchtigungen durch Zauber zu schützen. Die Zähigkeit wird als Modifikator auf Zauberproben angewandt, wenn dies beim entsprechenden Zauber angegeben ist.
- *Zauber*: Alle Arten von gewirkter Magie werden Zauber genannt. Es handelt sich hierbei um einen Oberbegriff für Zaubertricks, Zaubersprüche und Rituale.
- *Zauberdauer:* Dies ist die Zeit, die ein Zauberer aufwenden muss, um einen Zauberspruch durchzuführen. Sie kann einige wenige Aktionen, aber auch mehrere Stunden betragen.
- *Zaubermodifikation:* Zaubersprüche können zu einem gewissen Grade verändert werden, um sie bestimmten Situationen anzupassen. So können die Zauberdauer, die Reichweite und die AsP-Kosten verändert werden, was die Probe auf den Zauberspruch erleichtern oder erschweren kann.
- *Zaubersprüche:* Die meisten magischen Effekte werden durch Spruchzauberei gewirkt. Diese Zaubersprüche sind erlernbar wie Talente und erfordern zum Wirken einige Zeit (oft mehrere Aktionen und sind damit länger dauernde Handlungen) und bestimmte Formeln und Gesten, um ihre Wirkung zu entfalten.
- *Zauberertradition:* Der Umgang mit Magie hat sich in Aventurien auf mehrere, unabhängige Arten und Weisen entwickelt. Diese verschiedenen Herangehensweisen nennt man Traditionen. Sie unterscheiden sich sowohl im Verständnis für Magie, ihrer Herkunft und ihre Wirkungsweise, als auch in der praktischen Anwendung der genutzten Zauber und verschiedener Artefakte, die von den verschiedenen Traditionen verwendet werden (siehe Seite **274**).
- *Zaubertricks:* Die einfachste und in ihrer Wirkung simpelste Form der Magie sind Zaubertricks. Sie werden meist intuitiv und schnell gewirkt.
- *Zielkategorie:* Viele Zauber erfordern eine spezielle Art von Ziel. Manche wirken auf alles innerhalb einer Zone*, andere auf einzelne Ziele wie Objekte oder Lebewesen, aber auch auf spezifischere Ziele wie Untote oder kulturschaffende Wesen. Gehört das anvisierte Ziel des Zaubers nicht zur passenden Zielkategorie, misslingt der Zauber automatisch.

Spruchzauberei

Beispiel: Bei einem hässlichen Disput um das Ergebnis eines Immanspiels droht ein erzürnter Kneipengast Mirhiban mit Schlägen. Sie entscheidet sich, ihm gehörig Angst einzujagen, und zwar mit dem Zauberspruch HORRIPHOBUS. Da der Schläger ihr gegenübersitzt, ist er deutlich in der Reichweite von 8 Schritt, die der Zauberspruch aufweist. Sie modifiziert den Zauberspruch und vergrößert die Zauberdauer von 2 auf 4 Aktionen, was den HORRIPHOBUS um 1 erleichtert.
Als Mirhiban beginnt die Formel laut zu rezitieren, schaut der Schläger kurz irritiert und wirft ihr dann einen Bierkrug an den Kopf. Da ihr der Zauberspruch wichtiger ist als eine mögliche Beule, weicht sie nicht aus. Ansonsten müsste sie nämlich das Wirken des Zaubers abbrechen.
Der Treffer ist zwar schmerzhaft, aber Mirhiban gelingt eine Probe auf Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) *und kann so den Zauberspruch weiter wirken. Am Ende der Zauberdauer ist der Zauberspruch gewirkt und Mirhibans Spieler muss die nötige Zauberprobe ablegen. Diese ist um 1 durch die vergrößerte Zauberdauer erleichtert, und um 1 erschwert durch die Seelenkraft des Schlägers. Trotzdem kann Mirhiban 7 Fertigkeitspunkte übrig behalten, was einer QS von 3 entspricht, und erschreckt so den übellaunigen Schläger bis ins Mark. Er erhält zwei Stufen des Zustandes* Furcht *und weicht erschrocken von ihr zurück.*

Besonders unter Gildenmagiern wird der Gedanke gerne hochgehalten, dass Magie durch den schieren Willen geformt wird. In der Praxis ist dies aber bei Weitem nicht so einfach, wie es manchem Magus gefallen würde. Das Wirken eines Zauberspruchs läuft in mehreren Schritten ab:

1. Benennung des Ziels**

Zuerst muss der Zauberkundige das Ziel seines Zauberspruchs ausmachen. Hierbei sind mehrere Punkte zu beachten.

- Ist das Ziel des Zauberspruchs in Reichweite? Zaubersprüche können nur über eine recht begrenzte Distanz gewirkt werden, da die Astralenergie des Zaubernden auf das Ziel überspringen muss. Wenn das Ziel nicht berührt werden kann, muss der Zaubernde es während der gesamten Zauberdauer sehen können und es muss außerdem während der gesamten Zauberdauer in Reichweite des Zaubers sein, sonst misslingt der Zauberspruch automatisch.

* Zonen werden bei den einzelnen Zaubern genauer erklärt. Meistens handelt sich um einen kugelartigen Bereich, in dem der Zauber wirkt. Der Radius der Zone ist bei der Beschreibung angegeben.

** Zaubersprüche können nicht auf mehrere Ziele gleichzeitig gesprochen werden, es sei denn, es steht bei der Beschreibung des Zauberspruchs dabei.

Schrittreihenfolge beim Wirken von Zaubersprüchen

1. **Benennung des Ziels**
   Der Zauberer muss das Ziel des Zauberspruchs benennen und überprüfen, ob es innerhalb der Reichweite des Zauberspruchs ist und ob die Zielkategorie korrekt ist.
2. **Festlegen der Zaubermodifikationen**
   Wenn die Reichweite und die Zielkategorie eingehalten wurden, kann der Zauberer den Zauberspruch zu wirken versuchen und legt nun Zaubermodifikationen fest, soweit gewünscht. Zaubermodifikationen verändern den Zauberspruch in einigen regeltechnischen Kategorien. Folgende Zaubermodifikationen stehen – sofern nicht beim Zauberspruch explizit verboten – zur Auswahl: Zauberdauer senken, Zauberdauer erhöhen, Reichweite erhöhen, Kosten senken und Erzwingen.
3. **Technik einsetzen**
   Der Zauberer wendet die Technik des Zauberspruchs in Form von Gesten an und setzt eine je nach Zauberspruch unterschiedliche Zahl an Aktionen ein.
4. **Ablegen der Probe**
   Nach der letzten notwendigen Aktion für den Zauberspruch legt der Spieler eine Fertigkeitsprobe auf den Zauberspruch ab.
5. **Abzug der Astralpunkte**
   Sofern der Zauberspruch gelungen ist, zieht der Zauberer Astralpunkte gemäß den Kosten des Zauberspruchs von seinem Astralenergievorrat ab. Bei einem misslungenen Zauberspruch wird die Hälfte der Kosten fällig.
6. **Ermittlung der Wirkung**
   Anschließend tritt bei einer gelungenen Probe die Wirkung des Zauberspruchs ein.

- Handelt es sich um die richtige Zielkategorie? Kann der Zauberspruch auf diese Art von Wesen oder Objekt überhaupt gewirkt werden? Es gibt Zaubersprüche, die nur auf Objekte gewirkt werden können, während andere ihre Wirkung nur bei Lebewesen, Pflanzen oder kulturschaffenden Wesen entfalten können. Handelt es sich um die falsche Zielkategorie, misslingt der Zauberspruch automatisch.

Beispiel: Mirhiban hat sich für den HORRIPHOBUS entschieden. Ihr Ziel ist ein Kneipenschläger. Er ist 4 Schritt entfernt und damit innerhalb der Reichweite von 8 Schritt. Würde der Schläger überraschend die Beine in die Hand nehmen und auf mehr als 8 Schritt Distanz weg laufen, während Mirhiban den Zauberspruch wirkt, würde der Zauberspruch abbrechen und als misslungen gelten.
Der Schläger ist ein Mensch oder allgemeiner gesagt, ein Wesen. Er ist also Teil der geeigneten Zielkategorie.

Typus (Beispiele)

Wesen
- Lebewesen
  - Kulturschaffende (Menschen, Elfen, Oger)
  - Tiere (Wölfe, Enten, Elefanten)
  - Pflanzen (Bäume, Waldschrate)
  - Pilze (eitriger Krötenschemel, Riesenbovist)
  - übernatürliche Lebewesen
    - Feen (Blütenfeen, Nymphen)
    - Chimären (Harpyien, Gargyle)
    - Drachen (Tatzelwürmer, Riesenlindwürmer)
    - Daimonide (Weißer Hetzer)
- Nicht Lebende
  - Untote (Mumien, Zombies)
    - Geister (Spuk, Irrlichter)
    - Hirnlose (Zombies, Skelette)
    - Vampire
    - Beseelte (Wiedergänger)
  - Dämonen (Heshthot, Gotongi)
  - Elementare (Dschinne, Elementargeister)
  - Golems (Homunculus, laufende Truhen)

Objekte
- Profane Objekte (Steine, Stühle)
- Magische Objekte (Artefakte, Magierstäbe)
- Geweihte Objekte (Sonnenzepter, Rondrakämme)

2. Festlegen der Zaubermodifikationen

Geübte Zauberkundige können ihre Zaubersprüche in einem gewissen Rahmen modifizieren, um sie an die gegebene Situation anzupassen.
Es gibt hierzu eine ganze Reihe von Zaubermodifikationen, die ein Zauberkundiger an einem Zauberspruch vornehmen kann. So kann er die Zauberdauer verlängern oder verkürzen, oder mehr oder weniger Astralpunkte einsetzen. Die Zahl der nutzbaren Zaubermodifikationen ist begrenzt und vom Fertigkeitswert des Zauberspruchs abhängig.
Für jeweils 4 volle Punkte im FW des Zaubers kann der Held eine Zaubermodifikation anwenden. Beherrscht ein Zauberkundiger einen Zauberspruch beispielsweise auf 4, so kann er eine Zaubermodifikation anwenden, auf 8 kann er zwei verwenden, auf 12 drei usw. Je nach Modifikation wird die Probe auf den Zauberspruch erleichtert oder erschwert.

Beispiel: Da Mirhiban es nicht eilig hat, den Schläger zu erschrecken, bevor er ihr ernsthaft Schaden zufügen kann, nutzt sie eine Modifikation, um die Zauberdauer des HORRIPHOBUS zu erhöhen. Diese erhöht von 2 auf 4 Aktionen, was den HORRIPHOBUS um 1 erleichtert.



Der Bann des Eisens
Größere Mengen Eisen am Zauberkundigen wirken sich negativ sowohl auf die Regeneration von AsP als auch auf das Wirken von Zaubern aus. Pro vollen 2 Stein Eisen, die ein Zauberer mit sich trägt, ist das Wirken von Zaubern um je 1 erschwert. Trägt er mehr als eine Stunde solche Mengen Eisen mit sich herum, sinkt die Regeneration von AsP pro Regenerationsphase pro volle 2 Stein Eisen um 1.

Zaubermodifikation von Zauberdauer, Reichweite und Kosten
Der Einfachheit halber sind die möglichen Modifikationen von Kosten, Dauer der Zauberprobe und Reichweite der Zaubersprüche in feste Kategorien eingeteilt. Diese können durch die Modifikationen Zauberdauer senken, Zauberdauer erhöhen, Reichweite erhöhen, Kosten senken und Erzwingen jeweils um eine Stufe erhöht oder verringert werden. Mehr als eine Stufe pro Kategorie zu verändern ist nicht möglich.

Die einzelnen Modifikationen sind zudem mit einigen Einschränkungen versehen:

- Die Reichweite eines Zaubers zu senken ist nicht möglich.
- Bei Zaubersprüchen mit der Reichweite selbst, also solchen, die nur auf den Zaubernden selbst wirken, kann die Reichweite nicht erhöht werden.
- Kosten für das Aufrechterhalten eines Zauberspruchs pro (beim Zauberspruch festgelegten) Zeitintervall liegen jeweils eine Stufe unter den Kosten des eigentlichen Wirkens. Sollten durch Kosten senken die Grundkosten des Zauberspruchs geändert werden, ändern sich auch die Kosten entsprechend beim Aufrechterhalten. Die Kosten können nie unter 1 AsP pro Intervall fallen.
- Ein Zauberkundiger kann diese Zaubermodifikationen für einen Zauberspruch beliebig kombinieren, jedoch keine mehrfach wählen.
- Zaubersprüche fremder Traditionen (Fremdtradition) lassen sich nicht modifizieren.

Die Stufen sind wie aus der Tabelle ersichtlich eingeteilt. Hierbei gilt: Bei der Reichweite Berühren reicht es, die Kleidung des entsprechenden Ziels anzufassen, so beim jeweiligen Zauberspruch nichts anderes angegeben ist. Als Berührung gilt auch eine Berührung mit dem Traditionsartefakt des Zauberers, sofern er permanente AsP für das Artefakt ausgegeben hat.

Der Magierstab fällt darunter, nicht aber das iama eines Elfen oder der Besen einer Hexe (und schon gar nicht ihr Vertrautentier). Es muss sich einerseits um ein Traditionsartefakt handeln, andererseits muss ein Bindungsritual stattgefunden haben, bei dem permanente AsP in das Traditionsartefakt geflossen sind.

Zaubermodifikationen

Zauberdauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	1 AsP	2 AsP	4 AsP
Zauberdauer	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	8 AsP	16 AsP	32 AsP

Modifikationen im Überblick



- **Erzwingen**
  Kosten um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erleichtert (bei einigen Zaubern nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Kosten senken**
  Kosten um eine Stufe gesenkt, Zauberprobe um 1 erschwert (bei einigen Zaubern nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen**
  Reichweite um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erschwert
- **Zauberdauer erhöhen**
  Zauberdauer um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erleichtert
- **Zauberdauer senken**
  Zauberdauer um eine Stufe gesenkt, Zauberprobe um 1 erschwert
- **Geste oder Formel weglassen**
  Zauberprobe um jeweils 2 erschwert

Beispiel: Mirhiban kann ihre Neugierde nicht im Zaum halten und entscheidet sich, mit dem Zauberspruch PENETRIZZEL nachzuschauen, was ihre Freunde im Nebenzimmer treiben. Ihre überschäumende Neugierde bringt sie dazu, sich besonders zu beeilen. Da sie in den letzten Tagen schon viele Astralpunkte ausgegeben hat, möchte sie hier zudem sparen. Zum Glück beherrscht sie den Zauberspruch PENETRIZZEL auf 9, so kann sie bis zu zwei Zaubermodifikationen nutzen. Sie wählt Kosten senken *und* Zauberdauer senken. *Hierdurch kostet der Zauberspruch nicht mehr 4 AsP beim Wirken und zusätzliche 2 AsP pro Minute, sondern nur noch 2 AsP beim Wirken und 1 AsP pro Minute. Außerdem braucht sie nur 1 statt 2 Aktionen, um ihn zu wirken. Dafür ist die Probe jedoch um 2 erschwert (1 durch Kosten senken und 1 durch Zauberdauer senken).*

3. Technik einsetzen
Die meisten magischen Traditionen müssen bestimmte Gesten vollführen oder Formeln rezitieren, um einen Zauberspruch zu wirken. Dies erfordert genauso Zeit wie die Konzentration auf das Formen und Weben der Matrix des Zaubers. Dieser Zeitraum wird Zauberdauer genannt.

Die Anzahl der benötigten Aktionen ist beim jeweiligen Zauberspruch angegeben. Zaubersprüche, die länger als 1 Aktion Zeit erfordern, gelten als länger dauernde Handlungen (siehe **Länger dauernde Handlungen**, Seite **228**).

Beispiel: Mirhiban muss für ihren Zauberspruch die richtige Formel rezitieren und eine Zaubergeste ausführen. Dies ist natürlich nicht sonderlich unauffällig. Nach der Verkürzung der Zauberdauer muss sie dies nun konzentriert 1 Aktion lang ausführen.

Formeln und Gesten

Zauberkundige sind beim Wirken ihrer Zaubersprüche auf bestimmte Elemente angewiesen. Neben den nötigen AsP und dem Einhalten der Reichweite muss der Zaubernde eine Formel sprechen und Zaubergesten ausführen. Je nach Tradition sind diese Formeln und Gesten sehr unterschiedlich. Während Gildenmagier komplexe Handbewegungen verwenden und bosparanische Zauberformeln[•] rezitieren, neigen Elfen dazu, ihre Formeln in Lieder oder Gespräche einzuflechten. Will oder kann ein Zauberkundiger jedoch keine Formeln sprechen oder die nötigen Gesten nicht ausführen, beispielsweise weil er sich versteckt hat oder gefesselt ist, so erschwert das Einsparen der Formel oder der Geste die Zauberprobe um je 2.

[•] Je nach Herkunft des Zauberers und seiner Tradition kann es sich statt Bosparano auch um Ur-Tulamidya oder eine andere Sprache handeln.

Länger dauernden Handlungen und Störungen

Zaubersprüche erfordern die volle Konzentration des Zaubernden, so lange dieser den Zauberspruch wirkt, da der Zauberspruch durch den Willen des Zaubernden gelenkt und geformt werden muss.

Während ein Zauberkundiger einen Zauberspruch spricht, ob beim Wirken oder Aufrechterhalten, ist er konzentriert. Dies bedeutet, dass Zaubersprüche, die länger als 1 Aktion Zeit benötigen, länger dauernde Handlungen sind. Für sie gelten die entsprechenden Regeln. Ist die Konzentration erst einmal unterbrochen, ist der Zauberspruch misslungen (und kostet die entsprechende Menge an AsP für misslungene Zauber).

Natürlich kann sich der Zaubernde freiwillig dazu entscheiden, die Konzentration aufzugeben und anderweitig zu handeln. Auch in diesem Fall misslingt der Zauberspruch (und kostet ebenfalls die entsprechende Menge an AsP für misslungene Zauber).

Verletzungen und Störungen erschweren die Konzentration ungemein. Um diese Störungen zu ignorieren und Zaubersprüche unter solchen Umständen aufrechtzuerhalten, müssen je nach Situation unterschiedlich modifizierte Proben auf das Talent *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* mit unterschiedlicher Erschwernis gelingen.

Beispiele für Ablenkungen

Situation	Erschwernis
Tippen auf die Schulter des Zauberers	+3
Zaubern auf schwankendem Schiff	+/–0
Zaubern im freien Fall	–3
Zauberer erleidet Schaden:	–erlittene Schadenspunkte / 3 (mindestens aber 1)

Beispiel: Während des Zauberns kriegt Mirhiban einen Bierkrug an den Kopf. Da ihr der Zauberspruch wichtiger ist, als einer möglichen Beule zu entgehen, weicht sie nicht aus. Sie erleidet durch dieses Wurfgeschoss 4 Schadenspunkte. Mirhibans Spieler führt nun eine Probe auf Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) *aus, die um 1 (4 / 3 = 1,33, also gerundet 1) erschwert ist. Gelingt die Probe, kann Mirhiban weiterzaubern. Gelingt sie hingegen nicht, bricht der Zauberspruch ab (und misslingt und es fallen die Kosten für einen misslungenen Zauber an).*

4. Ablegen der Probe

Nun wird die Fertigkeitsprobe auf den Zauberspruch abgelegt. Modifiziert wird sie bei vielen Zaubersprüchen durch die Seelenkraft oder die Zähigkeit des Ziels, sofern der Zauberspruch den Geist des Wesens beherrschen oder seinen Körper verwandeln soll. Bei einigen Zaubersprüchen muss der Held zudem vor dem Ablegen der Probe sagen, wie viel AsP er einsetzen will.

Zaubersprüche fremder Traditionen (Fremdtradition) sind um 2 erschwert.

Beispiel: Am Ende der Kampfrunde ist der Zauberspruch gewirkt und Mirhibans Spieler muss die nötige Zauberprobe ablegen. Diese ist durch die verkürzte Zauberdauer um 1 erschwert, und nochmals um 1 durch die Seelenkraft des Schlägers. Mirhibans Spieler muss nun also eine Fertigkeitsprobe auf die Eigenschaften Mut/Intuition/Charisma ablegen, wobei sie auf einen Fertigkeitswert von 9 zurückgreifen kann. Sie würfelt gegen die Eigenschaftswerte 12/13/14, jedoch um 2 erschwert, also gegen 10/11/12. Der Spieler würfelt 8, 13, 10. Sie muss für den zweiten Wurf also 2 Fertigkeitspunkte zum Ausgleichen ausgeben und behält insgesamt 7 Fertigkeitspunkte übrig.

Zaubersprüche aufrechterhalten

Die meisten Zaubersprüche werden einfach gewirkt und entfalten dann ihre Wirkung. Manche jedoch können vom Zaubernden kontinuierlich mit AsP versorgt werden, um ihren Effekt aufrechtzuerhalten. Das Aufrechterhalten von Zaubersprüchen erfordert etwas Aufmerksamkeit vom Zaubernden. Daher sind alle Proben auf Zaubersprüche/Rituale und Liturgien/Zeremonien um 1 pro aufrechterhaltenem Zauberspruch erschwert.

Kritische Erfolge und Patzer
Wie auch bei anderen Fertigkeitsproben kann es bei Zauberproben zu kritischen Erfolgen und Patzern kommen. Kritische Erfolge erzeugen meist stärkere Effekte als üblich. Wenn es für den Zauberer nützlich ist, können 1W6 Punkte auf die FP addiert werden. Außerdem kostet der Zaubersprüche nur die Hälfte der angegebenen AsP.
Magische Patzer sind meist unangenehm, teilweise sogar ausgesprochen gefährlich. Zur Bestimmung der Patzerwirkung kannst du mit 2W6 die Auswirkung auswürfeln.

Patzertabelle für Zaubersprüche

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2	Der Geist des Zauberers tauscht für 1W6 Tage den Körper mit dem nächsten Lebewesen in seiner Nähe, das größer ist als eine Ratte.
3	Der Zauberer wird für 1W6 Tage von einem Mindergeist verfolgt.
4	Das Ziel des Zaubers ändert sich zufällig nach Wahl des Meisters.
5	Der Zauberer verwandelt sich für 1W6 Stunden in ein Kleintier nach Wahl des Spielleiters.
6	Die gesamte Astralkraft verlässt den Körper des Zauberers und manifestiert sich als Regen aus bunten Funken, illusionären Schmetterlingen und kleinen Regenbögen. Die verlorenen Astralpunkte können regulär regeneriert werden.
7	Der Zauberer verliert für 1W6 Tage die Fähigkeit, auf seinen AE-Vorrat zuzugreifen.
8	Der Zauberer hat für die nächsten 1W6 Tage pochende Kopfschmerzen. Er leidet während dieser Zeit unter einer Stufe des Zustands *Betäubung*.
9	Die gesamte Astralkraft verlässt den Körper des Zauberers und springt auf das nächste magisch begabte Ziel über. Das Ziel erhält die gesamten Astralpunkte des Zauberers, auch über sein natürliches Maximum an Astralenergie hinaus. Der Zauberer kann die verlorenen Astralpunkte regulär regenerieren.
10	Der Zauberer verliert für 1W6 Tage seine Befähigung zu sprechen.
11	Haar und Bart des Zauberers färben sich bunt, wachsen später jedoch in der ursprünglichen Farbe nach.
12	Eine ätherische Stimme erklingt aus dem Nichts und sagt „Tu das nie wieder!“

5. Abzug der Astralpunkte
Nun muss der Zaubernde noch die nötigen Astralpunkte für seinen Zauberspruch ausgeben. Die Kosten des Zauberspruchs können durch Modifikationen beeinflusst werden.
Misslingt der Zauberspruch, muss der Zaubernde die Hälfte der so berechneten Astralpunkte ausgeben.
Beim Misslingen der Probe werden zur Berechnung des AsP-Verlustes die Grundkosten + die Kosten für die erste Zeiteinheit herangezogen.

Beispiel: Mirhibans HORRIPHOBUS-Zauberspruch kostet sie 8 Astralpunkte. Hätte der Zauberspruch nicht funktioniert, beispielsweise weil sie ihn zwischenzeitlich abgebrochen oder die Zauberprobe nicht geschafft hätte, hätte sie 4 Astralpunkte, also die Hälfte der ursprünglichen Kosten, ausgeben müssen.

6. Ermittlung der Wirkung
Gelingt die Probe, so werden die verbleibenden Fertigkeitspunkte zu QS und mit den Beschreibungen bei dem jeweiligen Zauberspruchs verglichen, um die exakte Wirkung zu bestimmen.
Ein Zauberspruch wirkt so lange, wie unter Wirkungsdauer angegeben ist. Ein vorzeitiger Abbruch des Zauberspruchs durch den Zauberer ist nicht möglich.

Beispiel: Mirhibans Spieler hatte bei der Zauberprobe 7 Fertigkeitspunkte übrig und damit eine QS von 3. Der HORRIPHOBUS erzeugt bei QS 3 2 Stufen Furcht, *die der Schläger nun erleidet. Das ist mehr als nur ein kleiner Schrecken für ihn.*

Gestapelte Zaubereffekte
Wenn mehrere anhaltende übernatürliche Effekte wie Zauber, alchimistische Elixiere, Mirakel oder Liturgien, die gleiche Wirkung auf eine Person oder ein Objekt haben, dann wirkt nur der stärkste Effekt. Erhöhen beispielsweise zwei Zauber die Stärke einer Person, einmal um 2 und einmal um 3, gilt nur der Bonus von 3. Dies gilt auch, wenn der Effekt aus unterschiedlichen übernatürlichen Quellen stammt.

Spezielle Regeln für Spruchzauber

Verwandlungsregeln
Die meisten Zaubersprüche auf Lebewesen gehen davon aus, dass das Ziel die Größe eines Menschen hat. Natürlich können Zaubersprüche auch auf Hasen oder Tatzelwürmer gewirkt werden. Bei Zaubern mit dem Merkmal *Verwandlung*, die den ganzen Körper verformen, also beispielsweise bei SALANDER, gilt folgende Faustformel: Ist das Ziel halb so schwer oder leichter als ein Mensch (wir gehen hier von 80 Stein Gewicht aus), kostet der Zauberspruch nur die Hälfte der angegebenen Astralpunkte. Ist das Ziel doppelt so schwer, verdoppeln sich die AsP-Kosten. Wiegt das Ziel das Dreifache, verdreifachen sich auch die Kosten usw.

Entsprechend ist die Fertigkeitsprobe zwar nicht erschwert, wenn man ein Mammut in ein Pferd verzaubern will, der Zauberspruch ist jedoch sehr, sehr teuer. Die Kosten können jedoch nicht unter die Hälfte der ursprünglichen Kosten fallen.

Illusionsregeln
Für Illusionen gelten eine Reihe von speziellen Regeln:

- Illusionen sind nicht real und haben daher auch kein Gewicht. Daher können sie weder auf physische Objekte einwirken, noch Schaden verursachen. Illusionäre Leitern kann man nicht erklimmen, illusionäre Schirme halten den Regen nicht ab.
- Illusionen sind nicht selbstdenkend. Sie können von sich aus nicht auf ihre Umwelt reagieren. Eine illusionäre Türe kann sich nicht schließen, wenn sich jemand nähert, ein illusionärer Krieger kann nicht gezielt jemanden angreifen.
- Illusionen, die sich verändern sollen, bedürfen der Konzentration des Zaubernden. Ein dauerhaft gleicher Ton oder ein gleich bleibender Geruch müssen nur einmal gewirkt werden und bleiben die Wirkungsdauer lang bestehen. Eine Melodie oder ein wild herumhüpfender Ball muss konzentriert gesteuert werden. Sich wiederholende Bewegungen oder Geräusche, beispielsweise ein ständig auf und ab hüpfender Ball oder eine Tonfolge, müssen vom Illusionisten so lange konzentriert begleitet werden, bis sich der Durchlauf wiederholt.
- Illusionen sind durchschaubar. Sie enthalten oft kleine Fehler, zufällige Farbveränderungen oder falsche Reflexionen. Um sie zu durchschauen, ist eine Vergleichsprobe zwischen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* und dem Zauber nötig. Ahnt der Betrachter, dass es sich um eine Illusion handeln könnte, ist die Probe um 1 erleichtert.
- Illusionen können kein Licht erzeugen.
- Illusionen können nicht heiß oder kalt sein.

Die bekanntesten aventurischen Zaubersprüche kannst du auf Seite **287** nachschlagen.

Ritualzauberei

Neben der relativ schnell geformten Magie der Spruchzauberei wird von vielen magischen Traditionen Ritualzauberei praktiziert, meist um Wesen aus fremden Sphären zu beschwören, mächtige Artefakte zu erschaffen oder andere beeindruckende magische Effekte zu erzeugen.
Im Grunde sind Rituale nichts anderes als langsam wirkende Zaubersprüche und benutzen grundsätzlich die gleichen Regeln.
Zwar dauern Rituale deutlich länger, dafür haben sie jedoch einige Vorteile: Es können mehrere Zauberkundige am Ritual teilnehmen und sich so gegenseitig unterstützen, magische oder heilige Orte können einen stärkeren Effekt auf das Wirken des Rituals entwickeln und magische Kräfte können für längere Zeit aufgebaut und so umfassendere Effekte erzeugt werden.

Beispiel: Die Magierin Mirhiban hat erfahren, dass in einer alten Ruine eine dämonische Wesenheit lauert. Als erfahrene Magierin weiß sie, dass eine magische Waffe einen Dämon leicht verletzen kann. Sie bietet daher ihrem Begleiter Geron an, dessen Säbel zu verzaubern, um ihre Chancen im Kampf gegen die niederhöllische Kreatur zu verbessern.
Mit dem Ritual ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER kann sie magische Kräfte in den Säbel binden.
Als Vorbereitung richtet sie einen gemieteten Raum in einer Schänke als Ritualplatz her und zieht die passende Magierrobe an. Da sie sich Zeit lässt, dauert das Ritual stolze 16 Stunden. Nach Stunden der Konzentration und des Webens magischer Fäden ist Mirhiban müde und erschöpft, aber das Ritual erfolgreich beendet, und tatsächlich ist der Säbel für die nächsten Tage erfüllt mit magischer Kraft.

Schrittreihenfolge beim Wirken von Ritualen

1. **Benennung des Ziels**
   Der Zauberer muss das Ziel des Rituals benennen und überprüfen, ob es innerhalb der Reichweite des Rituals ist und ob die Zielkategorie korrekt ist.
2. **Festlegen der Ritualmodifikationen**
   Wenn die Reichweite und die Zielkategorie eingehalten wurden, kann der Zauberer das Ritual zu wirken versuchen und legt nun Ritualmodifikationen fest, soweit gewünscht. Ritualmodifikationen verändern das Ritual in einigen regeltechnischen Kategorien. Folgende Ritualmodifikationen stehen – sofern nicht beim Ritual explizit verboten – zur Auswahl: Ritualdauer senken, Ritualdauer erhöhen, Reichweite erhöhen, Kosten senken und Erzwingen.
3. **Technik einsetzen**
   Der Zauberer wendet die Technik des Rituals an und verbringt die notwendige Zeit mit dem Ausführen des Rituals.
4. **Ablegen der Probe**
   Nach der notwendigen Zeit für das Ritual legt der Spieler eine Fertigkeitsprobe auf das Ritual ab.
5. **Abzug der Astralpunkte**
   Sofern das Ritual gelungen ist, zieht der Zauberer Astralpunkte gemäß den Kosten des Rituals von seinem Astralenergievorrat ab. Bei einem misslungenen Ritual wird die Hälfte der Kosten fällig.
6. **Ermittlung der Wirkung**
   Anschließend tritt bei einer gelungenen Probe die Wirkung des Rituals ein.

1. Benennung des Ziels

Am Anfang jedes Rituals stehen die Auswahl von Ort und Zeit. Dann muss der Zauberkundige das Ziel seines Rituals auswählen. Hierbei sind mehrere Punkte zu beachten.

- Ist das Ziel des Rituals in Reichweite? Rituale können nur über eine recht begrenzte Distanz gewirkt werden, da die Astralenergie des Zaubernden auf das Ziel überspringen muss. Wenn das Ziel nicht berührt werden kann, muss der Zaubernde es während der gesamten Zauberdauer sehen und es muss außerdem während der gesamten Zauberdauer in Reichweite des Rituals sein, sonst misslingt das Ritual automatisch.
- Handelt es sich um die richtige Zielkategorie? Kann also das Ritual auf diese Art von Wesen oder Objekt überhaupt gewirkt werden? Es gibt Rituale, die nur auf Objekte gewirkt werden können, während andere ihre Wirkung nur bei Dämonen oder Elementaren entfalten können. Handelt es sich um die falsche Zielkategorie, misslingt das Ritual automatisch.

Ort, Zeit und Kleidung

Bereits die Wahl des richtigen Ortes und der richtigen Zeit kann sich für die Durchführung eines Rituals als nützlich erweisen. Ein dem Zauberkundigen bekannter Ritualort ist genauso hilfreich, wie ein für die jeweilige Tradition heiliger oder als machtvoll verstandener Platz, wie beispielsweise die druidischen Steinkreise, während ein Ritual an einem zufälligen Ort sich als merklich schwieriger erweisen kann.

Üblicherweise ist die Vorbereitung des Ritualplatzes bereits ein Teil des eigentlichen Rituals. Zuerst wird der Ort spirituell und auch ganz weltlich gereinigt und dann mit heiligen und magischen Fetischen und Zeichen versehen, bevor das eigentliche Ritual beginnen kann. Die praktische Umsetzung sieht von Tradition zu Tradition sehr unterschiedlich aus, der Effekt ist jedoch der gleiche. Normalerweise dauert das Vorbereiten eines Ritualplatzes 4 Stunden.

Auch der Stand des Mondes ist ein wichtiger Faktor, ob als Symbol Madas, der Göttin der Magie, bei vielen Gildenmagiern oder als Zeichen Tairachs, des Blutgotts der Orks, bei den gefürchteten Schamanen der Schwarzpelze. An den meisten Tagen eines Monats ist der Mondstand völlig neutral und es kommt zu keinen Erleichterungen oder Erschwernissen. An anderen Tagen kann der Mondstand ein Ritual erleichtern (z.B. Voll- oder Neumond) oder erschweren (Vollmond wäre notwendig, es ist aber nur ein sichelförmiger Mond zu sehen). Gleiches gilt auch für Sternenkonstellationen, sodass wir hier allgemein von Konstellationen sprechen.

Auch zusätzlich geeignete Gerätschaften, etwa Weihrauch, Beschwörungsmaterialien oder arkane Gerätschaften, können die Probe erleichtern.

Diese Gerätschaften sind deutlich teurer in der Anschaffung als die Fetische und Zeichen zum Herrichten des Ritualortes und lassen sich nur einmal pro Ritual verwenden (Kosten: etwa 50 Silbertaler).

Zu guter Letzt ist eine standesgemäße Bekleidung, ob korrekt bestickte Magierrobe oder das Fell eines passenden Tieres, förderlich.

Beispiel: Da Mirhiban in der Gegend fremd ist, kennt sie keinen anderen Magier, der beim Ritual als Helfer beistehen kann. Sie ist also gezwungen, das Ritual alleine auszuführen. Da sie es eilig hat, kann sie auch nicht darauf warten, dass der Mond richtig steht. Immerhin aber hat sie die passende Kleidung, eine Magierrobe, in ihrem Gepäck, was ihr eine Erleichterung von 1 gewährt. Außerdem wendet sie 4 Stunden auf, um den Ritualplatz mit Weihrauch zu reinigen und mit mystischen Runen zu präparieren.
Die Zielkategorie des Rituals ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER lautet Objekt. Der Säbel lässt sich daher mit diesem Ritual verzaubern. Da er mitten im Ritualplatz liegt, ist er zudem in der Reichweite des Rituals.

Modifikatoren für die Ritualprobe

Ritualplatz	
Heiligtum oder magischer Ort	+1
Falscher Ritualplatz	–3
Zeit	
Passende Konstellation (Mondstand meist Voll- oder Neumond, Sternenkonstellation)	+1
Unpassende Konstellation	–1
Hilfsmittel	
Passende Kleidung	+1
Besonders geeignete Gerätschaften	+1

Ein falscher Platz könnte z.B. ein Ort sein, an dem Magie geächtet wird. In einem Praiostempel ein magisches Ritual zu vollziehen wäre z.B. ungeeignet und der Tempel ein ungeeigneter Ort.

2. Festlegen der Modifikationen

Geübte Zauberkundige können ihre Rituale in einem gewissen Rahmen modifizieren, um sie an die gegebene Situation anzupassen.

Es gibt hierzu eine ganze Reihe von Ritualmodifikationen, die ein Zauberkundiger vornehmen kann. So kann er die Ritualdauer verlängern oder verkürzen, oder mehr oder weniger Astralpunkte einsetzen. Die Zahl der nutzbaren Modifikationen ist begrenzt und vom Fertigkeitswert des Rituals abhängig. Für jeweils 4 volle Punkte im FW des Rituals kann der Held eine Ritualmodifikation anwenden. Beherrscht ein Zauberkundiger ein Ritual beispielsweise auf 4, so kann er eine Ritualmodifikation anwenden, auf 8 kann er zwei anwenden, auf 12 drei usw. Je nach Modifikation wird die Probe auf das Ritual erleichtert oder erschwert.

Beispiel: Mirhiban entscheidet sich dazu, die Ritualdauer zu erhöhen. Somit dauert das Ritual ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER nicht mehr 8 Stunden, sondern stolze 16 Stunden. Dafür ist es um 1 erleichtert.

Modifikationen von Ritualen
Wie Zauber können auch Rituale in einem gewissen Rahmen modifiziert werden. Rituale sind jedoch meist deutlich kostenaufwendiger und dauern deutlich länger als Zauber. Daher wird hier eine andere Tabelle für Ritualmodifikationen verwendet. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für Modifikationen von Spruchzaubern. Der Einfachheit halber sind die möglichen Kosten, Dauer der Ritualprobe und Reichweite der Rituale in feste Kategorien eingeteilt. Diese können durch die Modifikationen Ritualdauer senken, Ritualdauer erhöhen, Reichweite erhöhen, Kosten senken und Erzwingen jeweils um eine Stufe erhöht oder verringert werden. Mehr als eine Stufe pro Kategorie zu verändern ist nicht möglich.

Die einzelnen Modifikationen sind zudem mit einigen Einschränkungen versehen:

- Die Reichweite eines Rituals zu senken ist nicht möglich.
- Bei Ritualen mit der Reichweite selbst, also solchen, die nur auf den Zaubernden selbst wirken, kann die Reichweite nicht erhöht werden.
- Kosten für das Aufrechterhalten eines Rituals pro beim Ritual festgelegten Zeitintervall liegen jeweils eine Stufe unter den Kosten des eigentlichen Wirkens. Sollten durch Kosten senken die Grundkosten des Rituals geändert werden, ändern sich auch die Kosten entsprechend beim Aufrechterhalten. Die Kosten können nie unter 1 AsP pro Intervall fallen.
- Ein Zauberkundiger kann diese Ritualmodifikationen für ein Ritual beliebig kombinieren, jedoch keine mehrfach wählen.
- Rituale fremder Traditionen (Fremdtradition) lassen sich nicht modifizieren.

Die Stufen sind aus der Tabelle ersichtlich eingeteilt. Hierbei gilt: Bei der Reichweite Berühren reicht es, die Kleidung des entsprechenden Ziels anzufassen, so beim jeweiligen Ritual nichts anderes angegeben ist.

Ritualmodifikationen

Ritualdauer	5 Minuten	30 Minuten	2 Stunden
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	8 AsP	16 AsP	32 AsP
Ritualdauer	8 Stunden	16 Stunden	32 Stunden
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	64 AsP	128 AsP	256 AsP

Modifikationen im Überblick

- **Erzwingen**
  Kosten um eine Stufe erhöht,
  Ritualprobe um 1 erleichtert
  (bei einigen Ritualen nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Kosten senken**
  Kosten um eine Stufe gesenkt,
  Ritualprobe um 1 erschwert
  (bei einigen Ritualen nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen**
  Reichweite um eine Stufe erhöht,
  Ritualprobe um 1 erschwert
- **Ritualdauer erhöhen**
  Ritualdauer um eine Stufe erhöht,
  Ritualprobe um 1 erleichtert
- **Ritualdauer senken**
  Ritualdauer um eine Stufe gesenkt,
  Ritualprobe um 1 erschwert

3. Technik einsetzen
Rituale sind in ihrer Anwendung deutlich aufwendiger als Zaubersprüche. Einige magische Traditionen verwenden Tänze und Lieder, andere Meditation, bestimmte Schrittfolgen oder Formeln, um die astralen Kräfte zu kanalisieren. All diese Methoden erfordern Zeit und Konzentration. Dieser Zeitraum wird Ritualdauer genannt. Die Dauer des Rituals ist beim jeweiligen Ritual angegeben. Anders als bei Zaubersprüchen kann man die Gesten und Formeln nicht weglassen.

Beispiel: Mirhiban versenkt sich in tiefe Meditation und rezitiert die überlieferten Formeln immer und immer wieder, um ihre astralen Kräfte zu formen und in die Metallklinge des Säbels fließen zu lassen. Aufwendig webt sie die magischen Fäden, um die Waffe zu verzaubern. Eine mühselige Aufgabe, die ihre volle Konzentration erfordert.

Die Kunst der Wiederholung
Rituale, die länger als 2 Stunden dauern, können über mehrere Tage hinweg gewirkt werden. An mehreren aufeinanderfolgenden Tagen wird dazu das Ritual für mindestens 2 Stunden ausgeführt, bis die entsprechende Ritualdauer erreicht ist. Hierzu darf der Ort des Rituals während der Pausen jedoch nicht betreten werden, damit die sich aufbauenden astralen Muster nicht gestört werden.
Geschieht dies trotzdem, gilt das Ritual als gescheitert und der Zauberer muss die Kosten für ein misslungenes Ritual bezahlen.

4. Ablegen der Probe
Am Ende der Ritualdauer wird die Fertigkeitsprobe auf das Ritual abgelegt. Modifiziert wird sie bei vielen Ritualen durch die Seelenkraft oder die Zähigkeit des Ziels, sofern der Zauber den Geist des Wesens beherrschen oder seinen Körper verwandeln soll.

Bei einigen Ritualen muss der Held zudem vor dem Ablegen der Probe sagen, wie viele Astralpunkte er einsetzen möchte. Rituale fremder Traditionen (Fremdtradition) sind um 2 erschwert.

Beispiel: Nach stolzen 16 Stunden ist das Ritual gewirkt und Mirhibans Spieler muss die nötige Ritualprobe ablegen. Diese ist um 1 durch die passende Kleidung und um 1 für die verlängerte Zauberdauer erleichtert. Allerdings ist der Säbel aus Metall, was die Probe um 2 erschwert, was bedeutet, dass sich Erschwernisse und Erleichterungen aufheben. Mirhibans Spieler muss nun also eine Fertigkeitsprobe auf die Eigenschaften Klugheit/Intuition/Fingerfertigkeit ablegen, wobei sie auf einen Fertigkeitswert von 8 zurückgreifen kann. Sie würfelt gegen die Eigenschaftswerte 14/13/11. Der Spieler würfelt 17, 13, 8. Sie muss für den ersten Wurf also 3 Fertigkeitspunkte zum Ausgleichen ausgeben und behält insgesamt 5 Fertigkeitspunkte übrig.

5. Abzug der Astralpunkte

Nun muss der Zaubernde noch die nötigen Astralpunkte für sein Ritual ausgeben. Die Kosten des Rituals können durch Modifikationen beeinflusst werden. Misslingt das Ritual, muss der Zaubernde die Hälfte der so berechneten Astralpunkte ausgeben.
Beim Misslingen der Probe werden zur Berechnung des AsP-Verlustes die Grundkosten + die Kosten für die erste Zeiteinheit herangezogen.

Beispiel: Die Grundkosten des Rituals ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER bei der Verzauberung von Schwertern liegt bei 20 Astralpunkten. Der Säbel passt in diese Größenkategorie. Mirhiban verfügt insgesamt über 42 Astralpunkte, sie bringt also fast die Hälfte ihrer astralen Kraft auf, um den Säbel zu verzaubern.

Permanenter Verlust von Astralpunkten
Mit manchen Ritualen kann man Magie dauerhaft in Objekte bannen. Ein Zauberer, der diesen Schritt geht, muss Astralpunkte permanent ausgeben, damit die Magie nicht ihre Kraft verliert. Diese permanent ausgegebenen Astralpunkte werden dauerhaft von seinem maximalen Vorrat an Astralenergie abgezogen und füllen sich nicht mehr auf. Verloren gegangene Astralpunkte können jedoch gegen 2 Abenteuerpunkte pro Punkt zurückgekauft werden (siehe Kapitel **Detailregeln** auf Seite **352**).

Größe und AsP-Verbrauch
Die meisten Rituale gegen Lebewesen gehen davon aus, dass das Ziel die Größe eines Menschen hat. Natürlich können bestimmte Rituale auch auf Ziegen oder Ochsen gewirkt werden. Bei Ritualen, die auf den Körper des entsprechenden Wesens einwirken, gilt folgende Faustformel:
Ist das Ziel halb so schwer oder leichter als ein Mensch (wir gehen hier von 80 Stein Gewicht aus), kostet das Ritual nur die Hälfte der angegebenen AsP. Ist das Ziel doppelt so schwer, verdoppeln sich die AsP-Kosten. Wiegt das Ziel das Dreifache, verdreifachen sich auch die Kosten usw. Entsprechend ist die Fertigkeitsprobe zwar nicht erschwert, aber ein Ritual auf ein wesentlich größeres Wesen als vom Ritual vorgesehen, kostet auch deutlich mehr.

6. Ermittlung der Wirkung

Gelingt die Probe, so werden die verbleibenden Fertigkeitspunkte mit den Beschreibungen des jeweiligen Rituals verglichen, um die exakte Wirkung zu bestimmen. Ein Ritual wirkt so lange, wie unter Wirkungsdauer angegeben ist. Ein vorzeitiger Abbruch des Rituals durch den Zauberer ist nicht möglich.

Beispiel: Mirhiban hat immerhin 7 Fertigkeitspunkte bei ihrem Ritual erzielt. Die Dämonenhatz kann beginnen.

Spezielle Regeln für Ritualzauberei

Typische Anwendungen von Ritualzauberei sind die Beschwörung von Wesen aus fremden Sphären und die Herstellung magischer Artefakte.

Beschwörungen

Eine sehr alte Kunst ist das Rufen von Wesen fremder Sphären sowie die Dschinnenbeschwörung. Besonders die Invokation von Dämonen ist seit Jahrtausenden Teil derischer Magie. Und auch wenn diese beiden Arten von ihrem Wesen her völlig unterschiedlich sind, ist der Weg, sie einem erfahrenen Zauberkundigen zu Diensten zu machen, sehr ähnlich. Eine Auswahl beschwörbarer Wesen findest du im Bestiarium ab Seite **353**.

Die Kunst der Dämonenbeschwörung

Dämonen! Den meisten Aventuriern ist dieses Wort ein Begriff. Es steht für Chaos, Zerstörung, Tod und, was für viele schlimmer ist, für den Verlust der eigenen Seele. Man sagt, dass die siebte Sphäre von ihnen bevölkert ist und sie aus blankem Chaos bestehen.
Manche Zauberkundigen haben gelernt, diese Kreaturen nicht nur aus der siebten Sphäre heraus nach Dere zu beschwören, sondern sie auch ihrem Willen zu unterwerfen und für ihre Zwecke zu nutzen. Es dürfte kaum überraschen, dass die Beschwörung von Dämonen vielerorts verboten ist und von den meisten Menschen zumindest mit Argwohn betrachtet wird.

Die Formeln der Beschwörung
Für die Beschwörung von Wesenheiten aus der siebten Sphäre gibt es verschiedene Formeln, die aufeinander aufbauen. Invocatio Minima, Invocatio Minor und Invocatio Maior.
Invocatio Minima ist die einfachste und schwächste Formel und beschwört nur eine Handvoll Substanz aus den Niederhöllen herbei. Meist handelt es sich um Schleim, Säure, schweflige Dämpfe oder flüssiges Feuer.
Die nächste Stufe der Beschwörung ist das Ritual Invocatio Minor, mit dem niedere Dämonen beschworen werden können. Niedere Dämonen sind noch vergleichsweise schwach, aber dennoch schon schreckliche Gegner.
Wurde der Umgang mit niederen Dämonen ausgiebig praktiziert und geübt, folgt meist die Ausbildung im Ritual Invocatio Maior, der Beschwörung von gehörnten Dämonen. Mit ihm lassen sich die gefährlicheren Wesenheiten der siebten Sphäre beschwören, bis zu einer Anzahl von fünf Hörnern. Die Hörner eines Dämons stehen für seine Macht, und je mehr er besitzt, desto stärker ist er.

Das Erlernen der Beschwörungen
In Regeln ausgedrückt ist es nötig, einen Fertigkeitswert von 10 in Invocatio Minima erlangt zu haben, um das Ritual Invocatio Minor erlernen zu können. Um Invocatio Maior erlernen zu können, erfordert es wiederum einen FW von 12 in Invocatio Minor.

Die Kunst der Elementarherbeirufung
Den meisten Aventuriern sind Elementarwesen nur als Dschinne bekannt, die in Märchen und Legenden wahre Wundertaten vollbringen. In manchen Geschichten sind sie mildtätig und gütig, in anderen aufbrausend und fordernd oder kalt und ablehnend.
Jenseits dieser Sagen existiert jedoch auch die alte Kunst, Dschinne und andere Elementarwesen zu rufen und sie um Dienste zu bitten, die von einigen Zauberkundigen Aventuriens beherrscht wird.
Elementare sind Wesen aus den sechs aventurischen Elementen Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis. Sie gehören stets einem dieser Elemente an und bestehen komplett daraus. Es heißt, dass von jedem Element eine Zitadelle jenseits der dritten Sphäre existiert, in denen der Elementarherr über die Mächte seines Elements wacht.

Die Formeln der Herbeirufung
Für das Rufen von Elementaren gibt es verschiedene Formeln, die aufeinander aufbauen.
Manifesto, Elementarer Diener und Dschinnenruf.
Manifesto ist die einfachste und schwächste der Formeln und beschwört nur eine Handvoll eines bestimmten Elements. Meist handelt es sich um einfache Manifestationen wie eine kleine Flamme, einen Kieselstein oder ein Stück Eis.



Die nächste Stufe der Herbeirufung ist das Ritual Elementarer Diener, mit der ein einfacher Elementar eines bestimmten Elements gerufen werden kann.
Wurde der Umgang mit einfachen Elementaren ausgiebig praktiziert und geübt, folgt meist die Ausbildung im Ritual Dschinnenruf, dem Rufen eines mächtigen Dschinns.

Das Erlernen der Herbeirufungen
In Regeln ausgedrückt ist es nötig, einen Fertigkeitswert von 10 im Manifesto erlangt zu haben, um das Ritual Elementarer Diener erlernen zu können. Um wiederum Dschinnenruf erlernen zu können, erfordert es einen FW von 12 in Elementarer Diener.

Die Invokation

1. Die Vorbereitung
Beschwörungen und Herbeirufungen beginnen mit den Vorbereitungen des nötigen Rituals. Hierzu gehört bei Dämonenbeschwörungen das Zeichnen eines Beschwörungskreises und zusätzlicher Schutz- und Bannkreise (siehe Seite **266**), um den Dämon auf Distanz zu halten. Man kann auf diese Schutzmaßnahmen, beispielsweise zur Zeitersparnis, verzichten. Die meisten erfahrenen Dämonologen raten jedoch davon ab.
Die Herbeirufung eines Elementars erfordert eine gewisse Menge des jeweiligen Elements. Ein Elementargeist erfordert meist nur ein kleines Lagerfeuer, einen Kessel voll Wasser oder eine ähnliche Menge Humus, während Dschinne bereits ein echtes Freudenfeuer oder Ähnliches erwarten.

Beispiel: Mirhiban möchte einen Feuerdschinn beschwören. Dazu ist das Ritual DSCHINNENRUF notwendig, den Mirhiban auf einem FW von 12 beherrscht. Sie hat mehrere Feuerschalen aufgestellt und so die erforderliche Menge an Feuer zum Herbeirufen des Dschinns.

2. Das Wirken der Formel
Die eigentliche Invokation wird durch das Wirken des entsprechenden Rituals durchgeführt. Die Fertigkeitsprobe wird zusätzlich um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons bzw. des Elementars erschwert. Die Anrufungsschwierigkeit ist eine Maßgabe dafür, wie schwer ein Wesen zu beschwören ist.
Weitere Modifikatoren sind bei der allgemeinen Beschreibung von Ritualen zu entnehmen. Die Modifikatoren sind kumulativ.

Beispiel: Mirhiban hat einen neutralen Ort gewählt, aber eine günstige Sternenkonstellation. Somit erhält sie eine Erleichterung von 1. Der Feuerdschinn hat eine Anrufungsschwierigkeit von –3, was eine Erschwernis von 3 bedeutet. Insgesamt ist die Probe um 2 erschwert (1 – 3 = –2).

3a. Das Gelingen der Probe
Der Beschwörer kann entscheiden, QS der erfolgreichen Probe dazu zu nutzen, die Fähigkeiten des gerufenen Wesens zu verbessern. Diese Verbesserungen werden von den QS für Dienste, die das Wesen ausführen wird, abgezogen. Siehe hierzu auch den Abschnitt **Beschworene Wesen verbessern**.

Beispiel: Mirhibans Spieler würfelt die modifizierte Fertigkeitsprobe auf DSCHINNENRUF. Die Probe gelingt, ohne das Mirhiban auch nur einen einzigen FP ausgeben musste. Sie behält alle 12 FP und hat damit 4 QS.

Beschworene Wesen verbessern
Statt für Dienste kann man QS für eine Verbesserung des beschworenen Wesens aus folgender Tabelle ausgeben. Jede Verbesserung kann nur einmal gewählt werden. Beispielhafte Werte von Dämonen und Elementaren findest du im Bestiarium auf Seite **353**.

Verbesserungen im Detail	
Offensive Verbesserung	+2 AT, +4 TP
Defensive Verbesserung	+2 PA, +2 RS, +10 LeP
Schnelligkeitsverbesserung	+2 GS, +2 AW
Magische Verbesserung	FW aller beherrschten Zauber um 4 erhöht
Resistenzverbesserung	SK und ZK verbessern sich um 2, Angriffe mit magischen Waffen machen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird die RS verrechnet.
Geistige Verbesserung	Die geistigen Eigenschaften steigen um 2. Dies hat keine Auswirkung auf abgeleitete Werte.
Körperliche Verbesserung	Die körperlichen Eigenschaften steigen um 2. Dies hat keine Auswirkung auf abgeleitete Werte.

Beispiel: Mirhiban entscheidet sich, dem Feuerdschinn eine Offensive Verbesserung und eine Defensive Verbesserung zu geben und verzichtet auf 2 QS für Dienste. Somit bekommt der Dschinn +2 AT, +4 TP (für die offensive Verbesserung), +2 PA, +2 RS und +10 LeP (für die defensive Verbesserung). Dafür hat sie nur noch 2 zusätzliche Dienste und den Dienst, den sie ohnehin wegen des Gelingens der Probe zur Verfügung hat (12 FP = QS 4; – 2 QS für zwei Verbesserung, also noch 2 zusätzliche Dienste).

3b. Das Misslingen der Probe
Wenn das Ritual misslingt, dann kostet es den Beschwörer, wie bei jedem Zauber, die Hälfte der AsP. Wenn ein Elementar gerufen werden sollte, hat dies ansonsten keine zusätzlichen Konsequenzen. Wurde jedoch versucht, einen Dämon zu beschwören, würfelt der Meister auf die folgende Tabelle. Bei einem Beschwörungspatzer wird zusätzlich 15 auf die Probe addiert.

Fehler bei Dämonenbeschwörungen

1W20	
1-14	Nichts geschieht. Kein Dämon erscheint.
15-18	Eine größere Menge Materie aus den Niederhöllen manifestiert sich im Beschwörungskreis.
19-21	Der Dämon erscheint, ist jedoch nicht unter der Kontrolle des Beschwörers.

22-23	Ein unkontrollierter Dämon nach Wahl des Meisters mit der gleichen oder einer geringeren Zahl von Hörnern erscheint.
24-25	Ein unkontrollierter Dämon nach Wahl des Meisters mit 1W3 zusätzlichen Hörnern erscheint.
26-27	Eine Flammensäule schießt aus dem Beschwörungskreis und kann umstehende Objekte entzünden.
28-29	Eine Wolke aus giftigem Gas breitet sich vom Beschwörungskreis aus. Es erzeugt beim Einatmen 1W6 SP pro Kampfrunde.
30-32	Der gewünschte Dämon erscheint und gibt vor, unter der Kontrolle des Beschwörers zu stehen, nutzt jedoch früher oder später die Situation, um seiner eigenen Agenda zu folgen. Er bleibt bis zum nächsten Sonnenaufgang in der dritten Sphäre.
33+	Nichts geschieht. Der Beschwörer hat jedoch das Interesse eines Erzdämons geweckt. Dieser mag sich ihm in Träumen offenbaren, ihm einen Pakt anbieten oder ihn als Spielzeug für seinen Sadismus ansehen.

4. Die Dienste
Das gewünschte Wesen erscheint und ist nun bereit, die Dienste des Beschwörers im Rahmen seiner Fähigkeiten auszuführen. Die Zahl dieser Dienste ist jedoch begrenzt. Jedes Wesen muss mindestens einen Dienst erfüllen. Für jede QS bei der Beschwörung muss das Wesen einen zusätzlichen Dienst leisten. Zudem kostet das Verbleiben in der dritten Sphäre in ihrer beschworenen Form Dienste: Bei jedem Sonnenaufgang geht daher ein verbliebener Dienst verloren. Sind alle Dienste verbraucht, verschwindet das Wesen dahin, wo es herkam. Es gibt Wesen, die nicht alle Dienste ausführen, dies ist dann aber bei dem jeweiligen Wesen vermerkt. Der Beschwörer des Wesens kann jederzeit mit 1 freien Aktion den Dienst abbrechen lassen. Das Wesen selbst folgt dem Beschwörer auch ohne Dienst automatisch und bleibt in Rufreichweite.

Beispiel: Durch die 4 QS könnte Mirhiban über 4 zusätzliche Dienste verfügen. Mit dem Dienst, den sie allein durch das Gelingen der Probe bekommt, wären dies insgesamt 5 Dienste. Mit jedem Sonnenaufgang würde aber ein Dienst verbraucht, da dies notwendig ist, um das Wesen zum Verbleiben zu bewegen.

Dienste beschworener Wesen

Arbeit
Das beschworene Wesen führt im Rahmen seiner geistigen und körperlichen Möglichkeiten bis zum nächsten Sonnenaufgang eine einfache Arbeit aus, wie Gegenstände oder Personen von einem Ort zum anderen zu tragen. Dies kann auch den Transport des Beschwörers beinhalten.

Beratung
Das Wesen berät den Beschwörer im Rahmen seiner geistigen Möglichkeiten. Dies kann ein militärischer Ratschlag, eine Partie Boltan oder die Hilfe bei einem Rätsel sein. Weder Dämonen noch Elementare sind allwissend.

Fähigkeit benutzen
Das Wesen verwendet eine seiner Fähigkeiten oder einen von ihm beherrschten Zauber.

Kampf
Das Wesen greift ein einzelnes Ziel an. Es kann dabei die Mittel seiner Wahl einsetzen, wenn nichts anderes befohlen wurde. Wenn es von anderen Gegnern angegriffen wird, wird das Wesen sich verteidigen. Soll es mehrere Gegner angreifen, verbraucht das alle Dienste (mindestens 2). Spätestens nach 1 Stunde hört das Wesen auf zu kämpfen. Hat es sich zwischenzeitlich bewegen müssen, wird dies von der Zeit abgezogen.

Spionage
Das Wesen verfolgt und beobachtet ein vom Beschwörer gewähltes Ziel. Nach einer vom Beschwörer festgelegten Zeit kehrt es zu ihm zurück und erstattet ihm Bericht. Die Spionage wird nicht länger als 1 Tag pro Dienst ausgeführt.

Suche
Das Wesen macht ein Objekt oder eine Personen ausfindig, die dem Beschwörer persönlich bekannt ist. Je nach Distanz kann die Dauer der Suche stark variieren. Auch ein gutes Versteck und unübersichtliches Terrain verlängert sie. Ein Gotongi (ein fliegender Dämon) oder ein fliegender Elementar kann einen Bereich von 2 Rechtmeilen in etwa 1 Stunde absuchen. Danach ist ein neuer Dienst fällig.

Wache
Das Wesen bewacht ein Objekt oder eine Person. Wird das Objekt von Unbefugten angefasst oder die Person angegriffen, schützt das Wesen sein Ziel mit den ihm zur Verfügung stehenden Mitteln. Die Wache dauert maximal 1 Jahr. Die 1 Dienst/Tagesanbruch-Regel wird dadurch umgangen. Hierzu sind mindestens 2 Dienste nötig. Durch Wache werden alle Dienste verbraucht. Der Wachdienst des Wesens endet nach dem ersten Kampf.

Beispiel: Zunächst erbittet Mirhiban vom Dschinn das Durchbrennen durch eine Holztür. Dies wird über den Dienst Arbeit geregelt. Hinter der Tür erwartet Mirhiban eine Gruppe von drei Wächtern. Sie lässt den Dschinn den Dienst Kampf ausführen, und zwar gegen alle drei Gegner. Das verbraucht alle Dienste, somit ist es das Letzte, was die Magierin von dem Dschinn verlangen kann (im Grunde verbraucht der Dienst Kampf alle übrigen Dienste – auch wenn Mirhiban noch mehr Dienste gehabt hätte. Zwei noch unerfüllte Dienste waren aber notwendig, um Kampf als Option zu wählen).

Schutz- und Bannkreise

Die meisten magischen Traditionen Aventuriens haben Möglichkeiten entwickelt, magische Wesen von einem Ort fernzuhalten oder an ihn zu binden. Gemeinhin werden diese Methoden Schutz- beziehungsweise Bannkreise genannt. Am bekanntesten ist diese Technik unter Gildenmagiern, besonders Antimagiern und Beschwörern, wobei Letztere die Kreise hauptsächlich zum Selbstschutz während ihrer Beschwörungsrituale benutzen.
Ein Bannkreis sperrt ein Wesen innerhalb des gezeichneten Kreises ein, während ein Schutzkreis dafür sorgt, dass ein Wesen den Kreis nicht betreten kann.

1. Das Zeichnen

Üblicherweise wird mit alchimistisch hergestellter Zauberkreide ein Kreis mit einem Durchmesser von 3 Schritt gezeichnet und mit verschiedenen arkanen Glyphen versehen. Diese sind abhängig davon, auf welche Art von Wesen der Kreis wirken soll. Das Zeichnen erfordert eine Probe auf das Talent *Malen & Zeichnen (Zauberzeichen malen)* und 15 Minuten Zeit.
Manche Zauberkundige verwenden Teppiche oder andere Unterlagen mit eingestickten oder gravierten Zauberzeichen, sodass der Schritt des Zeichnens in diesem Falle entfällt und keine Zeit kostet.

2. Das Aktivieren

Der Zauberkundige muss zum Aktivieren eines Zeichens die SF Zauberzeichen beherrschen. Nach dem Zeichnen wird der Kreis mit einem Kurzritual von 5 Minuten astral aufgeladen und so aktiviert. Der Zauberkundige leitet hierzu die jeweils angegebene Menge AsP in den Kreis. Wenn der Kreis ordnungsgemäß gezeichnet wurde, muss der Zauberkundige für das astrale Laden keine weitere Probe ablegen. Sobald das Ritual beendet ist, ist der Kreis bis zum nächsten Sonnenaufgang aktiv. Werden die Linien des Kreises auch nur an einer Stelle verschmiert oder anderweitig getilgt, endet die Wirkung des Kreises.

Grenzen der Schutz- und Bannkreise

Schutz- und Bannkreise sind ein mächtiges Mittel, um magische Wesen in ihrer Bewegung einzuschränken. Das bedeutet jedoch nicht, dass diese damit handlungsunfähig sind, denn Zauber, andere magische Fähigkeiten oder schlichtweg geworfene Gegenstände werden von den Kreisen nicht aufgehalten.
Auch wenn die gefangenen Wesen die Kreise nicht berühren können, besteht die Gefahr, dass die empfindlichen Zeichnungen mit Zaubern oder herumliegenden Gerätschaften verwischt werden. Manche Beschwörer sind daher dazu übergegangen, Schutz- und Bannkreise in Steinböden schlagen zu lassen und diese mit Einlagen aus Mondsilber oder Arkanium zu versehen, die sie bei Bedarf nur noch aktivieren müssen.

Arten von Schutz- und Bannkreisen

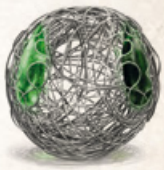
Über die Jahrhunderte wurden Schutz- und Bannkreise gegen verschiedenste magische Wesen entwickelt. Einige der üblichsten sind hier aufgezählt. Wirksame Kreise gegen hohe Diener der Erzdämonen und Meister der Elemente sind bisher nicht entwickelt worden.
Durch das Erlernen der entsprechenden Bann-/Schutzkreis-Sonderfertigkeit kann der Held sowohl einen Bann- als auch einen Schutzkreis zeichnen.

Bann-/Schutzkreis gegen Elementargeister
AsP-Kosten: 4 AsP
Schutzkreis: Elementar- und Mindergeister können den Kreis nicht betreten.
Bannkreis: Der erste Elementargeist, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn während der Wirkungsdauer nicht mehr verlassen.
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Bann-/Schutzkreis gegen Dschinne
AsP-Kosten: 8 AsP
Schutzkreis: Dschinne können den Kreis nicht betreten.
Bannkreis: Der erste Dschinn, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn während der Wirkungsdauer nicht mehr verlassen.
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Bann-/Schutzkreis gegen niedere Dämonen
AsP-Kosten: 4 AsP
Schutzkreis: Niedere Dämonen können den Kreis nicht betreten.
Bannkreis: Der erste niedere Dämon, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn während der Wirkungsdauer nicht mehr verlassen.
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Bann-/Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen
AsP-Kosten: 8 AsP
Schutzkreis: Gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern können den Kreis nicht betreten.
Bannkreis: Der erste gehörnte Dämon mit bis zu 5 Hörnern, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn nicht mehr verlassen.
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Artefaktzauberei

Die Sagen Aventuriens kennen eine Vielzahl mächtiger und mysteriöser magischer Artefakte, meist legendäre Waffen berühmter Helden. Und tatsächlich gibt es eine ganze Reihe Zauberkundiger, beispielsweise die Artefaktmagier der Drachenei-Akademie zu Khunchom, die sich auf die Herstellung solcher verzauberter Gerätschaften verstehen. Ein Großteil dieser Artefakte sind jedoch nicht Waffen, sondern Ringe, Reife und andere Schmuckstücke.

Spielarten der Artefaktmagie

Grundlegend lassen sich zwei Arten von Artefakten unterscheiden: Solche, die Zaubersprüche in sich tragen und freisetzen können, und magische Waffen. Während Erstere häufig als Schmuckstücke oder Gebrauchsgegenstände und mit dem Ritual ARCANOVI erschaffen werden, sind Letztere mit dem Ritual ZAUBERKLINGE verzauberte Waffen, die oft im Kampf gegen Dämonen und andere magische Wesen ihren Einsatz finden. Auch eine Kombination aus beidem ist natürlich möglich. Magische Waffen, die nachträglich mit einem ARCANOVI verzaubert wurden, um Zaubersprüche in sich zu tragen, sind durchaus nicht ungewöhnlich.

In allen Fällen ist es vonnöten, dass der Erschaffer des Artefakts permanente AsP in das Objekt bindet, um es längerfristig mit einer magischen Matrix zu versehen.

Magische Artefakte



Um einen Zauberspruch in einen Gegenstand zu binden, ist das Ritual ARCANOVI nötig. Die Erschwernis der Probe und die AsP-Kosten sind abhängig vom Zauberspruch, der Art, wie der Zauberspruch mit dem Gegenstand verbunden wird, und vom zu verzaubernden Gegenstand.

Rituale können nicht per ARCANOVI in Artefakte gebunden werden.

Um den gespeicherten Zauberspruch zu aktivieren, ist üblicherweise das Aussprechen eines Schlüsselwortes oder die Ausführung einer Schlüsselgeste nötig. Dazu ist eine freie Aktion notwendig. Das Artefakt würfelt die Zauberprobe des ausgelösten Zaubers und zwar mit Eigenschaftswerten von jeweils 14 und dem FW, der den in dem Artefakt gespeicherten FP des Zauberspruchs entsprechen. Die Wirkung des Zauberspruchs tritt zu Beginn der nächsten Kampfrunde ein. Bei Zaubersprüchen, wo eine variable Wirkungsdauer besteht, muss diese vor dem Verzaubern angekündigt werden. Gleiches gilt bei Sprüchen, wo der AsP-Einsatz vor dem Wirken des Zauberspruchs bestimmt werden muss.

Es gibt drei Arten von Artefakten: Zauberspeicher-Artefakte, selbst aufladende Artefakte und dauerhaft wirkende Artefakte. Zauberspeicher-Artefakte haben nur eine kurze Wirkung und sind danach verbraucht, selbst aufladende Artefakte können ihre Kräfte wieder zurückgewinnen und dauerhaft wirkende Artefakte sind legendäre Zaubergegenstände, deren Wirkung sich nie erschöpft.

Auch wenn Zaubersprüche in diese Artefakte gebunden sind, gelten sie beim Kampf, beispielsweise gegen Dämonen, nicht als magische Waffen.

Beispiel: Carolan ist in den Besitz eines Zauberrings gelangt. Der Ring ist mit einem ARMATRUTZ verzaubert, sodass Carolan nach dem Aufsagen des Schlüsselworts mit einem zusätzlichen Rüstungsschutz ausgestattet wird. Die Wirkung tritt zu Beginn der nachfolgenden Kampfrunde ein, nachdem der Streuner das Schlüsselwort mit einer freien Aktion gesagt hat. Das Artefakt würfelt nun gegen Werte auf 14 und hat einen FW, der den FP des ARMATRUTZ entspricht.

Zauberspeicher-Artefakte

Bei der einfachsten Variante der Artefakterschaffung werden ein oder mehrere Zaubersprüche im Artefakt gespeichert. Hierzu wird im ARCANOVI-Ritual zuerst das Objekt vorbereitet und dann der nötige Zauberspruch im Objekt verankert. Der ARCANOVI und der anschließende Zauberspruch müssen direkt aufeinanderfolgen. Soll der gleiche Zauber mehrfach im Artefakt verankert sein, müssen die AsP-Kosten des Zauberspruchs auch mehrfach gezahlt werden. Außerdem wird sowohl die Ritualprobe auf den ARCANOVI als auch die Probe auf den Zauberspruch um 1 pro zusätzlicher Aufladung erschwert. Der Zauberspruch kann nicht durch Zaubermodifikationen verändert werden. 1/10 der so durch den ARCANOVI und den verankerten Zauberspruch aufgewendeten AsP werden permanent verbraucht. Diese permanenten AsP gehen mit dem Wirken der Zauber verloren und müssen nicht nocheinmal extra abgezogen werden (wenn also ein Artefakt 40 AsP kostet, verliert der Zauberer 40 AsP und 4 AsP davon gehen permanent verloren).

Misslingt eine der Proben, so misslingt die gesamte Verzauberung. In diesem Falle fällt kein Verlust permanenter AsP an. Mehr als 7 Ladungen können ihn kein Artefakt gespeichert werden.

Beispiel: Mirhiban hat sich dazu entschieden, den Zauberspruch PSYCHOSTABILIS dreimal in einem Armreif zu verankern. Hierzu wirkt sie zuerst das ARCANOVI-Ritual, das um 3 erschwert ist. Dann wirkt sie den Zauberspruch, auch um 3 erschwert, in den Reif. Sie bestimmt beim Wirken, dass der Zauberspruch jeweils 20 Minuten lang wirken soll. Hierbei behält sie 7 FP übrig.

Sie muss 16 AsP für den ARCANOVI und 24 AsP (8 pro Zauberspruch x 3 Aufladungen) für den PSYCHOSTABILIS ausgeben, insgesamt also 40 AsP. Davon werden ein Zehntel, also 4 AsP, permanent verbraucht. Im Reif sind nun drei Ladungen PSYCHOSTABILIS mit jeweils 7 FP und jeweils mit einer Wirkungsdauer von 20 Minuten.

Selbst aufladende Artefakte[*]

Eine deutlich komplexere Anwendung des ARCANOVI ist die Erschaffung sich selbst aufladender Artefakte. Das Artefakt ist in der Lage, astrale Kräfte aus der Umgebung zu ziehen, um den in ihm gebundenen Zauberspruch immer wieder wirken zu können. Abhängig davon, wie schnell sich das Artefakt wieder aufladen soll, variieren die Schwierigkeit der Ritualprobe des ARCANOVI und die Schwierigkeit der Zauberprobe des gewünschten Zauberspruchs. Je nachdem, wie oft sich eine Ladung auflädt (Tag, Woche, Monat), ist die Probe zusätzlich erschwert und kostet mehr AsP (siehe Tabelle). Ansonsten funktioniert das Erschaffen von selbst aufladenden Artefakten wie das Herstellen eines Zauberspeicher-Artefakts.

[*] Nur Hexenzirkel, Magierorganisationen u.Ä. Gruppen haben genug Mitglieder, um Großartefakte herzustellen, da die Kosten der AsP den Vorrat eines einzelnen Zauberers übersteigen.

Täglich aktivierbare Artefakte sind sehr selten und ausgesprochen teuer. Aufgrund des enormen Aufwands an AsP werden diese Artefakte meist nur von erfahrenen Ritualgruppen hergestellt.

Kosten & Erschwernisse

Ladezeit des Artefakts	Erschwernisse Kosten
Ein Monat	Arcanovi –1, gewirkter Zauberspruch –1 5-fache AsP-Kosten des Zauberspruchs
Eine Woche	Arcanovi –2, gewirkter Zauberspruch –2 10-fache AsP-Kosten des Zauberspruchs
Ein Tag	Arcanovi –3, gewirkter Zauberspruch –3 25-fache AsP-Kosten des Zauberspruchs

Beispiel: Mirhiban möchte nun einen Zauberring erschaffen, in welchem sich ein PENETRIZZEL befindet. Dieser PENETRIZZEL-Ring soll sich jede Woche wieder aufladen, also ein selbst aufladendes Artefakt sein. Es soll nur ein PENETRIZZEL in den Ring gespeichert werden. Der ARCANOVI *ist um 2 erschwert, da sich das Artefakt jede Woche aufladen soll. Auch der PENETRIZZEL ist um 2 erschwert. Der PENETRIZZEL soll 3 Zeitintervalle des Zaubers dauern.*
*Die AsP-Kosten würden somit 16 (*ARCANOVI*) + 4 (Grundkosten des PENETRIZZEL) + 6 (Zeitintervall des PENETRIZZEL x 3) = 26 AsP kosten. Bei selbst aufladenen Artefakten, die sich einmal pro Woche aufladen, werden diese Kosten aber verzehnfacht, also 260 AsP und ein Zehntel davon permanent (26). Mirhiban wird bei der Umsetzung wohl Hilfe benötigen.*

Dauerhaft wirkende Artefakte
Ein großes Mysterium der Artefaktmagie sind dauerhaft wirkende Artefakte, also solche, die über eine beliebige Zeit hinweg, manchmal über Jahrhunderte und Jahrtausende, ein und denselben Zauberspruch dauerhaft aktiv halten. Einige von ihnen können die Zauberwirkung sogar unterbrechen, bis der Nutzer den Effekt wieder aktivieren möchte. Es wird vermutet, dass hierzu eine Formel aus der Temporalmagie, der sogenannte Infinitum verwendet wird, doch die wenigsten Zauberkundigen Aventuriens beherrschen ihn.

Beispiel: Das Erschaffen von dauerhaft wirkenden Artefakten ist ein Geheimnis der Artefaktmagier, und kaum ein Zauberer der heutigen Zeit kann ein solches herstellen. Zu den dauerhaft wirkenden Artefakten zählen unter anderem die Luftschiffe der Hochelfen, die Limbustore verschiedener Zeitalter – und die legendären Schwarzen Augen.

Magische Waffen
Um eine Waffe mit astraler Kraft zu erfüllen, beispielsweise um sich damit gegen Dämonen zur Wehr setzen zu können, ist das Ritual ZAUBERKLINGE vonnöten. Die so verzauberten Waffen gelten so lange als magisch, wie die Wirkungsdauer des Zauberspruchs anhält. Eine zusätzliche Wirkung ist durch ZAUBERKLINGE nicht gegeben.

Beispiel: Geron möchte eine magische Waffe haben und lässt mit einem ZAUBERKLINGE sein Schwert verzaubern. Mirhiban, die das Ritual auf die Klinge legt, hat 7 FP übrig. Folglich bleibt das Schwert 7 Tage magisch.

- Um Waffen permanent zu Verzaubern, benötigt man bestimmte Sonderfertigkeiten, die nur Meistern ihres Faches bekannt sind (und die wir erst in Erweiterungsbänden vorstellen).

Das Material
Theoretisch kann man Zaubersprüche in jedes beliebige Objekt binden. Und tatsächlich neigen manche Zauberkundige dazu, einfache Kupferringe, Holzlöffel und andere Alltagsgegenstände zu verzaubern. Es hat sich aber gezeigt, dass sich manche Materialien besonders gut für die Verzauberung eignen, während andere eher ungeeignet sind.
Eisen und Stahl sind deutlich aufwendiger zu verzaubern als die oben genannten Materialien. Ritualproben des ARCANOVI und des ZAUBERKLINGE sind bei Objekten, die dem Gewicht nach mindestens zur Hälfte aus Eisen oder Stahl bestehen, um 2 erschwert.
Manche Metalle wie das sogenannte Amulettmetall (eine Legierung aus Arkanium, Mondsilber und Quecksilber) vereinfachen wiederum Proben und senken die AsP-Kosten. Auch manche Edelsteine sind für verschiedene Arten von Zaubersprüchen besonders geeignet. So sind Rubine bei der Verankerung von Zaubersprüchen hilfreich, die Feuer erschaffen oder Kraft spenden, während Achate Heilzauber unterstützen.
Zu guter Letzt gelten ausgefallene Hilfsmittel wie Alicorn, Ambra oder manche seltene Pflanzen als hilfreich.

- Hierbei gilt: Zusätzliche Aufwendungen von je 100 Silbertalern an passendem Material senken die Kosten an permanenten AsP um je 1. Maximal kann so die Hälfte der Kosten an permanenten AsP eingespart werden.
- Alternativ kann eine Aufwendung von passendem Material eine Erleichterung von 1 bei der Probe auf ARCANOVI herbeiführen.

Bei einem Misslingen werden die Materialien trotzdem verbraucht.

Unerwünschte Nebeneffekte
Besonders bei sehr aufwendigen Artefakten und bei von Zauberlehrlingen verzauberten Übungsartefakten tauchen immer wieder störende Nebeneffekte auf.
Wenn bei der Ritualprobe des ARCANOVI maximal eine QS von 1 erzielt wurde, wird geheim vom Meister auf folgende Tabelle gewürfelt:

Nebeneffekte

1W20 + Fertigkeitspunkte	
1-2	Das Artefakt wird Heim eines Geistes. Hierbei handelt es sich nach einem W6-Wurf um einen Dämon (1), ein Elementar (2-3) oder den Geist eines Verstorbenen (4-6). Der Geist kann auch erst nach Wochen oder Monaten in das Artefakt eindringen.
3	Das Artefakt wird ungewöhnlich leicht. Es wiegt nur noch ein Drittel.

4	Das Artefakt wird ungewöhnlich schwer. Es wiegt das Dreifache.
5	Das Artefakt versteift sich und verliert jegliche Flexibilität.
6	Das Artefakt wird weich und biegsam wie ein Hanfseil.
7	Das Artefakt lockt Katzen an.
8	Es vergehen 2 Kampfrunden zwischen Aktivierung und Auslösung des Zauberspruchs.
9	Bei Aktivierung riecht das Artefakt stark nach Zwiebeln oder Schwefel.
10	Das Artefakt färbt ab und hinterlässt schwer zu entfernende Flecken.
11	Das Artefakt lässt sich nur nachts aktivieren.
12	Das Artefakt aktiviert sich nur in der Hälfte aller Fälle (1-3 auf einem W6). Die Ladung wird nur verbraucht, wenn für den Zauberspruch gewürfelt werden muss.
13	Das Artefakt gibt bei Aktivierung ein helles, zirpendes Geräusch von sich, das Reptilien, auch intelligente, im Umkreis von einer Meile aggressiv macht.
14	Das Artefakt verwandelt sich nach einem Jahr und einem Tag in ein Nahrungsmittel nach Wahl des Meisters.
15	Das Artefakt aktiviert sich selbst, wenn es durchgeschüttelt wird, beispielsweise auf einem Karren oder bei einem Ritt.
16	Das Artefakt geht nach einem Jahr und einem Tag in Flammen auf.
17	Nach einem Jahr und einem Tag erscheint nach einem W6-Wurf ein gehörnter Dämon (1-3) oder ein Dschinn (4-6), nimmt das Artefakt an sich und verschwindet wieder.
18	Der Besitz des Artefakts wirkt sich auf Dauer negativ auf den Besitzer aus. Er wird zunehmend von Verlustängsten geplagt und will das Artefakt gegen echte und imaginäre Feinde schützen.
19-23	Es tritt kein zusätzlicher Effekt auf.

Magische Analyse

Es geschieht häufig, dass einem Helden ein magischer Gegenstand in die Hände fällt und er dessen Wirkung analysieren möchte oder er mehr über ein magisches Wesen herausfinden will. Dazu muss der Abenteurer eine Analyse betreiben und eine Probe auf Magiekunde (unterschiedliche Anwendungsgebiete) ablegen. Je nach QS erfährt er mehr über das Objekt seiner Neugier.
Allerdings ist die Menge der QS begrenzt, die ein Held bei einer Magischen Analyse ansammeln kann:

- Ohne die Sonderfertigkeit Analytiker oder Hellsichtzauber oder -liturgien kann ein Held keine QS ansammeln. Er hat schlicht und einfach keine Ahnung von der Materie.
- Durch die Sonderfertigkeit Analytiker kann er ohne Hellsichtzauber oder –liturgien maximal 1 QS ansammeln.
- Mittels bestimmter Hellsichtzauber und – liturgien kann er die Anzahl der maximalen QS erhöhen. Dies ist jeweils bei den Zaubersprüchen oder Liturgien angegeben. Die Erhöhung der maximalen QS durch verschiedene Zaubersprüche und Liturgien ist nicht kumulativ. Nur durch die SF Analytiker steigen die maximalen QS bei der Probe auf Magiekunde um 1. Kommen verschiedenen Zauber und/oder Liturgien zum Einsatz, gilt nur das beste erzielte Ergebnis.
- Hat der Zauberer einen ANALYS gewirkt, so kann er so viele QS ansammeln, wie er QS im ANALYS hatte. Die Erhöhung der maximalen QS durch weitere Zauber ist nicht kumulativ, weder untereinander, noch in Verbindung mit dem ANALYS. Nur durch die SF Analytiker steigen die maximalen QS bei der Probe auf Magiekunde um 1.

Preise von magischen Artefakten

Auf den Märkten Aventuriens werden nur sehr selten magische Artefakte feilgeboten. Solche Artefakte sind selten und teuer, und die potentielle Kundschaft, die Interesse an solchen Gerätschaften hat und zahlungskräftig genug ist, ist überschaubar. Daher stellen nur wenige Zauberer solche Preziosen her, und dann meist auch nur auf Bestellung. Wenn jedoch einmal ein solches Artefakt bei einem Händler auftauchen sollte, gilt folgende Faustformel:
Neben dem Wert des Gegenstandes, der verzaubert wurde, fließen die verwendeten AsP und die permanenten AsP im Artefakt in den Preis ein.

- Pro verwendetem AsP steigt der Preis um 10 Silbertaler, pro permanentem AsP um 100 Silbertaler.
- Zudem variiert der Preis je nach Steigerungsfaktor des Zauberspruchs: Bei A-Zaubern muss man Dreiviertel des Preises ansetzen, bei B-Zaubern den regulären und bei C-Zaubern den anderthalbfachen.
- Jede QS der wirkenden Zauber eines Artefakts (bis auf den ARCANOVI oder ZAUBERKLINGE) erhöhen am Ende den Betrag nochmals um 50 Silbertaler (und zwar nach Verrechnung des Steigerungsfaktors).

Informationen der Magischen Analyse (Beispiele)

Qualitätsstufe	Artefakt / Wesen / Zauberwirkung
QS 1	Eingrenzung der FP; mehr oder weniger als 10 FP / Bestimmung des Wesens: Dämon, Elementar, Geist / Eingrenzung der FP; mehr oder weniger als 10 FP
QS 2	Genauere Eingrenzung der FP; bis auf 3 FP genau / Genauere Bestimmung des Wesens: niederer Dämon, Luftgeist, Gefesselte Seele / Genauere Eingrenzung der FP; bis auf 3 FP genau
QS 3	Art des Artefakts (Zauberspeicher-Artefakt, Selbst aufladendes Artefakt, Dauerhaft wirkendes Artefakt) / Welche Wesensverbesserungen wurden durchgeführt? / Merkmal
QS 4	Tradition des Artefakterschaffers / Tradition des Beschwörers / Tradition des Zauberwirkers

QS 5	Genauere Erklärung der Wirkung / Welchen Dienst führt das Wesen aus? / Welche Modifikatoren wurden eingesetzt?
QS 6	Nebeneffekte des Artefakts / Spezielle Informationen über das Wesen, z.B. wer hat das Wesen beschworen? / Nebeneffekte durch Patzer, spezielle Informationen

Beispiele für magische Artefakte

Armreif der Willensstärke

Beschreibung: Dieser gravierte Goldreif ist ein typisches Beispiel für verbreitete Artefakte. Er soll seinen Träger vor allen Arten geistiger Beeinflussung schützen und wird durch Drehen am Arm aktiviert.

Wirkung: Zauberspeicher mit 3 PSYCHOSTABILIS (FP 9, 20 Minuten Wirkungsdauer), Auslöser ist das Drehen des Reifes

Kosten: 40 AsP, 4 zusätzlich permanent

Preis: 1.050 Silbertaler

Firnklinge

Beschreibung: Dieser schlanke und leichte Säbel wurde von einem Zauberweber der Firnelfen verzaubert, um seine Brüder und Schwestern im Kampf gegen die Kreaturen des schwarzen Eises zu unterstützen.

Wirkung: Der Säbel wurde mit ZAUBERKLINGE verzaubert und gilt für die nächsten 80 Jahre als magische Waffe.

Kosten: 100 AsP, 5 zusätzlich permanent

Preis: 1.680 Silbertaler

Spezielle Magieregeln

Alchimie

Entgegen landläufigen Vorstellungen beschäftigt sich ein Großteil der Alchimie nicht mit wundersamen Elixieren oder dem Goldmachen, sondern mit der Herstellung ganz weltlicher Dinge wie Farben, Seifen und Duftstoffe. Doch für so manchen Abenteurer hat ein von kundigen Händen gemischter Heiltrank oder ein Astraltrunk den Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg oder gar zwischen Leben und Tod ausgemacht. Daher wird in diesem Abschnitt hauptsächlich auf die Herstellung von Elixieren und Tränken eingegangen.



Herstellung eines Elixiers

Ein Alchimist benötigt drei Dinge, um ein Elixier zu brauen: Das Rezept, die Zutaten und ein Labor.

Das Rezept

Die meisten Alchimisten halten ihre Rezepte, besonders die ausgefalleneren, sicher unter Verschluss. Daher bedarf es guter Kontakte zu einem erfahrenen Alchimisten oder ein Zeichen des Vertrauens in Form klingender Münze, um an solche Rezepte heranzukommen. Alchimistische Rezepte gelten als Berufsgeheimnisse und müssen entsprechend erworben werden.

Die Zutaten

Alchimisten stehen nicht umsonst im Ruf, allerlei Seltsamkeiten aus den entferntesten Ecken Aventuriens zu horten. Tatsächlich handeln viele Alchimisten auch mit Gewürzen, Düften und anderen Spezereien aus fernen Ländern, da sie sowieso viele ihrer Zutaten über den Fernhandel erwerben. Neben verschiedenen Kräutern und Extrakten von Pflanzen und Tieren sind das auch seltene Metalle und Erden, Edelsteine und allerlei kuriose Dinge wie Steine aus Drachenmägen, Salzlake aus Unau oder die Haare eines Blinden.

Das Labor

Das Labor, also die nötige Ausrüstung zur Herstellung alchimistischer Tinkturen und Elixiere, wird in drei Stufen unterteilt.

Die einfachste Stufe ist das archaische Labor, das meist aus rustikalen Gerätschaften besteht, die man auch in jeder besseren Küche finden kann. Schamanen und Medizinmänner vieler primitiver Völker nutzen solche Labore, um Gifte und Rauschmittel anzumischen. Ein archaisches Labor kostet 200 Silbertaler und lässt sich zur Not in einer Truhe transportieren.

Besser ausgestattet ist die Hexenküche, die nicht nur von Hexen verwendet wird. Sie umfasst alle wichtigen Gerätschaften, die man für die Alchimie benötigt, ist jedoch limitiert, wenn es darum geht, sehr hohe Temperaturen, Unterdruck oder andere ungewöhnliche Zustände zu erzeugen. Eine voll ausgestattete Hexenküche kostet 1.000 Silbertaler und lässt sich auf einem Karren transportieren.

Ein echtes Alchimistenlabor bietet alles, was ein Alchimist auch für aufwendigere Prozesse benötigt. Es kostet 5.000 Silbertaler und ist nicht ohne Weiteres zu transportieren, da Öfen, Unterdruckkammern etc. üblicherweise gemauert werden.

Alchimistisches Brauen im Detail

1. Das Bereitstellen der Ingredienzien

Meist besteht der größte Aufwand des alchimistischen Brauens darin, die nötigen Zutaten für ein Elixier in akzep-

tabler Qualität aufzutreiben. In manchen Fällen kann dies ein ganz eigenes Abenteuer wert sein. Bei den einzelnen Elixieren sind Beispiele für geeignete Zutaten angegeben.
Je hochwertiger das jeweilige Elixier werden soll, desto teurer werden auch die benötigten Zutaten. Selbst ein Meister der Alchimie kann aus zweitklassigen Ingredienzien kein hochwertiges Elixier brauen. Die Qualität der Ingredienzien und damit auch ihre Kosten werden daher in fünf Stufen angegeben. Mit Ingredienzien der Stufe 1 lassen sich nur Elixiere bis zu einer Qualitätsstufe von 1 herstellen.
Solche Ingredienzien sind bei Lehrlingen der Alchimie sehr beliebt, da man so zu geringen Kosten seine ersten eigenen Brauversuche starten kann. Mit Ingredienzien der Stufe 2 lassen sich maximal Elixiere der Qualitätsstufe 2 brauen und so weiter. Die höchste Ingredienzienstufe ist 6. Sie ermöglicht es, die hochwertigsten Elixiere herzustellen.
Bei jedem Elixier sind die jeweiligen Kosten für die Ingredienzienstufen angegeben.

2. Das Brauen
Dem Rezept folgend wird das Elixier angemischt. Hierzu ist eine um die Brauschwierigkeit erschwerte Probe auf das Talent *Alchimie* nötig.
Die Brauschwierigkeit von Alchimica gibt den Modifikator einer Probe auf Alchimie an und ist abhängig davon, ob ein Elixier schwer oder leicht herzustellen ist.
Magisch begabte Alchimisten können sich das Brauen erleichtern, indem sie einen Teil ihrer AsP während des Brauprozesses in das Gebräu fließen lassen. Hierzu ist das Untermischen einer zerstoßenen Alraune nötig. Dies entspricht einer Anwendung von Alraune. Pro 4 so verbrauchten AsP ist die Probe um 1 erleichtert bis zu einem Maximum von 2.
Der Brauprozess ist sehr zeitaufwendig und benötigt viel Fingerspitzengefühl. Daher ist es einem Alchimisten nicht möglich mehr als ein Elixier pro Tag zu brauen.
Um ein Rezept brauen zu können, muss man aber auch das Rezept kennen. Viele alchimistische Rezepte sind Berufsgeheimnisse.

Modifikatoren der Brauprobe	
Labor eine Stufe zu niedrig	–3
Labor zwei Stufen zu niedrig	Probe unmöglich
Labor eine Stufe höher als nötig	+1
Labor zwei Stufen höher als nötig	+2
Aufladen mit AsP	+ 1 pro verwendeten 4 AsP, max. +2
Brauschwierigkeit	unterschiedlich

3. Feststellung der Qualität
Ist die Probe gelungen, wird die Qualität des Elixiers bestimmt. Diese ist abhängig von den Fertigkeitspunkten der Probe und den verwendeten Ingredienzien, da die Ingredienzienstufe die maximal erreichbare Qualitätsstufe begrenzt. Der Alchimist weiß nicht automatisch, welche Qualität er gebraut hat. Der Meister sollte die Probe verdeckt auswürfeln.
Ist die Probe misslungen, gelten die verwendeten Zutaten als zerstört. Außerdem kann dies unangenehme Folgen haben. Und es muss auf der unten stehenden Tabelle gewürfelt werden.

Qualitätsstufen

Fertigkeitspunkte	Stufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6

Beispiel: Rowena verfügt über eine Hexenküche und möchte einen Heiltrank brauen. Ihr reicht ein Heiltrank der QS 4, also kauft sie Ingredienzien der Stufe 4. Danach beginnt sie mit dem Brauen, fügt aber 8 AsP hinzu, damit die Probe um 2 erleichtert wird. Der Meister würfelt für sie eine Fertigkeitsprobe und erzielt tatsächlich 12 FP, womit die maximale QS von 4 erreicht wurde. Selbst wenn der Meister mehr QS erreicht hätte, wäre eine QS von 4 das Maximum gewesen, da Rowenas Spielerin nicht bessere Ingredienzien eingesetzt hatte.

Konsequenzen misslungener Brauproben

Probe: 1W20, +5 bei einem Patzer	
1-8	Nichts weiter geschieht.
9-10	Das Braugut verklumpt zu einer klebrigen, schwarzen Masse. Die Reinigung des Labors erfordert 1W6 Stunden.
11-12	Es kommt zu einer Verpuffung. Eine Wolke aus klebrigen Tropfen legt sich über Gerätschaften und den Alchimisten. Die Reinigung des Labors erfordert 1W6 Tage. Die Substanz lässt sich nur mit Essig entfernen.
13-14	Es kommt zu einer Verpuffung. Ein Teil der Laboreinrichtung wird zerstört, insgesamt Gerätschaften im Wert von einem Zehntel des Gesamtwertes des Labors.
15	Ein geradezu erbärmlicher Gestank breitet sich aus.
16	Dichter, grünlicher Qualm erfüllt das Labor und lässt sich nur schwer entfernen.
17	Das Braugut spritzt dem Alchimisten ins Gesicht. Er erleidet 1W6 TP Schaden durch Verbrühungen.
18	Das Braugut spritzt dem Alchimisten ins Gesicht. Das Elixier entfaltet seine Wirkung in Qualitätsstufe 3 auf den Alchimisten.
19	Einige Zeit geschieht nichts. Nach einigen Stunden entflammen verschüttete Reste und erzeugen einen Zimmerbrand.
20	Das Braugut verwandelt sich in eine amorphe, grünliche Masse, die zum Leben erwacht und zu fliehen versucht.
21	Mit einem vernehmbaren Ploppen zieht sich das Braugut zusammen und verschwindet im Limbus. Es reißt zudem alles mit, mit dem es in direktem Kontakt steht (auch den Alchimisten, wenn er das Braugut in der Hand hielt).

22	Es bilden sich giftige Gase. Sie erzeugen beim Einatmen 1W6 SP pro Kampfrunde.
23	Es kommt zu einer kleineren Explosion. Im Umkreis von vier Schritt erleiden alle Anwesenden 2W6 TP Schaden. Ein Teil der Laboreinrichtung wird zerstört, insgesamt Gerätschaften im Wert von einem Viertel des Gesamtwertes des Labors.
24	Es kommt zu einer größeren Explosion. Im Umkreis von sechs Schritt erleiden alle Anwesenden 4W6 TP Schaden. Ein Teil der Laboreinrichtung wird zerstört, insgesamt Gerätschaften im Wert von der Hälfte des Gesamtwertes des Labors. Hölzerne Dachstühle, Bodendielen etc. können in Brand geraten.
25	Das Braugut beginnt sich durch alles hindurchzufressen, was ihm in den Weg kommt, inklusive der Tischplatte, dem Boden und dem Untergrund unter dem alchimistischen Labor. Im schlimmsten Falle kann es an dieser Stelle nach einigen Tagen zu einem kleineren Vulkanausbruch kommen.

Beispiel: Rowenas Versuch einen Astraltrank herzustelle, ging schief. Rowenas Spielerin würfelt auf die Tabelle Konsequenzen einer misslungenen Probe bei Alchimie. Der 1W20-Wurf ergibt eine 18. Unangenehm, aber es hätte bei schlimmer kommen kommen, immerhin bekommt Rowena AsP zurück, da ihr der Astraltrank ins Gesicht spritzt und mit QS 3 wirkt.

Analyse alchimistischer Elixiere

Oft genug finden Helden Elixiere und Tränke unbekannter Herkunft und Qualität. Daher gehört es auch zur Aufgabe eines Alchimisten, Elixiere zu analysieren und ihre Wirkungsweise und Qualität festzustellen. Zur Analyse legt der Alchimist eine Probe auf *Alchimie* ab. Die Probe wird durch die Hälfte der Brauschwierigkeit des Elixiers und weitere Faktoren modifiziert. Ist die Probe gelungen, kann der Alchimist die Art des Elixiers feststellen. Ab QS 2 kann er auch sagen, welche Qualität es hat. Das Elixier wird bei der Analyse nicht verbraucht.

Modifikatoren der Analyseprobe	
Hälfte der Brauschwierigkeit wie beim Rezept angegeben	
Nur Archaisches Labor vorhanden	–2
Hexenküche vorhanden	+/–0
Alchimistisches Labor vorhanden	+1
Rezept des Elixiers bekannt	+1

Beispiele alchimistischer Elixiere

Es existiert eine Vielzahl von verschiedenen Rezepten, die ähnliche oder gleiche Wirkungen erzielen. Um die Umsetzung dieser Rezepte zu erleichtern, sind typische Materialien für das jeweilige Elixier, die Grundkosten der Materialien, das benötigte Labor und die Brauschwierigkeit angegeben, die die Probe auf *Alchimie* modifiziert.

Die Wirkung von Elixieren und Tränken setzt zu Beginn der nächsten Kampfrunde ein, so beim jeweiligen Elixier nichts anders angegeben ist.

Gestapelte Alchimieeffekte
Wenn mehrere übernatürliche Effekte wie Zauber, alchimistische Elixiere oder Liturgien die gleiche Wirkung auf eine Person oder ein Objekt haben, dann wirkt nur der stärkste Effekt. Erhöhen beispielsweise zwei Tränke die Stärke einer Person einmal um 2 und einmal um 3, gilt nur der Bonus von 3. Dies gilt auch, wenn der Effekt aus unterschiedlichen übernatürlichen Quellen stammt.

Antidot

Das Antidot oder Gegengift wirkt gegen die meisten schwächeren Gifte, wie sie beispielsweise Schlangen oder Skorpione verwenden, um ihre Beute zu lähmen und zu töten. Sehr starke, meist alchimistische Gifte, können hiermit jedoch nicht aufgehoben werden.

Typische Ingredienzien: Alicorn, Belmartblätter, geharzter Wein, Giftzahn einer Sandviper, Menchalsaft, Schwarzer Lotus, Storchen- oder Ibiseier, Tulmadron, Turmalin, Zinnober



Kosten der Ingredienzienstufen:
40 Silbertaler pro Stufe
Labor: Hexenküche
Brauschwierigkeit: –1
Qualitätsstufen
1: Hebt Gifte bis zu einer Stufe von 1 auf.
2: Hebt Gifte bis zu einer Stufe von 2 auf.
3: Hebt Gifte bis zu einer Stufe von 3 auf.
4: Hebt Gifte bis zu einer Stufe von 4 auf.
5: Hebt Gifte bis zu einer Stufe von 5 auf.
6: Hebt Gifte bis zu einer Stufe von 6 auf.

Heiltrank

Der beste Freund des Helden ist sicher der Heiltrank. Grundstoff der meisten Heiltränke sind Heilkräuter wie Einbeeren oder Wirselkraut. Der Heiltrank kann wie der BALSAM oder der HEILSEGEN jemanden von der Schwelle des Todes retten.

Typische Ingredienzien: Achat, Eidechsenschwänze, Goldstaub, Hämatit, Heilkräuter wie Einbeeren oder Wirselkraut, Malachit, Morgentau, Storchen- oder Ibiseier



Kosten der Ingredienzienstufen:
40 Silbertaler pro Stufe
Labor: archaisches Labor
Brauschwierigkeit: 0
Qualitätsstufen
1: Heilt bei Einnahme 1W3 LeP.
2: Heilt bei Einnahme 1W6 LeP.
3: Heilt bei Einnahme 1W6+2 LeP.
4: Heilt bei Einnahme 1W6+4 LeP.
5: Heilt bei Einnahme 1W6+6 LeP.
6: Heilt bei Einnahme 1W6+8 LeP.

Liebestrunk

Auch wenn der Liebestrunk keine wahre Liebe erzeugen kann, ist er doch gerade bei jüngeren Leuten beliebt, um die Aufmerksamkeit des anderen Geschlechts zu wecken. Bei älteren Personen steht hingegen oft die potenzsteigernde Wirkung im Vordergrund. Bisweilen nehmen Paare das Mittel auch zur Steigerung der Lust gemeinsam ein.

Typische Ingredienzien: Alraunen, Amethyst, Biberklötze, Erdbeeren, Granat, Hahnenkämme, Kekeyatonba, Ilmenblatt, Pollen des Schleichenden Todes, Premer Feuer, Rosenöl, Rosenquarz, Samthauch, Tabaschir, Walpenisknochen



Kosten der Ingredienzienstufen:
55 Silbertaler pro Stufe
Labor: Hexenküche
Brauschwierigkeit: –1
Qualitätsstufen
1: Die Potenz oder Fruchtbarkeit des Einnehmenden wird gesteigert.
2: Der Anwender fühlt sich zudem nach Einnahme der ersten Person freundschaftlich verbunden, die es erblickt.
3: Der Anwender ist zudem für die nächste Stunde stark sexuell erregt.
4: Der Anwender hegt zudem für die erste Person, die er erblickt, romantische Gefühl und sexuelle Gelüste.
5: Der Anwender verliebt sich zudem für einen Tag in die erste Person, die er erblickt.
6: Der Anwender verliebt sich zudem für eine Woche in die erste Person, die er erblickt.

Unsichtbarkeitselixier

Zwar kann es ausgesprochen vorteilhaft sein, unsichtbar zu werden, jedoch bedarf es einiger Zeit, bis das Elixier den gesamten Körper unsichtbar werden lässt. Die Wirkung des Elixiers hält je nach Qualitätsstufe des Elixiers unterschiedlich lange an. Das Gleiche gilt für die Dauer des Übergangs, während der Anwender unsichtbar beziehungsweise wieder sichtbar wird. Üblicherweise wird er von außen nach innen unsichtbar. Es verschwinden daher zuerst Haut und Haar, dann das Gewebe und zu guter Letzt die Knochen.

Typische Ingredienzien: Alraunen, Blut eines Unsichtbaren, Chamäleonschuppen, Coelestin, Diamant, Geisterflug, Kristallglas, Meteoreisen, rauchendes Braunöl, Späne eines misslungenen Magierstabes, Spinnennetze, Wasser aus Nebeltau, Wermut

Kosten der Ingredienzienstufen: 55 Silbertaler pro Stufe
Labor: Hexenküche
Brauschwierigkeit: –2
Qualitätsstufen
1: Der Anwender wird 1 Minute unsichtbar. Die Transformation dauert jeweils 10 Minuten.
2: Der Anwender wird 3 Minuten unsichtbar. Die Transformation dauert jeweils 5 Minuten.
3: Der Anwender wird 5 Minuten unsichtbar. Die Transformation dauert jeweils 2 Minuten.
4: Der Anwender wird 10 Minuten unsichtbar. Die Transformation dauert jeweils 1 Minute.
5: Der Anwender wird 15 Minuten unsichtbar. Die Transformation dauert jeweils 30 Sekunden.
6: Der Anwender wird 20 Minuten unsichtbar. Die Transformation dauert jeweils 15 Sekunden.

Verwandlungselixier

Mit diesem Elixier kann sich der Anwender in ein beim Brauen ausgewähltes Tier verwandeln. Die Wirkung des Elixiers hält je nach Qualitätsstufe des Elixiers unterschiedlich lange an. Auch die Verwandlung und Rückverwandlung erfordert einige Zeit und ist ausgesprochen schmerzhaft. Während der Verwandlung und Rückverwandlung leidet der Anwender unter einer Stufe des Zustandes *Schmerz*. In der Tiergestalt behält der Anwender seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften und Fähigkeiten des Tieres. Bisher ist keine alchimistische Formel gefunden worden, mit der man sich in übernatürliche Wesen verwandeln kann oder in solche, die größer sind als ein Mensch.

Typische Ingredienzien: Achat, Alkohol, Blüten des Morgendornstrauches, Ei oder Embryo des jeweiligen Tieres, Herzblut von Werkreaturen, Kairanrohr, Lapislazuli, Mäusemilch, Neunaugenblut, Quecksilber, Smaragd

Kosten der Ingredienzienstufen:
55 Silbertaler pro Stufe
Labor: Hexenküche
Brauschwierigkeit: –2
Qualitätsstufen
1: Der Anwender verwandelt sich für 1 Minute. Die Transformation dauert jeweils 10 Minuten. Finger, Ohren oder Zehen verwandeln sich nicht komplett mit.
2: Der Anwender verwandelt sich für 2 Minuten. Die Transformation dauert jeweils 5 Minuten.
3: Der Anwender verwandelt sich für 5 Minuten. Die Transformation dauert jeweils 2 Minuten.
4: Der Anwender verwandelt sich für 10 Minuten. Die Transformation dauert jeweils 1 Minute.
5: Der Anwender verwandelt sich für 15 Minuten. Die Transformation dauert jeweils 30 Sekunden.
6: Der Anwender verwandelt sich für 20 Minuten. Die Transformation dauert jeweils 15 Sekunden.

Waffenbalsam

Manche Wesenheiten wie Dämonen oder Elementare sind mit magischen Waffen leichter zu verletzen als mit einfachem, blankem Stahl. Da verzauberte Waffen jedoch sehr selten und ausgesprochen teuer sind, erfreut sich Waffenbalsam bei vielen reisenden Helden großer Beliebtheit, denn damit bestrichene Waffen werden zumindest kurzfristig mit ein wenig magischen Energien erfüllt. Es dauert 5 Kampfrunden, um eine Waffe mit Waffenbalsam einzureiben.

Typische Ingredienzien: Asche von Greifenfedern, Bärenfett, Brabaker Vitriol, Horuschenkerne, Silberstaub, Smaragd, Schuppen eines Höhlendrachen, Topas, Wasser aus einem fließenden Gewässer

Kosten der Ingredienzienstufen:
65 Silbertaler pro Stufe

Labor: Alchimistisches Labor
Brauschwierigkeit: –2
Qualitätsstufen
1: Waffe gilt für 5 Minuten als magisch.
2: Waffe gilt für 15 Minuten als magisch.
3: Waffe gilt für 2 Stunden als magisch, +1 TP.
4: Waffe gilt für 8 Stunden als magisch, +1 TP.
5: Waffe gilt für einen Tag als magisch und ist unzerbrechlich, +1 TP.
6: Waffe gilt für eine Woche als magisch und ist unzerbrechlich, +1 TP.

Willenstrunk
Um den Geist gegen Einflüsterungen und andere Einflüsse zu schützen, wird häufig der Willenstrunk eingenommen. Entsprechend ist er besonders bei Adligen und Händlern beliebt, denen wichtige Verhandlungen bevorstehen.
Typische Ingredienzien: Amethyst, Bosparanienholz, Diamant, Kokosnuss, Feuerschlick, Granit, Greifenfedern, Haare aus einem Zwergenbart, Magnetit, Quecksilber, Thonnys, Unauer Salzlake
Kosten der Ingredienzienstufen:
55 Silbertaler pro Stufe
Labor: Alchimistisches Labor
Brauschwierigkeit: –2
Qualitätsstufen
1: Die Seelenkraft verbessert sich für 5 Minuten um 1.
2: Die Seelenkraft verbessert sich für 10 Minuten um 2.
3: Die Seelenkraft verbessert sich für 15 Minuten um 2.
4: Die Seelenkraft verbessert sich für 20 Minuten um 2.
5: Die Seelenkraft verbessert sich für 30 Minuten um 3.
6: Die Seelenkraft verbessert sich für 45 Minuten um 3.

Zaubertrank
Gerne greifen Zauberer auf die belebende Wirkung von Zaubertränken zurück, um ihren Vorrat an astraler Kraft wieder aufzufüllen. Ein zentraler Bestandteil des Zaubertranks ist das Kairanrohr, das man am Neunaugensee finden kann.
Typische Ingredienzien: Alicorn, Alraunen, Diamantstaub, Blut magischer Wesen, Drachentränen, Kairanrohr, Karfunkel, Meteoreisen, Mindoriumpulver, Orichalcum, Schnee vom 1. Hesinde, Thonnys, Topas
Kosten der Ingredienzienstufen:
55 Silbertaler pro Stufe
Labor: Alchimistisches Labor
Brauschwierigkeit: –2
Qualitätsstufen
1: Regeneriert bei Einnahme 1W3 AsP.
2: Regeneriert bei Einnahme 1W6 AsP.
3: Regeneriert bei Einnahme 1W6+2 AsP.
4: Regeneriert bei Einnahme 1W6+4 AsP.
5: Regeneriert bei Einnahme 1W6+6 AsP.
6: Regeneriert bei Einnahme 1W6+8 AsP.

Zauberertraditionen

Über die Jahrtausende haben sich viele verschiedene Spielarten entwickelt, Zauber zu wirken, die sich in Formeln und Gesten genauso unterscheiden wie in den dahinterstehenden Philosophien. Gildenmagier sehen die Magie als Wissenschaft an, die zu analysieren und in festen Schemata zu erfassen ist. Entsprechend wird ihre Zauberei von Formeln in Bosparano und präzise ausgeführten Gesten dominiert. Die aventurischen Hexen hingegen sehen ihre Zauberei als die Gabe Satuarias, einer Tochter der alten Erdgottheit Sumu. Ihre Zauber werden oft sehr emotional gewirkt und kaum einer ähnelt dem anderen. Elfen zu guter Letzt sind Wesen der Magie, und ihre Zauber sind Teil ihrer selbst. Allzu oft wirken sie Zauber, ohne bewusst darüber nachzudenken, einfach weil Magie für sie genauso alltäglich ist wie essen oder schlafen.
Entsprechend sind die Zauber der verschiedenen Traditionen in ihrer Anwendung sehr unterschiedlich. Zauber fremder Traditionen (Fremdtradition) lassen sich zwar theoretisch erlernen, jedoch ist ihr Wirken um 2 erschwert und es ist nicht möglich, an ihnen Modifikationen vorzunehmen. Selbst wenn ein Gildenmagier einem anderen Gildenmagier einen ursprünglich elfischen Zauber beibringt, bleibt dieser ein elfischer Zauber mit all seinen Nachteilen für den Gildenmagier.

Von Stabzaubern, Flüchen und Elfenliedern
Die unterschiedlichen magischen Traditionen haben jeweils eine Reihe von Fähigkeiten:

- Magier können Stabzauber wirken. Stabzauber sind SF mit einem festen AP-Wert.
- Hexen können Flüche erlernen. Flüche haben einen FW und werden nach Steigerungsfaktor B gesteigert, genau wie jede andere Fertigkeit auch. Sie gelten als inaktive Fertigkeiten, die erst aktiviert werden müssen.
- Elfen können Zauberlieder erlernen. Jedes Zauberlied hat einen eigenen FW und einen eigenen Steigerungsfaktor. Sie werden wie alle anderen Fertigkeiten auch gesteigert. Sie gelten als inaktive Fertigkeiten, die erst aktiviert werden müssen.

Erlernen einer Tradition
Das Erlernen einer Tradition ist mit großem Aufwand verbunden. Allein das Erlernen und Verinnerlichen der Philosophien und Theorien, die die Basis einer jeden Tradition bilden, erfordert Jahre der Hingabe. Jeder Zaubernde benötigt eine Tradition, ansonsten kann er seine astralen Kräfte nicht sinnvoll nutzen. Das nachträgliche Erlernen einer Tradition im Erwachsenenalter ist besonders schwierig, weil es meist mit einer völligen Neuausrichtung des eigenen Selbst- und Weltbildes verbunden ist.

Die Tradition der Gildenmagier



Den Magiern der aventurischen Magierakademien eilt der Ruf voraus, geheimes Wissen über so ziemlich alle Bereiche des Lebens gesammelt zu haben. Ob Astronomie, Philosophie, Sphärologie oder Alchimie, der gemeine Bürger erwartet, dass ein Magier von Rang und Namen ein Gelehrter in allen Fächern ist. Und tatsächlich ist das Studium der Magie in den Akademien mit der Lehre unterschiedlichster Fachbereiche verbunden. Doch Kern ist und bleibt die Erforschung der Magie, ihrer Spielarten und der Kunst, magische Energien zu leiten und zu formen. Die erbrachten Erkenntnisse werden in Formeln und Modelle gepresst und in komplexen theoretischen Abhandlungen niedergeschrieben. Im Unterschied zu den meisten anderen magischen Traditionen Aventuriens geschieht dies oft losgelöst von religiösen oder mystischen Vorstellungen, weshalb der Austausch beispielsweise zwischen Magiern und Elfen mehr als schwierig ist. Gildenmagier sind meist hoch angesehene, wenn auch bisweilen mit einem gewissen Misstrauen betrachtete Forscher, die offen ihren Künsten nachgehen können, solange sie sich an geltendes Recht halten. Entsprechend tragen sie ihre Standessymbole wie den Magierstab, das meist in der Handfläche tätowierte Siegel der jeweiligen Akademie oder die oftmals aufwendig bestickte Magierrobe voller Stolz.

Die meisten Akademien und entsprechend ihre Abgänger, aber auch die Schüler privater Lehrmeister sind in einer der drei großen Gilden organisiert:

Der Bund des weißen Pentagramms wird einfach die Weiße Gilde genannt. Ihre Mitglieder sind den Zwölfen treu und verehren besonders Hesinde, die ihnen die Gabe der Zauberei geschenkt hat. Sie versuchen, das einfache Volk zu einem gerechten und gesetzestreuen Leben anzuleiten, in dem jeder seinen Platz in der Ordnung der Gesellschaft hat. Aufgrund dieser Einstellung sind sie bei den Herrschern der großen Reiche besonders beliebt. Zudem lehnen sie den Umgang mit Dämonen und die Nekromantie kategorisch ab und sind sofort bereit, sich Untoten und Kreaturen der Niederhöllen entgegenzustellen. Die Mitglieder der Weißen Gilde legen ihren Fokus üblicherweise auf Antimagie, Hellsicht, Heilung und einige Kampfzauber.

Die als Große Graue Gilde des Geistes bekannte Graue Gilde steht für Forschung und Wissenschaft, aber auch für einen freigeistigen Umgang mit Magie und den mit ihr verbundenen Regeln.

Unter dem Dach der Gilde sammeln sich verschiedene philosophische Strömungen und neben Magiern auch Alchimisten und Zauberer anderer magischer Traditionen, sodass sie eher wie ein Flickenteppich wirkt denn wie eine feste Institution. Entsprechend stehen sie den meisten Spielarten der Magie tolerant gegenüber.

Die Bruderschaft der Wissenden genannte Schwarze Gilde ist ein sehr lockerer Zusammenschluss verschiedener Magierakademien, die sich unter anderem mit der Kunst der Beherrschung Anderer, der Dämonenbeschwörung und der Nekromantie beschäftigen. Viele Mitglieder sind Individualisten und haben das Credo „Wissen ist Macht“ verinnerlicht. Sie nutzen die mangelnde Struktur innerhalb der Gilde und ihre mehr als liberalen Regeln, um fragwürdige Zweige der magischen Künste zu erforschen. Es dürfte nicht überraschen, dass Magiern der Schwarzen Gilde, auch „Magier der linken Hand“ genannt, vielerorts mit Misstrauen bis offener Ablehnung begegnet wird.

Die Tradition (Gildenmagier) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der gildenmagischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und eine deutlich ausgesprochene Formel.
- Gildenmagier können sich bei der Heldenerschaffung einen Zauber einer fremden Tradition aussuchen, den sie so wirken können, als wäre es ein Zauber ihrer Tradition. Die Überführung dieser Fremdzauber in die eigene Tradition kann nur mühevoll an Akademien vollzogen werden
- Gildenmagische Zauber können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Gildenmagier können spezielle gildenmagische Traditionsartefakte herstellen und nutzen (z.B. Magierstäbe).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 155 AP

Gildenmagische Traditionsartefakte

Der Magierstab

Jeder Gildenmagier erhält am Ende seiner Ausbildung nicht nur das Siegel seiner Akademie, sondern auch seinen Magierstab. Dieses Standessymbol gehört zur Tracht der Magier und ist daher nicht selten prunkvoll gestaltet. Doch es ist nicht nur Symbol seines Standes, sondern ein unter Umständen ausgesprochen mächtiger Ritualgegenstand. Neben der Bindung des Stabes, die aus dem Stab einen echten Magierstab macht, können in aufwendigen Ritualen verschiedene Stabzauber in den Stab gewirkt werden, um seinen Nutzen für den Magier zu erhöhen.

Die Zahl und Stärke der Stabzauber, die in einen Stab gewirkt werden können, ist von Holz des Stabes abhängig. Stabzauber können nur von dem Magier ausgelöst werden, der den Stab gebunden hat und auch nur von diesem in den Stab gelegt werden. Üblicherweise wird das Stabzauber-Ritual in vorbereiteten Räumlichkeiten in einer Magierakademie auf den Stab gewirkt, was mehrere Stunden Vorbereitung benötigt. Mit mehrtägigem Aufwand können jedoch auch magische Orte wie beispielsweise Knotenpunkte von Kraftlinien so hergerichtet werden, dass sie für ein Stabzauber-Ritual geeignet sind. Sind entsprechende Vorbereitungen vorgenommen worden, ist das eigentliche Wirken des Stabzauber-Rituals auf den Magierstab zwar für den Magier von großer persönlicher Bedeutung, aber nicht mehr allzu aufwendig. Daher wird hierzu keine Probe nötig. Regelseitig gelten Stabzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Stabzaubern erfordert daher keine Fertigkeitsproben.

Manche Stabzauber bauen auf anderen Stabzaubern auf. So kann der Stabzauber *Flammenschwert* nur auf einen Stab gewirkt werden, in dem der Stabzauber *Ewige Flamme* schon verankert wurde. Einmal auf einen Stab gewirkte Stabzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Stabzauber auf einen Magierstab gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung des Stabes* jeweils nur ein Stabzauber gleichzeitig genutzt werden. Ist der Stab zum Beispiel durch *Seil des Adepten* zu einem Seil verzaubert, kann er nicht gleichzeitig durch *Ewige Flamme* in Brand gesetzt werden. Ausnahme sind die sogenannten Foki (Kraft- und Merkmalsfokus), von denen auch mehrere gleichzeitig aktiv sein können und die auch parallel zu anderen Stabzaubern wirken können.

Die Aktivierung eines Stabzaubers erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Die Aktivierung einiger Stabzauber kostet zudem AsP. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber mit einer QS von 2. Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Gegenmaßnahmen relevant. Stabzauber können immer willentlich vom Magier beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Größe und Fassungsvermögen

Das Volumen eines Stabes wird in Punkten gemessen. Jede Sonderfertigkeit, die in einen Stab gebunden wird, verbraucht eine gewisse Menge an Volumenpunkten. Wenn nicht genug Volumenpunkte vorhanden sind, kann der Stabzauber nicht in den Stab gebunden werden. Stäbe besitzen standardmäßig ein Volumen von 18 Punkten

Die Stabzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung des Stabes aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung eines Stabzaubers.

Bindung des Stabes

Wirkung: Die Bindung des Stabes ist der erste Stabzauber, der auf einen Magierstab gewirkt wird. Mit ihm wird der Stab an den Magier gebunden. Zudem wird er unzerbrechlich, auch wenn er die Flexibilität des Holzes bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können ihn zerstören. Der Stab gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Magier kann immer nur einen Magierstab besitzen. Das Binden eines Stabes kostet den Magier einmalig 2 permanente AsP. Der Magier kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Stab zu lösen, beispielsweise um einen neuen Stab an sich zu binden. Nach dem Tod eines Magiers verliert der Stab nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 0 Punkte
Bindungskosten:
2 permanente AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert:
10 Abenteuerpunkte

Soll der Magier bei der Heldenerschaffung die Bindung des Stabes bereits vollführt und die permanenten AsP zurückgekauft haben, kostet diese Sonderfertigkeit 14 AP.

Doppeltes Maß

Wirkung: Der Stab kann auf seine doppelte Länge verlängert werden, ohne dass er merklich an Dicke einbüßt. Die Wirkung hält an, solange der Magier Körperkontakt mit dem Stab hält. Ein mittlerer Stab wird so lang, dass er unter Stangenwaffen fällt und die Reichweite lang erhält, der lange Stab wird so lang, dass er als Waffe nicht mehr zu benutzen ist. Ein kurzer Stab erhält die Reichweite mittel.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert:
5 Abenteuerpunkte



Ewige Flamme

Wirkung: Das Ende des Stabes kann nun willentlich entzündet werden und brennt wie eine Fackel. Das Feuer hat die natürliche Helligkeit und Hitze einer solchen Flamme, zehrt den Stab jedoch nicht auf. Im Kampf eingesetzt bietet die ewige Flamme keinen besonderen Vorteil. Die Wirkung des Stabzaubers endet automatisch, wenn der Magier schläft, den Status *Bewusstlos* erleidet oder spätestens nach 1 Stunde.

Ein Angriff mit der ewigen Flamme löst nicht automatisch den Status Brennend aus. Es ist Meisterentscheid, ob sich Kleidung entzündet.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Elementar
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Flammenschwert

Wirkung: Mit diesem Stabzauber kann der Magier seinen Stab in ein heiß brennendes Flammenschwert oder, je nach Region, in einen Flammensäbel verwandeln. Dieses Flammenschwert gilt als magische Waffe und richtet wie jedes Feuer zusätzlichen Schaden an Wesen an, die feuerempfindlich sind. Es verursacht 1W6+7 Trefferpunkte. Der Stab muss eine Mindestlänge von einem Schritt besitzen, um in ein Flammenschwert verzaubert werden zu können. Die übrigen Werte entsprechen denen eines Langschwertes.

Auch ein Angriff des Flammenschwertes löst nicht automatisch den Status Brennend aus.

Der Magier kann das Schwert auf zwei Varianten einsetzen:

1. Er kann es wie ein normales Schwert mit der Kampftechnik Schwerter führen. Bei einem Patzer verwandelt sich das Flammenschwert zurück in den Stab. Pro Kampfrunde kostet diese Variante nach der Aktivierung 1 AsP.
2. Er kann es per Telekinese fliegen und kämpfen lassen. Hierbei werden die Kampftechnik Schwerter und der entsprechende Attackewert des Magiers für Attacken verwendet. Es bewegt sich mit Geschwindigkeit 8. Der Magier muss sich zur Kontrolle des Schwertes konzentrieren. Das Flammenschwert kontrolliert fliegen zu lassen, ist eine länger dauernde Handlung (siehe Seite **228**). Wenn sich das Schwert weiter als 32 Schritt weg vom Magier bewegt, bricht der Stabzauber ab und das Schwert verwandelt sich wieder zurück. Pro Kampfrunde kostet diese Variante nach der Aktivierung 2 AsP.

Um ein fliegendes Flammenschwert festzuhalten, ist ein erfolgreicher Angriff mit Raufen und der Sonderfertigkeit Haltegriff nötig. Für diese Zwecke verfügt das Schwert über eine PA in Höhe der Hälfte der AT und einen Wert in *Kraftakt* von 10 Punkten mit Eigenschaften von 14 für die Probe.

Voraussetzungen: Ewige Flamme und Kraftfokus
Volumen: 7 Punkte
AsP-Kosten: 3 AsP, danach 1 bzw. 2 AsP pro Kampfrunde
Merkmal: Elementar
AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Kraftfokus

Wirkung: Solange der Magier den Stab berührt, spart er bei jedem Zauber 1 AsP ein. Dieser Abzug wird nach Berechnung aller anderen Modifikationen eingerechnet. Die Ersparnis kann nicht dazu führen, dass die Kosten unter 1 AsP fallen. Solange der Stab in ein Flammenschwert, eine Fackel oder etwas anderes verwandelt ist, gilt die Ersparnis nicht. Der Magier muss den Stab in der Hand halten, wenn er von dem Stabzauber profitieren will.

Ein verwandelter Stab gilt nicht als „in der Hand".

Voraussetzungen: keine
Volumen: 6 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Merkmalsfokus

Wirkung: Bei diesem Stabzauber muss ein Merkmal gewählt werden, das der Fokus unterstützen soll. Proben auf Zauber mit dem so unterstützten Merkmal sind um 1 erleichtert. Der Merkmalsfokus kann mehrfach mit unterschiedlichen Merkmalen auf den Stab gewirkt werden. Solange der Stab in ein Flammenschwert, eine Fackel oder etwas anderes verwandelt ist, gilt dieser Vorteil nicht. Der Magier muss den Stab in der Hand halten, wenn er von dem Stabzauber profitieren will.

Voraussetzungen: Kraftfokus, passende Merkmalskenntnis
Volumen: 8 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: je nach Merkmal
AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Seil des Adepten

Wirkung: Der Stab kann in ein unzerstörbares Seil von 10 Metern Länge verwandelt werden. Es kann sich um Objekte schlingen, wenn es geworfen wird. Knoten können so willentlich gebunden oder gelöst werden, solange der Magier das Seil berührt. Das Knoten und Entknoten zählt jeweils als 1 Aktion. Personen lassen sich damit nicht fesseln, außer sie haben den Status *Bewegungsunfähig*. Verliert der Magier den Kontakt zum Seil, verwandelt es sich zurück in seine ursprüngliche Stabform.

Voraussetzungen: keine
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Objekt
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Stab-Apport

Wirkung: Der Stab kann vom Magier zu sich gerufen werden. Er fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Magier und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt der Stab, Wände aus Holz oder Stein halten ihn jedoch auf. Der Magier muss für den Einsatz des Stab-Apports seinen Magierstab nicht sehen.
Voraussetzungen: keine
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Telekinese
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Die Tradition der Hexen



Die Töchter Satuarias, im Volksmund einfach Hexen genannt, gehören zu einem Jahrtausende alten Kult, der die Göttin Satuaria, eine Tochter Sumus, verehrt. Im Gegensatz zu den Gildenmagiern halten sie jedoch ihre Künste verborgen und werden in manchen Regionen von der Praioskirche angefeindet und bei dem kleinsten Verdacht verfolgt. Die meisten Hexen sind in geheimen Schwesternschaften organisiert, die sich einmal im Jahr an verborgenen Orten zu großen Festen treffen, um Satuaria zu huldigen. Während viele Hexen den Rest des Jahres als Kräuterfrauen oder Hebammen auf dem Land leben, um sich mit Heilkunst und der Natur zu beschäftigen, hat es andere Hexen in die großen Städte Aventuriens verschlagen, wo sie als Kurtisanen oder Händlerinnen Einfluss auf die Geschicke der Völker nehmen. Ihre Magie ist von Gefühlen getrieben, und je stärker diese in ihnen lodern, desto leichter fällt es ihnen, ihre arkanen Mächte zu formen. So sind sie besonders für ihre Flüche gefürchtet, die sie Missetätern in kaltem Zorn entgegenschleudern. Ständige Begleiter vieler Hexen sind ihre Vertrautentiere, häufig Katzen, Kröten oder Raben, mit denen sie ein starkes emotionales und magisches Band geschlossen haben.
Die meisten Hexen sind Frauen, und die wenigen männlichen Hexer werden von ihren Kolleginnen mit Misstrauen beobachtet.

Vertrautentiere

Die meisten Hexen finden bereits als Kind ein Tier, mit dem sie sich gut verstehen und das sie begleitet. Diese Verbindung wird über die Zeit immer stärker, und die Magie der Hexe geht auf dieses Vertrautentier über.

Die Tradition (Hexe) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der hexischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und meist recht unauffällig umgesetzte Zaubergesten und Formeln.
- Die Hexe muss Bodenkontakt haben (barfuß ist nicht notwendig; eine Hexe mit Schuhen, aber den Füßen auf dem Boden reicht für diese Bedingung aus). Ansonsten sind Zauber pro Schritt Distanz zum Boden um 1 erschwert, bis zu einem Maximum von 8. Bei größeren Wasserflächen gilt die Wasseroberfläche als Boden. Auch Gebäude, Türme und Brücken gelten als Boden.
- Misslingt ein Zauber, muss die Hexe statt der Hälfte nur ein Drittel der AsP aufwenden.
- Unter dem Einfluss zum Zauber passender Gefühle kann die Hexe eine Erleichterung von bis zu 2 für die Zauberprobe erhalten. Werden ihre Gefühle künstlich gedämpft, zum Beispiel durch Ilmenblatt, oder zaubert sie entgegen ihrer Gefühle, erschwert dies die Proben um bis zu 2. Die Hexe kann sich gezielt in ihre Emotionen hineinsteigern, sodass sie innerhalb von zwei Kampfrunden die Erleichterung um 1 erhöhen kann, bis zu dem angegebenen Maximum von 2. Dieser Vorgang erfordert Konzentration. Der Einsatz dieser Fähigkeit bedarf einer freien Aktion.
- Hexen können Flüche erlernen, satuarische Traditionsartefakte herstellen (z.B. ihr Fluggerät) und nutzen sowie Vertrautentiere an sich binden.
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 135 AP

So entwickelt sich ein magisches Band, das Hexe und Vertrautentier genauso fest verbindet wie ihre Freundschaft zueinander. Entsprechend ist der Tod eines Vertrautentieres für Hexen ein schwerer Verlust, der sie meist tief in ihrer Seele verwundet zurücklässt. Manch gutmütiges Kräuterweiblein hat sich in eine rachsüchtige Furie verwandelt, die Tod und Verderben über ganze Landstriche gebracht hat, nachdem ihr Vertrautentier von einem Bauern erschlagen wurde. Stirbt das Vertrautentier, kann die Hexe frühestens nach 1 Monat ein neues Tier an sich binden. Hexen können nicht mehrere Vertrautentiere an sich binden.
Es gibt verschiedene Tiere, die von Hexen als Vertraute gewählt werden. In diesem Buch sind die Vertrautentierarten Katze, Kröte und Rabe vorgestellt (siehe Seite **361**).

Werte von Vertrauten

Vertraute sind besonders stattliche Exemplare ihrer Art. Außerdem sind sie weitaus verständiger und schlauer als ihre Artgenossen. Daher sind ihre körperlichen und geistigen Eigenschaften um 1 höher als bei ihrer Art üblich. Zudem erhalten sie zusätzlich 10 Lebenspunkte, +1 auf Rüstungsschutz und je eine Verbesserung von 1 für Seelenkraft und Zähigkeit. Vertraute beherrschen verschiedene magische Tricks und verfügen über 15 AsP. Die Regeneration von LeP und AsP funktioniert wie bei Helden.

Vertraute bekommen eigene Abenteuerpunkte (ein Viertel der Menge, die die Hexe nach der Charaktergenerierung bei Abenteuern etc. bekommt – diese Menge wird aber nicht von der Menge der Hexe abgezogen). Damit können sie ihre Eigenschaften und Talente, aber auch LE und AE nach den gleichen Regeln wie Helden steigern. Auch ihre Kampftechniken wie Biss bei Katzen oder Schnabel bei Raben können gesteigert werden (jeweils Kategorie C). Theoretisch können sie sogar Kampfsonderfertigkeiten erlernen. Das letzte Wort hierbei hat der Meister.

Alle Vertraute erhalten kostenlos die Vertrautentricks Zwiegespräch und Hexensinn.

Die Werte der Vertrautentiere sind auf Seite **361** zu finden.

Boni für Vertraute
+10 LeP
+1 RS
+1 SK
+1 ZK
15 AsP

Vertrautenbindung

Wirkung: Mit dieser Sonderfertigkeit ist es der Hexe möglich, mit einem Vertrautentier ein starkes emotionales und magisches Band zu schließen. Erwirbt sie diese Sonderfertigkeit bei der Generierung, darf sie mit einem bereits an sie gebundenen Vertrautentier starten. In seltenen Fällen können Zauberer anderer Traditionen Vertrautentiere an sich binden. Das letzte Wort hat hier der Spielleiter.
Voraussetzungen: Tradition Hexe (gegebenenfalls andere Tradition)
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Die Tricks der Vertrauten

Vertrautentiere können eine Reihe von Tricks erlernen, die sie unter Aufwendung eigener AsP nutzen können. Diese Tricks eignen sie sich selbst an. Sie erfordern keine Fertigkeitsproben, jedoch eine Aktion zur Aktivierung. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber, die mit 1 QS gewirkt wurden.

Die Tricks im Detail

Dinge erspüren

Wirkung: Der Vertraute kann ein Objekt ausfindig machen, das längere Zeit im Besitz der Hexe war und zu dem sie eine emotionale Bindung hat. Üblicherweise übermittelt die Hexe ihrem Vertrauten durch Zwiegespräch, welches Objekt er suchen soll. Befindet sich das Objekt im Umkreis von sieben Meilen, kann der Vertraute die Richtung ausmachen, in der sich das Objekt befindet, jedoch nicht zwingend den exakten Weg, über den man zu dem Objekt gelangt.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: eine halbe Stunde
Merkmal: Hellsicht
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erster unter Gleichen

Wirkung: Der Vertraute kann Tiere seiner Art einschüchtern und vertreiben, solange sie nicht größer sind als er selbst.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: eine halbe Stunde
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Fluchbote

Wirkung: Der Vertraute überbringt einen Fluch an ein von der Hexe ausgewähltes Opfer. Er muss hierzu bis zu 7 Schritt an sein Ziel herankommen und es anstarren. Sobald er den Fluch auf das Opfer gewirkt hat, übermittelt er telepathisch die mit dem Fluch verbundenen Worte der Hexe, die die Bedingungen erklären, ob und wie der Fluch gelöst werden kann.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: je nach Fluch
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Hexensinn

Wirkung: Der Vertraute kann über eine beliebige Distanz hinweg die Richtung ausmachen, in der sich die Hexe befindet. Nur göttliches Wirken und Antimagie gegen Hellsicht können diese Verbindung stören.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: eine halbe Stunde
Merkmal: Hellsicht
AP-Wert: beherrschen Vertrautentiere von Anfang an

Kraftraub

Wirkung: Der Vertraute kann einer Person während einer Ruhephase deren Regeneration entziehen, wenn er sie beim Schlafen beobachtet.
Das Tier muss das Opfer die ganze Schlafphase beobachten und entzieht ihm dafür die ganze Regeneration der Regenerationsphase. Die entzogene Lebensenergie kann er seiner eigenen hinzufügen, wenn ihm noch Lebenspunkte fehlen. Ansonsten verfällt sie. Die Person hat während der Beobachtungsphase Alpträume von dem Vertrautentier. Es wird keine AE oder KE gestohlen.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Heilung
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Krötengift

Wirkung: Die Kröte sondert statt des sonst bei Kröten üblichen Gifts ein magisches Hautgift ab, das jeden, der sie berührt, mit dem Fluch Warzen Sprießen schlägt. Der Warzen-Fluch wirkt in diesem Fall drei Tage.
Tierarten: Kröten
AsP-Kosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: 5 Kampfrunden
Merkmal: Verwandlung
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Krötenschlag

Wirkung: Die Kröte wandelt auf einen Schlag ihre gesamten AsP in einen magischen Angriff um, der an seinem Ziel viele kleinste Verletzungen bewirkt. Die Kröte fügt dem nächststehenden Ziel 2W6+2 Trefferpunkte zu. Rüstungen schützen nicht vor diesem Vertrautentrick.
Tierarten: Kröten
AsP-Kosten: alle AsP, mindestens aber 8 AsP
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Verwandlung
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Stimmungssinn

Wirkung: Der Vertraute erkennt die Gefühle und Stimmungen einer Person und übermittelt sie der Hexe. Zwei Hexen können so in begrenztem Rahmen stille Zwiesprache halten, indem ihre Vertrautentiere ihnen gegenseitig die Gefühle schildern. Gegebenenfalls kann der Spielleiter eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Menschenkenntnis* zugestehen, um die betroffene Person zu durchschauen.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Hellsicht
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Tarnung

Wirkung: Der Vertraute nimmt die Farbe der Umgebung an und verschmilzt so mit dem Hintergrund. Proben auf *Verbergen (sich Verstecken)* sind für ihn um 2 erleichtert. Die Tarnung wirkt nur, solange sich das Tier nicht bewegt.
Tierarten: Kröte
AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Verwandlung
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Tiersinne

Wirkung: Der Vertraute leiht seiner Hexe eine spezielle Art der Wahrnehmung, abhängig von der Tierart des Vertrauten. Katzen können so eine Stufe Dunkelsicht und Herausragender Sinn (Gehör) verleihen, Raben Herausragender Sinn (Sicht), Kröten Herausragender Sinn (Geruch). Die Tiersinne funktionieren wie die entsprechenden Vorteile. Der Vertraute muss während der gesamten Wirkungsdauer Körperkontakt zur Hexe halten.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Hellsicht
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ungesehener Beobachter

Wirkung: Der Vertraute wird Auge und Ohr der Hexe. Sie kann wahrnehmen, was er wahrnimmt. Um den Kontakt aufrechtzuerhalten, muss die Hexe mit geschlossenen Augen verweilen und sich auf ihren Vertrauten konzentrieren. Die Verbindung wirkt nur in eine Richtung, die Hexe kann ihrem Vertrauten daher keine Aufträge erteilen. Die Reichweite der Verbindung beträgt sieben Meilen. Sollte der Vertraute verletzt werden, erleidet die Hexe den gleichen Schaden wie der Vertraute. Der so miterlebte Tod eines Vertrauten kann eine Hexe stark traumatisieren.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: 35 Abenteuerpunkte

Zwiegespräch

Wirkung: Der Vertraute übermittelt Bilder, Gefühle und Erfahrungen telepathisch an die Hexe, so lange beide Körperkontakt aufrechterhalten. Da Vertrautentiere die menschliche Sprache begrenzt verstehen, kann sich so ein Zwiegespräch entwickeln, bei dem die Hexe spricht und der Vertraute telepathisch antwortet.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Einfluss
AP-Wert: beherrschen Vertrautentiere von Anfang an

Der Hexenbesen

Dass Hexen auf Besen durch die Nacht fliegen, ist ein offenes Geheimnis. Tatsächlich verwenden sie hierzu eine sogenannte Hexen- oder Flugsalbe, die sie in einem großen Ritual in Hexennächten gemeinschaftlich herstellen. Mit ihr bestrichene Gegenstände aus Holz können von der Hexe ein Jahr lang als Fluggerät verwendet werden. Neben Besen werden auch Wanderstäbe oder Schemel verwendet, während ältere Hexen und solche mit festem Wohnsitz oder dem Wunsch nach einem gewissen Mindestkomfort gerne auf hölzerne Schaukelstühle, Tische und andere Gerätschaften zurückgreifen.
Das Fluggerät der Hexe ist nur begrenzt belastungsfähig. Neben der Hexe kann es maximal 25 Stein Gewicht tragen. Es fliegt mit bis zu 50 Meilen die Stunde und benötigt für jeden Start 1 AsP. Während für langsames und gemächliches Fliegen keine Proben nötig sind, bedarf es Proben auf das Talent *Fliegen* bei ausgefalleneren Flugmanövern, Fliegen mit hoher Geschwindigkeit (etwa 40 bis 50 Meilen pro Stunde) und Fliegen während des Kampfes. Das Misslingen einer solchen Probe führt nicht zwingend zum Absturz, das gewünschte Manöver gelingt jedoch nicht.
Antimagie, die das Merkmal Telekinese stört, macht den Besen schwer kontrollierbar und lässt ihn üblicherweise an Höhe verlieren, bis die Hexe landet. Die Flugmagie wirkt mit 2 QS.
Das Fluggerät gilt selbst nicht als magisch, und kann nicht als magische Waffe eingesetzt werden. Bei magischen oder karmalen Analysen um Magie zu entdecken ist jedoch die Salbe auf dem Gerät als magisch zu erkennen. Das Fluggerät ist keine magische Waffe. Magisch ist im Grunde nur die Flugsalbe, die auch mittels eines ODEM oder anderer magischen Analysen wahrgenommen werden kann. Zudem ist das Fluggerät auch nicht unzerstörbar, sondern kann wie ein gewöhnlicher Gegenstand Schaden nehmen.

Flugsalbe

Damit aus einem Besen oder einem anderen hölzernen Gegenstand ein Fluggerät wird, bestreichen Hexen es mit Hexen- oder Flugsalbe. Diese wird von dem jeweiligen Hexenzirkel während der jährlichen Hexennacht gemeinschaftlich hergestellt und an die Hexen des Zirkels verteilt.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann die Hexe Flugsalbe brauen (allerdings nur gemeinsam mit anderen Hexen bei einer Hexennacht) und damit ein bestrichenes Fluggerät nutzen. Die Flugsalbe verwandelt hölzerne Objekte bis zur Größe eines Tisches für ein Jahr lang zum steuerbaren Fluggerät. Form, Stabilität und Gewicht des Objekts ändern sich hierdurch nicht. Nur die Hexe, die das Fluggerät ausgewählt und gesalbt hat, kann es auch fliegen. Die Flugsalbe reicht nur für ein Fluggerät, dass direkt auf dem Hexenfest bestrichen werden muss. Bei Verlust des Fluggeräts muss die Hexe bis zum nächsten Hexenfest auf ihr Fluggerät verzichten.

Voraussetzungen: Tradition Hexe

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Fluchzauberei

Hexen sind gefürchtet für ihre Flüche, und das zu Recht. Hagelschlag, Impotenz und der Tod von Weidevieh sind nur einige der möglichen Wirkungen, die ein voller Zorn geschleuderter Fluch haben kann. Meist stoßen Hexen Flüche als Strafen oder als Rache aus. Sie entfalten ihre grausame Wirkung nach einem Tag. Flüche werden nur von Hexe zu Hexe weitergegeben. Flüche funktionieren in allen Belangen wie Spruchzauber der Steigerungskategorie B.

Der Weg des Fluches

In den meisten Fällen schleudert die Hexe ihrem Opfer den Fluch direkt entgegen. Hier gelten die Erleichterungen für emotionales Zaubern wie bei anderen Hexenzaubern auch. Die Zauberdauer eines solchen Fluches beträgt hierbei mindestens 1 Aktion. Die Reichweite des Fluches beträgt maximal 64 Schritt. Die Hexe kann ihren Groll stattdessen auch über längere Zeit im Herzen tragen und ihren Vertrauten ausschicken, um einen Fluch zu überbringen. Sie überträgt den Fluch dann in einem Ritual von einer Stunde auf den Vertrauten, um diesen anschließend zu seinem Ziel auszusenden. Der Vertraute übermittelt dann mit dem Vertrautentrick Fluchbote den Fluch.
Zu guter Letzt kann die Hexe Flüche auch über größere Distanzen und ohne ihr Opfer zu sehen wirken, insofern sie eine Haarlocke, Blut oder einen anderen Teil des Körpers der Zielperson besitzt. Der Fluch kann jedoch nur um Mitternacht gewirkt werden und nur, wenn die Zielperson schläft. Sie erfährt dann im Traum, ob und wie der Fluch gelöst werden kann.
Welchen Weg der Fluch auch zu seinem Ziel genommen hat, seine Wirkung entfaltet er erst nach 24 Stunden.

Probe und Lösen des Fluchs

Flüche können nicht wie Zaubersprüche modifiziert werden. Seelenkraft und Zähigkeit schützen nur mit dem halbem Wert vor Flüchen. Die Zauberdauer von Flüchen beträgt 1 Aktion, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung erfordert mehr Zeit. In solchen Ausnahmefällen muss der Meister die Zauberdauer festsetzen. Jeder Fluch hat einen eigenen Fertigkeitswert, und alle Grundregeln für Fertigkeiten gelten auch bei Flüchen.
Ein Fluch kann gelöst werden, indem das Opfer ausführt, was die Hexe beim Fluchen verlangt hat. Dies gilt natürlich nur, falls die Hexe eine Forderung gestellt hat. Ansonsten endet der Fluch vorzeitig, wenn die Hexe ihn fallen lässt, was sie 3 AsP kostet, oder wenn sie stirbt. Und natürlich können auch Antimagie und Liturgien gegen Flüche helfen.



Die Flüche im Detail

Beiß auf Granit!

Probe: KL/IN/FF (modifiziert durch ZK)
Wirkung: Feste Nahrungsmittel, die das Opfer berührt, werden zu Stein oder einer anderen Substanz, die die Hexe im Fluch benannt hat. Üblich sind neben Stein auch Holz, Mist oder Schleim. Edelmetalle oder Ähnliches sind nicht möglich. Die Lebensmittel verwandeln sich nach fünf Minuten wieder zurück, insofern das Opfer sie nicht berührt. Der Versuch, Lebensmittel mit Zangen oder Trichtern in den Mund zu führen, kann dazu führen, dass das Opfer an einem Stein im Hals erstickt. Für Suppen, Milch und andere Flüssigkeiten gilt der Fluch nicht.
AsP-Kosten: 14 AsP
Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen
Merkmal: Objekt

Beute!

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK)
Wirkung: Der Geruch des Opfers lockt alle Arten von fleischfressenden Wirbeltieren an. Diese sehen das Opfer als leichte Beute an. Während domestizierte Tiere mit einer um die Fertigkeitspunkte des Fluches erschwerten Tierkundeprobe beruhigt werden können, lassen sich wilde Tiere hiervon nicht abbringen. Der nur für die Tiere wahrnehmbare Geruch ist so stark, dass Wildtiere das Opfer bereits aus mehreren Meilen Entfernung wahrnehmen können.
AsP-Kosten: 14 AsP
Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen
Merkmal: Einfluss

Hagelschlag

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Auf einer Fläche von bis zu (QS x 20.000) Rechtschritt geht ein schwerer Hagelsturm nieder. Je nach Region kann auch ein Schnee- oder Sandsturm die Fläche verheeren. Solche Stürme können Ernten zerstören, Dächer abdecken und bei ungeschützten Tieren und Personen 2W6 TP Schaden pro 5 Minuten verursachen.
AsP-Kosten: 21 AsP
Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten
Merkmal: Elementar

Hexenschuss

Probe: IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)
Wirkung: Das Opfer erleidet plötzlich einen starken Schmerz im Rücken oder im Kopf, je nach Wahl der Hexe. Durch den Hexenschuss erleidet das Opfer eine Stufe des Zustands *Schmerz*.
AsP-Kosten: 14 AsP
Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden
Merkmal: Verwandlung

Pech an den Hals wünschen

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK)
Neben der 20 gilt nun auch die 19 als Patzer. Für Patzer bei Fertigkeitsproben reicht es so, wenn zwei Würfel eine 19 oder mehr zeigen. Außerdem zerbricht das Opfer aus Versehen Gegenstände, stolpert über Hindernisse, vergisst Verabredungen oder tritt bei Gesprächen in Fettnäpfchen. Details entscheidet der Meister.
AsP-Kosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen
Merkmal: Einfluss

Pestilenz

Probe: MU/CH/GE (modifiziert durch ZK)
Wirkung: Das Opfer wird von der Hexe mit einer ihr bekannten Krankheit infiziert, maximal jedoch mit einer Krankheitsstufe gleich dem Fertigkeitswert des Fluches. Ab der Infektion verläuft die Krankheit wie normal, ist allerdings nicht ansteckend. Nicht wählbar sind magische Erkrankungen wie Duglumspest.
AsP-Kosten: Stufe der Krankheit in AsP
Wirkungsdauer: bis zum Ende der Krankheit, maximal aber QS x 3 in Tagen
Merkmal: Dämonisch

Schlaf rauben

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch SK)
Wirkung: Das Opfer kann nicht schlafen. Wenn es doch für einige Sekunden einschläft, wird es von Alpträumen wieder aufgeschreckt. Regeneration ist in diesem Zustand nicht möglich. Es reagiert genauso wie andere Menschen, die lange Zeit wach gehalten werden, wird also fahrig, reizbar und erleidet nach einigen Tagen Sinnestäuschungen. Pro zwei Tagen ohne Schlaf erhält das Opfer eine Stufe *Verwirrung*, die erst abklingt, wenn es wieder schlafen kann.
AsP-Kosten: 14 AsP
Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen
Merkmal: Einfluss

Unfruchtbarkeit

Probe: IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)
Wirkung: Das Opfer, Person oder Tier, ist nicht mehr in der Lage, Nachkommen zu zeugen oder zu gebären. Schwangere Wesen erleiden oft eine Miss- oder Totgeburt.
AsP-Kosten: 14 AsP
Wirkungsdauer: QS x 3 in Wochen
Merkmal: Verwandlung

Warzen sprießen

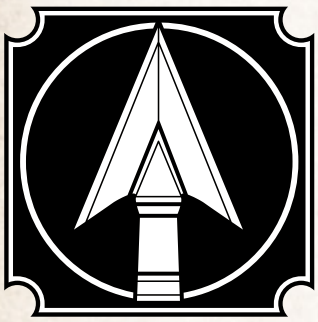
Probe: IN/FF/KO (modifiziert durch ZK)
Wirkung: Dem Opfer wachsen innerhalb einiger Minuten dicke Warzen im Gesicht und an den Händen und verleihen ihm so eine Stufe des Nachteils Hässlich. Der Vorteil Gutaussehend wird hierdurch zeitweise

aufgehoben und der Verfluchte erleidet den Nachteil Hässlich.
AsP-Kosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: QS x 3 in Tagen
Merkmal: Verwandlung

Zunge lähmen

Probe: KL/IN/CH (modifiziert durch ZK)
Wirkung: Zunge und Lippen des Opfers sind gelähmt. Es kann daher nicht mehr artikuliert sprechen. Dies beeinflusst auch Zaubersprüche. Außerdem neigen so Verfluchte zu Speichelfluss. Der Verfluchte erhält den Status Stumm.
AsP-Kosten: 14 AsP
Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden
Merkmal: Einfluss

Die Tradition der Elfen



Kaum ein Volk ist stärker von Magie durchdrungen als die Elfen. Als magische Wesen geboren, ist für sie Zauberei ein ganz natürlicher Teil der sie umgebenden Welt. Ihre Zauberei ist nicht mehr als ein unbewusstes Handeln, um ihr Leben zu gestalten. Oft sind Gesang und Musik Teil ihrer Zauberei, wobei nicht jedes Lied und nicht jede Melodie von Zauberwerk begleitet werden und nicht jeder Zauber mit Gesang einhergehen muss.
Neben verschiedenen Zaubern beherrschen die meisten elfischen Sippen auch verschiedene Zauberlieder, mit denen sie, oftmals mit der ganzen Sippe, unterschwellig wirkende, aber doch mächtige magische Effekte hervorrufen können.

Die Tradition (Elf) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der elfischen Tradition erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Außerdem müssen die Formeln der Zauber ausgesprochen bzw. gesungen werden.
- Die Wirkungsdauer aller Zauber der Verbreitung Elfen ist doppelt so lang wie beim Zauber angegeben.
- Elfen können elfische Zauberlieder erlernen und nutzen (da sie automatisch den Zweistimmigen Gesang beherrschen).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
AP-Wert: 125 AP

Elfische Zauberlieder

Es gehört zu den Eigenheiten der Elfen, bestimmte Rituale in Form vorgetragener Lieder und Melodien zu formen. Diese Lieder werden innerhalb der Sippen gelehrt und unterscheiden sich zum Teil stark von denen anderer elfischer Sippen. Die verschiedenen Zauberlieder einer Sippe haben alle eine unveränderliche Grundmelodie zu eigen. Daher ist es Elfen möglich, allein anhand der Lieder die Herkunft und Abstammung anderer Elfen zu erkennen. Zauberlieder können nur mit der Fähigkeit des Zweistimmigen Gesangs gewirkt werden, weshalb Zauberkundige anderer Völker nicht in der Lage sind, die Zauberlieder in der nötigen Perfektion zu singen.

Elfische Zauberlieder im Detail

Regeltechnisch gelten Zauberlieder als Ritualzauber. Daher greifen alle Regeln für Rituale auch für elfische Zauberlieder, wobei die richtige oder falsche Bekleidung hierfür keine Rolle spielt und sie nicht modifiziert werden können. Jedes Lied hat einen eigenen Fertigkeitswert und alle Grundregeln für Fertigkeiten gelten auch bei elfischen Zauberliedern.
Nur ein Held, der über das Anwendungsgebiet *Zweistimmiger Gesang* im Talent *Singen* verfügt, kann die elfischen Zauberlieder anwenden. Er legt auf die einzelnen Elfenlieder eine Fertigkeitsprobe ab. Jedes Elfenlied hat einen eigenen Fertigkeitswert.
Der Elf kann vor dem Ablegen der Probe auf das Elfenlied eine Probe auf *Singen (Zweistimmiger Gesang)* oder *Musizieren* (je nach Anwendungsgebiet) ablegen (jeweils bei den Liedern einzeln aufgeführt). Jede QS in der Probe gibt dem Elf 1 FP bei der eigentlichen Probe auf das Zauberlied.

Erinnerungsmelodie

Probe: KL/IN/IN
Wirkung: Mit dem Lied ruft sich der Elf eine Erinnerung aus lang vergangener Zeit zurück. Für je ein Jahr, das das Ereignis zurückliegt, muss er 5 Minuten spielen. Zusätzlich spielt er so lange, wie die Situation dauert, an die er sich zurückentsinnen will.
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten
Merkmal: Einfluss
Steigerungsfaktor: A

Friedenslied

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Nach 5 Minuten des Spielens erzeugt dieses Lied eine Zone des Friedens um den Elfen herum (QS x 3 Schritt Radius). So lange er weiterspielt, verlieren Tiere und kulturschaffende Wesen das Interesse daran, mit Gewalt gegeneinander oder gegen den Elfen vorzugehen. Um trotzdem aktiv zu kämpfen, ist eine Fertigkeitsprobe auf *Willenskraft*, erschwert durch die QS x 2 in der Probe auf das Friedenslied

fällig. Die Möglichkeit, sich zu verteidigen, ist durch das Friedenslied nicht eingeschränkt. Nicht betroffen sind widernatürliche Wesenheiten wie Untote, Dämonen, Elementare oder Golems.
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 2 AsP pro 5 Minuten
Merkmal: Einfluss
Steigerungsfaktor: A

Freundschaftslied

Probe: IN/CH/CH
Wirkung: Mit dem Freundschaftslied können zwei Elfen, die es gemeinsam spielen, ein festes Band der Freundschaft zwischeneinander weben. Dies ist nur einmal im Leben eines Elfen möglich. Es besteht aus drei einstündigen Strophen, die an drei aufeinanderfolgenden Tagen von beiden gemeinsam gespielt werden müssen. So miteinander verbundene Elfen spüren die Anwesenheit des anderen und können starke Emotionen des anderen auch auf größere Entfernungen wahrnehmen. Sie können gegenseitig den Zauberspruch BALSAM aufeinander wirken, selbst wenn sie keine AsP zur Verfügung haben. In solchen Fällen können sie mit dem Zauberspruch ihre Lebensenergie direkt auf den anderen übertragen.
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 4 AsP pro Stunde, 1 permanenter AsP bei der letzten Strophe
Merkmal: Einfluss
Steigerungsfaktor: A

Melodie der Kunstfertigkeit

Probe: IN/IN/CH
Wirkung: Proben auf Handwerkstalente, die der Elf während der Melodie der Kunstfertigkeit nutzt, sind um QS des Rituals erleichtert.
Talent: Singen
AsP-Kosten: 4 AsP pro Stunde
Merkmal: Heilung
Steigerungsfaktor: B

Sorgenlied

Probe: MU/IN/IN
Wirkung: Der Elf flicht Fragen in das Lied ein, die er an einen guten Freund stellen möchte. Hierdurch kann er erfahren, ob sein Freund gesund, krank oder gar tot ist, ob er um sein Leben fürchtet oder ob er zufrieden und glücklich ist. Mit dem Lied sind nur allgemeine Eindrücke zu erzielen. Klar formulierte Gedankenbilder lassen sich so nicht übertragen. Je weiter der gesuchte Freund vom Sänger entfernt ist, desto länger dauert das Lied. Pro 100 Meilen muss er 5 Minuten singen, um ihn zu erreichen.
Talent: Singen
AsP-Kosten: 2 AsP pro 5 Minuten
Merkmal: Hellsicht
Steigerungsfaktor: A

Zaubermelodie

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Spielt der Elf ungestört eine Stunde lang diese Melodie, kann er sich in einen tranceartigen Zustand versetzen, in dem er sich in Einklang mit den astralen Strömungen der Umgebung bringen kann. Er erwacht nach einer halben Stunde aus der Trance. Wenn er aus der Trance erwacht, sind für ihn alle Proben auf Zaubersprüche und Rituale bis zum nächsten Sonnenaufgang erleichtert. Bei QS 1-3 um 1, bei QS 4-6 um 2
Talent: Musizieren oder Singen
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Heilung
Steigerungsfaktor: B

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

An dieser Stelle ist eine Auswahl der magischen Sonderfertigkeiten aufgeführt. Der Erwerb magischer Sonderfertigkeiten ist nur Helden mit dem Vorteil Zauberer gestattet. Wie bei allen Sonderfertigkeiten gelten auch hier Voraussetzungen und der Erwerb kostet AP. Neben den allgemeinen magischen Sonderfertigkeiten gibt es auch noch die Sonderfertigkeiten der einzelnen magischen Traditionen, die Stabzauber, die Flüche, das Fluggerät der Hexen, die Vertrautentiere mitsamt Bindung und die Elfenlieder.
Die allgemeinen Sonderfertigkeiten findest du auf Seite **214**, die Kampfsonderfertigkeiten auf Seite **246** und die karmalen Sonderfertigkeiten auf Seite **321**.

Aura verbergen

Der Zauberkundige kann seine magische Aura so verhüllen, dass seine magische Befähigung durch Hellsichtzauber und andere magische Wahrnehmung erschwert oder gar nicht entdeckt werden kann.
Regel: Hierzu ist eine erfolgreiche Probe auf das Talent *Willenskraft* nötig. Proben auf Liturgien oder Hellsichtzauber, die direkt auf den Zauberkundigen gewirkt werden, um ein magisches Potenzial zu erkennen, sind um QS der Probe auf *Willenskraft* erschwert. Vor ungerichteter magischer Wahrnehmung ist sein magisches Talent komplett verborgen. So lange der Zauberkundige seine Aura verhüllt, kann er weder zaubern, noch bereits gewirkte Zauber aufrechterhalten. Aura verbergen ist kombinierbar mit dem Vorteil Verhüllte Aura. Die Aktivierung der Sonderfertigkeit erfordert 1 Aktion und kann während des Wirkungszeitraums bewusst aus- und eingeschaltet werden. Dies erfordert ebenfalls 1 Aktion. Durch Ausschalten erleidet der Anwender jedes Mal eine Stufe *Verwirrung*. Der Wirkungszeitraum endet, bis der Zauberer die verborgene Aura freiwillig aufgibt, er schläft oder den Status *Bewusstlos* erhält.
Voraussetzungen: MU 13, IN 13
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Merkmalskenntnis

Die Kenntnis eines Merkmals umfasst das tiefere Verständnis einer bestimmten Ausprägung der Magie.

Regel: Nur mit dem Erwerb einer bestimmten Merkmalskenntnis ist es dem Zauberkundigen möglich, Zauber über einen Fertigkeitswert von 14 hinaus zu steigern. Außerdem kann der Zauberkundige jetzt auch Zauber einer fremden Tradition mit dem entsprechenden Merkmal modifizieren. Der Zauberkundige muss zum Erlernen einer Merkmalskenntnis drei Zauber des gewünschten Merkmals auf 10 beherrschen und sich eingehend mit den Besonderheiten des Merkmals beschäftigt haben, beispielsweise durch einige Jahre Forschung an einer Magierakademie, in der speziell dieses Merkmal gelehrt wird, oder durch andere in diesem Merkmal erfahrene Lehrmeister.

Nachdem das Merkmal erworben wurde, gibt es für Zauber mit diesem Merkmal keine weitere spezielle Grenze (außer die der normalen Höchstwerte für Fertigkeiten).

Voraussetzungen: Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Zauber* des Merkmals auf 10

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte für die erste, 20 Abenteuerpunkte für die zweite, 40 Abenteuerpunkte für die dritte Merkmalskenntnis

* Es kann sich dabei um Zaubersprüche, Rituale, Elfenlieder, Hexenflüche oder andere magische Fähigkeiten handeln, die zum einen einen FW haben, zum anderen das passende Merkmal aufweisen.

Starke Zaubertricks

Die Zaubertricks des Helden sind besonders stark.

Regel: Zaubertricks gelten als mit 2 QS bestanden.

Voraussetzung: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Verbotene Pforten

Der Zauberkundige kann seine Lebensenergie als Ersatz für Astralenergie verwenden.

Regel: Ein Zauberer kann Anstelle von AsP auch LeP für die Zauberkosten aufwenden. Es muss jedoch pro Zauber mindestens 1 AsP aufgewendet werden.

Dies ist ausgesprochen schmerzhaft und erfordert daher eine Probe auf das Talent *Selbstbeherrschung*. Misslingt diese, misslingt auch der Zauber. Der Zauberkundige muss dann wie sonst die Hälfte der Kosten aufbringen, wobei diese zuerst von den AsP und, sollten diese nicht ausreichen, dann von seinen LE abgezogen werden.

Voraussetzungen: MU 12

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Zauberzeichen

Um Bann- und Schutzkreise und Zauberglyphen erlernen und korrekt zeichnen zu können, benötigt man diese Sonderfertigkeit.

Regel: Der Held verfügt durch diese Sonderfertigkeit im Talent *Malen & Zeichnen* über das neue Anwendungsgebiet *Zauberzeichen malen*.

Voraussetzungen: FF 12

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Magische Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Aura verbergen	MU 13, IN 13	20 Abenteuerpunkte
Merkmalskenntnis	Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Zauber des Merkmals auf 10	10 Abenteuerpunkte für die erste, 20 Abenteuerpunkte für die zweite, 40 Abenteuerpunkte für die dritte Merkmalskenntnis
Starke Zaubertricks	Vorteil Zauberer	2 Abenteuerpunkte
Verbotene Pforten	MU 12	10 Abenteuerpunkte
Zauberzeichen	FF 12	20 Abenteuerpunkte

Aventurische Zauberformeln

Grundlegend gibt es drei Arten von Zaubern: Zaubertricks, Zaubersprüche und Rituale. Während Zaubersprüche ganz gewöhnliche Fertigkeiten sind, handelt es sich bei Ritualen um besonders lange Zauber, die aber im Grunde genauso funktionieren wie Zaubersprüche. Zaubertricks hingegen sind kleine Zauberspielereien, die jeder Zauberer erlernen kann und deren Wirkung minimal ist.

Wirkungsdauer, Zauber aufrechterhalten und Konzentration

Die meisten Zauber werden einfach gewirkt und entfalten dann ihre Wirkung. Manche jedoch können vom Zaubernden kontinuierlich mit AsP versorgt werden, um ihren Effekt aufrechtzuerhalten. Daher werden die Kosten solcher Zauber mit zwei Werten angegeben. Der erste gilt für die Aktivierung des Zaubers, der zweite für die Kosten pro Zeiteinheit, die der Zauber aufrechterhalten bleiben soll. Der Zaubernde kann sich nach Ablauf jeder Zeiteinheit entscheiden, ob er weitere AsP investieren und den Zauber weiter aufrechterhalten will.

Das Aufrechterhalten von Zaubern erfordert etwas Konzentration vom Zaubernden.

Da einige aufrechterhaltene Zauber und Liturgien eine Erleichterung von 1 auf Talente bringen können, wäre eine gleichzeitige Erschwernis auf Talente kein Vorteil mehr. Deshalb sind Talente explizit ausgenommen.

Daher sind alle weiteren Proben auf Zauber/Rituale oder Liturgien/Zeremonien um 1 pro aufrechterhaltenen Zauber und Liturgie erschwert. Beim Misslingen der Probe werden zur Berechnung des AsP-Verlustes die Grundkosten + die Kosten für die erste Zeiteinheit herangezogen.

Einige Zauber erfordern zudem die ganze Zeit der Wirkung über die volle Konzentration des Zaubernden, da der Zauber durch den Willen des Zaubernden gelenkt werden muss. Ein sich so konzentrierender Zaubernder ist kaum zu anderen Handlungen in der Lage.

Verbreitung

Unter Verbreitung ist bei den einzelnen Sprüchen angegeben, welcher Tradition der Spruch angehört. Der Verweis „allgemein“ bedeutet, dass dieser Zauber von allen Traditionen als Teil der eigenen Zauberertradition behandelt wird. Zaubertricks stehen grundsätzlich allen magischen Traditionen offen.

Zaubertricks

Die einfachste Ausprägung der Spruchzauberei sind Zaubertricks, kleine Zauber, die selbst ein unausgebildeter Zauberkundiger beherrschen kann. Es sind meist schwache Manifestationen des jeweiligen Merkmals und können in ihrer Wirkung mit echten Zauberformeln nicht mithalten. In manchen Situationen sind sie trotzdem ausgesprochen nützlich.

Oft sind Zaubertricks bei Kindern das erste Anzeichen, dass sie das Potenzial haben Magie zu wirken. Lehrmeister aller magischen Traditionen haben daher ein Auge darauf, ob Bauernjungen oder Gänsemägde ungewöhnliche Tricks beherrschen, die mit reinem Glück oder Geschick nicht zu erklären sind. Zur Ausgestaltung magischer Helden spricht nichts dagegen, selbst weitere Zaubertricks zu entwickeln.

Zaubertricks in Regeln

Zaubertricks gelten als Spruchzauber, die mit einer QS von 1 gewirkt werden. Ihr Wirken kostet jeweils 1 AsP, die Zauberdauer beträgt 1 Aktion. Eine Probe zum Wirken ist nicht nötig. Jeder Zaubertrick kostet 1 Abenteuerpunkt und wird wie eine Sonderfertigkeit erworben. Zaubertricks können nicht modifiziert werden.

Abkühlung

Der Zauberer senkt die Temperatur einer kleinen Menge Flüssigkeit (maximal ein Becher voll) um bis zu 10 Grad.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Elementar

Bauchreden

Ein einzelnes Wort oder ein anderes kurzes, nicht allzu lautes Geräusch nach Wahl erklingt bis zu 8 Schritt entfernt vom Zaubernden.
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Aktion
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion

Duft

Der Zauberer riecht für etwa 5 Minuten nach einem Parfüm oder einem anderen für ihn angenehmen Geruch.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion

Feuerfinger

Eine kleine Flamme entsteht etwa einen Zentimeter über einem Finger des Zaubernden. Sie brennt bis zu 5 Minuten. Der Zaubertrick schützt die Hand nicht vor der Hitze der Flamme.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Elementar

Glücksgriff

Der Zaubernde kann aus einer überschaubaren Menge Objekte gezielt das gewünschte herausgreifen. Er kann aus einem Kartenstapel eine bestimmte Karte ziehen, aus einem Beutel eine gewünschte Münze oder von einem Schlüsselbund den richtigen Schlüssel. Er muss dazu das gewünschte Objekt kennen und dieses muss auch wirklich an dem Ort vorhanden sein.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Hellsicht

Handwärmer

Dieser Zaubertrick hält die Temperatur eines maximal faustgroßen Objektes konstant, so lange es in der Hand gehalten wird, maximal jedoch 5 Minuten.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Elementar

Theoretisch könnte ein Zauberer auch ein Stück Eis konstant kalt halten – dafür ist der Zaubertrick aber nicht gedacht.

Lockruf

Ein kleines Tier (Eichhörnchen, Taube) kommt neugierig auf den Zaubernden zu. Die Wirkung hält 5 Minuten an.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Tiere
Merkmal: Einfluss

Regenbogenaugen

Die Augenfarbe des Zaubernden ändert sich für 5 Minuten. Es sind unnatürliche Farben möglich.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Illusion

Schlangenhände

Die Hand- und Fingerknochen des Zaubernden werden sehr flexibel, sodass sie durch enge Öffnungen gezwängt werden können. Die Wirkung hält 5 Minuten an.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Merkmal: Verwandlung

Schnipsen

Eine kurze telekinetische Entladung mit einer Reichweite von 4 Schritt, die beispielsweise eine Münze von einem Tisch fegen kann. Sie ist nicht stark genug, um eine Glasflasche zu zerbrechen, genügt aber für eine Ohrfeige.
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt und Wesen
Merkmal: Telekinese

Signatur

Auf einem leblosen Objekt nach Wahl des Zaubernden erscheint eine Glyphe oder ein Symbol und verbleibt dauerhaft. Der Zaubernde muss das Objekt berühren. Das Symbol wirkt wie gemalt und kann weggeputzt werden. Mittels dieses Tricks kann man jeweils nur eine Art von Zeichen auftauchen lassen (z.B. ein Piktogramm).
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Objekt

Trocken

Der Zaubernde und seine Kleidung sind etwa 5 Minuten vor Nässe, beispielsweise durch Regen oder Schnee, geschützt. Nasse Kleidung wird durch den Trick nicht wieder trocken.
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekt und Kulturschaffende
Merkmal: Elementar

Zaubersprüche

Die hier vorgestellten Zaubersprüche stellen eine Auswahl der bekanntesten aventurischen Formeln dar. Für sie gelten alle bei den **Grundregeln** ab Seite **15** vorgestellten Aussagen zu Fertigkeiten und die in diesem Kapitel erläuterten Regeln zu Zaubern.

Adlerauge

Der Zauberspruch ist dafür verantwortlich, dass man dem Elfenvolk übernatürliche Sinne nachsagt.
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Das Talent *Sinnesschärfe* wird während der Wirkungsdauer um QS +3 des Zaubers erhöht.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Analys Arkanstruktur

Kaum ein Hellsichtzauberer kommt ohne den Analys aus. Durch diesen Zauberspruch kann man die Magie eines Gegenstandes oder Wesens betrachten und Rückschlüsse über die Wirkung oder die Art des Wesens ziehen.
Probe: KL/KL/IN
Wirkung: Der Zauberer erhält detaillierte Hinweise, ob das Objekt magisch ist und falls ja, wie seine magische Struktur beschaffen ist. Durch die so gesammelten Informationen kann der Zauberer bei einer Magischen Analyse mehr QS ansammeln als üblich. Jede QS des Analys entspricht der Höhe der maximal ansammelbaren QS der Probe auf Magiekunde (unterschiedliche Anwendungsgebiete) für die Magische Analyse. Hat der Zauberer z.B. 3 QS im Analys erzielt, kann er maximal 3 QS bei der Magischen Analyse erzielen, hat er eine QS von 4, so sind maximal 4 QS bei der Analyse möglich usw.
Mehr zur **Magischen Analyse** siehe Seite **269**.
Zauberdauer: 32 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Wesen, Objekte
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Armatrutz

Durch den Armatrutz erhält der Held eine magische Rüstung, die seine Haut überzieht. Die Rüstung belastet den Helden jedoch nicht und gilt zusätzlich zu anderen getragenen Rüstungen.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Die Haut des Zaubernden verhärtet sich, ohne ihre Flexibilität zu verlieren. So erhält er einen natürlichen Rüstungsschutz, der sich auf getragene Rüstung aufaddiert, ohne die Belastung zu erhöhen. Die Höhe des gewünschten zusätzlichen Rüstungsschutzes muss der Zaubernde vor der Probe festlegen. Maximal ist ein zusätzlicher RS von 3 möglich.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16 AsP für RS 3 (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Axxeleratus

Der Axxeleratus lässt den Verzauberten schnell wie eine Raubkatze werden. Er bewegt sich viel schneller als gewöhnlich und hat dadurch Vorteile im Kampf.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Die Bewegungen des Verzauberten werden übernatürlich beschleunigt. Dies bringt folgende Erleichterungen: +1 Verteidigung, GS x2, INI-Basiswert x2. Gegner können Attacken und Fernkampfangriffe des Beschleunigten schlechter abwehren und erhalten auf Verteidigung eine Erschwernis von 2.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 5 Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Balsam Salabunde

Der klassische Heilzauber. Mittels Balsam kann der Zauberer durch Handauflegen jemanden heilen.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Der Verzauberte erhält innerhalb von 6 Minuten nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Der Zauberer kann maximal so viele AsP einsetzen, wie er FW hat. Für jede QS sinkt die Zeit um 1 Minute.

Wird der Zauber vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann er gerettet werden. Wird der Zauber jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP, mindestens jedoch 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Bannbaladin

Ein Freundschaftszauber, der vor allem von den Elfen genutzt wird. Sie empfangen so Fremde, um sie friedlich zu stimmen, während Zauberer anderer Traditionen den Zauberspruch auch zu Beherrschungszwecken einsetzen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dieser ursprünglich elfische Freundschaftszauber weckt in seinem Ziel Sympathien und Freundschaft für den Zaubernden. Die genaue Wirkung ist davon abhängig, wie das Ziel zu dem Zaubernden steht. Pro QS verbessert sich die Verbindung zwischen den beiden um eine Stufe. Ist der Zaubernde dem Ziel vorher unbekannt, bewegt sich die Einstellung des Ziels meist zwischen Stufe 4 (Abneigung) und Stufe 6 (Zuneigung). Vorteile wie Gutaussehend oder Nachteile wie Vorurteile gegenüber dem Zaubernden können diesen ersten Eindruck je nach Situation um eine oder mehr Stufen modifizieren.

Stufe 1: Das Ziel steht dem Zaubernden voller unstillbarem Hass gegenüber.

Stufe 2: Das Ziel ist der erklärte Feind des Zaubernden.

Stufe 3: Das Ziel verspürt dem Zaubernden gegenüber Abscheu und Ablehnung.

Stufe 4: Das Ziel verspürt eine gewisse Abneigung für den Zaubernden.

Stufe 5: Das Ziel ist dem Zaubernden gegenüber neutral.

Stufe 6: Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung für den Zaubernden.

Stufe 7: Das Ziel empfindet Vertrauen und Freundschaft zum Zaubernden.

Stufe 8: Das Ziel ist dem Zaubernden eng und loyal verbunden.

Stufe 9: Das Ziel ist dem Zaubernden verfallen (geht für ihn jedoch nicht in den Tod).

Der Zauberspruch verändert nicht das Erinnerungsvermögen. Dem Verzauberten ist nach Ende des Zaubers bewusst, was er empfunden und getan hat. Während der Zauberwirkung mag er sich des Zaubers bewusst sein, das beeinflusst aber seine neue Einstellung nicht. Handlungen des Zauberers hingegen können während der Wirkung das Verhältnis zum Verzauberten positiv oder negativ beeinflussen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Blick in die Gedanken

Ein klassischer Zauber, um in die Gedanken von anderen Menschen zu blicken.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Zaubernde kann die Gedanken des Verzauberten lesen. Er kann nur erkennen, was der Verzauberte gerade denkt, nicht jedoch gezielt in seinen Erinnerungen forschen. Der Verzauberte kann mit einer Erfolgsprobe auf *Sinnesschärfe* erschwert um QS des Zaubers entdecken, dass etwas Fremdes in seine Gedanken blickt. Mit einer um QS der Zauberprobe erschwerte Probe auf *Willenskraft* kann er gezielt Gedanken mit irreführenden Informationen aussenden oder seine Gedanken mit nutzlosem Durcheinander, inneren Monologen oder Gesang füllen.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers), 4 AsP pro 30 Sekunden

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen

Merkmal: Hellsicht

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Blitz dich find

Der Zauberspruch vermag einen Gegner zu verwirren. Seine Sinne, insbesondere das Sehen, wird vom Zauberspruch beeinträchtigt und führt dazu, dass der Verzauberte seine Umgebung schwieriger wahrnehmen kann.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Verzauberte wird geblendet. Er erhält eine Stufe des Zustands *Verwirrung*.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS in Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Corpofesso

Durch den Corpofesso kann der Verzauberte Schmerzen verursachen. Der Zauberspruch ist als nichttödlicher Kampfzauber entwickelt worden, um einen Gegner auszuschalten, ohne ihn zu töten.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Wirkung: Der Verzauberte erleidet schmerzhafte Muskelschwäche. Während der Wirkungsdauer erleidet er den Zustand *Schmerz*.

QS 1: 1 Stufe *Schmerz*, aber nur für 1 KR

QS 2: 1 Stufe *Schmerz*

QS 3: 2 Stufen *Schmerz*

QS 4: 3 Stufen *Schmerz*

QS 5: 4 Stufen *Schmerz*

QS 6: 4 Stufen *Schmerz*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 in Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Disruptivo

Eine antimagische Formel, die in der näheren Umgebung das Zaubern erschwert. Ursprünglich war der Zauberspruch als Übungserschwernis von Zauberlehrlingen erschaffen worden.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Dieser Grundzauber der Antimagie beeinträchtigt alle Arten von Zauberei in QS x 2 Schritt Radius um den Zaubernden herum, indem störende Schwingun-





gen in die umgebenden astralen Muster gesendet werden. Alle Proben auf Zaubersprüche, die in dieser Zone gewirkt werden oder dort ihre Wirkung entfalten sollen, sind erschwert. Dies gilt ebenso für Zauber, die der Zaubernde selbst wirkt. Der Zaubernde muss vor dem Wirken festlegen, ob die Zone sich mit ihm mit bewegen oder an Ort und Stelle bleiben soll.•

QS 1: Probenerschwernis –1
QS 2: Probenerschwernis –2
QS 3: Probenerschwernis –3
QS 4: Probenerschwernis –4
QS 5: Probenerschwernis –5
QS 6: Probenerschwernis –6

• Der Zauberspruch stört nur Magie, die gewirkt werden soll, hat aber keine Auswirkung auf bereits gewirkte Sprüche.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
(Aktivierung des Zaubers)
+ 4 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Duplicatus

Der Duplicatus ist ein berühmter Illusionszauber, der sich bewegende Doppelgänger erschafft. Hauptsächlich kommt der Duplicatus bei Kämpfen zum Einsatz, den der Zauberspruch sorgt für eine geringere Wahrscheinlichkeit von Gegnern getroffen zu werden.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Der Zaubernde erzeugt einen oder mehrere illusionäre Doppelgänger des Ziels, die sich synchron zu ihm bewegen und ständig mit ihm verschmelzen und sich wieder von ihm trennen.
Je nach QS erscheinen mehrere Doppelgänger. Der Zaubernde kann sich entscheiden, weniger Doppelgänger als maximal möglich erscheinen zu lassen:
QS 1: 1 Doppelgänger, aber nur 2 Kampfrunden
QS 2: 1 Doppelgänger
QS 3: 2 Doppelgänger
QS 4: 3 Doppelgänger
QS 5: 4 Doppelgänger
QS 6: 4 Doppelgänger, aber doppelte Wirkungsdauer
Da die Doppelgänger nicht vom Zaubernden zu unterscheiden sind, haben Angreifer mit Nah- und Fernkampfangriffen oder Zaubern eine entsprechende Chance, einen der Doppelgänger statt des Zaubernden zu treffen. Sollte der Zaubernde statt eines Doppelgängers getroffen werden, muss er den Angriff parieren oder ihm ausweichen. Flächenangriffe sind hiervon nicht betroffen. Mehr zu den Illusionen und wie man sie durchschaut siehe Seite **259**.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP pro Doppelgänger (bei Misslingen entsprechend 2 AsP)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Trefferchancen

Zahl der Doppelgänger	Chance
1 Doppelgänger	50 % (1-10 auf W20)
2 Doppelgänger	33 % (1-7 auf W20)
3 Doppelgänger	25 % (1-5 auf W20)
4 Doppelgänger	20 % (1-4 auf W20)

Falkenauge

Der Zauberspruch wird von Fernkämpfern genutzt, um zielsicher und tödlich mit ihrer Fernkampfwaffe zu treffen. Der Zauberspruch ist verantwortlich für die Legenden um elfische Meisterschützen.

Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Der Verzauberte baut eine geistige Verbindung zu seinem Ziel auf. Hierdurch wird für den Verzauberten der nächste Fernkampfangriff auf dieses Ziel um QS des Zaubers erleichtert.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Schuss, maximal QS x 2 Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Flim Flam

Der wohl bekannteste Zauberspruch überhaupt. Der Flim Flam lässt ein kleines Licht entstehen, das über der Handfläche des Zauberers schwebt.

Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Zaubernde erzeugt eine kleine, schwebende Kugel aus Licht. Sie ist entweder stationär oder folgt dem Zaubernden. Dies muss er vor dem Zaubern festlegen, ebenso wie die Farbe des Lichtes. Die maximal erzeugbare Helligkeit variiert je nach QS. Der Zaubernde kann die Helligkeit jedoch nach Wunsch einmalig verringern. Die Zone des Lichts variiert je nach Helligkeit.
QS 1: Das Licht hat die Helligkeit einer Kerze.
QS 2: Das Licht hat die Helligkeit einer Fackel.
QS 3: Das Licht hat die Helligkeit eines Lagerfeuers.
QS 4: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen Raum von 5 mal 5 Schritt auszuleuchten.
QS 5: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen großen Saal auszuleuchten.
QS 6: Das Licht ist blendend hell. Es ist kaum möglich, direkt hineinzusehen.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 1 AsP pro Stunde
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Fulminictus

Ein Kampfzauber, der sein Ziel automatisch trifft, ohne dass das Ziel ausweichen kann.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Verzauberte erleidet Schaden, der auf seine Aura einwirkt und eine Reihe kleiner innerer Verletzungen erzeugt. Er erleidet 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber. Der Zauberspruch trifft sein Ziel automatisch. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Gardianum

Der Gardianum ist ein Schutzzauber vor Angriffsmagie und erzeugt eine unsichtbare Kuppel um den Zauberer herum. Auftreffende Schadenszauber werden von der Gardianum-Kuppel absorbiert.

Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Zauberspruch erschafft eine unsichtbare Kuppel um den Magier herum, die von außen kommende magische Angriffe absorbiert. Die Kuppel ist eigentlich eine Kugel, da jedoch der Magier meistens auf dem Boden steht, ist die Kugelform nicht so wichtig. Der Radius der Kuppel beträgt 3 Schritt, ihre Schildstärke die investierten AsP + QS x 3. Sie kann ihre Schildstärke in Trefferpunkten an Schaden absorbieren, die von Schaden verursachenden Zaubern erzeugt werden, hält jedoch weder magische Wesen noch magische Waffen ab. Fällt die Schildstärke unter 1, bricht die Kuppel zusammen. Schaden, der nicht mehr absorbiert werden kann, richtet Schaden an. Die Kuppel bewegt sich stets mit dem Zaubernden. Geschützt durch die Wirkung sind auch alle, die innerhalb der Kuppel stehen.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP
(Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Große Gier

Der Hexenzauber erzeugt ein immens großes Verlangen nach einem bestimmten Objekt oder einer Handlung. Die Suggestion ist sehr stark und lässt den Verzauberten mit dem Wunsch zurück, seine Gier zu befriedigen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Verzauberte verspürt eine unbändige Gier nach einem Objekt oder einer Handlung, die der Zaubernde ihm nennt. Er wird alles ihm Mögliche tun, um dieses Ziel zu erreichen, solange er Leib und Leben damit nicht gefährdet. Er erhält eine Schlechte Eigenschaft *Gier nach ...* für die Wirkungsdauer des Zauberspruchs.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
(Reichweite ist nicht modifizierbar)



Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Harmlose Gestalt

Viele Hexen fürchteten in der Vergangenheit die Inquisition und den aufgebrachten Mob eines Dorfes. Mittels der Harmlosen Gestalt konnten sie die Illusion eines unschuldigen Kindes oder eines anderen harmlosen Wesens erzeugen und so dem Zorn ihrer Verfolger entgehen.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Der Zaubernde nimmt die Gestalt einer unauffälligen Person wie eines Dieners oder eines Bettlers an, die an dem entsprechenden Ort nicht auffällt. Dies umfasst sowohl das Aussehen als auch die passende Stimme, jedoch nicht Kenntnisse wie Sprachen oder angemessenes Verhalten. Größere Gegenstände und Vertrautentiere werden nicht mit dem Zauberspruch verborgen. Der Zauberspruch wirkt intuitiv, daher kann die Hexe nicht explizit festlegen, welches Aussehen sie annimmt. Mehr zu Illusionen und wie man sie durchschaut siehe Seite **259**.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung) + 4 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Hexengalle

Die Hexengalle ist verzauberter ätzender Speichel der Hexe. Sie kann damit einen Menschen verletzten, es reicht aber in der Regel nicht aus, um jemanden zu töten.
Probe: KL/IN/KO
Wirkung: Der Speichel der Hexe verwandelt sich augenblicklich in ätzende Säure, die für die Hexe selbst jedoch harmlos ist. Der Speichel verursacht 1W6+(QS) Trefferpunkte an dem nächsten Ziel, das die Hexe anspuckt. Die Spuckreichweite beträgt 3 Schritt. Die Hexe muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu spucken. Das Spucken ist in der Zauberdauer inbegriffen. Die Spucke trifft automatisch, wenn der Gegner sich nicht verteidigt.
Der Spuckangriff zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.
Trifft die Spucke ihr Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Hexenkrallen

Vor allem Hexen, die der Schwesternschaft der Schönen der Nacht angehören, können ihre Fingernägel in gefährlich scharfe Krallen verwandeln. Die Krallen können beim Raufen erheblichen Schaden anrichten.
Probe: KL/IN/KO
Wirkung: Der Hexe wachsen an beiden Händen scharfe Krallen. Sie verursacht damit 1W6+3 TP im Nahkampf und verwendet dafür die Kampftechnik Raufen. Die Hexe gilt damit weiterhin als unbewaffnet. Hexenkrallen gelten als magische Waffen.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: A



Horriphobus

Ein Zauber, der Angst verursacht. Der Horriphobus wirkt auf den Geist des Verzauberten und lässt ihn innerlich seine schlimmsten Alpträume erleben. In vielen Fällen flieht das Opfer aus Furcht vor dem Zauberer.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Dem Verzauberten gegenüber wirkt der Zaubernde wie eine Angst einflößende Gestalt aus seinen Alpträumen. Die Stärke dieses Eindrucks variiert mit der QS:

QS 1: 1 Stufe *Furcht,* aber nur für 2 KR
QS 2: 1 Stufe *Furcht*
QS 3: 2 Stufen *Furcht*
QS 4: 3 Stufen *Furcht*
QS 5: 4 Stufen *Furcht*
QS 6: 4 Stufen *Furcht*, aber für die doppelte Wirkungsdauer

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Ignifaxius

Ein Flammenstrahl, der aus den Fingern des Zauberers abgeschossen wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt einen Flammenstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Magier muss keine zusätzliche Aktion aufwenden, um nach dem Wirken des Zaubers zu treffen. Das Treffen ist in der Zauberdauer inbegriffen.

Das getroffene Ziel erleidet 2W6+(QS x 2) Trefferpunkte Schaden.

Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend geblockt werden, und auch ein Ausweichen ist möglich. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt.

Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Entflammbare Ziele werden bei 1-3 auf 1W6 angezündet.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Invocatio Minima

Ein einfacher Zauber, der eine kleine Menge dämonischer Essenz herbeiruft. Es handelt sich um einen Übungszauber von Schwarzmagiern und Dämonenbeschwörern, die erst diesen Zauberspruch meistern müssen, um echte Dämonen zu rufen.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll Substanz aus den Niederhöllen. Meist handelt es sich um Schleim, Säure, schweflige Dämpfe oder flüssiges Feuer. Das genaue Ergebnis der Beschwörung lässt sich nicht beeinflussen. Der Zauberspruch gilt als einfacher und risikoarmer Übungszauber für Beschwörer (Insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 l pro QS).

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: A

Katzenaugen

Durch diesen Zauberspruch kann der Zauberer im Dunkeln so gut sehen wie eine Katze. Vor allem die Hexen der Schwesternschaft der Schönen der Nacht nutzen ihn, um bei schlechten Sichtverhältnissen durch Dunkelheit gut sehen zu können.

Probe: KL/IN/KO
Wirkung: Die Lichtempfindlichkeit der Augen des Zieles erhöht sich ungemein. So kann es auch in fast völliger Dunkelheit deutlich besser sehen.
Pro QS sinkt die Stufe der Sichterschwernis um 1. In völliger Dunkelheit nützt dieser Zauberspruch nichts.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: A

Krötensprung

Mittels des Zauberspruchs können Zauberer extrem hoch und weit springen. Es verwundert nicht, dass vor allem Hexen aus der Schwesternschaft der Töchter der Erde den Zauberspruch nutzen.

Probe: KL/IN/KO
Wirkung: Der Verzauberte kann einmalig unnatürlich weit und hoch springen. Die Weite des Sprungs wird um QS + 3 in Schritt erhöht, die Höhe um QS. Mehr zu den Regeln des Springens siehe Seite **349**.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: A

Manifesto

Der Zauberspruch ruft eine kleine Menge eines Elements herbei. Unter Zauberern gilt dies als Übungszauber für Elementaristen, die den Zauberspruch meistern müssen, um Elementarwesen herbeirufen zu können.

Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Es manifestiert sich eine Handvoll eines bestimmten Elements nach Wahl des Zaubernden. Es handelt sich um einfache Manifestationen wie eine kleine Flamme, einen Kieselstein oder ein Stück Eis. Elementaristen erlernen diesen Zauberspruch früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung zu erlernen, ohne Elementare zu belästigen (Insgesamt erscheint etwa eine Menge von 0,05 l pro QS).
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Elementar
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Manus Miracula

Eine Abart des Motoricus und eher ein Übungszauber der Telekinese, als eine ernsthafte Anwendung.

Probe: KL/FF/KK
Wirkung: Der Zaubernde kann auf QS Schritt Distanz unbelebte Gegenstände verschieben, drehen, verformen und biegen, als würde er sie mit einer Hand ergreifen. Er kann jedoch maximal 1 Kilogramm damit anheben. Bei Proben auf Talente, beispielsweise um mit einem telekinetisch gehaltenen Pinsel etwas zu malen oder mit dem Zauberspruch eine Figur aus Ton zu formen, haben die dazu nötigen körperlichen Eigenschaften einen Wert von QS + 7. Die Werte können auch die des Helden übersteigen. Die Krafteinwirkungen wirken punktuell und recht langsam. Daher können mit den so manipulierten Gegenständen keine Attacken oder Paraden ausgeführt werden.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Motoricus

Ein klassischer Zauberspruch, der für die meisten Anwendungen dieses Gebiets der Magie ausreichend ist.

Probe: KL/FF/KK
Wirkung: Der Zaubernde kann unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal QS + 2 Schritt pro Aktion und dürfen maximal QS x 20 Stein wiegen. Pro 5 Stein Gewicht muss der Zaubernde dafür 1 AsP aufbringen. Befinden sich andere Objekte auf dem zu bewegenden Gegenstand, zählt deren Gewicht mit hinzu. Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine um QS erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* nötig.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Aktivierung) + Hälfte der notwendigen AsP pro 5 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Objekt

Merkmal: Telekinese
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Nebelwand

Der Zauberspruch erzeugt Nebel, der aus der Handfläche des Zauberers fließt und sich dann von ihm ausbreitet. Vor allem die Elfen nutzen den Zauber, um in ihrer Heimat Gegner zu verwirren oder einzuschüchtern.

Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine Zone aus dichtem Nebel, der sich von Wind nicht fortwehen lässt. Je investiertem AsP kann er 200 Kubikmeter Nebel erschaffen (was etwa einer kleineren Hütte entspricht). Die Nebelwolke kann nach Belieben geformt werden, ob als kompakte Kugel, als lang gezogenes Band oder gar in Form eines Drachen. Der Nebel erzeugt einen Sichtmodifikator der Stufe 2.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten, danach verweht der Nebel
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Oculus Illusionis

Der Zauberspruch erzeugt eine optische Illusion. Es gibt weitere Varianten des Zaubers, die andere Sinne täuschen.

Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung des Sichtsinnes möglich. Es lassen sich bewegliche dreidimensionale Illusionen erzeugen, die sich rein auf Sicht auswirken. Details zum Thema Illusionen finden sich im Abschnitt **Illusionsregeln** auf Seite **259**.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

• Das bedeutet, dass ein Zauberer bis zu 20 Stein bewegen kann, ohne das der Zauberspruch teurer wird. Mit der Hälfte der notwendigen AsP ist gemeint, dass diese Kosten variieren, je nachdem wie schwer und dementsprechend teuer das bewegte Objekt ist.

Odem Arcanum

Einer der Grundzauber aller Traditionen. Der Odem lässt einen Zauberer Magie erkennen. Verzauberte Objekte oder andere Quellen der Magie leuchten bei der Untersuchung mit dem Odem in einem rötlichen Schimmer.

Probe: KL/IN/IN
Wirkung: Mit diesem Zauberspruch lässt sich aktives magisches Wirken auf Gegenständen und Personen erkennen. Je nach Stärke der astralen Kräfte im Objekt kann die Probe erleichtert oder erschwert werden. Je nach QS können dabei nachfolgende Analysen mittels des Zaubers Analys beeinflusst werden.
Der Zauberer kann nur ein ausgewähltes Wesen oder Objekt in Reichweite untersuchen. Er hat keine Rundumsicht.
QS 1: Ist Magie vorhanden oder nicht?
QS 2: Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 1.
QS 3: Die Fertigkeitsprobe eines Analys auf das gleiche Objekt ist um 1 erleichtert.



QS 4: Die Fertigkeitsprobe eines Analys auf das gleiche Objekt ist um 2 erleichtert.
QS 5: Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 2.
QS 6: Die Fertigkeitsprobe eines Analys auf das gleiche Objekt ist um 3 erleichtert.
Die Boni für die maximale QS bei der Magischen Analyse sind nicht kumulativ bzw. auch nicht die Erleichterungen beim Analys. Wer also QS 4 beim Odem erzielt hat, bekommt keine Erleichterung von 3 (1 durch QS 3 + 2 durch QS 4), sondern nur eine von 2.
Allerdings erhält der Held die höchsten Boni der beiden Verbesserungsmöglichkeiten. Ein Held mit QS 6 bekommt also eine Erleichterung von 3 auf den nachfolgenden Analys (durch QS 6) und die maximale QS bei der Magischen Analyse ist um 2 erhöht (durch QS 5).
Mehr zur **Magischen Analyse** siehe Seite **269**.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Zielkategorie: Wesen, Objekt
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Probenmodifikatoren beim Odem

Grund	Modifikator
pro 3 permanent gebundenen AsP	+1
pro 10 wirkenden AsP	+1
Mindergeister, Untote etc.	–1
Elementargeister, niedere Dämonen	+1
Dschinne, gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern	+2

Paralysis

Durch den Zauberspruch kann ein Lebewesen versteinert werden.
Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Körper des Verzauberten versteift und verhärtet sich. Wird er vollständig paralysiert (Stufe IV), verwandelt sich sein Körper in eine unzerstörbare Substanz, ohne sein Gewicht zu verändern. Ein so versteinerter Körper ist durch gewöhnliche Waffen, Feuer oder Stürze nicht zu verletzen. Das Opfer kann sich nicht bewegen, fühlen oder hören, aber innerhalb seines Sichtfeldes sehen. Die Wirkung von Giften und Krankheiten kommt zum Stillstand.
QS 1: 1 Stufe *Paralyse* aber nur für 2 KR
QS 2: 1 Stufe *Paralyse*
QS 3: 2 Stufen *Paralyse*
QS 4: 3 Stufen *Paralyse*
QS 5: 4 Stufen *Paralyse*
QS 6: 4 Stufen *Paralyse*, aber für die doppelte Wirkungsdauer
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 2 in Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Penetrizzel

Mittels des Zauberspruchs kann ein Zauberer durch Wände oder andere Objekte hindurchsehen.
Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Der Zaubernde kann durch feste Materie blicken. Pro QS kann der Zaubernde 20 Halbfinger durchblicken. Magiestörendes Material kann die Probe erschweren (z.B. Eisen –1, Koschbasalt –4). Magische Objekte können nicht durchblickt werden. Herrscht auf der anderen Seite des Hindernisses Dunkelheit oder Nebel, wirkt sich dies ganz normal auf die Sicht des Zaubernden aus.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Minute
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: alle
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Psychostabilis

Wer darauf Wert legt, sich gegen Beherrschungsmagie zu schützen, der sollte diesen Zauberspruch beherrschen. Besonders beliebt ist er in Kombination mit Schutzartefakten.
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Mittels dieses Zauberspruchs wird kurzfristig die Resistenz gegen geistige Beeinflussung gestärkt. Die Seelenkraft verbessert sich um QS/2.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Heilung
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Radau

Dieser praktisch nur bei Hexen anzutreffende Zauberspruch erweckt einen Besen oder einen anderen Holzstecken zum Leben.
Probe: KL/FF/KK
Wirkung: Der Besen oder ein anderer Stab oder Stock nach Wahl des Zaubernden greift von sich aus ei-

nen von der Hexe bestimmten Gegner innerhalb von 8 Schritt an (nach dem Wirken des Zaubers können Ziel und Besen sich weiter entfernen). Er gilt während des Zaubers als unzerbrechlich und magisch und schlägt eine Attacke pro Runde zu. Er kann dabei keine Kampfmanöver ausführen. Seine Werte sind INI 12+1W6, AT 10+(QS), TP 1W6+3, GS 12. Sollte der Besen vor Ablauf der Wirkungsdauer den Gegner getötet haben oder keinen Gegner mehr vor sich haben, dann greift er ein weiteres zufälliges Opfer innerhalb von 16 Schritt an (eventuell auch die Hexe selbst). Ist kein Opfer in dieser Reichweite, endet der Zauber.

Um den Besen festzuhalten, ist ein erfolgreicher Angriff mit Raufen und der Sonderfertigkeit Haltegriff nötig. Für diese Zwecke verfügt der Stab über eine PA in Höhe der Hälfte der AT und einen Wert in *Kraftakt* von 10 Punkten mit Eigenschaften von 14 für die Probe.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Kampfrunde
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Respondami

Mittels dieses Zaubers kann der Anwender jemanden beherrschen und ihn zwingen, die Wahrheit zu sagen. Allerdings funktioniert das nur bei Ja-und-Nein-Fragen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Verzauberte muss auf QS Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit Ja oder Nein zu beantworten sein. Auf andere Fragen kann der Verzauberte schweigen. Das Opfer ist sich während der Wirkung des Zaubers bewusst, was es sagt. Das Opfer muss die Sprache des Zauberers verstehen und sprechen können, ansonsten kann es ihm nicht antworten.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 15 in Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Salander

Durch diesen Zauberspruch ist der Anwender in der Lage, ein Lebewesen in ein kleineres Lebewesen zu verwandeln. Besonders beliebt ist der Zauberspruch als eine Art Fluch.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)
Wirkung: Mit diesem Zauberspruch wird ein Lebewesen in ein anderes, kleineres und leichteres Lebewesen verwandelt. Bei sehr massiven Änderungen (Mammut zu Maus) ist die Probe um bis zu 3 erschwert. Es kann nur in Lebewesen verwandelt werden, die dem Zaubernden bekannt sind.

Das Ziel behält einen kleinen Teil seiner geistigen Fähigkeiten und Erinnerungen, übernimmt jedoch die körperlichen Fähigkeiten der neuen Gestalt. Zudem behält es seine Lebensenergie und seinen natürlichen Rüstungsschutz, weshalb ein in einen Löwenzahn verwandelter Krieger kaum auszureißen ist. Das Ziel kann nicht in magische oder übernatürliche Lebewesen verzaubert werden. Ausrüstung wird nicht mitverwandelt. Verwandelte können sich nach dem Ende der Wirkungsdauer bruchstückhaft an die Zeit als Tier oder Pflanze erinnern. Details zum Thema Verwandlung finden sich im Abschnitt **Verwandlungsregeln** auf Seite **258**.

Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C



Sanftmut

Hexen können hiermit ein beliebiges Tier friedlich stimmen, sodass es nicht angreift.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Das verzauberte Tier wird friedfertig und lässt sich ohne Schwierigkeiten von dem Zauberer anfassen. Der Zauberspruch lässt sich nur auf Tiere anwenden.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten
Zielkategorie: Tiere
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: A

Satuarias Herrlichkeit

Ein Schönheitszauber, der für die legendäre Attraktivität der Hexen und ihre Verführungskünste verantwortlich ist.

Probe: KL/IN/KO
Wirkung: Der Zaubernde erzeugt subtile Veränderungen seines Körpers, die ihn begehrlicher wirken lassen. Haar und Teint werden verbessert, die Zähne aufgehellt und begradigt und die gesamte Statur dem gewünschten Schönheitsideal angepasst.

Proben auf das Talent *Betören (Anbändeln, Liebeskünste)* und *Überreden (Schmeicheln)* sind um QS erleichtert. Je nach Situation können andere Gesellschaftstalente auf die gleiche Weise erleichtert werden. Auf Wesen mit anderem Schönheitsideal wirkt die Veränderung nicht.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden



Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Silentium

Durch diesen Zauberspruch entsteht eine Zone absoluter Stille. Für Diebe ein hilfreiches Werkzeug, aber auch gut, um feindliche Zauberer zum Schweigen zu bringen.
Probe: KL/FF/KK
Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine kugelförmige Zone, in der keine Geräusche mehr übertragen werden. Der Radius der Zone beträgt QS x 3 in Schritt. Die Zone entsteht mit dem Zaubernden als Mittelpunkt. Er kann sich vor der Fertigkeitsprobe entscheiden, ob sie sich mit ihm mit bewegt oder an Ort und Stelle verbleiben soll.
In letzterem Falle darf er sich maximal QS x 3 Schritt von der Zone entfernen, ansonsten endet der Zauber.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Somnigravis

Mittels dieses Zaubers wird ein Opfer schläfrig.
Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Zauberspruch betäubt den Bezauberten. Erreicht er so *Betäubung* Stufe IV, schläft er ein und ist vor Ablauf der Wirkungsdauer nur durch großen Lärm, kräftiges Anstoßen oder Ähnliches zu wecken. Ungestört schläft er, bis er auf natürlichem Wege erwacht.
QS 1: 1 Stufe *Betäubung,* aber nur für 1 Minute
QS 2: 1 Stufe *Betäubung*
QS 3: 2 Stufen *Betäubung*
QS 4: 3 Stufen *Betäubung*
QS 5: 4 Stufen *Betäubung*
QS 6: 4 Stufen *Betäubung,* aber für die doppelte Wirkungsdauer
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Spinnenlauf

Hexen sind mit Hilfe dieses Zaubers in der Lage, jede beliebige Wand und sogar Decken mühelos zu erklettern.
Probe: KL/IN/KO
Wirkung: Hände und Füße des Verzauberten erhalten die Eigenschaft, sich auch an den glattesten Oberflächen festsaugen zu können. So kann er glatte Felswände und Mauern überwinden und an Decken Halt finden. Das Gewicht des Verzauberten ändert sich nicht. Daher kann es bei verputzten Wänden passieren, dass sich der Putz an Händen und Füßen unter der Belastung von der Mauer löst. Der Verzauberte muss sich mindestens mit drei Gliedmaßen festhalten. Für jeweils 2 QS kann es eine Gliedmaße weniger sein bis zu einem Minimum von einer Gliedmaße.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: A

Spurlos

Elfen hinterlassen angeblich keine Fußabdrücke. Möglicherweise ist dieser Zauberspruch der Ursprung der Legende.
Probe: KL/FF/KK
Wirkung: Der Zaubernde hinterlässt keine Spuren mehr. Er knickt keine Grashalme um und erzeugt keine Fußabdrücke auf weichem Boden. Selbst verräterische Gerüche hinterlässt er nicht. Um Spuren des Zaubernden zu finden oder zu verfolgen, sind Proben auf *Fährtensuchen* um QS erschwert.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Wesen
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Transversalis

Ein Zauberspruch, der den Zauberer kurze Strecken reisen lässt. Die Bewegung erfolgt durch den Limbus, auch wenn der Anwender dies nicht bemerkt.
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Mittels dieses Zaubers kann ein Held sich und maximal QS x 5 Stein Gegenstände (Kleidung, Waffen usw.) an einen anderen Ort teleportieren. Je näher Gegenstände am Körper liegen (meist die Kleidung), desto eher reisen sie mit dem Zaubernden mit. Sie reisen entweder am Stück mit oder bleiben zurück, werden jedoch nicht zerteilt. Die exakte Auswahl trifft der Meister. Der Held muss schon einmal an dem Zielort des Zaubers gewesen sein oder ihn sehen können. Der Ort darf maximal QS x 3 Meilen vom Zaubernden entfernt sein. Wenn er ihn nur sieht, ist die Probe um 2 erschwert.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP + 1 AsP pro Meile (nicht modifizierbar)
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt, Wesen
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Visibili

Ein Zauberspruch, der den Anwender unsichtbar macht. Allerdings hat der Zauberspruch einen Haken. Die Kleidung des Zauberers wird nicht unsichtbar.
Probe: KL/IN/KO
Wirkung: Der Verzauberte wird innerhalb von 20 – (QS x 3) Kampfrunden unsichtbar.
Während dieser Zeit wird er immer durchscheinender, bis er schließlich nicht mehr zu sehen ist. Die Unsichtbarkeit gilt nur für ihn selbst, nicht für Kleidung oder Ausrüstungsgegenstände. Substanzen, die länger als 20 Sekunden im Körper verbleiben, werden auch unsichtbar. Substanzen, die den Körper verlassen, werden entsprechend nach 20 Sekunden wieder sichtbar. Während der Wirkungsdauer erhält der Verzauberte den Status *Unsichtbar*.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B



Wasseratem

Der Zauberspruch sorgt dafür, dass der Elf auch unter Wasser atmen und somit scheinbar ewig tauchen kann.
Probe: KL/IN/KO
Wirkung: Der Verzauberte kann sowohl normale Luft als auch Wasser atmen. Er kann grundsätzlich 1 Minute pro QS unter Wasser atmen + je nach AsP-Einsatz.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Rituale

Arcanovi

Durch dieses Ritual werden Zaubersprüche in Gegenstände gebunden.
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Details zur Verzauberung stehen im Abschnitt **Die Artefakte im Detail** ab Seite **266**.
Ritualdauer: 8 Stunden
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: geweihte Objekte, profane Objekte
Merkmal: Objekt
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: D

Dschinnenruf

Ein Ritual zum Rufen von mächtigen Dschinnen.
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Ein Dschinn des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Dschinnen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Elementarherbeirufung** ab Seite **262**.
Ritualdauer: 8 Stunden
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Elementare
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Elementarer Diener

Ein Ritual zum Rufen von Elementargeistern.
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Ein Elementargeist des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Elementargeistern finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Elementarherbeirufung** ab Seite **262**.
Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Elementare
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B



Invocatio Maior

Ein Ritual zum Rufen von mächtigen gehörnten Dämonen (bis maximal 5 Hörnern).
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Ein zuvor ausgewählter gehörnter Dämon mit maximal fünf Hörnern erscheint. Die Ritualprobe ist um die Beschwörungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Dämonenbeschwörung** ab Seite **262**.
Ritualdauer: 8 Stunden
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C



Invocatio Minor

Ein Ritual zum Rufen von niederen Dämonen.
Probe: MU/CH/KO
Wirkung: Ein zuvor ausgewählter niederer Dämon erscheint. Die Ritualprobe ist um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Dämonenbeschwörung** ab Seite **262**.
Ritualdauer: 30 Minuten
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen
Merkmal: Sphären
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B



Zauberklinge Geisterspeer

Durch dieses Ritual kann man eine Waffe zu einer magischen Waffe verzaubern.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Mit diesem Ritual lassen sich arkane Kräfte in eine Waffe binden. Diese gilt dann als magische Waffe. Die Kosten des Rituals sind abhängig von der Größe der Waffe.

Die Wirkungsdauer lässt sich auf QS x 30 Jahre erhöhen. In diesem Falle verfünffachen sich die AsP-Kosten, wobei 1/20 hiervon permanent verloren gehen.

Ritualdauer: 8 Stunden

AsP-Kosten: abhängig von der Waffe (nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: FP in Tage
Zielkategorie: Objekt
Merkmal: Objekt
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Kosten nach Größe

Beispielgröße	Kosten
Dolche, Fechtwaffen, Kurzschwerter	10 AsP
Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter	20 AsP
Zweihändig geführte Waffen	35 AsP

Zaubertricks

Zaubertrick	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal
Abkühlung	Berührung	sofort	Objekt	Elementar
Bauchreden	8 Schritt	1 Aktion	Zone	Illusion
Duft	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	Illusion
Feuerfinger	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	Elementar
Glücksgriff	selbst	sofort	Objekt	Hellsicht
Handwärmer	Berührung	5 Minuten	Objekt	Elementar
Lockruf	4 Schritt	5 Minuten	Tiere	Einfluss
Regenbogenaugen	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	Illusion
Schlangenhände	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	Verwandlung
Schnipsen	4 Schritt	sofort	Objekt und Wesen	Telekinese
Signatur	Berührung	sofort	Objekt	Objekt
Trocken	selbst	5 Minuten	Objekt und Kulturschaffende	Elementar

Zauber nach Tradition

Allgemein:
Analys Arkanstruktur
Armatrutz
Balsam Salabunde
Bannbaladin
Blick in die Gedanken
Blitz dich find
Disruptivo
Flim Flam
Manifesto
Manus Miracula
Motoricus
Odem Arcanum
Psychostabilis

Elfen:
Adlerauge
Axxeleratus
Falkenauge
Fulminictus
Nebelwand
Silentium
Somnigravis
Spurlos
Visibili
Wasseratem

Gildenmagier:
Corpofesso
Duplicatus
Gardianum
Horriphobus
Ignifaxius
Invocatio Minima
Occulus Illusionis
Paralysis
Penetrizzel
Respondami
Salander
Transversalis

Hexen:
Große Gier
Harmlose Gestalt
Hexengalle
Hexenkrallen
Invocatio Minima
Katzenauge
Krötensprung
Radau
Sanftmut
Satuarias Herrlichkeit
Spinnenlauf

Gildenmagier:
Dschinnenruf
Elementarer Diener
Invovatio Maior
Invocatio Minor

Hexen:
Invovatio Maior
Invocatio Minor

Rituale nach Tradition

Allgemein:
Arcanovi
Zauberklinge Geisterspeer



Zauberspruch	Probe	Zauberdauer	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Verbreitung	Steigerungsfaktor
Adlerauge	KL/IN/FF	2 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Wesen	Heilung	Elfen	B
Analys Arkanstruktur	KL/KL/IN	32 Aktionen	16 AsP	Berührung	sofort	Wesen, Objekte	Hellsicht	allgemein	C
Armatrutz	KL/IN/FF	1 Aktion	4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16 AsP für RS 3 (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	QS x 3 Minuten	Wesen	Heilung	allgemein	C
Axxeleratus	KL/IN/FF	1 Aktion	8 AsP	Berührung	QS x 5 Kampfrunden	Lebewesen	Heilung	Elfen	B
Balsam Salabunde	KL/IN/FF	16 Aktionen	1 AsP pro LeP, mindestens jedoch 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Heilung	allgemein	B
Bannbaladin	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	QS x 3 Minuten	Kulturschaffende, übernatürliche Wesen	Einfluss	allgemein	B
Blick in die Gedanken	MU/KL/IN (modifiziert um SK)	4 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers), 4 AsP pro 30 Sekunden	4 Schritt	aufrechterhaltend	Kulturschaffende, übernatürliche Wesen	Hellsicht	allgemein	C
Blitz dich find	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	1 Aktion	4 AsP	8 Schritt	QS in Kampfrunden	Lebewesen	Einfluss	allgemein	A
Corpofesso	KL/IN/KO (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	16 AsP	8 Schritt	QS x 2 in Kampfrunden	Lebewesen	Verwandlung	Gildenmagier	C
Disruptivo	MU/KL/CH	8 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Antimagie	allgemein	B
Duplicatus	KL/IN/CH	2 Aktionen	4 AsP pro Doppelgänger (bei Misslingen entsprechend 2 AsP)	Berührung	QS x 3 Kampfrunden	Lebewesen	Illusion	Gildenmagier	C
Falkenauge	MU/KL/IN	2 Aktionen	4 AsP	Berührung	Bis zum nächsten Schuss, maximal QS x 2 Kampfrunden	Lebewesen	Hellsicht	Elfen	B
Flim Flam	MU/KL/CH	1 Aktion	2 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 1 AsP pro Stunde	8 Schritt	aufrechterhaltend	Zone	Elementar	allgemein	A
Fulminictus	KL/IN/KO (modifiziert um ZK)	1 Aktion	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Lebewesen	Verwandlung	Elfen	C
Gardianum	MU/KL/CH	1 Aktion	mindestens 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	5 Minuten	Zone	Antimagie	Gildenmagier	B
Große Gier	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	Berührung (Reichweite ist nicht modifizierbar)	QS x 15 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Hexen	B

Harmlose Gestalt	KL/IN/CH	4 Aktionen	8 AsP (Aktivierung) + 4 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Wesen	Illusion	Hexen	B
Hexengalle	KL/IN/KO	1 Aktion	4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Wesen	Verwandlung	Hexen	B
Hexenkrallen	KL/IN/KO	1 Aktion	4 AsP	selbst	QS x 3 in Minuten	Wesen	Verwandlung	Hexen	A
Horriphobus	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Lebewesen	Einfluss	Gildenmagier	B
Ignifaxius	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	alle	Elementar	Gildenmagier	C
Invocatio Minima	MU/CH/KO	4 Aktionen	4 AsP	1 Schritt	sofort	Objekt	Sphären	Gildenmagier, Hexen	A
Katzenaugen	KL/IN/KO	4 Aktionen	2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro 10 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Wesen	Verwandlung	Hexen	A
Krötensprung	KL/IN/KO	2 Aktionen	2 AsP	Berührung	sofort	Lebewesen	Verwandlung	Hexen	A
Manifesto	MU/KL/CH	4 Aktionen	4 AsP	1 Schritt	sofort	Objekt	Elementar	allgemein	A
Manus Miracula	KL/FF/KK	2 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Wesen	Telekinese	allgemein	A
Motoricus	KL/FF/KK	2 Aktionen	mindestens 4 AsP (Aktivierung) + Hälfte der notwendigen AsP pro 5 Minuten (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	aufrechterhaltend	Objekt	Telekinese	allgemein	B
Nebelwand	MU/KL/CH	2 Aktionen	mindestens 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	QS x 15 Minuten, danach verweht der Nebel	Zone	Elementar	Elfen	C
Oculus Illusionis	KL/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	8 Schritt	aufrechterhaltend	Zone	Illusion	Gildenmagier	B
Odem Arcanum	MU/KL/IN	2 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	1 Minute	Wesen, Objekt	Hellsicht	allgemein	A
Paralysis	KL/IN/KO (modifiziert um ZK)	2 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 2 in Minuten	Lebewesen	Verwandlung	Gildenmagier	B
Penetrizzel	MU/KL/IN	2 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Minute	selbst	aufrechterhaltend	alle	Hellsicht	Gildenmagier	B
Psychostabilis	KL/IN/FF	8 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 10 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Lebewesen	Heilung	allgemein	B

Radau	KL/FF/KK	2 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro Kampfrunde	16 Schritt	aufrechterhaltend	Objekt	Telekinese	Hexen	B
Respondami	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	8 AsP	Berührung	QS x 15 in Minuten	Lebewesen	Einfluss	Gildenmagier	B
Salander	KL/IN/KO (modifiziert um ZK)	8 Aktionen	16 AsP	Berührung	QS x 3 in Stunden	Lebewesen	Verwandlung	Gildenmagier	C
Sanftmut	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	2 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	QS x 3 Minuten	Tier	Einfluss	Hexen	A
Satuarias Herrlichkeit	KL/IN/KO	4 Aktionen	8 AsP	selbst	QS x 3 in Stunden	Wesen	Verwandlung	Hexen	B
Silentium	KL/FF/KK	8 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Telekinese	Elfen	B
Somnigravis	MU/IN/CH (modifiziert um SK)	8 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	QS x 3 in Minuten	Lebewesen	Einfluss	Elfen	B
Spinnenlauf	KL/IN/KO	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Lebewesen	Verwandlung	Hexen	A
Spurlos	KL/FF/KK	4 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Wesen	Telekinese	Elfen	B
Transversalis	MU/CH/KO	8 Aktionen	8 AsP + 1 AsP pro Meile (nicht modifizierbar)	selbst	sofort	Objekt, Wesen	Sphärem	Gildenmagier	C
Visibili	KL/IN/KO	4 Aktionen	8 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 4 AsP pro 5 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Lebewesen	Verwandlung	Elfen	B
Wasseratem	KL/IN/KO	8 Aktionen	4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Lebewesen	Verwandlung	Elfen	B

Rituale	Probe	Ritualdauer	AsP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Merkmal	Verbreitung	Steigerungsfaktor
Arcanovi	KL/IN/FF	8 Stunden	16 AsP	8 Schritt	sofort	geweihte Objekte, profane Objekte	Objekt	allgemein	D
Dschinnenruf	MU/CH/KO	8 Stunden	32 AsP	8 Schritt	sofort	Elementare	Sphären	Gildenmagier	C
Elementarer Diener	MU/CH/KO	30 Minuten	16 AsP	8 Schritt	sofort	Elementare	Sphären	Gildenmagier	B
Invocatio Maior	MU/CH/KO	8 Stunden	32 AsP	8 Schritt	sofort	Dämonen	Sphären	Gildenmagier, Hexen	C
Invocatio Minor	MU/CH/KO	30 Minuten	16 AsP	8 Schritt	sofort	Dämonen	Sphären	Gildenmagier, Hexen	B
Zauberklinge Geisterspeer	KL/IN/FF	8 Stunden	abhängig von der Waffe (nicht modifizierbar)	8 Schritt	FP in Tage	Objekt	Objekt	allgemein	C

KAPITEL 11: GÖTTERWIRKEN

»Du stirbst, wenn deine Götter sterben. Denn du lebst von ihnen.«
—Antoine de Saint-Exupéry

»Ewig sind die Zwölfe. Sie sind die Blutstropfen von Los, die Herrscher und die Beschützer der Menschen, das Bollwerk gegen das Chaos der siebten Sphäre und die Einflüsterungen des Namenlosen.
Ohne sie wären wir Menschen schutzlos, würden in unserer Unwissenheit vergehen und selbst im Tod keine Ruhe finden. Die barbarischen Völker der Novadis, der Orks und der Waldmenschen verehren die Zwölfe nicht, und sieh, was aus ihnen geworden ist: Sie herrschen nur über Wüsten, Steppen und moskitoverseuchten Dschungel. Wenn ihre Götter mächtig sind, warum haben sie dann ihre Anhänger mit solchen Ländern gestraft? Und du kannst das Wirken der Zwölfe in jenen sehen, die sich ihnen geweiht haben. Schau, die Geweihten Peraines vollbringen im Namen der gütigen Göttin Wunder auf den Feldern und bei Kranken oder lassen es regnen. Habt ihr jemals ein Wunder des novadischen Eingottes sehen können? Wie auch, ist er doch nichts weiter als ein Götze. Und Gleiches gilt für die anderen Wesenheiten, die die Barbaren verehren.
Ewig sind die Zwölfe.«
— aus einer neuen Ausgabe des Breviers der zwölfgöttlichen Unterweisungen, kommentiert von Bruder Lichtbringer, neuzeitlich

In diesem Kapitel erfährst du mehr über das Wirken der Geweihten. Die Götter Deres verleihen ihren geweihten Priestern die Macht, karmale Kräfte zu fokussieren und zu lenken. Ähnlich wie Zauberer können sie damit wundersame Dinge vollbringen, doch kommt ihre Kraft nicht von der ungebundenen Astralenergie Deres, sie erhalten sie vielmehr von ihrem Schutzpatron, dem sie ihr Leben geweiht haben. Im Unterschied zu Zauberern mit ihrer astralen Macht müssen Geweihte nicht mit karmaler Gabe geboren sein. Jeder, der sich ernsthaft mit den Lehren eines Gottes beschäftigt und die Weihe anstrebt, kann in den Dienst einer Kirche treten und die höheren Mysterien empfangen. Voraussetzung ist jedoch, dass der Gott den Geweihten als seinen Diener akzeptiert.



Liturgien, Zeremonien, Mirakel und Wunder

Die aventurischen Geweihten verwenden schon seit Jahrhunderten ritualisierte Formen ihrer von den Göttern gegebenen Kräfte. Diese Kräfte werden Liturgien oder Zeremonien genannt. Beide funktionieren den Regeln nach grundsätzlich wie alle anderen Fertigkeiten auch. Sie werden genauso angewandt und gesteigert. Bei Liturgien ist, ähnlich wie bei Zaubern, besonders relevant, wie viele FP nach der Probe übrig bleiben und damit QS erzeugen, da dies die Wirkung, die Wirkungsdauer und andere Effekte beeinflussen kann. Liturgien und Zeremonien lassen sich zudem durch die Geweihten verändern – ebenfalls ähnlich, wie dies bei Zaubersprüchen möglich ist.

Die Priester der Götter haben zudem noch die Möglichkeit des Einsatzes von Mirakeln. Zu diesen weitaus weniger ritualisierten Anwendungen erfährst du ab Seite **315** mehr.

Als Wunder hingegen wird ein direkt von der Gottheit verursachtes Eingreifen bezeichnet, meist von großer Macht geprägt. Wunder können erfleht werden, treten aber nur selten ein.

Karmaenergie und Karmapunkte

Zauberer benötigen für die Anwendung von Zaubern Astralenergie; Geweihte hingegen setzen eine andere Kraft ein: Karmaenergie, eine Ressource, die sie direkt von ihren Göttern erhalten und durch die sie ihre erlernten Liturgien und Zeremonien einsetzen können. Diese Energie wird in sogenannten Karmapunkten gemessen. Je mächtiger der Effekt einer Liturgie, desto mehr Karmapunkte kostet ihr Einsatz. Karmaenergie regeneriert sich mit 1W6 Punkten pro Ruhephase, allerdings können passende Vorteile und Sonderfertigkeiten zusätzliche Punkte pro Ruhephase gewähren. Kostet eine Liturgie mehr KaP, als der Geweihte besitzt, gilt eine Fertigkeitsprobe auf die Liturgie als misslungen.

Versickernder Karmastrom

Optionale Regel

Anders als die Magie, die eine stetig sprudelnde Quelle ist, wird die Karmaenergie von den Göttern verteilt. Auch wenn die Götter nicht jedes Mal, wenn ein Geweihter einen Fehler begeht, sich nicht an die Gesetze der Kirche hält oder ähnliche Vergehen begeht, sofort reagieren und ihm kein Karma mehr verleihen, so kann es doch geschehen, dass die Gottheit irgendwann als Strafe beschließt, die Regeneration von Karma zu blockieren, sodass der Geweihte keine Karmaenergie mehr zurückgewinnen kann. Ob er durch eine Buße das Vertrauen der Gottheit zurückgewinnen kann, ist Meisterentscheid und hängt von dem Vorgehen des Geweihten, dem Vergehen und der jeweiligen Situation ab. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Aspekte und Aspektkenntnis

Viele Geweihte der Zwölfgötter spezialisieren sich mit der Zeit auf einen besonderen Aspekt ihrer Gottheit, der ihrer Persönlichkeit oder ihren religiösen Überzeugungen besonders entspricht. Auch die verschiedenen Liturgien und Zeremonien der Geweihten sind einem oder mehreren Aspekten der jeweiligen Gottheit zugeordnet. Geweihte, die sich mit einem dieser Aspekte ihrer Gottheit besonders beschäftigen, können die Sonderfertigkeit Aspektkenntnis erwerben. Durch diese erhält der Geweihte einige Vorteile im Umgang mit den jeweiligen Liturgien. An dieser Stelle sind die häufigsten Aspekte aufgeführt.

Die Aspekte im Detail

Die Aspekte des Praios

Praios, der Götterfürst, der oberste der Zwölfgötter, vertritt Gesetz, Ordnung und Gerechtigkeit. Er steht zudem für die Bannung von finsterer Magie und das Licht der Sonne. Seine Geweihten und Diener vertreten die Wahrhaftigkeit und setzten sich gegen dämonische oder namenlose Mächte ein. Gefürchtet sind die heilige Inquisition und der Orden des Bannstrahls, ein Zusammenschluss von fanatischen Laiendienern, die die Auslegung der Praioskirche oft ernster nimmt als ein Großteil der Geweihten. Praios ist der Hauptgott des Mittelreichs und die Zwölfgöttergläubigen nennen ihre Sonne Praiosauge – als Sinnbild dafür, dass das Auge des Gottes des Tags über alle Gläubigen wacht. Das heilige Tier des Praios ist der Greif, ein Wesen halb Löwe, halb Adler.

Antimagie

Wer sich besonders dem Schutz der Schöpfung vor gefährlicher Magie verschrieben hat, folgt diesem Aspekt. Ihm sind die nötigen Mittel im Kampf gegen Schwarzmagier, Dämonen und andere magische Gefahren an die Hand gegeben.

Ordnung

Geweihte des Praios werden als Richter und Berater geschätzt. Wer als Diener Praios' Recht und Gerechtigkeit in die Welt tragen will, verschreibt sich diesem Aspekt des Götterfürsten.

Die Aspekte der Rondra

Die Göttin Rondra steht für Mut, Tapferkeit und Kampf. Sie ist die Göttin der Krieger und Ritter und aller anderen, die sich dem Schutz der Schwachen und Hilfsbedürftigen verschrieben haben. Neben dem Kampf ist sie aber auch die Herrin des Sturms, und Blitz und Donner gelten ebenso als ihre Symbole wie das Schwert. Rondra wurde früher auch als Göttin des Krieges angesehen, allerdings ist der Krieg vor allem das Gebiet ihres Sohnes Kor, des Gottes der Söldner. Rondra ist der Zweikampf lieber als das wilde Schlachtgetümmel. Ihr heiliges Tier ist die Löwin.

Schild
Die Geweihten der Rondra sind Schutz und Schild der Schwachen und Wehrlosen. Solche, die diesem Aspekt folgen, haben sich besonders der Verteidigung der Schwachen und der Abhärtung ihrer selbst verschrieben.

Sturm
Der Zorn Rondras ist legendär, lässt er doch Sturm und Donner über das Firmament toben. Geweihte, die diesem Aspekt folgen, konzentrieren sich einerseits auf diese direkte Manifestation des Wesens Rondras, andererseits auf den offensiven Kampf.

Die Aspekte des Boron
Der Gott des Todes und des Schlafs wirkt auf den ersten Blick wenig verehrungswürdig. Doch Boron verheißt nicht nur Ruhe, sondern auch die Rettung der eigenen Seele nach dem Tod. Vor allem aber wird er als der Herr der Träume verehrt, denn jeder Mensch schläft und träumt und möchte von Alpträumen verschont bleiben. Das Plündern von Leichen ist dem Gott ebenso verhasst wie Untote, und wo immer solch abscheuliche Kreaturen existieren, werden die Geweihten des Gottes alles daransetzen, sie zu vernichten. Das heilige Tier des Boron ist der Rabe.

Tod
Borongeweihte, die sich auf diese Aspekt konzentrieren, beschäftigen sich meist mit der Betreuung Sterbender, der Pflege von Boronangern (aventurische Bezeichnung für Friedhof) und Nekropolen und dem Kampf gegen Untote und jene, die die Totenruhe stören.

Traum
Der Seelsorge gegenüber den Verwirrten und an der Seele Versehrten haben sich die Geweihten dieses Aspektes verschrieben. Sie kennen sich zudem oft auch mit Rausch- und Schlafmitteln und der Deutung von Träumen aus.

Die Aspekte der Hesinde
Im alveranischen Götterhimmel nimmt Hesinde die Position der Göttin des Wissens und der Magie ein. Ihre Geweihten sammeln und archivieren Bücher, magische Artefakte und Kunstgegenstände, um sie zu erhalten. Die Geweihten Hesindes sind angesehene Gelehrte, die sich in vielen Wissensgebieten auskennen und häufig den Menschen Ratschläge geben. Man sagt ihnen aber auch nach, dass sie eifersüchtig Geheimnisse wie den Stein der Weisen oder Drachenmysterien hüten. Das heilige Tier der Hesinde ist die Schlange.

Magie
Magie durchströmt ganz Aventurien. Für Geweihte, die diesem Aspekt folgen, steht die Erforschung ihrer Spielarten, aber auch ihrer Gefahren im Fokus. Ihr Wissensschatz über magische Phänomene, alte Artefakte, aber auch die Wesenheiten fremder Sphären ist enorm.

Wissen
Die Sammler, Verbreiter und Hüter des Wissens finden sich in diesem Aspekt wieder. Lehrer und Bibliothekare, aber auch Forscher, die die Geschichte Aventuriens, fremde Länder oder die Wunder der Natur zu ihrem Steckenpferd auserwählt haben, finden sich unter diesen Geweihten.

Die Aspekte des Phex
Phex ist der Gott der Händler und Diebe. In den Städten Aventuriens gibt es meistens einen öffentlichen Phextempel, in dem die Geweihten den Händleraspekt des Gottes vertreten und Ratsuchenden bei Geschäftsabschlüssen oder der Planung von Handelsreisen beistehen, aber auch immer einen geheimen Phextempel. In den geheimen Tempeln treffen sich die Diebe und andere schurkische Gestalten, die Phex mit ihrem Geschick im Stehlen und Einbrechen beeindrucken wollen und den Segen des Fuchsgottes erbitten. Hier werden die Geweihten im Fassadenklettern und Beutelschneiden ausgebildet und erkunden nachts die Gassen der Städte, immer auf der Suche nach einer Herausforderung im Namen ihres Gottes. Das heilige Tier des Phex ist der Fuchs.

Handel
Wenn große Beutel Dukaten den Besitzer wechseln, wenn ge- und verkauft wird und Güter feilgeboten werden, wird gerne der Rat und Segen eines Phexgeweihten eingeholt, der diesem Aspekt folgt. Und natürlich erwartet dieser dafür eine angemessene Gegenleistung für seinen Herren.

Schatten
List, Täuschung und Dunkelheit sind die besten Freunde des Geweihten, der diesem Aspekt seine Aufmerksamkeit widmet. Aber nicht um der Habsucht willen, sondern auf der Suche nach der Herausforderung nutzt er seine Mittel für Diebstähle, Gaunereien und Streiche.

Die Aspekte der Peraine
Die gütige Peraine ist die Göttin der Heilkunst und des Ackerbaus. Sie wird vor allem von Bauern verehrt, die wegen einer guten Ernte zu ihr beten. Vor allem im Mittelreich und in Aranien ist die Kirche der Peraine verbreitet, strebt aber trotz ihres Einflusses kaum nach weltlicher Macht. Viele Perainegeweihte kennen sich meisterlich in den Heilkünsten aus, und deshalb sind Perainetempel oft Anlaufstelle von Verletzten und Erkrankten. Aber auch im Alltag der Bauern sind die Geweihten gerne gesehene Gäste, die bei der Feldarbeit mithelfen und durch den Segen der Göttin für eine gute Ernte sorgen. Das heilige Tier der Peraine ist der Storch.

Heilung
Einige der besten Feldschere, Anatomen und Hebammen Aventuriens sind Geweihte, die diesem Aspekt Peraines folgen. Sie kennen sich mit einer Vielzahl von Leiden aus und wissen, wie man sie lindert.

Grundbegriffe des Götterwirkens

- *Aspekte*: Ähnliche wie Merkmale bei Zaubern; wenn ein Geweihter über eine Aspektkenntnis verfügt und die Liturgie den entsprechenden Aspekt unterstützt, hat der Priester einige Vorteile (siehe Seite **306**).
- *Karmaenergie (KE):* Die Karmaenergie ist jene mystische Energie, die die Götter ihren Geweihten zukommen lassen, sodass sie in der Lage sind, Liturgien zu wirken und Mirakel herbeizuwünschen (siehe Seite **306**).
- *Liturgie:* Die meisten karmalen Effekte entstehen durch die Wirkung einer Liturgie. Wie Talente und Zauber kann ein Geweihter diese Fertigkeiten erlernen und besitzt darin jeweils einen eigenen FW.
- *Liturgie-/Zeremoniedauer:* Die Zeit, die es erfordert, um eine Liturgie oder eine Zeremonie durchzuführen, bis die Wirkung einsetzt. Sie kann einige wenige Aktionen, aber auch mehrere Stunden betragen.
- *Liturgie-/Zeremoniemodifikation:* Liturgien und Zeremonien können zu einem gewissen Grade verändert werden, um sie bestimmten Situationen anzupassen. So können die Liturgiedauer, die Reichweite und die KaP-Kosten verändert werden, was die Probe auf die Liturgie oder die Zeremonie erleichtern oder erschweren kann.
- *Mirakel:* Stoßgebete, von geringer Wirkung.
- *Geweihtentradition:* Jede Kirche und jeder Kult hat eine Repertoire an unterschiedlichen Liturgien, die für seinen Glauben eine zentrale Bedeutung haben. Geweihte können nur allgemeine oder Liturgien ihrer Kirche erlernen. Zwar ist es in der Theorie möglich, sich das Wissen fremder Liturgien anzueignen, doch kann ein Geweihter eine solche Liturgie nicht anwenden (siehe Seite **316**).
- *Reichweite:* Die Distanz, die während der gesamten Liturgiedauer zwischen dem Geweihten und seinem Ziel maximal liegen darf. Ist das Ziel zu weit entfernt, kann die Liturgie es nicht erreichen und misslingt. Bei einer Zone ist der Radius oder Durchmesser in der Beschreibung der Liturgie genannt.
- *Seelenkraft (SK):* Jedes lebende Wesen verfügt über einen mehr oder weniger stark ausgeprägten natürlichen Schutz gegen übernatürliche Einflüsse, die sich auf seinen Geist auswirken. Die Seelenkraft wird als Modifikator auf Liturgieproben angewendet, wenn dies bei der entsprechenden Liturgie oder der Zeremonie angegeben ist (siehe Seite **28**).
- *Segnungen:* Bei einer Segnungen handelt es sich um das karmale Gegenstück zu einem Zaubertrick: Es ist ein Grundwerkzeug eines Geweihten, einfach auszuführen, aber auch einfach in der Wirkung. Die Zwölfgöttergeweihten kennen vor allem die *Zwölf Segnungen*, die jeder von ihnen als Teil seiner Ausbildung erlernt (siehe Seite **322**).
- *Wirkungsdauer:* Die Zeit, die eine Liturgie oder eine Zeremonie wirkt. Manche erzielen ihre Wirkung sofort und enden dann, andere dauern einige Zeit an.
- *Zähigkeit (ZK):* So wie die Seelenkraft den Widerstand gegen Einflüsterungen des Geistes darstellt, so stellt die Zähigkeit die Fähigkeit des Körpers dar, sich vor Verwandlungen und Beeinträchtigungen durch Zauber, aber auch Liturgien und Gifte zu schützen. Die Zähigkeit wird als Modifikator auf Liturgieproben angewendet, wenn dies bei der entsprechenden Liturgie oder der Zeremonie angegeben ist (siehe Seite **28**).
- *Zeremonien:* Bei Zeremonien handelt es sich um das karmale Pendant zu Ritualen. Im Grunde sind Zeremonien ebenfalls Liturgien, nur dass ihre Dauer deutlich länger und ihre Wirkung meist entsprechend größer ist (siehe Seite **312**).
- *Zielkategorie:* Viele Liturgien erfordern eine spezielle Art von Ziel. Manche wirken auf alles innerhalb einer Zone, andere auf einzelne Ziele wie Objekte oder Lebewesen, wieder andere auf spezifischere Ziele wie Untote oder kulturschaffende Wesen. Gehört das anvisierte Ziel der Liturgie nicht zur passenden Zielkategorie, misslingt die Liturgie automatisch (siehe Seite **309**).

Landwirtschaft
Besonders vom einfachen Volk auf dem Land werden die Perainegeweihten geschätzt und verehrt, die die Äcker segnen und sich um das Vieh kümmern und so das harte Leben der Bauern und Hirten erleichtern.

Liturgiewirken

Beispiel: Bruder Hilbert ist mit seinen Gefährten unterwegs und die Gruppe gerät in einen Hinterhalt. Eine Räuberbande lauert den Helden auf, und nach einem kleinen Scharmützel, aus dem die Helden als Sieger hervorgehen, pflegt Hilbert die Verletzungen seiner Freunde. Er wendet dabei eine Liturgie an, den Heilsegen. Eine Liturgie funktioniert im Grunde wie ein Zauber, Hilberts Spieler muss also eine Fertigkeitsprobe ablegen, um zu sehen, ob und gegebenenfalls wie gut ihm die Liturgie gelingt.

1. Benennung des Ziels

- Zuerst muss der Geweihte das Ziel der Liturgie ausmachen. In der Regel muss er es dafür sehen und das Ziel in einer bestimmten Reichweite sein. In manchen Fällen ist es nötig, das Ziel zu berühren, in anderen kann der Geweihte die Liturgie nur auf sich selbst anwenden.
- Das Ziel* muss während der gesamten Liturgiedauer innerhalb der Reichweite sein. Verliert der Geweihte sein Ziel aus den Augen oder verlässt es die Reichweite der Liturgie, gilt die Liturgie als misslungen.

* Auch für Liturgien gilt wie für Zaubersprüche: Man kann sie nicht gegen mehrere Ziele gleichzeitig wirken, es sei denn, es steht bei ihrer Beschreibung dabei.

Schrittreihenfolge beim Wirken von Liturgien

1. **Benennung des Ziels**
   Der Geweihte muss das Ziel der Liturgie benennen und überprüfen, ob es innerhalb der Reichweite der Liturgie ist und ob die Zielkategorie korrekt ist.
2. **Festlegen der Liturgiemodifikationen**
   Wenn die Reichweite und die Zielkategorie eingehalten wurden, kann der Geweihte die Liturgie zu wirken versuchen und legt nun Liturgiemodifikationen fest, soweit gewünscht. Liturgiemodifikationen verändern die Liturgie in einigen regeltechnischen Kategorien. Folgende Liturgiemodifikationen stehen – sofern nicht bei der Liturgie explizit verboten – zur Auswahl: Liturgiedauer senken, Liturgiedauer erhöhen, Reichweite erhöhen, Kosten senken und Erzwingen.
3. **Technik einsetzen**
   Der Geweihte wendet die Technik der Liturgie in Form von Gesten an und setzt eine je nach Liturgie unterschiedliche Zahl an Aktionen ein.
4. **Ablegen der Probe**
   Nach der letzten notwendigen Aktion für die Liturgie legt der Spieler eine Fertigkeitsprobe auf die Liturgie ab.
5. **Abzug der Karmapunkte**
   Sofern die Liturgie gelungen ist, zieht der Geweihte Karmapunkte gemäß den Kosten der Liturgie von seinem Karmaenergievorrat ab. Bei einer misslungenen Liturgie wird die Hälfte der Kosten fällig.
6. **Ermittlung der Wirkung**
   Anschließend tritt bei einer gelungenen Probe die Wirkung der Liturgie ein.

Typus (Beispiele)

Wesen
- Lebewesen
  - Kulturschaffende (Menschen, Elfen, Oger)
  - Tiere (Wölfe, Enten, Elefanten)
  - Pflanzen (Bäume, Waldschrate)
  - Pilze (eitriger Krötenschemel, Riesenbovist)
  - übernatürliche Lebewesen
    - Feen (Blütenfeen, Nymphen)
    - Chimären (Harpyien, Gargyle)
    - Drachen (Tatzelwürmer, Riesenlindwürmer)
    - Daimonide (Weißer Hetzer)
- Nicht Lebende
  - Untote (Mumien, Zombies)
    - Geister (Spuk, Irrlichter)
    - Hirnlose (Zombies, Skelette)
    - Vampire
    - Beseelte (Wiedergänger)
  - Dämonen (Heshthot, Gotongi)
  - Elementare (Dschinne, Elementargeister)
  - Golems (Homunculus, laufende Truhen)

Objekte
- Profane Objekte (Steine, Stühle)
- Magische Objekte (Artefakte, Magierstäbe)
- Geweihte Objekte (Sonnenzepter, Rondrakämme)

- Außerdem muss die Zielkategorie stimmen. Nicht alle Liturgien können gegen alle Arten von Zielen eingesetzt werden. Sie sind meist auf bestimmte Zieltypen beschränkt. So gibt es Liturgien, die nur auf Objekte gewirkt werden können, während andere ihre Wirkung nur bei Lebewesen, Pflanzen oder kulturschaffenden Wesen entfalten können. Die Kategorie ist jeweils bei der Liturgie angegeben.

Beispiel: Hilberts Spieler muss zunächst überprüfen, ob seine verletzte Freundin Layariel von dem Heilsegen *profitieren kann. Die Zielkategorie der Liturgie ist Lebewesen, damit kann die Liturgie auf Layariel gewirkt werden. Die Reichweite des Segens ist Berührung, also muss Hilbert Layariel berühren, wenn er die Liturgie anwenden will.*

2. Festlegen der Modifikationen

Geweihte können Liturgien in einem gewissen Rahmen modifizieren. So können sie die nötige Dauer des Wirkens verkürzen oder die Reichweite erhöhen, um entfernte Ziele zu treffen. Solche Modifikationen können die Fertigkeitsprobe erschweren oder erleichtern.

Es gibt eine ganze Reihe von Modifikationen, die ein Geweihter an einer Liturgie vornehmen kann, um sie auf die jeweilige Situation anzupassen und ausgefallenere Effekte zu erzielen. Für jeweils 4 volle Punkte im FW der Liturgie kann der Held eine Liturgiemodifikation anwenden. Beherrscht ein Geweihter eine Liturgie beispielsweise auf 4, kann er eine Liturgiemodifikation anwenden, auf 8 kann er zwei anwenden, auf 12 drei usw. Je nach Modifikation wird die Probe auf die Liturgie erleichtert oder erschwert.

Beispiel: Die Heldengruppe hat nicht viel Zeit, die geflohene Räuberbande droht mit Verstärkung zurückzukehren. Hilbert besteht aber darauf, Layariel mittels eines Heilsegens *zu behandeln, damit sie ihre verlorenen Kräfte zurückerhält.*
Hilbert hat in der Liturgie Heilsegen *einen FW von 12. Die Liturgiedauer beträgt 16 Aktionen, so viel Zeit hat er nicht. Der Geweihte beschließt, die Dauer um eine Kategorie auf 8 Aktionen zu verkürzen. Mit einem FW von 12 könnte Hilbert theoretisch 3 Liturgiemodifikationen durchführen.*

Eine weitere Absenkung der Zeit wäre hilfreich, ist aber nicht möglich, da jede Kategorie nur einmal modifiziert werden darf. Die Kosten zu senken ist bei dieser Liturgie auch nicht gestattet (dies ist der Beschreibung des Heilsegens zu entnehmen). Seine Probe ist somit um 1 erschwert, aber er ist gut genug, um es zu wagen.

Liturgiemodifikation von Liturgiedauer, Reichweite und Kosten

Der Einfachheit halber sind die möglichen Kosten, Dauer der Liturgieprobe und Reichweite der Liturgie in feste Kategorien eingeteilt. Diese können durch die Modifikationen Liturgiedauer senken, Liturgiedauer erhöhen, Reichweite erhöhen, Kosten senken und Erzwingen jeweils um eine Stufe erhöht oder verringert werden. Mehr als eine Stufe ist nicht möglich.

Die einzelnen Modifikationen sind zudem mit einigen Einschränkungen versehen:

- Die Reichweite einer Liturgie zu senken ist nicht möglich.
- Bei Liturgien mit der Reichweite selbst, also solchen, die nur auf den Geweihten selbst wirken, kann die Reichweite nicht erhöht werden.
- Kosten für das Aufrechterhalten einer Liturgie pro bei der Liturgie festgelegtes Zeitintervall liegen jeweils eine Stufe unter den Kosten des eigentlichen Wirkens. Die Kosten können nie unter 1 KaP pro Intervall fallen.
- Ein Geweihter kann diese Liturgiemodifikationen für eine Liturgie beliebig kombinieren, jedoch keine mehrfach wählen.

Die Schritte sind wie aus der Tabelle ersichtlich eingeteilt. Hierbei gilt: Bei der Reichweite Berühren reicht es, die Kleidung des entsprechenden Ziels anzufassen, so bei der jeweiligen Liturgie nichts anderes angegeben ist.

Liturgiemodifikationen

Liturgiedauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	1 KaP	2 KaP	4 KaP
Liturgiedauer	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	8 KaP	16 KaP	32 KaP

Modifikationen im Überblick

- **Erzwingen**
  Kosten um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erleichtert (bei einigen Liturgien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Kosten senken**
  Kosten um einen Schritt gesenkt, Liturgieprobe um 1 erschwert (bei einigen Liturgien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen**
  Reichweite um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erschwert
- **Liturgiedauer erhöhen**
  Liturgiedauer um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erleichtert
- **Liturgiedauer senken**
  Liturgiedauer um einen Schritt gesenkt, Liturgieprobe um 1 erschwert
- **Gebete und Gesten weglassen**
  Liturgieprobe um jeweils 2 erschwert

3. Technik einsetzen

Die meisten Geweihten müssen bestimmte Gesten vollführen oder Gebete rezitieren, um eine Liturgie zu wirken. Dies erfordert genauso Zeit wie die Konzentration auf das Formen der göttlichen Kraft. Die Anzahl der benötigten Aktionen ist bei der jeweiligen Liturgie angegeben. Dieser Zeitraum wird Liturgiedauer genannt. Liturgien, die länger als 1 Aktion erfordern, gelten als länger dauernde Handlungen.

Beispiel: Wie bei jeder Liturgie muss Hilbert einige Gesten vollführen und ein Gebet sprechen, ansonsten würde die Liturgie nicht funktionieren. All dies kostet ihn auch Zeit.

Gebete und Gesten

Geweihte sind beim Einsatz ihrer Liturgien auf bestimmte Handlungen angewiesen. Neben den nötigen KaP und dem Einhalten der Mindestreichweite muss der Geweihte meistens ein Gebet sprechen und Gesten ausführen. Je nach Kirche sind diese Gebete und Gesten sehr unterschiedlich. Während ein Rondrageweihter seine Waffe ziehen mag und mit einem Schlachtengebet in den Kampf stürmt, neigen Phexgeweihte eher zu einer Verhandlungsrunde mit ihrem Gott. Will oder kann ein Geweihter jedoch keine Gebete sprechen oder die nötigen Gesten nicht ausführen, beispielsweise weil er sich versteckt oder gefesselt ist, so erschwert das Einsparen der Gebete oder der Geste die Liturgieprobe um je 2.

Länger dauernden Handlungen und Störungen

Liturgien erfordern die volle Konzentration des Geweihten, so lange dieser die Liturgie wirkt, da die Liturgie durch den Willen des Geweihten gelenkt und geformt werden muss. Während ein Geweihter die Liturgie einsetzt, ob beim Wirken oder Aufrechterhalten, ist er konzentriert Dies bedeutet, dass Liturgien, die länger als 1 Aktion Zeit benötigen, länger dauernde Handlungen sind. Für sie gelten die entsprechenden Regeln. Ist die Konzentration erst einmal unterbrochen, ist die Liturgie misslungen (und kostet die entsprechende Menge an KaP für misslungene Liturgien).

Natürlich kann sich der Geweihte freiwillig dazu entscheiden, die Konzentration aufzugeben und anderweitig zu handeln. Auch in diesem Fall misslingt die Liturgie (und kostet ebenfalls die entsprechende Menge an KaP für misslungene Liturgien).
Verletzungen und Störungen erschweren die Konzentration ungemein. Um diese Störungen zu ignorieren und Liturgien unter solchen Umständen aufrechtzuerhalten, müssen je nach Situation unterschiedlich modifizierte Proben auf das Talent *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* mit unterschiedlicher Erschwernis gelingen.

Beispiel: Bislang ist Hilbert auf keine größeren Probleme gestoßen. Es wäre aber zu schön gewesen, wenn alles nach Plan gelaufen wäre. Dummerweise springt ein tollkühnes Eichhörnchen, angelockt von Nüssen, die Hilbert in einem Beutelchen einstecken hat, auf den Geweihten und lenkt ihn bei der Liturgie ab. Nun muss der Geweihte eine Probe auf Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) *ablegen, damit er nicht die Konzentration verliert.*

Beispiele für Ablenkungen

Situation	Erschwernis
Tippen auf die Schulter	+3
Liturgieeinsatz auf schwankendem Untergrund	+/–0
Liturgieeinsatz im freien Fall	–3
Geweihter erleidet Schaden	–erlittene Schadenspunkte / 3 (mindestens aber 1)

4. Ablegen der Probe

Erst nachdem der Geweihte die Aktionen für die Liturgie eingesetzt hat, kann er eine Liturgieprobe ablegen (also eine Fertigkeitsprobe), um zu sehen, ob sie ihm gelungen ist. Modifiziert wird sie neben den Modifikationen aufgrund von Störungen während des Vorgangs bei einigen Liturgien durch die Seelenkraft oder die Zähigkeit des Ziels, insofern es sich bei diesem um ein Lebewesen handelt und die Liturgie den Geist des Wesens beherrschen oder seinen Körper verwandeln soll.

Beispiel: Hilbert ist die Probe auf Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) *gelungen und er hat das Eichhörnchen ignoriert (es ist mit den Nüssen entkommen). Nun ist es Zeit für die Fertigkeitsprobe. Hilbert muss auf drei Eigenschaften würfeln, die bei der Liturgie* Heilsegen *genannt sind (KL/IN/CH). Zunächst muss er aber festlegen, wie viele KaP er einsetzen will, er entscheidet sich für 8 Punkte. Er würfelt auf die drei Eigenschaften, bei den ersten beiden schafft er es trotz der Erschwernis von 1 durch das Modifizieren unter seinem Eigenschaftswert zu bleiben, bei der CH-Probe muss er 5 FP einsetzen, um die Probe auszugleichen. Aber er schafft es.*

Keine Patzer bei Liturgien
Optionale Regel

In früheren Zeiten waren die karmalen Strömungen durch die Ordnung der Götter geprägt. Mittlerweile ist es schwieriger Karma zu lenken und es besteht die Chance, dass durch die falsche Anwendung von Sterblichen auch chaotische Effekte entstehen. Die Kirchen und Kulte vermuten dahinter den Sternenfall, ein Ereignis von kosmologischer Größe, dessen Ursachen sie noch nicht verstehen.
Jede Spielrunde kann für sich entscheiden, bei Proben auf Liturgien auf Patzer zu verzichten, um dem Ordnungsprinzip der Götter entgegenzukommen. Insbesondere in der Zeit vor dem Sternenfall gab es nur sehr selten diese Effekte. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas weniger komplex.

5. Abzug der KaP

Zu guter Letzt muss der Geweihte noch KaP für die Liturgie ausgeben. Die Kosten der Liturgie können durch Modifikationen und äußere Bedingungen beeinflusst werden. Misslingt die Liturgie, muss der Geweihte die Hälfte der so berechneten KaP ausgeben.
Beim Misslingen der Probe werden zur Berechnung des KaP-Verlustes die Grundkosten + die Kosten für die erste Zeiteinheit herangezogen.

Beispiel: Hilbert muss 8 KaP von seinem Vorrat abziehen. Wäre die Probe gescheitert, hätte Hilbert die Hälfte der eingesetzten Punkte von seiner KE abziehen müssen, ohne dass ein Effekt eingetreten wäre.

Permanenter Verlust von Karmapunkten
Beispielsweise bei der Herstellung geweihter Artefakte kann es vorkommen, dass ein Geweihter KaP permanent ausgibt. Diese werden dauerhaft von seinem maximalen Vorrat abgezogen und füllen sich nicht mehr auf. Verloren gegangene KaP können jedoch gegen 2 Abenteuerpunkte pro Punkt zurückgekauft werden (siehe Kapitel **Detailregeln** auf Seite **352**).

Größe und KaP-Verbrauch
Die meisten Liturgien gegen Lebewesen gehen davon aus, dass das Ziel die Größe eines Menschen hat. Natürlich können bestimmte Liturgien auch auf Ziegen oder Ochsen gewirkt werden. Bei Liturgien, die auf den Körper des entsprechenden Wesens einwirken, gilt folgende Faustformel: Ist das Ziel halb so schwer oder leichter als ein Mensch (wir gehen hier von 80 Stein Gewicht aus), kostet die Liturgie nur die Hälfte der angegebenen KaP. Ist das Ziel doppelt so schwer, verdoppeln sich die KaP-Kosten. Wiegt das Ziel das Dreifache, verdreifachen sich auch die Kosten usw. Entsprechend ist die Fertigkeitsprobe zwar nicht erschwert, aber eine Liturgie auf ein wesentlich größeres Wesen als von der Liturgie vorgesehen, kostet auch deutlich mehr.

6. Ermittlung der Wirkung

Gelingt die Probe, so werden die verbleibenden FP mit den Beschreibungen bei der jeweiligen Liturgie verglichen, um den exakten Effekt der Liturgie zu bestimmen.

Beispiel: Hilbert hat 8 KaP eingesetzt, die Layariel jetzt als LeP erhält.

Gestapelte Liturgieeffekte

Wenn mehrere übernatürliche Effekte wie Zauber, alchimistische Elixiere oder Liturgien die gleiche Wirkung auf eine Person oder ein Objekt haben, dann wirkt nur der stärkste Effekt. Erhöhen beispielsweise zwei Liturgien die Stärke einer Person einmal um 2 und einmal um 3, gilt nur der Bonus von 3. Dies gilt auch, wenn der Effekt aus unterschiedlichen übernatürlichen Quellen stammt.

Die bekanntesten aventurischen Liturgien kannst du auf Seite **321** nachschlagen.

Zeremonien

Liturgien sind jedoch nicht das einzige Rüstzeug eines Geweihten. In den meisten Kirchen und Kulten gibt es sogenannte Zeremonien, die deutlich mehr Aufwand und Vorbereitungszeit erfordern.
Im Grunde sind Zeremonien jedoch nichts anderes als langsam wirkende Liturgien und laufen grundsätzlich nach den gleichen Regeln ab.

Ort und Zeit

Bereits die Wahl des richtigen Ortes und der richtigen Zeit kann sich für die Durchführung einer Zeremonie als nützlich erweisen.

Beispiel: Bruder Hilbert ist zu Gast in einem kleinen Dorf und will sich für die Gastfreundschaft der Bewohner bedanken. Er bereitet einen Ackersegen vor, um für eine gute Ernte zu sorgen.

1. Benennung des Ziels

Am Anfang jeder Zeremonie stehen die Auswahl von Ort und Zeit.
Dann muss der Geweihte das Ziel seiner Zeremonie auswählen. Hierbei sind mehrere Punkte zu beachten.

- Ist das Ziel der Zeremonie in Reichweite? Zeremonien können nur über eine recht begrenzte Distanz gewirkt werden, da die Karmaenergie des Geweihten auf das Ziel überspringen muss. Wenn das Ziel nicht berührt werden kann, muss der Geweihte es während der gesamten Zeremoniedauer sehen und es muss außerdem während der gesamten Liturgiedauer in Reichweite der Zeremonie sein, sonst misslingt die Zeremonie automatisch.

Schrittreihenfolge beim Wirken von Zeremonien

1. **Benennung des Ziels**
   Der Geweihte muss das Ziel der Zeremonie benennen und überprüfen, ob es innerhalb der Reichweite der Zeremonie ist und ob die Zielkategorie korrekt ist.
2. **Festlegen der Zeremoniemodifikationen**
   Wenn die Reichweite und die Zielkategorie eingehalten wurden, kann der Geweihte die Zeremonie zu wirken versuchen und legt nun Zeremoniemodifikationen fest, soweit gewünscht. Zeremoniemodifikationen verändern die Zeremonie in einigen regeltechnischen Kategorien. Folgende Zeremoniemodifikationen stehen – sofern nicht bei der Zeremonie explizit verboten – zur Auswahl: Zeremoniedauer senken, Zeremoniedauer erhöhen, Reichweite erhöhen, Kosten senken und Erzwingen.
3. **Technik einsetzen**
   Der Geweihte wendet die Technik der Zeremonie an und verbringt die notwendige Zeit mit dem Ausführen der Zeremonie.
4. **Ablegen der Probe**
   Nach der notwendigen Zeit für die Zeremonie legt der Spieler eine Fertigkeitsprobe auf die Zeremonie ab.
5. **Abzug der Karmapunkte**
   Sofern die Zeremonie gelungen ist, zieht der Geweihte Karmapunkte gemäß den Kosten der Zeremonie von seinem Karmaenergievorrat ab. Bei einer misslungenen Zeremonie wird die Hälfte der Kosten fällig.
6. **Ermittlung der Wirkung**
   Anschließend tritt bei einer gelungenen Probe die Wirkung der Liturgie ein.

- Handelt es sich um die richtige Zielkategorie? Kann also die Zeremonie auf diese Art von Wesen oder Objekt überhaupt gewirkt werden? Es gibt Zeremonien, die nur auf Objekte gewirkt werden können, während andere ihre Wirkung nur bei Dämonen oder Elementaren entfalten können. Dies ist jeweils bei der Zeremonie angegeben. Handelt es sich um die falsche Zielkategorie, misslingt die Zeremonie automatisch.

Beispiel: Der Ackersegen wirkt auf Pflanzen. Hilbert hat sich einige Samen herausgesucht, auf die er die Zeremonie anwenden möchte. Auch die Reichweite stellt mit Sicht kein Problem dar.

Modifikatoren für die Zeremonieprobe

Ort und Zeit können die Zeremonieprobe beeinflussen. An heiligen Orten der Gottheit oder in Tempeln ist eine Zeremonie leichter zu wirken. Auch Tempel von Gottheiten des gleichen Pantheons wie das der Zwölfgötter können Erleichterungen einbringen.

Feindselige Götter, Tempel des Namenlosen oder Unheiligtümer von Erzdämonen oder gar Erzdämonen, die ein Gegenpart zum eigenen Gott darstellen, erschweren die Probe.
Der Zeitpunkt kann ebenfalls die Probe modifizieren. Jeder der Zwölfgötter hat einen eigenen Monat im Jahr (mit 30 Tagen). In diesem Monat kann man Zeremonien leichter wirken. Manche Kirchen zelebrieren auch Feiertage der Gottheit, und an diesen Tagen wird das Wirken ebenfalls leichter. Die letzten fünf Tage des Jahres gehören dem Namenlosen – an ihnen ist das Wirken von Zeremonien aller anderen Götter erschwert.

Modifikatoren für die Zeremonieprobe Ort*	
Heiligtum der Gottheit	+2
Tempel der Gottheit (geweihter Boden)	+1
Heiligtum oder Tempel eines Gottes außerhalb des Pantheons der eigenen Gottheit	–1
Heiligtum oder Tempel eines feindseligen Gottes	–2
Unheiligtum eines Erzdämonen	–3
Unheiligtum oder Tempel des Namenlosen	–4
Unheiligtum des Gegenspielers der eigenen Gottheit	–5

* Nur einer der Modifikatoren kann gelten.

Zeit**	
Monat des eigenen Gottes	+1
Feiertag des eigenen Gottes	+2
Namenlose Tage	–5

**Nur einer der Modifikatoren kann gelten

Sonstiges	
Nutzung von mit Objektweihe versehenen Traditionsartefakte der Kirche (z.B. Sonnenzepter, Rondrakämme)	+1

Beispiel: Hilbert wirkt die Zeremonie im Monat der Peraine. Das bedeutet für ihn, dass er eine Erleichterung von 1 erhält. Wäre er außerdem noch in einem Perainetempel, bekäme er eine weitere Erleichterung von 1. Somit wäre die Probe um insgesamt 2 erleichtert.

2. Festlegen der Modifikationen

Wie bei Liturgien ist es auch bei Zeremonien möglich, sie zu modifizieren. Ein Geweihter kann Zeremoniedauer, Reichweite, aber auch die Kosten verändern und so Erleichterungen oder Erschwernisse erhalten.

Beispiel: Hilbert ist bereit, die Kosten für die Zeremonie zu erhöhen. Es wäre ihm peinlich, wenn er versagen würde, da dies kein gutes Licht auf Peraine werfen dürfte.
Er gibt statt 16 KaP 32 KaP aus, dafür erhält er eine Erleichterung von 1.

Modifikationen von Zeremonien

Zeremonien sind jedoch meist deutlich kostenaufwendiger und dauern deutlich länger als Liturgien. Daher wird hier eine andere Tabelle für Zeremoniemodifikationen verwendet. Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für Modifikationen von Liturgien. Der Einfachheit halber sind die möglichen Kosten, Dauer der Zeremonieprobe und Reichweite der Zeremonie in feste Kategorien eingeteilt. Diese können durch die Modifikationen Zeremoniedauer senken, Zeremoniedauer erhöhen, Reichweite erhöhen, Kosten senken und Erzwingen jeweils um eine Stufe erhöht oder verringert werden. Mehr als eine Stufe pro Kategorie zu verändern ist nicht möglich.

Die einzelnen Modifikationen sind zudem mit einigen Einschränkungen versehen:

- Die Reichweite einer Zeremonie zu senken ist nicht möglich.
- Bei Zeremonien mit der Reichweite selbst, also solchen, die nur auf den Geweihten selbst wirken, kann die Reichweite nicht erhöht werden.
- Kosten für das Aufrechterhalten einer Zeremonie pro bei der Zeremonie festgelegten Zeitintervall liegen jeweils eine Stufe unter den Kosten des eigentlichen Wirkens. Sollten durch Kosten senken die Grundkosten der Zeremonie geändert werden, ändern sich auch die Kosten entsprechend beim Aufrechterhalten. Die Kosten können nie unter 1 KaP pro Intervall fallen.
- Ein Geweihter kann diese Zeremoniemodifikationen für eine Zeremonie beliebig kombinieren, jedoch keine mehrfach wählen.

Die Stufen sind wie aus der Tabelle ersichtlich eingeteilt. Hierbei gilt: Bei der Reichweite Berühren reicht es, die Kleidung des entsprechenden Ziels anzufassen, so bei der jeweiligen Zeremonie nichts anderes angegeben ist.

Zeremoniemodifikationen			
Zeremoniedauer	5 Minuten	30 Minuten	2 Stunden
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	8 KaP	16 KaP	32 KaP
Zeremoniedauer	8 Stunden	16 Stunden	32 Stunden
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	64 KaP	128 KaP	256 KaP

Modifikationen im Überblick

- **Erzwingen**
  Kosten um einen Schritt erhöht, Zeremonieprobe um 1 erleichtert (bei einigen Zeremonien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)

- **Kosten senken**
  Kosten um einen Schritt gesenkt, Zeremonieprobe um 1 erschwert (bei einigen Zeremonien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen**
  Reichweite um einen Schritt erhöht Zeremonieprobe um 1 erschwert
- **Zeremoniedauer erhöhen**
  Zeremoniedauer um einen Schritt erhöht, Zeremonieprobe um 1 erleichtert
- **Zeremoniedauer senken**
  Zeremoniedauer um einen Schritt gesenkt, Zeremonieprobe um 1 erschwert

3. Technik einsetzen

Jede Zeremonie erfordert ihre eigene Technik und Gebete. Erst wenn diese ausgeführt sind, kann die Zeremonie wirken. All diese Methoden erfordern Zeit und Konzentration. Dieser Zeitraum wird Zeremoniedauer genannt. Die Dauer der Zeremonie ist bei der jeweiligen Zeremonie angegeben. Anders als bei Liturgien kann man bei Zermeonien die Gebete und Gesten nicht weglassen.

Beispiel: Hilbert muss für den Ackersegen die erforderliche Zeit aufwenden und den Samen verteilen. Die Zeremoniedauer ist mit zwei Stunden angegeben.

Die Kunst der Wiederholung

Zeremonien, die länger als 2 Stunden dauern, können über mehrere Tage hinweg gewirkt werden. An mehreren aufeinanderfolgenden Tagen wird dazu die Zeremonie für mindestens 2 Stunden ausgeführt, bis die entsprechende Zeremoniedauer erreicht ist. Hierzu darf der Ort der Zeremonie während der Pausen jedoch nicht betreten werden, damit die sich aufbauenden karmalen Muster nicht gestört werden.
Geschieht dies trotzdem, gilt die Zeremonie als gescheitert und der Geweihte muss die Kosten für eine misslungene Zeremonie bezahlen.

4. Ablegen der Probe

Am Ende der Zeremoniedauer wird die Fertigkeitsprobe auf die Zeremonie abgelegt. Modifiziert wird sie bei vielen Zeremonien durch die Seelenkraft oder die Zähigkeit des Ziels, sofern die Zeremonie den Geist des Wesens beherrschen oder seinen Körper verwandeln soll.
Bei einigen Zeremonien muss der Held zudem vor dem Ablegen der Probe sagen, wie viele Karmapunkte er einsetzen möchte.

Beispiel: Hilbert legt die Fertigkeitsprobe ab. Die Probe des Ackersegens geht auf Mut, Klugheit und Intuition. Hilbert hat zudem eine Erleichterung von 1 durch die Kostenerhöhung und besteht die Probe ohne Schwierigkeiten.

Göttliche Mission und Eigennutz

Optionale Regel

Du kannst als Spielleiter einem Geweihten zugestehen, dass sein persönliches Verhalten gegenüber den Prinzipien seines Kultes Einfluss auf die Liturgieprobe hat. Sollte ein Geweihter sich an die Ideale seiner Kirche halten, so kann eine Liturgie eine Erleichterung von 1 erhalten. Geweihte andererseits, die gegen ihren Moralkodex verstoßen, sollten Erschwernisse erhalten, die etwa bei 1 bis 5 liegen. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Kritische Erfolge und Patzer

Wie auch bei anderen Fertigkeitsproben kann es bei Liturgie- und Zeremonieproben zu Kritischen Erfolgen und Patzern kommen. Kritische Erfolge erzeugen meist stärkere Effekte als üblich. Wenn es für den Geweihten nützlich ist, können 1W6 Punkte auf die FP addiert werden. Außerdem kostet die Liturgie/Zeremonie nur die Hälfte der angegebenen KaP.
Karmale Patzer sind meist unangenehm, teilweise sogar ausgesprochen gefährlich. Zur Bestimmung der Patzerwirkung kannst du mit 2W6 die Auswirkung auswürfeln.

Patzertabelle für Liturgien und Zeremonien

2	Im Umkreis von 2W6 Metern gehen brennbare Materialien in Flammen auf (außer Lebewesen und die Kleidung des Geweihten).
3	Die gewirkte Liturgie/Zeremonie hat einen gegenteiligen Effekt. Ein Bann des Lichts erzeugt Licht, ein Heilsegen fügt dem Ziel Schaden zu usw.
4	Das Ziel der Liturgie/Zeremonie ändert sich zufällig nach Wahl des Meisters.
5	Der Geweihte hat für 1W6 Tage nachts seltsame Visionen und Alpträume.
6	Durch einen Blick in die Sphären ist der Geweihte so eingeschüchtert, dass er einen Tag lang 3 Stufen *Furcht* erhält.
7	Der Geweihte verliert für 1W6 Tage die Fähigkeit, auf seinen KE-Vorrat zuzugreifen.
8	Der Geweihte erhält für einen Tag 4 Stufen *Entrückung*.
9	Der Geweihte ist für einen Tag lang verwirrt und redet unverständliches Zeug, an das er sich später nicht mehr erinnert. Er erhält 3 Stufen *Verwirrung*.
10	Der Geweihte verliert für 1W6 Tage seine Befähigung zu sprechen.
11	Für einen Tag erhält der Geweihte ein Stigma.
12	Der Geweihte verwurzelt mit dem Boden und kann seine Füße für 1W6 Minuten nicht bewegen. Er erhält währenddessen den Status *Fixiert*.

5. Abzug der KaP

Nun muss der Geweihte noch die nötigen Karmapunkte für die Zeremonie ausgeben. Die Kosten der Zeremonie können durch Modifikationen und äußere Einflüsse beeinflusst werden. Misslingt die Zeremonie, muss der Geweihte die Hälfte der so berechneten Karmapunkte ausgeben.
Beim Misslingen der Probe werden zur Berechnung des KaP-Verlustes die Grundkosten + die Kosten für die erste Zeiteinheit herangezogen.

Beispiel: Hilbert gibt 32 KaP aus. Eigentlich waren es nur 16, aber er hat die Kosten erhöht, um sich eine Erleichterung für die Probe zu verschaffen.

6. Ermittlung der Wirkung

Schlussendlich tritt die Wirkung der Zeremonie ein, oder eben nicht, falls sie misslungen ist.

Beispiel: Auf dem Feld wird eine gute Saat heranwachsen. Die Bauern werden sich noch lange erzählen, dass die Ernte nur Peraine und Bruder Hilbert zu verdanken ist.

Die bekanntesten aventurischen Zeremonien kannst du auf Seite **331** nachschlagen.

Spezielle Karmaregeln

Entrückung

Wann immer ein Geweihter Karmaenergie einsetzt, versetzt er sich in einen Zustand der Entrückung. Für jeweils 10 volle Karmapunkte, die bei Mirakeln, Liturgien oder Zeremonien frei werden, erhält er eine Stufe des Zustands *Entrückung*. Diese Karmapunkte müssen innerhalb eines Tages ausgegeben werden, um die Entrückung zu erhalten. Die Entrückung baut sich jede Stunde um 1 eine Stufe ab, wenn in dieser Zeit keine weitere Karmaenergie eingesetzt wurde.
Geweihten ist es auch möglich, Karmaenergie ausschließlich zu dem Zweck der Entrückung einzusetzen. Nicht selten nutzen Eremiten und Heilige Personen diese Methode, um in Abgeschiedenheit ihrem Gott dadurch besonders nahe zu sein: Für jeweils 10 Karmapunkte, die ein Geweihter einsetzt, erhält er eine Stufe des Zustand *Entrückung*.

Mirakel

Ein Mirakel ist ein Stoßgebet. Jede Gottheit gewährt ihren Geweihten die Möglichkeit, für den Einsatz von 4 Karmapunkten 2 Punkte auf den FW eines der Gottheit wohlgefälligen Talents dazuzugewinnen. Die Punkte müssen augenblicklich vor dem Ablegen der Probe bzw. der Durchführung der Aktion eingesetzt werden und das Mirakel kostet 1 freie Aktion. Sollten sie nicht sofort zum Einsatz kommen, verfallen die Punkte wieder. Auch bei Kampftechniken lassen sich Mirakel anwenden. In dem Fall bekommt der Geweihte +2 auf AT oder +2 auf PA der entsprechenden Kampftechnik. Fernkampftechniken erhalten +2 auf Fernkampf.

Große Wunder

Das Mysterium von Kha – das Weltengesetz – zwingt die Götter dazu, meist von direkten Einmischungen in die Angelegenheiten der Sterblichen abzusehen. Dennoch kommt es hin und wieder vor, dass die Götter ihre Gläubigen erhören. In den meisten Fällen geschieht dies bei einem Geweihten der entsprechenden Gottheit, doch es gibt auch Berichte, die besagen, dass ein ganz gewöhnlicher, aber gläubiger Bauernsohn von Peraine oder eine Ritterin von Rondra erhört wurde. Große Wunder sind ausgesprochen selten und ihre Auswirkungen liegen allein in der Hand des Meisters. Was eine Gottheit für einen Geweihten oder Gläubigen zu tun bereit ist, hängt von der jeweiligen Situation und dem Spielleiter ab.
Kein Sterblicher sollte mehr als einmal in seinem Leben ein Großes Wunder erflehen und erhört werden. Karmaenergie muss ein Geweihter bei einem Großen Wunder nicht ausgeben, denn die Gottheit greift hierfür nicht auf den Vorrat des Geweihten zurück.



Bruder Hilbert aus Auen

Gesegnete und geweihte Objekte

Profane Gegenstände können mit den richtigen Liturgien und Zeremonien mit göttlicher Kraft durchdrungen werden.

- Die einfachste Variante ist hierbei das Segnen. Üblicherweise werden Materialien gesegnet, die für liturgische Zwecke verwendet werden, wie Saatgut für Liturgien des Perainekultes oder Tharf (heiliger Wein) in der Rahjakirche. Dies erfolgt mit der Liturgie Objektsegen.
- Liturgische Geräte und rituelle Waffen wie Sonnenzepter oder Rondrakämme können mit der Zeremonie Objektweihe geweiht werden. Sie sind für den jeweiligen Geweihten nicht nur wichtige Gegenstände der Verehrung seiner Gottheit, sondern geben ihm zudem eine Erleichterung von 1 auf Zeremonien.
- Außerdem gelten Tempel und andere heilige Orte üblicherweise als geweihter Boden. Zeremonien erhalten auf geweihtem Boden eine Erleichterung von 1. Kein Geweihter segnet oder weiht leichtfertig. Nur Gegenstände und Orte, die der jeweiligen Gottheit gefällig sind, werden hierfür ausgewählt und ausschließlich wahren Gläubigen überantwortet.

> Waffen werden grundsätzlich nicht gesegnet. Typische gesegnete Objekte sind z.B. das Salbungsöl eines Borongeweihten, ein Säckchen mit Sternenstaub für Phexgeweihte oder gesegnete Saatkörner bei Perainegeweihten.

Dämonen und geweihte Objekte

- Gesegnete und geweihte Materialien sind für Dämonen unangenehm. Sie meiden sie, da sie bei direktem Kontakt wie Säure auf ihren in der dritten Sphäre manifestierten Körper wirken (siehe Seite **341**). Von der jeweiligen Gegengottheit gesegnetes oder geweihtes Material verdoppelt den Schaden.

> Eine geweihte Waffe kann sowohl als echte Waffe, als auch als geweihter Gegenstand Schaden verursachen. Es kommt auf den Einsatz des Gegenstandes an. Wer einen Rondrakamm einem Dämon beispielsweise nur auf die Stirn legt, richtet damit in der ersten Kampfrunde 1W3 SP, in der zweiten 1W3+1 SP usw. an. Nutzt er den Rondrakamm stattdessen als Waffe, macht die Waffe die üblichen TP eines Rondrakamms.

- Nach 3 Kampfrunden Körperkontakt mit Dämonen werden gesegnete Materialien zerstört.
- Angriffe mit geweihten Waffen bewirken bei Dämonen regulären Schaden. Angriffe mit geweihten Waffen der Gegengottheit erzeugen doppelte Trefferpunkte. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Zwar können Dämonen geweihten Boden betreten, doch versuchen sie dies üblicherweise zu vermeiden. Pro Minute auf einfach geweihtem Boden erleiden Dämonen 1W6 SP. Auf zweifach geweihtem Boden erhalten sie sogar alle 10 Kampfrunden 1W6 SP. Bei geweihtem Boden der Gegengottheit verdoppelt sich der Schaden.

Entweihen

Tempel, aber auch liturgische Materialien und geweihte Objekte, können geschändet und entweiht werden. Dies ist durch wiederholte oder extreme, der Gottheit widersprechende Handlungen möglich. Wird beispielsweise in einem Praiostempel wiederholt Recht gebrochen, gelogen und betrogen oder ein Geweihter rituell umgebracht, so wird er entweiht und zählt nicht mehr als geweihter Boden. Ähnliches gilt für geweihte Objekte. Werden zum Beispiel mit einem geweihten Rondrakamm Wehrlose erschlagen oder wird anderweitig unehrenhaft damit gekämpft, verliert dieser seine Weihe. Über Details entscheidet der Spielleiter.

Geweihtentraditionen

Die nachfolgenden Geweihtentraditionen sind Sonderfertigkeiten, von denen eine gewählt werden muss, sofern man sich den Vorteil Geweihter kauft. Sie beinhalten Sonderregeln, Wohlgefällige Talente, die bei Entrückung eine Erleichterung enthalten, und einen Moralkodex für den Nachteil Prinzipientreue.

Die Tradition der Praiosgeweihten



Die Geweihten des Götterfürsten dienen der Gerechtigkeit und Ordnung. Sie helfen den Menschen gegen die Machenschaften der Diener der Erzdämonen und gehen gegen alles Namenlose vor. Ihre Liturgien sind oftmals Waffen gegen unheilige Wesen oder werden genutzt, um die Wahrheit herauszufinden. Unter den Praiosgeweihten gibt es verschiedene Strömungen, die sich sehr unterschiedlich mit dem Thema Magie auseinandersetzen.

Während der konservativere Teil der Kirche sich gegen jede Magieanwendung ausspricht, ist der moderatere Teil davon überzeugt, dass Weiße Magie durchaus praiosgefällig sein kann.
Das Zentrum des Praiosglaubens ist das Mittelreich, und in Gareth steht das größte Heiligtum der Kirche: die Stadt des Lichts (ein kolossaler Prachtbau).
Die Praioskirche gliedert sich in verschiedene Lichteien, die von Hochgeweihten verwaltet werden. Dem Boten des Lichts, dem obersten Praiosgeweihten, unterstehen zudem noch einige Orden, etwa die Sonnenlegion. Berühmt und berüchtigt ist zudem der Orden des Bannstrahls, ein Bund von fanatischen Anhängern des Sonnengottes.

Die Tradition (Praioskirche) als Sonderfertigkeit

- Wird Magie gegen den Praiosgeweihten gewirkt, so verbessert sich hiergegen seine Seelenkraft um 1.
- Bei der Liturgiemodifikation Erzwingen erhält der Geweihte eine Erleichterung von 2 (statt 1).
- Ein Praiosgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe unten). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Bekehren & Überzeugen, Einschüchtern, Etikette, Menschenkenntnis, Willenskraft, Orientierung, Götter & Kulte, Magiekunde, Rechtskunde, Sphärenkunde
- Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter
AP-Wert: 130 AP

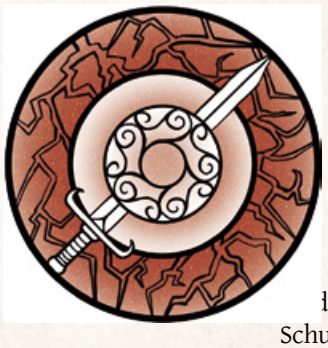
Moralkodex der Praiosgeweihten

Gehorsam: Der Geweihte ist verpflichtet, sich an die Befehle von Personen zu halten, die über ihm in der Kirchenhierarchie stehen.
Offensichtlichkeit: Der Geweihte versteckt sich nicht.
Schutz von Gesetz und Staat: Der Geweihte verteidigt zwölfgöttliche Reiche und Strukturen und achtet auf die Einhaltung der Gesetze.
Magiebann: Magie, vor allem schwarze Magie, sollte gebannt werden. Weiße Magie kann unter Umständen toleriert werden. Das Gildenrecht der Magier ist zu achten.
Mission: Der Glaube an den Götterfürsten und seine Geschwister muss in alle Winkel Deres verbreitet werden.

Ränge innerhalb der Praioskirche

Rang	Titel
Novize/Novizin	Lichtsucher/in
Akoluth/in	Lichtverehrer/in
Priester/in	Lichtbringer/in
Erzpriester/in	Lichtträger/in
Praetor/in	Lichthüter/in
Erzpraetor/in	Erleuchtete/r
Metropolit/in	Wahrer/in der Ordnung
Patriarch/Matriarchin	Bote/Botin des Lichts

Die Tradition der Rondrageweihten



Der Kirche der Rondra steht das Schwert der Schwerter vor. Die oberste Geweihte leitet die Geschicke der durch Krieg und Kämpfe geschrumpften Glaubensgemeinschaft. Vor allem der Adel ehrt Rondra noch immer als seine Schutzpatronin.
Für die Geweihten hat der Schutz von Gläubigen und Tempeln oberste Priorität und nicht selten geben sie ihr Leben im Kampf gegen unheilige Mächte.
Ebenfalls in ihrem Interesse sind der ewige Kampf und die Verbesserung der Schwertkunst und anderer Kampftechniken. Nur ein wehrhafter Rondrianer ist in den Augen der Göttin würdig, eines Tages in ihr Paradies einzuziehen.

Die Tradition (Rondrakirche) als Sonderfertigkeit

- Fürchtet nichts: Dieser Vorteil sorgt dafür, dass der Held die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Furcht* ignorieren darf. Er erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn ein Held also beispielsweise drei Stufen *Furcht* erlitten hat, gelten für ihn nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Furcht* Stufe IV wird der Held dennoch handlungsunfähig.
- Der Geweihte erhält eine neue Einsatzmöglichkeit für *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)*. Wenn ein Rondrageweihter durch Zustände handlungsunfähig wird, kann er trotzdem noch eine Aktion oder Verteidigung pro Kampfrunde ausführen, wenn ihm eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* gelingt.
- Ein Rondrageweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe nächste Seite). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- Wohlgefällige Talente: alle Nahkampftechniken, Körperbeherrschung, Kraftakt, Reiten, Selbstbeherrschung, Götter & Kulte, Kriegskunst
- Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter
AP-Wert: 150 AP

Die Kirche der Rondra gliedert sich nicht nur in verschiedene Sennen, sondern unterhält auch eine große Anzahl von Orden, die alle andere Heilige verehren oder sich besonderen Aufgaben und Schutzbereichen widmen.

Moralkodex der Rondrageweihten

Verteidigung des Glaubens: Die Verteidigung des Glaubens ist die Pflicht jedes Rondrageweihten.
Ritterlichkeit: Der Rondrageweihte setzt im Kampf keine Armbrüste ein oder verhält sich unehrenhaft.
Verantwortung: Der Schutz aller Gläubigen, der Heiligtümer und der Tempel der Zwölfgötter steht im Vordergrund der Aufgaben eines Geweihten.
Zweikampf: Der ehrenhafte Zweikampf ist von allen Kampfhandlungen die ehrenhafteste.
Schwertmeisterschaft: Sich in allen Waffengattungen auszukennen und sie zu meistern ist eine Selbstverständlichkeit für den Geweihten.

Ränge innerhalb der Rondrakirche

Rang	Titel
Novize/Novizin	Page/Pagin der Göttin
Akoluth/in	Löwenritter/in
Priester/in	Knappe/Knappin der Göttin
Erzpriester/in	Ritter/in der Göttin
Praetor/in	Schwertbruder/ Schwertschwester
Erzpraetor/in	Roter Rat
Metropolit	Meister des Bundes
Patriarch/Matriarchin	Schwert der Schwerter

Die Tradition der Borongeweihten



Die Geweihten des Boron sind für die Menschen da, wenn es darum geht, einen Verwandten oder Freund zu bestatten und ihm die letzte Ehre zu erweisen. Sie unterhalten die Boronanger, die aventurische Bezeichnung für einen Friedhof, wo sie über die Totenruhe wachen.

Ihre ärgsten Feinde sind Geisterbeschwörer und Nekromanten. Die Kirche des Boron ist vor langer Zeit in zwei Teile gespalten worden. Der al'anfanische Teil Südaventuriens verehrt Boron als den obersten Gott der Zwölfe, während der punische Teil des Kultes in Mittel- und Nordaventurien vorherrscht und eine gemäßigtere Einstellung besitzt.

Nicht selten reist ein Borongeweihter durch die Lande, um Tote zu begraben und unheilvolle Nekromantie zu bekämpfen. Dabei werden die Geweihten oftmals von dem Orden der Golgariten unterstützt, einem borongefälligen Bund von Ordenskriegern in schwarzen Plattenrüstungen.

Die Tradition (Boronkirche) als Sonderfertigkeit

- Gewöhnt an die Dunkelheit: Sichtmodifikatoren, die durch Dunkelheit entstehen, haben eine um eine Stufe schwächere Auswirkung für den Geweihten (z.B. wird Stufe II wie Stufe I behandelt). Bei vollständiger Dunkelheit kann der Geweihte aber dennoch nichts sehen.
- Borongeweihte Waffen machen doppelten Schaden an Untoten. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Ein Borongeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe unten). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Selbstbeherrschung, Verbergen, Zechen, Einschüchtern, Menschenkenntnis, Willenskraft, Götter & Kulte, Sphärenkunde, Sternkunde, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden
- Leiteigenschaft der Tradition ist Mut.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter
AP-Wert: 130 AP

Moralkodex der Borongeweihten

Bestattung: Kein Leichnam sollte unbestattet sein. Der Geweihte muss für die Totenruhe sorgen.
Schweigen: Schweigen ist eine Tugend. Kein Geweihter sollte ohne Grund reden.
Traum: Ergründe die Welt der Träume. In ihr kann der Geweihte den Willen Borons ergründen.

Ränge innerhalb der Boronkirche

Rang	Titel
Novize/Novizin	Novize/Novizin (in Almada: Räblein)
Priester/in	Diener/in des Raben
Erzpriester/in	Deuter/in Bishdariels oder Golgaris
Praetor/in	Hüter/in des Raben
Erzpraetor/in	Schweigende/r (Ordensvorsteher)
Patriarch/ Matriarchin	Rabe von Punin (Puniner Ritus) (in Al'Anfa: Patriarch/Matriarchin)

Die Tradition der Hesindegeweihten



Das Sammeln und Bewahren von Wissen ist für die Hesindegeweihten eine heilige Pflicht. Vor allem in den Tulamidenlanden und dem Horasreich sind die Geweihten Hesindes anzutreffen, wo sie sich um Archive kümmern und weite Reisen unternehmen, um längst vergessene Mysterien zu ergründen und gefährliche magische Artefakte zu bergen.

In der Stadt Kuslik steht die größte Bibliothek der Kirche, und hier lebt auch die oberste Geweihte, die Magisterin der Magister, und leitet ihre Kirche mit ausgleichender Weisheit. Innerhalb der Kirche gibt es nämlich zwei große Strömungen: Die eine will das erbeutete Wissen wegsperren, die andere es verbreiten, um es für Göttergefälliges einzusetzen.

Die Tradition (Hesindekirche) als Sonderfertigkeit

- Gegen Illusionen erhält ein Hesindegeweihter eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Sinnesschärfe*.
- Klarer Verstand: Für den Geweihten sind sie Auswirkungen von *Verwirrung* um eine Stufe gesenkt (z.B. wird *Verwirrung* Stufe II wie Stufe I behandelt). Ausnahme ist Stufe IV, hier erleidet auch der Geweihte alle Einbußen vollständig.
- Ein Hesindeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe unten). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Sinnesschärfe, Bekehren & Überzeugen, Willenskraft, Pflanzenkunde, Tierkunde, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Magiekunde, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Sphärenkunde, Sternkunde, Alchimie
- Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter
AP-Wert: 130 AP

Moralkodex der Hesindegeweihten

Sammeln von Wissen: Artefakte, Bücher und anderes Wissen sind in den Augen der Göttin so wertvoll, dass es gesammelt werden muss.
Ewige Lehre: Der Geweihte sollte sich bemühen, sich stets fortzubilden.
Ästhetik: Die Welt ist schön und der Geweihte soll die Schönheit der Welt ehren und mehren.

Ränge innerhalb der Hesindekirche

Rang	Titel
Novize/Novizin	Scholar/in
Akoluth/in	Consortis
Priester/in	Mentor/in
Erzpriester/in	Magister/in
Praetor/in	Hohe/r Lehrmeister/in
Erzpraetor/in	Erzmagister/in
Metropolit/in	Erzwissensbewahrer/in
Patriarch/Matriarchin	Magister/in der Magister

Die Tradition der Phexgeweihten



Der Gott der Diebe verfügt über eine sehr individuelle Geweihtenschaft. Viele Phexgeweihte sind selbst so etwas wie Diebe und Fassadenkletterer, die ihrem Gott die wertvollsten Schätze als Opfer darbringen wollen und jede Nacht ihr Können erneut auf die Probe stellen.

Andere hingegen sind mehr Händler und kümmern sich um die Belange anderer Händler, schreiben Vertragsabschlüsse oder organisieren Karawanen und Handelszüge. Phexgeweihte machen jedoch nichts ohne eine Gegenleistung.

Der oberste Geweihte der Kirche wird der Mond genannt. Wer sich jedoch dahinter verbirgt, ist selbst den Geweihten des Phex unbekannt.

Moralkodex der Phexgeweihten

Gegenleistung: Für eine zu erfüllende Aufgabe muss der Geweihte stets eine Gegenleistung verlangen.
Heimlichkeit: Der Geweihte soll seine Pläne im Verborgenen ausführen.
Herausforderung: Je größer die Herausforderung, desto größer der Ruhm. Der Geweihte soll große Herausforderungen suchen und sich ihnen stellen.

Die Tradition (Phexkirche) als Sonderfertigkeit

- Der Spieler des Geweihten kann sich beim Einsatz von Schicksalspunkten zur Wiederholung eines Wurfes (egal wie viele Würfel) das jeweils bessere Ergebnis aussuchen.
- Phexgeweihte feilschen bei Zeremonien mit ihrem Gott. Sie erhalten +1 auf die jeweilige Zeremonie, wenn sie 5 Silbertalern pro Steigerungsfaktor an ihn opfern, also 5 Silbertalern für eine Zeremonie mit Faktor A, 10 Silbertaler für eine Zeremonie mit Faktor B und so weiter.
- Ein Phexgeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe oben). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Gaukeleien, Klettern, Sinnesschärfe, Taschendiebstahl, Verbergen, Gassenwissen, Überreden, Verkleiden, Brett- & Glücksspiel, Götter & Kulte, Rechnen, Rechtskunde, Sternkunde, Handel, Schlösserknacken
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter
AP-Wert: 150 AP

Ränge innerhalb der Phexkirche

Rang	Titel
Novize/Novizin	Grauling/Füchschen
Akoluth/in	Schatten
Priester/in	Mondschatten
Erzpriester/in	Nachtschatten
Praetor/in	Vogtvikar/in
Kirchenoberhaupt	Der Mond

Die Tradition der Perainegeweihten



Die als friedliebend bekannten Geweihten der Peraine sind bekannt für ihre Heilkünste. Doch sie sind nicht nur bereit, Bedürftigen zu helfen, sondern auch profunde Kenner von Giften und Krankheiten. Schon so mancher Geweihte konnte den Ausbruch einer Seuche bekämpfen und so ganze Dörfer vor der Ausrottung retten. Den Geweihten wird zudem ein gesunder Pragmatismus nachgesagt, und sie sind auch bereit, über die Grenzen ihres Glaubens hinaus zu helfen und Nichtzwölfgöttergläubige versorgen sie ebenfalls.

Außerdem sind sie tatkräftige Helfer der aventurischen Bauern und helfen bei der Aussaat und der Ernte von Korn, Heilpflanzen und anderen Erzeugnissen.

Die Tradition (Perainekirche) als Sonderfertigkeit

- Die Segnung Kleiner Heilsegen bringt 2 LeP anstatt 1 LeP.
- Widerstandsfähigkeit gegen Krankheiten: Sollte eine Krankheitsprobe gegen den Geweihten gelingen, nimmt die Krankheit nur den leichten Verlauf, misslingt die Krankheitsprobe, so steckt sich der Perainegeweihte nicht an der Krankheit an.
- Ein Perainegeweihter muss sich an den Moralkodex (Prinzipientreue) halten (siehe unten). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler einen Geweihten der Kirche spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Zechen, Bekehren & Überzeugen, Menschenkenntnis, Willenskraft, Fischen & Angeln, Pflanzenkunde, Tierkunde, Götter & Kulte, Sagen & Legenden, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter
AP-Wert: 110 AP

Moralkodex der Perainegeweihten

Hilfe: Leiste jedem Hilfe, der Hilfe benötigt.
Aufopferung: Arbeite hart und halte dich vom Müßiggang fern.
Bescheidenheit: Verschwende nicht die Gaben der Göttin.
Heilkunst: Bilde dich in der Heilkunst fort.

Ränge innerhalb der Perainekirche

Rang	Titel
Novize/Novizin	Knecht/Magd der Göttin
Akoluth/in	Diener/in der Ähre
Priester/in	Meister/in der Ernte
Praetor/in	Hüter/in der Saat
Erzpraetor/in	Pfleger/in des Landes
Patriarch/ Matriarchin	Diener/in des Lebens

Allgemeine karmale Sonderfertigkeiten

An dieser Stelle sind einige karmale Sonderfertigkeiten aufgeführt. Du kannst sie mittels AP erwerben, solange du die Voraussetzungen erfüllst. Die vorliegenden Sonderfertigkeiten können jedoch nur erworben werden, wenn der Held zuvor geweiht worden ist und dementsprechend den Vorteil Geweihter hat. Beachte, dass es auch noch die Sonderfertigkeiten der einzelnen Traditionen der Geweihten gibt. Die allgemeinen Sonderfertigkeiten findest du auf Seite **214**, die Kampfsonderfertigkeiten auf Seite **246** und die magischen auf Seite **284**.

Aspektkenntnis

Durch diese Sonderfertigkeit erlangt ein Geweihter besondere Kenntnisse in einem bestimmten Aspekt seiner Kirche. Neben den üblichen Aspekten der unterschiedlichen Kirchen gibt es auch noch die Aspektkenntnis (allgemein). Diese wirkt sich auf alle Liturgien aus, die als Aspekt den Eintrag „allgemein“ aufweisen.

Erst durch eine Aspektkenntnis kann ein Geweihter eine Liturgie auf einen FW von über 14 steigern.

Nachdem der Aspekt erworben wurde, gibt es für Liturgien mit diesem Aspekt keine weitere spezielle Grenze (außer die der normalen Höchstwerte für Fertigkeiten).

Voraussetzungen: Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Liturgien und Zeremonien des Aspekts auf 10
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte für die erste, 25 Abenteuerpunkte für die zweite, 45 Abenteuerpunkte für die dritte Aspektkenntnis

Fokussierung

Wird der Held in seiner Konzentration beim Wirken von Liturgien oder Zeremonien gestört, sind die nötigen Proben auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* durch diese Sonderfertigkeit um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: MU 13
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Stärke des Glaubens

Der Geweihte verharrt in einer Position, ruft seine Gottheit an und konzentriert sich. Niedere Dämonen können den Geweihten nicht berühren oder direkt angreifen, so lange er die Konzentration aufrechterhält und sich nicht bewegt.

Voraussetzungen: MU 15
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Starke Segnungen

Die Segnungen des Helden sind besonders stark.
Regel: Segnungen gelten als mit 2 QS bestanden
Voraussetzung: Vorteil Geweihter
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Aventurische Liturgien

Grundlegend gibt es fünf Arten göttlichen Wirkens, die die Geweihten nutzen können: Segnungen, Liturgien, Zeremonien sowie Mirakel. Große Wunder können Geweihte nicht wirken, nur erflehen. Während Liturgien ganz gewöhnliche Fertigkeiten sind, handelt es sich bei Zeremonien um besonders lange Liturgien, die aber im Grunde genauso funktionieren. Segnungen hingegen sind kleine Liturgien mit begrenzter Wirkung.
Mirakel sind Stoßgebete, die eine Rettung in letzter Sekunde darstellen können. Sie sind relativ teuer, unflexibel und haben nur eine begrenzte Wirkung. Große Wunder hingegen sind Bitten an die Gottheit selbst, die einzig und allem im Ermessen des Spielleiters liegen.

Wirkungsdauer, Liturgien aufrechterhalten und Konzentration

Die meisten Liturgien werden einfach gewirkt und entfalten dann ihre Wirkung. Manche jedoch können vom Geweihten kontinuierlich mit KaP versorgt werden, um ihren Effekt aufrechtzuerhalten. Daher werden die Kosten solcher Liturgien mit zwei Werten angegeben. Der erste gilt für die Aktivierung der Liturgie, der zweite für die Kosten pro Zeiteinheit, die die Liturgie aufrechterhalten bleiben soll. Der Geweihte kann sich nach Ablauf jeder Zeiteinheit entscheiden, ob er weitere KaP investieren und die Liturgie weiter aufrechterhalten will. Beim Misslingen der Probe werden zur Berechnung des KaP-Verlustes die Grundkosten + die Kosten für die erste Zeiteinheit herangezogen.
Das Aufrechterhalten von Liturgien bedarf eines Teils der Konzentration des Geweihten.
Daher sind alle weiteren Proben auf Zaubersprüche/Rituale oder Liturgien/Zeremonien um 1 pro aufrechterhaltener Liturgie erschwert.

Karmale Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Aspektkenntnis	Leiteigenschaft der Tradition 15, 3 Liturgien und Zeremonien des Aspekts auf 10	15 Abenteuerpunkte für die erste, 25 Abenteuerpunkte für die zweite, 45 Abenteuerpunkte für die dritte Aspektkenntnis
Fokussierung	MU 13	8 Abenteuerpunkte
Stärke des Glaubens	MU 15	10 Abenteuerpunkte
Starke Segnungen	Vorteil Geweihter	2 Abenteuerpunkte

Einige Liturgien erfordern zudem die ganze Zeit der Wirkung über die volle Konzentration des Geweihten, da die Liturgie durch den Willen des Geweihten gelenkt werden muss. Ein sich so konzentrierender Geweihter ist kaum zu anderen Handlungen in der Lage.

Verbreitung

Unter Verbreitung ist bei den einzelnen Liturgien angegeben, welcher Geweihtentradition die Liturgie angehört. Der Verweis „allgemein“ bedeutet, dass diese Liturgie von allen Traditionen als Teil der eigenen Geweihtentradition behandelt wird. Kein Geweihter kann Liturgien anwenden, die nicht zu seiner Tradition gehören.

Segnungen

Jeder Geweihte verfügt über eine Reihe von Alltagsliturgien, die dem Zweck dienen, den Gläubigen zu helfen und die Macht der Gottheit jeden Tag aufs Neue zu demonstrieren. Es sind meist schwache Manifestationen, die nur wenig Kraft kosten. In manchen Situationen sind sie trotzdem ausgesprochen nützlich.

Segnungen in Regeln

Segnungen gelten als Liturgien, die mit 1 QS gewirkt werden. Ihr Wirken kostet jeweils 1 KaP, die Liturgiedauer beträgt 1 Aktion. Eine Probe zum Wirken ist nicht nötig. Jede Segnung kostet 1 AP in der Anschaffung und wird wie eine Sonderfertigkeit erworben. Segnungen können nicht modifiziert werden.

In der einen oder anderen Form können Segnungen in fast allen Kirchen oder Kulten erlernt werden, auch wenn sie leicht abweichende Wirkungen haben. Deshalb sind alle Segnungen mit der Verbreitung allgemein versehen.

Eidsegen

Der Geweihte lässt jemanden einen Eid ablegen. Der Gesegnete empfindet den Eid als bindend und kann sich diesem nur durch eine Probe entziehen. Der Eidsprechende muss den Eid freiwillig leisten. Der Eid kann nur durch eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um 1 gebrochen werden.

Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Zielkategorie: Kulturschaffende
Aspekt: allgemein

Feuersegen

Auf der Handfläche oder dem Zeigefinger des Geweihten entsteht eine kleine Flamme, die einen Raum erhellt oder ausreicht, um eine Kerze zu entzünden. Der Geweihte kann durch die Flamme nicht verletzt werden (wohl aber durch Flammen, die durch den Feuersegen entzündet werden). Die Helligkeit der Flamme entspricht einer gewöhnlichen Kerze normaler Machart.

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Aspekt: allgemein

Geburtssegen

Ein Neugeborenes wird gesegnet und in die Gemeinschaft der Gläubigen aufgenommen. Es ist bis zum Ende der Wirkungsdauer vor dem Raub durch Kobolde, Feen und niedere Dämonen geschützt. Diese Segnung kann nur bis maximal 12 Tage nach der Geburt eingesetzt werden, danach wirkt sie nicht mehr auf das Neugeborene.

Reichweite: Berührung



Wirkungsdauer: in Zwölfgötterkirchen bis zum 12. Lebensjahr
Zielkategorie: Kulturschaffende
Aspekt: allgemein

Glückssegen

Der Gesegnete hat einmal während der Wirkungsdauer der Segnung ein Fünkchen Glück. Er kann nach dem Ablegen einer Fertigkeitsprobe 1 FP hinzuaddieren, um z.B. eine höhere Qualitätsstufe zu erreichen.*

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Aspekt: allgemein

* Diese Segnung kann z.B. dabei helfen, eine Probe doch noch zu bestehen oder eine höhere QS zu erreichen.

Grabsegen

Das Grab eines Verstorbenen wird gesegnet. Um die Leiche auszugraben und das Grab zu entweihen, muss dem Grabräuber eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* erschwert um 1 gelingen. Bei Misslingen verspürt er ein Unwohlsein, das ihn von der Grabschändung zurückhält. Nekromantische Zauber auf die Leiche sind um 1 erschwert, so lange der Körper sich im gesegneten Grab befindet.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 12 Monate
Zielkategorie: Zone
Aspekt: allgemein

Harmoniesegen

Wer durch einen Harmoniesegen gesegnet wurde, der erfreut sich einen ganzen Tag lang positiver Gefühle. Alle Effekte, die Furcht auslösen, erhalten eine Erschwernis von 1.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Aspekt: allgemein

Kleiner Heilsegen

Der Gesegnete erhält 1 Lebenspunkt zurück. Die Person kann nur einmal pro Tag von dieser Segnung profitieren.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Aspekt: allgemein

Kleiner Schutzsegen

Der Schutzsegen kann einige als unheilig geltende Wesen fernhalten. Folgende Typen von Wesen können aufgehalten werden: Untote (Hirnlose) und Dämonen (niedere Dämonen).

Bei Errichtung des kleinen Schutzsegens muss entschieden werden, welcher von beiden Typen aufgehalten wird. Das Wesen kann während der Wirkungsdauer das gesegnete Gebiet nicht betreten. Ist das Wesen gezwungen, das Gebiet zu betreten, dann versucht es sofort, sich wieder aus der Zone zurückzuziehen.

Der Kleine Schutzsegen darf nicht größer sein als 4 Schritt Radius, sehr wohl aber kleiner. Die Zone ist stationär und bewegt sich nicht mit dem Geweihten. Wenn sich Personen innerhalb der Zone an den Rand der Zone bewegen, um dort lauernde Wesen im Nahkampf anzugreifen, können die Wesen ebenfalls angreifen.

Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Kampfrunden
Zielkategorie: Zone
Aspekt: allgemein

Speisesegen

Das gesegnete Essen ist wohlschmeckend und nahrhaft. Gifte bis Stufe 2 und Verunreinigungen werden in der Speise neutralisiert. Die Segnung reicht für eine Portion.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Aspekt: allgemein

Stärkungssegen

Der Gesegnete verspürt keine Mattigkeit und Erschöpfung mehr. Er kann bei einer Probe auf *Selbstbeherrschung* einen Würfel neu würfeln (wie unter dem Einsatz des Vorteils Begabung). Pro Tag kann nur ein Stärkungssegen auf eine Person angewandt werden. Nachdem die Segnung genutzt wurde, ist sie verbraucht.

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 12 Kampfrunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Aspekt: allgemein

Tranksegen

Wer von dem gesegneten Getränk trinkt, fühlt sich erfrischt. Gifte bis Stufe 2 und Verunreinigungen werden im Getränk neutralisiert. Die Segnung reicht für einen Liter.

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Objekt
Aspekt: allgemein

Weisheitssegen

Der Gesegnete wird von Weisheit erfüllt. Er kann die Lösung eines Problems besser erfassen und bei einer Probe auf ein Wissenstalent einen Würfel neu würfeln (wie unter dem Einsatz des Vorteils Begabung).

Pro Tag kann nur ein Weisheitssegen auf eine Person angewandt werden. Nachdem die Segnung genutzt wurde, ist sie verbraucht.
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 12 Stunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Aspekt: allgemein

Die Zwölf Segnungen
Die Geweihten der Zwölfgötter erlernen während ihrer Zeit als Novizen eine Gruppe von Segnungen, die in den Kirchen als die Zwölf Segnungen bekannt. Jeder der Zwölfgötter soll einst eine der Segnungen der Gemeinschaft überlassen haben, als Zeichen der Verbundenheit untereinander. Die zwölf Segnungen umfassen Eidsegen (Praios), Feuersegen (Ingerimm), Geburtssegen (Tsa), Glückssegen (Phex), Grabsegen (Boron), Harmoniesegen (Rahja), Kleiner Heilsegen (Peraine), Kleiner Schutzsegen (Rondra), Speisesegen (Travia), Stärkungssegen (Firun), Tranksegen (Efferd) und Weisheitssegen (Hesinde).
Dieses „Grundpaket" eines jeden Zwölfgöttergeweihten kostet 12 AP. Geweihte der Zwölfgötter müssen die Segnungen bei der Heldenerschaffung erwerben

Liturgien

Die hier vorgestellten Liturgien stellen eine Auswahl der bekanntesten aventurischen Anbetungen dar. Für sie gelten alle bei den **Grundregeln** ab Seite **15** vorgestellten Aussagen zu Fertigkeiten und die Ergänzungen in diesem Kapitel.

Bann der Dunkelheit

Mittels dieser Liturgie kann das Licht der Sonne gerufen werden, um einen Raum oder Ort zu erleuchten.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Aus der Hand des Geweihten strahlt ein helles Licht. Das Licht zählt regeltechnisch als Sonnenlicht.
QS 1: Das Licht hat die Helligkeit einer Kerze.
QS 2: Das Licht hat die Helligkeit einer Fackel.
QS 3: Das Licht hat die Helligkeit eines Lagerfeuers.
QS 4: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen Raum von 5 mal 5 Schritt auszuleuchten.
QS 5: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen großen Saal auszuleuchten.
QS 6: Das Licht ist blendend hell. Es ist kaum möglich, direkt hineinzusehen.
Liturgiedauer: 1 Aktion
KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Lebewesen
Verbreitung: Praios (Ordnung)
Steigerungsfaktor: A

Bann der Furcht

Ein bei den Borongeweihten oft genutzter Segen, um verängstigte Menschen zu beruhigen.
Probe: IN/CH/CH
Wirkung: Durch diese Liturgie wird pro QS eine Stufe des Zustands *Furcht* aufgehoben.
Liturgiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Boron (Traum)
Steigerungsfaktor: B

Bann des Lichts

Die Borongeweihten können einen Ort in Schatten tauchen.
Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Um den Geweihten herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Durchmesser von QS x 3 Schritt. Pro QS erschweren sich die Sichtverhältnisse um eine Stufe. Natürliche und magische Lichtquellen können die Dunkelheit nicht erhellen. Bei karmalen Lichtquellen entscheidet die höhere QS (wie bei einer Vergleichsprobe), ob das Licht zu sehen ist oder nicht. Hierbei gilt alles oder nichts: Das Licht wird nicht um die QS der Liturgie gedämpft, sondern die höhere QS entscheidet darüber ob Licht zu sehen ist oder nicht. Für den Geweihten werden die Sichtverhältnisse durch die Liturgie nicht erschwert. Der Geweihte muss vor dem Wirken der Liturgie entscheiden, ob die Zone der Dunkelheit an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum bewegen soll.
Liturgiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 16 KaP (Aktivierung) + 8 KaP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Verbreitung: Boron (Tod und Traum), Phex (Schatten)
Steigerungsfaktor: B

Blendstrahl

Um einen Gegner kurzfristig zu blenden, ist diese Liturgie genau das richtige. Praios, der Gott der Ordnung, kann seine Feinde auch durch den Entzug von Ordnung strafen und sie verwirren. Genau dafür ist diese Liturgie gedacht.
Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Betroffene wird geblendet. Es erhält eine Stufe des Zustands *Verwirrung*.
Liturgiedauer: 1 Aktion
KaP-Kosten: 4 KaP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS in Kampfrunden
Zielkategorie: Lebewesen
Verbreitung: Praios (Antimagie und Ordnung)
Steigerungsfaktor: A

Ehrenhaftigkeit

Durch diese Liturgie kann ein Geweihter einen Kontrahenten zwingen, sich im Kampf ehrenhaft zu verhalten.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: „Ehrenhaft" bedeutet in diesem Fall, dass der Betroffene sich an die Gebote des Geweihten hält. Dies kann je nach Auslegung und Kultur bedeuten, dass der Betroffene bei Patzern des Gegners auf weitere Angriffe verzichtet, nicht von hinten angreift, dem Gegner die Chance gibt, eine verlorene Waffe wieder aufzusammeln, auf Waffengifte verzichtet usw.
Liturgiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Rondra (Schild und Sturm)
Steigerungsfaktor: B

Entzifferung

Der Geweihte kann eine Inschrift oder ein Schriftstück in einer unbekannten oder unleserlichen Sprache oder Schrift entziffern.

Probe: KL/KL/IN
Wirkung: Die Textmenge richtet sich nach der QS. Für jede QS kann er fünf Foliantenseiten in normaler Schriftgröße entziffern.
Liturgiedauer: 8 Aktionen
KaP-Kosten: 4 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Hesinde (Wissen)
Steigerungsfaktor: A

Ermutigung

Ein Rondrageweihter kämpft nicht nur selbst, sondern er ermutigt auch andere zu Heldentaten. Um das zu unterstützen, wird oftmals diese Liturgie genutzt.

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Das Ziel wird zuversichtlicher und mutiger. Je nach QS erhält es verschiedene Boni. Die Boni sind kumulativ, d.h. bei QS 3 hat das Ziel insgesamt MU +2 und AT +1.
QS 1: +1 MU
QS 2: +1 AT
QS 3: +1 MU
QS 4: +1 AT
QS 5: +1 MU
QS 6: +1 SK
Liturgiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen
Verbreitung: Rondra (Sturm)
Steigerungsfaktor: B

Fall ins Nichts

Mittels dieser Liturgie kann der Phexgeweihte auch Stürze aus großer Höhe überstehen.

Probe: MU/IN/GE
Wirkung: Für jede QS kann der Geweihte drei Schritt Fallschaden ignorieren.
Liturgiedauer: 1 Aktion
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 in Kampfrunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Phex (Schatten)
Steigerungsfaktor: A

Friedvolle Aura

Den Geweihten sagt man nach, dass sie kaum jemand gerne angreift. Diese Liturgie mag der Grund für dieses Gerücht sein, auch wenn sie fast nur bei Geweihten friedfertiger Gottheiten zu finden ist.

> Generell werden Geweihte in den zwölfgöttlichen Landen selten angegriffen, da sie als Vertreter der Götter gelten.

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Um den Geweihten anzugreifen, ist eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* des Gegners notwendig, bei der er mehr QS haben muss als der Geweihte. Ist diese Probe nicht erfolgreich, kann der Angriff nicht ausgeführt werden. Gelingt sie, so ist die Attacke gegen den Geweihten dennoch um QS der Liturgie erschwert. Die Wirkung der Liturgie bezieht sich nur auf den Geweihten. Während der Wirkung der Liturgie kann der Geweihte keine Angriffe (Attacke, Fernkampf) oder sonstige offensive Handlungen gegen seine Feinde ausführen, wohl aber seine Kampfgefährten mit Handlungen unterstützen.
Liturgiedauer: 1 Aktion
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 in KR
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Hesinde (Magie und Wissen), Peraine (Heilung und Landwirtschaft)
Steigerungsfaktor: B

Giftbann

Durch diese Liturgie kann ein Perainegeweihter einen Vergifteten heilen.

Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Der Giftbann neutralisiert ein Gift. Die maximale Giftstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt die Liturgie nicht und gilt als misslungen.
Liturgiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 2 KaP pro Giftstufe (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort



Zielkategorie: Lebewesen
Verbreitung: Peraine (Heilung)
Steigerungsfaktor: B

Göttlicher Fingerzeig

Die Liturgie bewirkt, dass der Geweihte im näheren Umkreis einen Gegenstand entdeckt, der für sein Problem hilfreich ist.
Probe: KL/IN/IN
Wirkung: Voraussetzung ist, dass ein solcher Gegenstand überhaupt in Reichweite liegt. Dies kann z.B. ein verborgener Schlüssel für eine Truhe, ein Zettel mit Hinweisen oder ein benötigtes improvisiertes Werkzeug sein. Ist der Gegenstand durch Magie oder karmales Wirken verborgen, kann der Geweihte das Objekt nicht mittels dieser Liturgie entdecken. Der Gegenstand darf sich maximal QS Schritt vom Geweihten entfernt befinden.
Liturgiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

> Durch die Liturgie können auch Gegenstände in Geheimverstecken gefunden werden. Manchmal spürt der Geweihte dann den Gegenstand oder das Versteck offenbart sich durch einen Sonnenstrahl, ein Geräusch oder einen scheinbaren Zufall.

Göttliches Zeichen

Der Geweihte bittet seine Gottheit um ein Zeichen.
Probe: IN/IN/CH
Wirkung: Das Zeichen äußert sich z.B. als Donnergrollen, obwohl keine Wolken am Himmel zu sehen sind (Rondra), das Schnattern eines Storches (Peraine) oder als kurzer Moment der Stille (Boron).
Innerhalb der Zone der Liturgie können Personen das göttliche Zeichen wahrnehmen. Der Radius der Zone beträgt QS x 10 in Schritt.
Bei Proben auf *Bekehren & Überzeugen* kann der Meister eine Erleichterung von 1 gewähren, wenn der Geweihte das Zeichen bei der Anwendung miteinbezieht.
Liturgiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 4 KaP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 in Kampfrunden
Zielkategorie: Zone
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Heilsegen

Durch diese Liturgie kann ein Perainegeweihter einen Verletzten heilen.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Der Betroffene erhält innerhalb von 5 Minuten nach dem Wirken der Liturgie verlorene LeP in Höhe der verwendeten KaP zurück. Der Geweihte kann maximal so viele KaP einsetzen, wie er FW hat. Wird die Liturgie vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist für den Tod eines Helden begonnen, kann er gerettet werden. Wird die Liturgie jedoch unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden.
Liturgiedauer: 16 Aktionen
KaP-Kosten: 1 KaP pro LeP, mindestens jedoch 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen
Verbreitung: Peraine (Heilung)
Steigerungsfaktor: B



Kleiner Bann wider Untote

Um Untote zu bekämpfen und ihnen Ruhe zu schenken, nutzen die Boronis diese Liturgie. Durch die Liturgie wird Schaden an ihren Körpern verursacht und sie zerfallen.

Probe: MU/MU/CH (modifiziert um ZK)
Wirkung: Der Bann verursacht 2W6+(QS x2) SP gegen ein untotes Wesen. Der Bann trifft automatisch sein Ziel und dieses kann sich dagegen nicht verteidigen.
Liturgiedauer: 1 Aktion
KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Untote
Verbreitung: Boron (Tod)
Steigerungsfaktor: B

Kleiner Bannstrahl

Der Bannstrahl ist die Waffe der Praioten gegen Dämonen. Machtvolle Geweihte sind in der Lage, den legendären zerschmetternden Bannstrahl zu wirken, jedoch muss dies unter freiem Himmel geschehen. Der kleine Bannstrahl hingegen ist zwar deutlich schwächer und begrenzter, kann aber überall gegen Dämonen eingesetzt werden.

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Der Bannstrahl richtet gegen einen Dämon 2W6+(QS x2) SP an. Gegen Dämonen aus Blakharaz' Domäne wird der Schaden verdoppelt. Der Bannstrahl trifft automatisch sein Ziel und dieses kann sich dagegen nicht verteidigen. Der kleine Bannstrahl ist nicht davon abhängig, ob der Himmel zu sehen ist. Der Strahl entsteht direkt beim Dämon, auf den der Strahl wirken soll.
Liturgiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen
Verbreitung: Praios (Antimagie)
Steigerungsfaktor: B

Krankheitsbann

Durch diese Liturgie kann ein Perainegeweihter einen Kranken heilen.

Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Diese Liturgie heilt Krankheiten (die bisher erlittenen Auswirkungen werden nicht geheilt). Die maximale Krankheitsstufe darf die QS nicht übersteigen, sonst wirkt die Liturgie nicht und gilt als misslungen. Die Liturgie heilt auch alle Symptome der Krankheit, aber keine bis dahin entstandenen Schäden (LeP-Verlust, Narben usw.).
Liturgiedauer: 16 Aktionen
KaP-Kosten: 2 KaP pro Krankheitsstufe (Kosten nicht modifizierbar)
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Lebewesen
Verbreitung: Peraine (Heilung)
Steigerungsfaktor: B

Lautlos

Der Geweihte kann sich lautlos wie eine Katze bewegen.

Probe: IN/IN/GE
Wirkung: Proben auf *Verbergen (Schleichen)*, sind um QS erleichtert.
Liturgiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Phex (Schatten)
Steigerungsfaktor: B

Magieschutz

Durch diese Liturgie kann ein Geweihter sich besser gegen Magie wappnen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Er erhält einen Bonus von QS –1 auf SK und ZK (mindestens jedoch 1 Punkt) gegen magische Effekte.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Praios (Antimagie), Hesinde (Magie)

Steigerungsfaktor: C

Magiesicht

Mit dieser Liturgie lässt sich aktives magisches Wirken auf Gegenständen und Personen erkennen.

Probe: KL/IN/IN

Wirkung: Mit dieser Liturgie lässt sich aktives magisches Wirken auf Gegenständen und Personen erkennen. Je nach Stärke der astralen Kräfte im Objekt kann die Probe erleichtert oder erschwert werden. Je nach QS können dabei nachfolgende Analysen mittels des Zaubers ANALYS oder entsprechenden Liturgien beeinflusst werden.

Der Geweihte kann nur ein ausgewähltes Wesen oder Objekt in Reichweite untersuchen. Er hat keine Rundumsicht.

QS 1: Ist Magie vorhanden oder nicht?

QS 2: Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 1.

QS 3: Die Fertigkeitsprobe eines ANALYS oder eine entsprechende Liturgie auf das gleiche Objekt ist um 1 erleichtert.

QS 4: Die Fertigkeitsprobe eines ANALYS oder eine entsprechende Liturgie auf das gleiche Objekt ist um 2 erleichtert.

QS 5: Die maximale QS bei der Magischen Analyse steigt um 2.

QS 6: Die Fertigkeitsprobe eines ANALYS oder eine entsprechende Liturgie auf das gleiche Objekt ist um 3 erleichtert.

Die Boni für die maximale QS bei der Magischen Analyse sind nicht kumulativ bzw. auch nicht die Erleichterungen beim nachfolgenden ANALYS oder einer entsprechende Liturgie. Wer also QS 4 bei Magiesicht erzielt hat, bekommt keine Erleichterung von 3 (1 durch QS 3 + 2 durch QS 4), sondern nur eine von 2.

Allerdings erhält der Held die höchsten Boni der beiden Verbesserungsmöglichkeiten. Ein Held mit QS 6 bekommt also eine Erleichterung von 3 auf den nachfolgenden ANALYS oder eine entsprechende Liturgie (durch QS 6) und die maximale QS bei der Magischen Analyse ist um 2 erhöht (durch QS 5).

Mehr zur **Magischen Analyse** siehe Seite **269**.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Lebewesen, Objekt

Verbreitung: Praios (Antimagie), Hesinde (Magie)

Steigerungsfaktor: A

Probenmodifikatoren bei der Magiesicht

Grund	Modifikator
pro 3 permanent gebundenen AsP	+1
pro 10 wirkenden AsP	+1
Mindergeister, Untote etc.	–1
Elementargeister, niedere Dämonen	+1
Dschinne, gehörnte Dämonen mit bis zu 5 Hörnern	+2

Mondsicht

Die Lichtempfindlichkeit der Augen erhöht sich ungemein. So kann der Geweihte in fast völliger Dunkelheit deutlich besser sehen.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Erschwernisse der Sichtverhältnisse durch Dunkelheit werden um QS –1 Stufen gesenkt (mindestens jedoch 1 Stufe). In völliger Dunkelheit nutzt diese Liturgie nichts.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 2 KaP (Aktivierung) + 1 KaP pro 10 Minuten

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: A

Mondsilberzunge

Der Geweihte wirkt vertrauenswürdiger und weiß, wie er sein Gegenüber überzeugen kann.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Held wirkt vertrauenerweckend. Er erhält eine Erleichterung von QS auf die Fertigkeiten *Überreden* und *Handel (Feilschen).*

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Handel)

Steigerungsfaktor: B

Objektsegen

Durch diese Liturgie kann ein Objekt gesegnet werden.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Liturgie werden für Götterdienste benötigte Materialien (z.B. Salbungsöl eines Borngeweihten, das Saatgut eines Perainegeweihten oder Sternenstaub bei Phexgeweihten) gesegnet. Der Gegenstand zählt nicht als geweiht, sondern nur als gesegnet.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden
Zielkategorie: Objekt
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Ort der Ruhe

Diese Liturgie dämpft Umgebungsgeräusche.
Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Innerhalb der Zone werden Geräusche gedämpft. Der Radius der Zone beträgt QS x 3 Schritt. Proben gegen *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)*, um leise Geräusche wie Flüstern zu hören, sind innerhalb der Zone um QS erschwert. Die Zone verbleibt an Ort und Stelle. Geräusche, die aus der Zone dringen, bleiben gedämpft, Geräusche, die in die Zone eindringen, werden gedämpft.
Liturgiedauer: 8 Aktionen
KaP-Kosten: 4 KaP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden
Zielkategorie: Zone
Verbreitung: Boron (Traum)
Steigerungsfaktor: A

Pflanzenwuchs

Um das Wachstum einer Pflanze zu beschleunigen, kann ein Perainegeweihter diese Liturgie einsetzen.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Die Liturgie lässt eine maximal buschgroße Pflanze übernatürlich schnell wachsen. Pro QS wächst die Pflanze 30 % schneller als für die Gattung typisch.
Liturgiedauer: 16 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 1 Jahr
Zielkategorie: Pflanzen
Verbreitung: Peraine (Landwirtschaft)
Steigerungsfaktor: A

Rabenruf

Als Zeichen der Macht seines Gottes kann der Boroni dessen heilige Tiere, die Raben, zu sich rufen.
Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Der Geweihte ruft bis zu QS x 3 Raben aus einem Radius von QS x 3 Meilen herbei. Die Vögel verhalten sich ihm gegenüber zutraulich. Der Geweihte kann einen der Raben dazu benutzen, einen kleinen Gegenstand wie einen Ring zu transportieren, maximal bis zu einer Reichweite von QS x 3 Meile. Der Rabe findet den Zielort in der Regel automatisch. Es können maximal so viele Raben zum Geweihten fliegen, wie sich zu diesem Zeitpunkt in der Reichweite der Liturgie befinden.
Liturgiedauer: 16 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: QS x 3 in Meilen (nicht modifizierbar)
Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden
Zielkategorie: Tiere
Verbreitung: Boron (Tod und Traum)
Steigerungsfaktor: A

Schlaf

Müdigkeit und borongefälliger Schlaf kommen über das Ziel dieser Liturgie.
Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Geweihte betäubt den Betroffenen. Erreicht dieser so *Betäubung* Stufe IV, schläft er ein und ist vor Ablauf der Wirkungsdauer nur durch großen Lärm, kräftiges Anstoßen oder Ähnliches zu wecken. Ungestört schläft er, bis er auf natürlichem Wege erwacht.
QS 1: 1 Stufe *Betäubung,* aber nur für 1 Minute
QS 2: 1 Stufe *Betäubung*
QS 3: 2 Stufen *Betäubung*
QS 4: 3 Stufen *Betäubung*
QS 5: 4 Stufen *Betäubung*
QS 6: 4 Stufen *Betäubung,* aber für die doppelte Wirkungsdauer
Liturgiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Boron (Traum)
Steigerungsfaktor: B

Schlangenstab

Der auf den Boden geworfene Stab, ein Ast oder ein vergleichbarer langer Holzgegenstand des Geweihten verwandelt sich in eine Giftschlange.
Probe: MU/KL/IN

Stabschlange
MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 13
FF 10 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 8
LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 3 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 3
Biss: AT 12 **TP** 1W6(+Gift)* **RW** kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Finte I (Biss)
Talente: Klettern 4 (12/12/8), Körperbeherrschung 8 (12/12/10), Kraftakt 3 (10/8/8), Schwimmen 15 (12/12/8), Selbstbeherrschung 7 (12/12/10), Sinnesschärfe 7 (12/13/13), Verbergen 9 (12/13/12), Einschüchtern 6 (12/13/13), Willenskraft 7 (12/13/13)
Größenkategorie: klein
Typus: Tier, nicht humanoid
Kampfverhalten: Die Schlange verteidigt den Geweihten bis zum Tod.
Flucht: siehe Kampfverhalten
Sonderregeln:
*) *Stabschlangengift:* Das Gift der Stabschlange ist ausgesprochen schmerzhaft. Die Wirkung durch mehrere Bisse ist kumulativ.
Stufe: 5
Art: Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: einmalig 1W6 SP, 2 Stufen *Schmerz* / 1W3 SP, 1 Stufe *Schmerz*
Beginn: 2 KR
Dauer: 30 Minuten / 15 Minuten
Kosten: keine, Gift kann nicht extrahiert werden



Wirkung: Die Schlange beschützt den Geweihten mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln und folgt ihm. Stirbt die Schlange, verwandelt sie sich wieder zurück in das Objekt. Die Schlange gilt als gesegnet wie durch einen Objektsegen.
Liturgiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Objekt
Verbreitung: Hesinde (Magie)
Steigerungsfaktor: B

Schlangenzunge

Der Geweihte kann mit Schlangen sprechen.
Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Für Umstehende klingt dies wie zischende Laute. Bei der Darstellung eines solchen Gespräches sollte bedacht werden, dass Schlangen einen tierischen Verstand haben und die Welt anders wahrnehmen als Menschen.
Liturgiedauer: 8 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Tiere (nur Schlangen)
Verbreitung: Hesinde (Magie und Wissen)
Steigerungsfaktor: A

Schmerzresistenz

Der Gesegnete verspürt keine Schmerzen mehr.
Probe: MU/IN/KO
Wirkung: Alle Effekte der Stufen des Zustands *Schmerz* können ignoriert werden, bis auf Stufe IV (ab Stufe IV wird der Geweihe von den ganz normalen Auswirkungen des Zustands betroffen).
Liturgiedauer: 1 Aktion
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 in Kampfrunden
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Rondra (Schild)
Steigerungsfaktor: C

Schutz der Wehrlosen

Der Rondrianer kann die Wut eines Angreifers auf sich lenken und somit Unschuldige vor Schaden bewahren.
Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Geweihte kann einen Kämpfer, der eine wehr- oder schutzlose Person angreift oder angreifen will, herausfordern. Der Herausgeforderte lässt von seinem Opfer ab und greift stattdessen den Rondrageweihten an.
Liturgiedauer: 1 Aktion
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Rondra (Schild)
Steigerungsfaktor: B

Sternenglanz

Ein Objekt wirkt wertvoller und von besserer Qualität, als es ist.
Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Es kann so einen um QS x 10 % höheren Preis erzielen. Misstrauische Käufer können diese Täuschung durchschauen, wenn ihnen eine vergleichende Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* erschwert um QS +2 gelingt.
Liturgiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten
Zielkategorie: Objekt
Verbreitung: Phex (Handel)
Steigerungsfaktor: A

Wahrheit

Durch diese Liturgie können Geweihte Personen dazu bewegen, die Wahrheit zu sagen.

Probe: MU/KL/IN (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Betroffene muss dem Geweihten (und nur ihm) wahrheitsgemäß auf jede seiner Frage antworten, so lange die Wirkungsdauer der Liturgie anhält. Das Opfer der Liturgie weiß, was es sagt.

Liturgiedauer: 8 Aktionen
KaP-Kosten: 16 KaP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Praios (Ordnung)
Steigerungsfaktor: C

Wieselflink

Durch diese Liturgie wird der Geweihte gewandt wie ein Fuchs.

Probe: IN/IN/GE

Wirkung: Der Geweihte wird flinker und schneller. Je nach QS erhält er verschiedene Boni. Die Boni sind kumulativ, d.h. bei QS 5 hat der Geweihte insgesamt GE +3, GS + 1 und AW +1. Durch die Steigerung der GE können auch die Schadensschwellen bei Kampftechniken mit GE betroffen sein. Der Geweihte macht also eventuell mehr Schaden mit einigen Waffen.

1 QS: +1 GE
2 QS: +1 GS
3 QS: +1 GE
4 QS: +1 AW
5 QS: +1 GE
6 QS: +1 GS

Liturgiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Phex (Schatten)
Steigerungsfaktor: B

Wundersame Verständigung

Der Geweihte kann eine ihm sonst unbekannte Sprache sprechen.

Probe: KL/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte erhält die Stufen in der Sprache, die er gerade für seine Kommunikation benötigt. Es ist nicht notwendig, dass der Geweihte schon einmal etwas von der Sprache gehört oder gelesen hat.

1-2 QS: Sprachstufe 1
3-4 QS: Sprachstufe 2
5-6 QS: Sprachstufe 3

Liturgiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden
Zielkategorie: Lebewesen
Verbreitung: Hesinde (Wissen), Phex (Handel)
Steigerungsfaktor: B

Zeremonien

Ackersegen

Durch den Ackersegen kann ein Perainegeweihter ein Feld fruchtbar machen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte wandert über das frisch gesäte Feld und segnet die Ackerfrüchte. Die Wirkung des Segens entfaltet sich auf einer Fläche von bis zu QS x 1.000 Quadratschritt (der Geweihte darf vom Zentrum des betroffenen Gebietes aber nicht weiter weg sein, als die Reichweite der Liturgie beträgt). Die Ackerfrucht ist weniger anfällig gegen Krankheiten und Ungeziefer, während alle anderen Pflanzen auf dem Acker in ihrem Wachstum gehemmt werden. Der Segen schützt die Pflanzen jedoch nicht vor äußeren Einflüssen wie Dürre, Überflutung oder Hagelschlag.

Zeremoniedauer: 2 Stunden
KaP-Kosten: 16 KaP
Reichweite: Sicht
Wirkungsdauer: ein Wachstumszyklus (zwischen 6 und 12 Monaten)
Zielkategorie: Pflanzen
Verbreitung: Peraine (Landwirtschaft)
Steigerungsfaktor: B

Exorzismus

Durch diese Zeremonie können Dämonen und Geister vertrieben werden, die von einem Opfer Besitz ergriffen haben. Der Exorzismus vertreibt nur Wesen, die Besitz von einem Körper genommen haben.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK des Wesens)

Wirkung: Mit einem Exorzismus werden Dämonen und Geister ausgetrieben, die Besitz von einem Lebewesen ergriffen haben. Gelingt der Exorzismus, wird der Dämon oder Geist aus dem Körper vertrieben und zurück in die Niederhöllen oder ins Totenreich verbannt.

Zeremoniedauer: 8 Stunden
KaP-Kosten: 32 KaP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Dämonen, Geister
Verbreitung: allgemein, Praios (Antimagie), Boron (Traum)
Steigerungsfaktor: B

Geweihter Panzer

Der Rondrageweihte kann sich und seine Rüstung stärken.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Rüstung des Geweihten gilt als geweiht. Wenn Dämonen den Geweihten angreifen, verursachen erfolgreiche Angriffe des Dämons 1W3 SP bei ihm, da er den Geweihten oder seine Rüstung berühren muss.

Zeremoniedauer: 30 Minuten
KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 15 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Rondra (Sturm)
Steigerungsfaktor: B

Löwengestalt

Durch diese Zeremonie kann sich der Geweihte in einen Löwen oder eine Löwin, das heilige Tier seiner Göttin, verwandeln.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Geweihte verwandelt sich in einen Löwen. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Löwengestalt behält der Geweihte seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften und Fähigkeiten des Löwen.

Zudem kann er QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Löwen verteilen. In der Löwengestalt kann er keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien wirken. In Löwengestalt gilt der Geweihte als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten
KaP-Kosten: 16 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 in Stunden
Zielkategorie: Lebewesen (nur der Geweihte selbst)
Verbreitung: Rondra (Schild, Sturm)
Steigerungsfaktor: B

Löwe
FF 11 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 16
LeP wie Geweihter **AsP** – **KaP** – **INI** 16+1W6
VW 8 **SK** wie Geweihter **ZK** 0 **GS** 14
Biss: AT 15 **TP** 2W6+3 **RW** kurz
Pranke: AT 15 **TP** 1W6+4 **RW** kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: zusätzlich Verbeißen (Biss)
Talente: wie Geweihter
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Tier, nicht humanoid
Zusätzliche Vorteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

Nebelleib

Der Geweihte verwandelt seinen Körper in Nebel.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Körper des Phexgeweihten verwandelt sich in Nebel. Seine Kleidung und Gegenstände, die er am Körper trug, werden nicht mitverwandelt. Profane, magische und geweihte Waffen richten gegen den Nebel keinen Schaden an. Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung* können nicht gegen den Nebel eingesetzt werden.

Der Geweihte kann sich bei relativer Windstille mit GS 4 willentlich fortbewegen; bei leichtem Gegenwind muss er eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um nicht abgetrieben zu werden; bei starkem Gegenwind wird er aber in Windrichtung davongeblasen, ohne sich dagegen wehren zu können.

Der Geweihte kann seine Umgebung mit allen fünf Sinnen wahrnehmen. Der Geweihte bleibt so lange ein Nebel, bis die Wirkungsdauer vorüber ist.

Zeremoniedauer: 30 Minuten
KaP-Kosten: 16 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Phex (Schatten)
Steigerungsfaktor: B



Objektweihe

Durch diese Standard-Zeremonie kann ein Geweihter ein Objekt weihen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Das Objekt, üblicherweise ein liturgischer Gegenstand oder eine rituelle Waffe wie ein Sonnenzepter oder ein Rondrakamm, wird geweiht. Damit wird es von den karmalen Kräften der jeweiligen Gottheit durchdrungen, weswegen üblicherweise nur ausgewählte, der Gottheit gefällige Gegenstände geweiht und nur wahren Gläubigen ausgehändigt werden.
Sollte das geweihte Objekt eine Waffe sein, gilt sie nun als geweihte Waffe. Das Objekt darf maximal 4 Stein wiegen. Für jede QS kann das Objekt 1 Stein mehr wiegen. Die Objektweihe wird vor allem für die geweihten Rabenschnäbel der Borongeweihten, das Sonnenzepter der Praioten und die Rondrakämme der Rondrageweihtenschaft verwendet.

Zeremoniedauer: 2 Stunden
KaP-Kosten: 16 KaP, davon 2 permanent (nicht modifizierbar)
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: permanent
Zielkategorie: Objekt
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Liturgien nach Tradition

Allgemein:
Göttlicher Fingerzeig
Göttliches Zeichen
Objektsegen

Boron:
Bann der Furcht
Bann des Lichts
Kleiner Bann wider Untote
Ort der Ruhe
Rabenruf

Hesinde:
Entzifferung
Friedvolle Aura
Magieschutz
Magiesicht
Schlangenstab
Schlangenzunge
Wundersame Verständigung

Peraine:
Friedvolle Aura
Giftbann
Heilssegen
Krankheitsbann

Phex:
Bann des Lichts
Fall ins Nichts
Lautlos
Mondsicht
Mondsilberzunge
Sternenglanz
Wieselflink
Wundersame Verständigung

Praios:
Bann der Dunkelheit
Blendstrahl
Kleiner Bannstrahl
Magieschutz
Magiesicht
Wahrheit

Rondra:
Ehrenhaftigkeit
Ermutigung
Schutz der Wehrlosen

Zeremonien nach Tradition

Allgemein:
Exorzismus
Objektweihe

Boron:
Exorzismus

Peraine:
Ackersegen

Phex:
Nebelleib

Praios:
Exorzismus

Rondra:
Geweihter Panzer
Löwengestalt

Segnungen	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Aspekt
Eidsegen	4 Schritt	1 Jahr	Kulturschaffende	allgemein
Feuersegen	selbst	5 Minuten	Kulturschaffende	allgemein
Geburtssegen	Berührung	in Zwölfgötterkirchen bis zum 12. Lebensjahr	Kulturschaffende	allgemein
Glückssegen	Berührung	12 Stunden	Kulturschaffende	allgemein
Grabsegen	Berührung	12 Monate	Zone	allgemein
Harmoniesegen	Berührung	12 Stunden	Kulturschaffende	allgemein
Kleiner Heilsegen	Berührung	sofort	Kulturschaffende	allgemein
Kleiner Schutzsegen	4 Schritt	4 Kampfrunden	Zone	allgemein
Speisesegen	Berührung	sofort	Objekt	allgemein
Stärkungssegen	selbst	12 Kampfrunden	Kulturschaffende	allgemein
Tranksegen	Berührung	sofort	Objekt	allgemein
Weisheitssegen	Berührung	12 Stunden	Kulturschaffende	allgemein

Liturgien	Liturgiedauer	KaP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Verbreitung	Steigerungsfaktor
Bann der Dunkelheit	1 Aktion	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute	selbst	aufrechterhaltend	Lebewesen	Praios (Ordnung)	A
Bann der Furcht	2 Aktionen	8 KaP	Berührung	sofort	Kulturschaffende	Boron (Traum)	B
Bann des Lichts	4 Aktionen	16 KaP (Aktivierung) + 8 KaP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Zone	Boron (Tod und Traum), Phex (Schatten)	B
Blendstrahl	1 Aktion	4 KaP	8 Schritt	QS in Kampfrunden	Lebewesen	Praios (Antimagie und Ordnung)	A
Ehrenhaftigkeit	4 Aktionen	8 KaP	8 Schritt	QS x 3 in Minuten	Kulturschaffende	Rondra (Schild und Sturm)	B
Entzifferung	8 Aktionen	4 KaP	selbst	QS x 3 in Minuten	Kulturschaffende	Hesinde (Wissen)	A
Ermutigung	4 Aktionen	8 KaP	Berührung	QS x 3 in Minuten	Kulturschaffende, übernatürliche Wesen	Rondra (Sturm)	B
Fall ins Nichts	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 in Kampfrunden	Kulturschaffende	Phex (Schatten)	A
Friedvolle Aura	1 Aktion	8 KaP	selbst	FP in KR	Kulturschaffende	Hesinde (Magie und Wissen), Peraine (Heilung und Landwirtschaft)	B
Giftbann	4 Aktionen	2 KaP pro Giftstufe (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Lebewesen	Peraine (Heilung)	B
Göttlicher Fingerzeig	4 Aktionen	8 KaP	selbst	sofort	Kulturschaffende	allgemein	A
Göttliches Zeichen	4 Aktionen	4 KaP	4 Schritt	QS x 3 in Kampfrunden	Zone	allgemein	A
Heilsegen	16 Aktionen	1 KaP pro LeP, mindestens jedoch 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Kulturschaffende, übernatürliche Wesen	Peraine (Heilung)	B
Kleiner Bann wider Untote	1 Aktion	4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	8 Schritt	sofort	Untote	Boron (Tod)	B
Kleiner Bannstrahl	2 Aktionen	8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)	16 Schritt	sofort	Dämonen	Praios (Antimagie)	B
Krankheitsbann	16 Aktionen	2 KaP pro Krankheitsstufe (Kosten nicht modifizierbar)	Berührung	sofort	Lebewesen	Peraine (Heilung)	B
Lautlos	4 Aktionen	4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro Minute	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Phex (Schatten)	B

Liturgien	Liturgiedauer	KaP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Verbreitung	Steigerungsfaktor
Magieschutz	4 Aktionen	8 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 4 KaP pro 10 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Praios (Antimagie), Hesinde (Magie)	C
Magiesicht	2 Aktionen	4 KaP	8 Schritt	1 Minute	Lebewesen, Objekt	Praios (Antimagie), Hesinde (Magie)	A
Mondsicht	4 Aktionen	2 KaP (Aktivierung) + 1 KaP pro 10 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Kulturschaffende	Phex (Schatten)	A
Mondsilberzunge	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 in Minuten	Kulturschaffende	Phex (Handel)	B
Objektsegen	4 Aktionen	4 KaP	Berührung	QS x 3 in Stunden	Objekt	allgemein	B
Ort der Ruhe	8 Aktionen	4 KaP	4 Schritt	QS x 3 in Stunden	Zone	Boron (Traum)	A
Pflanzenwuchs	16 Aktionen	8 KaP	Berührung	1 Jahr	Pflanzen	Peraine (Landwirtschaft)	A
Rabenruf	16 Aktionen	8 KaP	QS x 3 in Meilen (nicht modifizierbar)	QS x 3 in Stunden	Tiere	Boron (Tod und Traum)	A
Schlaf	2 Aktionen	8 KaP	8 Schritt	QS x 3 in Minuten	Objekt	Hesinde (Magie)	B
Schlangenstab	2 Aktionen	8 KaP	4 Schritt	QS x 3 in Minuten	Objekt	Hesinde (Magie)	B
Schlangenzunge	8 Aktionen	8 KaP	4 Schritt	QS x 3 in Minuten	Tiere (nur Schlangen)	Hesinde (Magie und Wissen)	A
Schmerresistenz	1 Aktion	8 KaP	selbst	QS x 3 Kampfrunden	Kulturschaffende	Rondra (Schild)	C
Schutz der Wehrlosen	1 Aktion	8 KaP	16 Schritt	QS x 3 in Minuten	Kulturschaffende	Rondra (Schild)	B
Sternenglanz	2 Aktionen	8 KaP	8 Schritt	QS x 15 Minuten	Objekt	Phex (Handel)	A
Wahrheit	8 Aktionen	16 KaP	Berührung	QS x 3 in Minuten	Kulturschaffende	Praios (Ordnung)	C
Wieselflink	2 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 3 in Minuten	Kulturschaffende	Phex (Schatten)	B
Wundersame Verständigung	2 Aktionen	8 KaP	selbst	QS x 3 in Stunden	Lebewesen	Hesinde (Wissen), Phex (Handel)	B

Zeremonie	Zeremoniedauer	KaP-Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Zielkategorie	Verbreitung	Steigerungsfaktor
Ackersegen	2 Stunden	16 KaP	Sicht	ein Wachstumszyklus (zwischen 6 und 12 Monaten)	Pflanzen	Peraine (Landwirtschaft)	B
Exorzismus	8 Stunden	32 KaP	4 Schritt	sofort	Dämonen, Geister	allgemein, Praios (Antimagie), Boron (Traum)	B
Geweihter Panzer	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 15 Minuten	Kulturschaffende	Rondra (Sturm)	B
Nebelleib	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 10 Minuten	Kulturschaffende	Phex (Schatten)	B
Objektweihe	2 Stunden	16 KaP, davon 2 permanent (nicht modifzierbar)	4 Schritt	permanent	Objekt	allgemein	C
Löwengestalt	30 Minuten	16 KaP	selbst	QS x 3 in Stunden	Lebewesen (nur der Geweihte selbst)	Rondra (Schild, Sturm)	B



KAPITEL 12: DETAILREGELN



»Das, was jemand von sich selbst denkt, bestimmt sein Schicksal.«
– Mark Twain

»Die Zwerge erwarten ein neues Heldenzeitalter. Der Lichtvogel verkündete erst vor wenigen Jahren, dass das letzte Zeitalter endete und wir uns nun im Karmakorthäon befinden, der Weltzeitwende. Der Zeit zwischen den Zeitaltern. Noch ist nicht entschieden, wer im letzten der Zeitalter herrschen wird.
Ich vermag nicht zu sagen, ob das der Wahrheit entspricht. Wer weiß schon, ob die Geschichten über den Lichtvogel wirklich stimmen. Aber ich spüre, dass etwas im Wandel ist. Die Splitter der Dämonenkrone fallen oder verschwinden. Die Orks und ihr Aikar führen etwas im Schilde und die Orakel verkünden, dass irgendetwas geschehen wird. Bald.
Denken wir doch zurück: Die Queste nach dem heiligen Licht des Quanion. Die Herausforderung des Haffax an Kaiserin Rohaja. Und nicht zu vergessen, unser schwerster Verlust: Der Stab des Vergessens, das Erzartefakt unseres Herren und Eigentum unserer Kirche. Verloren durch die Unachtsamkeit der Puniner.
So viel geschieht innerhalb so kurzer Zeit. So als ob die Götter ihre besten Boltankarten ausspielen, um ihre Position zu festigen. Oh, Boron, was geschieht nur. Warum zeigst du mir diese schrecklichen Bilder in meinen Träumen. Sie schmerzen mich.«
— Amir Honak, Patriarch von Al'Anfa, zu einem engen Vertrauten, 1037 nach Bosparans Fall

In diesem Kapitel werden Regelergänzungen behandelt, etwa Regeneration von Lebenspunkten und das Auskurieren von Verletzungen, Regeln zu Bewegung und die Anwendung verschiedener Schadensarten, etwa durch Feuer, Stürze oder Gift.
Diese Regeln sind keineswegs alle optional. Sie werden für das Spiel genauso benötigt wie die Grundregeln, die Anwendung von Talenten, Kampf, Magie und Götterwirken.

Sozialer Stand

Die meisten aventurischen Gesellschaften sind hierarchisch organisiert. Primitivere Kulturen werden meist von einem Häuptling oder einem Schamanen angeführt. Ihnen folgen die besten Krieger oder Jäger, dann die Sammler und Bauern und zu guter Letzt Kinder und in manchen Kulturen auch Sklaven.
Die modernen Hochkulturen Aventuriens haben ein deutlich komplexeres System entwickelt, besonders was das Adelssystem und seine verschiedenen Ränge angeht. Diese werden grob in drei Stufen unterschieden: Zum Hochadel gehören das jeweilige Königs- oder Kaiserhaus und die höchsten Regionalherrscher. Zum Adel gehören Grafen und Barone, die Landstriche oder Ortschaften beherrschen. Teile des Niederadels sind Ritter, Edle und Junker, die oftmals lokale Verwaltungsaufgaben übernehmen und besonders im Mittelreich auch einen guten Teil der kaiserlichen Heeresmacht ausmachen.
Unter dem Adel steht das einfache Volk, das aus freien Bürgern, Patriziern und Bauern besteht. Sozial wiederum unter diesen finden sich Unfreie und Sklaven, die durch Schuldknechtschaft oder als Strafe ihre Freiheit verloren haben oder als Kinder von Unfreien oder Sklaven als solche geboren wurden. Auch wenn einige von ihnen durchaus zu Ansehen und Wohlstand gelangen können, gelten sie als rechtlich unmündig und, zumindest bei Sklaven, schlicht als Eigentum.

Sozialer Stand

Stufe	Rang	Beispiele
Stufe 1	Unfrei	Plantagensklave, Gladiator, Sträfling, unfreier Bauer
Stufe 2	Frei	Bürger, Händler, freier Bauer
Stufe 3	Niederadel	Edler, Ritter, Junker
Stufe 4	Adel	Baron, Graf
Stufe 5	Hochadel	Herzog, König, Kaiser

Sozialer Stand in Regeln

Der soziale Stand unterteilt sich in fünf Stufen, und zwar Hochadel, Adel, Niederadel, Frei und Unfrei/Sklave.
Wenn eine Person weder den Vorteil Adel, noch den Nachteil Unfrei/Sklave gewählt hat, gilt sie als Frei.
Diese Stände bilden Stufen:

Bei direkter Interaktion gilt, dass Personen mit höherstufigerem Rang gegenüber Personen mit niederstufigerem Rang Erleichterungen von 1 auf einige Fertigkeitsproben erhalten. Dies gilt üblicherweise für Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Betören (Anbändeln)*, *Einschüchtern*, *Etikette* und *Überreden*. Diese Erleichterung erhält der Held immer dann, wenn sein höherer Rang eine Rolle spielt, beispielsweise bei Verhandlungen oder wenn es hierbei von Vorteil ist, sich in einem möglichst guten Licht zu präsentieren.

Ein zu hoher sozialer Rang kann jedoch auch zu Schwierigkeiten führen.
So kann bei Proben auf *Gassenwissen* oder *Handel (Feilschen)* eine Erschwernis von 1 eingerechnet werden, wenn das Gegenüber von niederstufigerem Rang ist. Kaum ein Gauner würde ausgerechnet einem Adligen helfen wollen, und Händler erwarten bei einem hohen Stand natürlich auch entsprechend prall gefüllte Taschen.
Außerhalb dieses Systems stehen Geweihte und Gildenmagier, die auf ihre Art und Weise auch ein hohes Ansehen genießen und ihren eigenen Rechtsstand haben.

Adel verpflichtet

Ein Adelstitel alleine hilft selten weiter. Erst, wenn man seine adlige Herkunft auch repräsentativ zur Schau stellt, kann man erwarten, ernst genommen zu werden. Seine Mitmenschen gehen schlichtweg davon aus, dass sich ein Adliger auf eine gewisse Art und Weise benimmt und kleidet.
So erwartet man beispielsweise im Mittelreich von einem Ritter, also einem Niederadligen, dass er zu Pferd reist, ordentliche, am besten mit seinem Wappen versehene Kleidung trägt und zumindest ein Schwert oder eine andere standesgemäße Waffe mit sich führt. Tatsächlich ist mit dem Aufblühen des Rittertums unter Kaiserin Rohaja auch die Erwartungshaltung gegenüber Adligen merklich gestiegen, und ein Ritter, der seinen Rang nicht mit dem nötigen Prunk unterstreichen kann, erlangt schnell den Ruf eines Krautjunkers oder Geizhalses. Ist also der soziale Rang aufgrund eines ungehobelten Auftretens und eines heruntergekommenen Aussehens nicht erkennbar, erlangt der Adlige auch keine Erleichterungen oder Erschwernisse.



Zum besseren Verständnis: Es ist egal, wie weit die Stufen des sozialen Rangs zwischen den Personen auseinanderliegen – sobald jemand eine höhere Stufe hat, kann er die entsprechende Erleichterung von 1 bekommen.
Es ist also egal, ob ein Freier mit einem Niederadligen oder einem Adligen interagiert, in beiden Fällen bekommen die Höhergestellten die Erleichterung von 1.

Einfache Geweihte und Magier können in diesem System wie Angehörige der Stufe 3 behandelt werden.

Von Krautjunkern und Hochstaplern

Ein unpassendes Auftreten macht einen Adligen zwar nicht weniger adlig, aber mit zerschlissener Kleidung und zu Fuß kann er kaum ein standesgemäßes Verhalten ihm gegenüber erwarten. Mittelfristig leidet sein Ruf, wenn es sich herumspricht, dass er den nötigen Lebensstandard nicht aufrechterhalten kann oder will. Eine solche Person wird regelseitig von Gleichrangigen als Niederrangiger angesehen. Ein verarmter Ritter unter anderen Rittern mag zwar nicht offen darauf angesprochen werden, aber er wird schnell spüren, dass seine Standeskollegen ihn nicht mit dem gleichen Respekt behandeln wie jemanden, der sich die nötigen repräsentativen Streitrösser, Rüstungen und Zelte leisten kann. Kein Wunder, dass viele Adlige sich lieber bis zum Hals verschulden, als einzugestehen, dass sie sich ihren sozialen Rang eigentlich gar nicht leisten können.

Auf der anderen Seite können selbst Sklaven zu einem gewissen Reichtum gelangen. Doch sollten sie diesen zur Schau stellen und damit einen höheren sozialen Rang zeigen, als sie wirklich besitzen, kann dies ernste Folgen haben. Während in primitiveren Kulturen solches Zuschaustellen von sozialem Aufstieg oftmals in rituellen Kämpfen oder anderen Herausforderungen mündet, die klären sollen, ob die Person ihren neuen Rang zu Recht beansprucht, gilt an vielen zivilisierteren Orten beispielsweise das Tragen nicht standesgemäßer Kleidung als strafbarer Akt. Wer sich gar ganz bewusst und gezielt beispielsweise als Baron ausgibt, obwohl er ein einfacher Handwerker oder gar ein Unfreier ist, muss mit empfindlichen Strafen rechnen, denn er rüttelt damit an der praiosgefälligen Ordnung.

Regeneration

Durch Kämpfe, Gifte, Stürze, Magie und viele andere Ursachen kann die Gesundheit eines Helden leiden. Selbstverständlich will jeder Abenteurer sich so schnell wie möglich von Verletzungen auskurieren, damit er wieder einsatzfähig ist und nicht befürchten muss, durch den nächsten Schwerttreffer zu sterben. Durch die magische Luft Deres kuriert ein Aventurier sich wesentlich schneller aus, als dies irdisch möglich wäre. Und auch Zauberer und Geweihte erhalten durch Ruhe und Regeneration ihre magischen und karmalen Kräfte zurück.

Wenn ein Held Lebens-, Astral- und/oder Karmapunkte verloren hat, kann er in der nächsten Regenerationsphase versuchen, Punkte zurückzugewinnen.

- Eine Regenerationsphase ist eine Ruhe- und Schlafphase von mindestens 6 Stunden Dauer.
- Pro Tag können bis zu zwei Regenerationsphasen genutzt werden.
- Die Grundregeneration beträgt 1W6. Ein Held würfelt für jede reduzierte Energie einzeln, verrechnet das Ergebnis mit den Mali und Boni seiner augenblicklichen Situation und addiert dann den Wert zu seiner Energie. Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Kein Held kann Punkte über den Höchstwert seiner Lebens-, Astral- oder Karmapunkte hinaus ansammeln.
- In der Regenerationsphase muss das Ausruhen allerdings auch möglich sein. Ist die Umgebung unruhig, nass oder kalt, halbiert sich die Regeneration. Bei besonders schlechten Bedingungen wie in einem Sturm oder auf einen Pferderücken gebunden fällt die Regeneration ganz aus.
- Helden, die unter dem Status *Vergiftet* oder *Krank* leiden, können nicht durch die Regenerationsphase regenerieren, so lange die Wirkung des Giftes oder der Krankheit anhält. Heilkräuter, die gegen Gifte und Krankheiten wirken oder Lebenspunkte regenerieren, wirken in den Regenerationsphasen dennoch.

Situation	Regeneration
Grundregeneration für 6 Stunden Schlaf	1W6 LeP/AsP/KaP
Schlechter Lagerplatz, misslungene Probe auf Wildnisleben (Lagersuche)	–1 LeP/AsP/KaP
Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Wache halten/Ruhestörung)	–1 LeP/AsP/KaP
Längere Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Hundswache, nächtlicher Überfall)	–2 LeP/AsP/KaP
Held ist erkrankt/vergiftet	keine LeP-Regeneration
Gute Unterkunft (Einzelzimmer Reisegasthof)	+1 LeP/AsP/KaP
Schlechte Umgebung (feucht, kalt)	Regeneration von LeP, AsP und KaP halbiert
Furchtbare Umgebung (extrem schlechtes Wetter)	Regeneration von LeP, AsP und KaP fällt aus
Pro volle 2 Stein Eisen am Körper (siehe Bann des Eisens Seite 256)	–1 AsP

Beispiel: Layariel hat sich während eines Kampfes verletzt und 15 von ihren 28 Lebenspunkten verloren. Glücklicherweise kann sie sich nach dem Kampf ausruhen und schlafen. Nach insgesamt 6 Stunden kann sie die Regeneration ihrer Regenerationsphase auswürfeln. Ihre Spielerin würfelt mit 1W6 und erzielt als Ergebnis eine 4. In dieser Regenerationsphase regeneriert Layariel also 4 Lebenspunkte. Nach ihrer Ruhephase setzt sie ihre Reise fort und erreicht noch am gleichen Tag eine Stadt, in der sie sich ein Zimmer in einer Herberge mietet und nochmals schläft. Eine zweite Regenerationsphase pro Tag ist erlaubt, und Layariel erhält wegen der guten Unterkunft sogar einen Bonus von 1. Ihre Spielerin würfelt erneut und erzielt eine 6. Somit hat sie 7 (6 + 1) Lebenspunkte regeneriert. Am Ende des Tages hat sie von ihren verlorenen 15 Lebenspunkten also 11 zurückgewonnen.

Weniger Regeneration
Optionale Regel

Die derische Luft ist von Magie durchdrungen, was sich in einer außergewöhnlichen Heilungszeit bemerkbar macht. Selbst schlimmste Verletzungen und Brüche sind innerhalb kurzer Zeit verheilt. Wo ein irdischer Mensch Wochen im Krankenbett zubringen müsste, ist ein derischer Bauer schon wieder erholt und arbeitet auf dem Reisfeld.
Wer jedoch Wert auf irdischen Realismus legt, kann für seine Spielrunde beschließen, dass die Bewohner Deres nur mit 1W3 LeP regenerieren und auch sämtliche Bonuspunkte bei der LeP-Regeneration streichen.
Durch den Einsatz dieser Optionalregel bleibt das Spiel gleich komplex.

Heilung

Da ein Heldenleben gefährlich ist, gilt es oft Schnitte, Verbrennungen und andere Blessuren zu heilen. Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten:

- Die erste ist Regeneration durch das Ausheilen von Wunden. Zusätzlich kann durch die Verwendung von Heilkräutern und des Talents *Heilkunde Wunden (Heilung fördern)* die Heilung beschleunigt werden. Hierzu reicht eine einfache Probe, wobei die QS bei der nächsten Regenerationsphase zusätzlich zur normalen Regeneration zu den Lebenspunkten hinzuaddiert werden. Eine solche Behandlung dauert 15 Minuten.
- Bei der zweiten Möglichkeit kommen von Geweihten gespendete karmale Kräfte, Heilmagie wie der Zauberspruch BALSAM oder alchimistisch hergestellte Heiltränke ins Spiel. Sie können sofort Lebenspunkte zurückgeben.

Letzte Rettung und Tod

Der Tod eines Helden droht, wenn seine Lebenspunkte auf 0 oder darunter gesunken sind.

- Werden seine Verletzungen nicht innerhalb einer Anzahl von Kampfrunden in Höhe seiner Konstitution behandelt, stirbt der Held.
- Sind die Lebenspunkte eines Helden auf 0 oder darunter gesunken, kann der Tod des Patienten vermieden werden, wenn eine Probe *Heilkunde Wunden (Stabilisieren)* gelingt, die um die halben Lebenspunkte unter 0 erschwert ist. Eine solche Behandlung dauert etwa 15 Minuten und bei Gelingen der Probe rettet sie den Patienten vom Rande des Todes.

Die Probe kann unterbrochen werden, um z.B. Verbandszeug oder ähnliche Gegenstände zu holen. Um genau zu sein: Dieser Vorgang zählt als Teil der Probe.

Die Lebensenergie des Patienten steigt auf 1 LeP. Dieser Vorgang wird Stabilisieren genannt.
- Wird die Behandlung vor dem Ablauf der durch den Konstitutionswert angegebenen Frist begonnen, kann der Held gerettet werden. Wird der Helfer jedoch dabei unterbrochen, überlebt der Patient danach nur noch die verbliebenen Kampfrunden. Misslingt die Probe, stirbt der Held.
- Fällt seine Lebensenergie unter den negativen Wert der Konstitution, stirbt der Held augenblicklich.

Schadensquellen

Neben dem Kampf können aventurische Helden durch Gifte, Krankheiten, Stürze, Feuer und etliche weitere Möglichkeiten Schaden nehmen oder gar sterben. Nachfolgend sind einige dieser Schadensquellen behandelt – und wie dein Held ihnen entgehen kann.

Sturzschaden

Wann immer ein Held von einem Hausdach, einer Felswand oder einem Pferd fällt, muss er damit rechnen, sich blaue Flecken, eine Verstauchung oder eine schlimmere Verletzung zuzuziehen.

- Für jeden Schritt Höhe, den ein Held stürzt, wird 1W6 gewürfelt und die Gesamtsumme mit den untenstehenden Boni und Mali verrechnet. Negativergebnisse werden als 0 gewertet.
- Um den Sturzschaden zu verringern, kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* ablegen. Der Sturzschaden wird um QS x 2 verringert.
- Rüstungen helfen beim Sturzschaden nach Meisterentscheid.

Sturzschaden

Art	Beispiel	Schaden
Weicher Boden	Heu, Schlamm, Schnee, Wasser	–1 bis –4 SP
Normaler Boden	Erdboden, Kisten	+/–0
Harter Boden	Steine, Marmor, fiese Splitter	+1 bis +4 SP
Sturz vom Pferd		wie ein Sturz aus 2 Schritt Höhe
Sturz vom Pferd (Galopp)		wie ein Sturz aus 3 Schritt Höhe

Beispiel: Geron fällt von einem Dach 5 Schritt in die Tiefe. Der Meister würfelt den Schaden aus: 5W6. Außerdem werden noch 2 TP addiert, weil der Boden sehr hart ist. Der Meister teilt Gerons Spieler mit, dass sein Held nach dem Auswürfeln und Addieren 17 SP erleiden würde. Zum Glück gelingt es Gerons Spieler, bei der Probe auf Körperbeherrschung (Springen) *8 FP übrigzubehalten und so den Schaden zu reduzieren. Nun erleidet Geron nur noch 9 SP (17 – 8 = 9).*

Feuer- und Säureschaden

Kommt eine Person mit Feuer oder Säure in Berührung, verbrennt oder verätzt sie sich. Die Höhe des Schadens, den sie hierdurch erleidet, hängt davon ab, wie lange sie mit dem Feuer oder der Säure in Berührung gekommen ist und wie viel Fläche ihres Körpers der Wirkung ausgesetzt war. Regelseitig wird hierbei zwischen einer kleinen Fläche, beispielsweise einer Hand oder einem Fuß, einer großen Fläche, beispielsweise den Beinen oder dem Torso, oder aber dem ganzen Körper unterschieden. Die Person erhält jede Kampfrunde Schaden, bis sie dem Feuer entkommen kann.

Bei besonders großer Hitze, beispielsweise in einer Schmiedeesse, oder bei starken Säuren wie Königswasser, das selbst Gold aufzulösen vermag, verdoppelt sich der erlittene Schaden.

Brennende Personen

Menschen sind nicht brennbar, und auch aventurische Kleidung mag glimmen und verkohlen, geht aber nicht ohne weiteres in Flammen auf.

Anders sieht es jedoch aus, wenn eine Person beispielsweise mit einer brennenden Flüssigkeit übergossen wird. In einem solchen Falle erleidet sie den Status *Brennend* (siehe Seite **35**).

Um ein so entstehendes Feuer zu löschen, ist eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung* nötig. Diese wird bei einer kleinen Fläche ohne Erschwernis abgelegt. Bei einer großen betroffenen Fläche ist sie um 1 erschwert, steht die Person komplett in Flammen, sogar um 2. Die Probe kann jede Kampfrunde einmal abgelegt werden.

Auch Helfer können für die brennende Person die Probe ablegen. Es ist aber auch hierbei nur insgesamt eine Probe pro Kampfrunde und brennender Person erlaubt.

Das Löschen mit Wasser, Sand oder anderen Hilfsmitteln funktioniert ebenfalls. Ob hierbei eine Probe notwendig ist und wie lange es dauert, bis der Held gelöscht werden kann, entscheidet der Meister.

Wurde die Person mit einer Säure übergossen, gelten die gleichen Regeln, jedoch ist hier zwingend eine ausreichende Menge Wasser oder andere passende Hilfsmittel nötig, um die Säure abzuwaschen oder zu neutralisieren. Ohne diese darf keine Probe auf *Körperbeherrschung* abgelegt werden.

Feuer- und Säureschaden

Art	Schaden
Kleine Fläche betroffen	1W3 SP pro KR
Große Fläche betroffen	1W6 SP pro KR
Ganzer Körper betroffen	2W6 SP pro KR
Große Hitze oder sehr starke Säure	SP verdoppelt

Erstickungsschaden

Wann immer der Held keine Luft mehr bekommt, er also beispielsweise ertrinkt oder er sich in einem Raum ohne Luft aufhält, werden die Regeln von Erstickungsschaden angewandt.

- Nach jeweils 25 Kampfrunden erhält der Held eine Stufe des Zustands *Betäubung*.
- Unabhängig davon erleidet der Held nach Konstitution in Minuten pro Kampfrunde 1W6 SP durch Ersticken.

Unter Wasser tritt dieser Schaden schon vorher auf, da man Wasser schluckt.

Langsamer Tod

Beim Ersticken verliert man zunächst langsam, aber sicher das Bewusstsein (simuliert durch den Zustand *Betäubung* nach jeweils 25 Kampfrunden).

Danach erst stirbt man, wenn man weiterhin keine Luft zum Atmen hat (nach KO in Minuten 1W6 SP pro Kampfrunde).

Gifte

Wenn ein Held vergiftet wird, muss der Spielleiter für das Gift eine Giftprobe würfeln. Bei dieser Probe kommt es besonders auf die Stufe des Giftes an: Die drei Eigenschaften des Giftes sind jeweils 10+Stufe und der Fertigkeitswert des Giftes entspricht seiner Stufe. Modifiziert wird die Probe durch die Seelenkraft oder Zähigkeit des Opfers, je nachdem, was bei dem jeweiligen Gift angegeben ist. Gelingt die Giftprobe, kommen die vollen Auswirkungen des Giftes zum Tragen. Bei Misslingen werden die Giftauswirkungen abgeschwächt und die Angaben hinter dem Schrägstrich der Giftwerte benutzt.

Die Giftmenge der vorgestellten Gifte reicht aus, um Wesen der Größenkategorie mittel zu vergiften. Größere Wesen müssen einer entsprechend ihrer Statur größeren Menge ausgesetzt sein. Gifte können nicht während eines Kampfes auf eine Waffe aufgetragen werden. Ein vergifteter Held erhält den Status *Vergiftet*.



Gifterklärungen
Stufe: Giftstufe des Giftes
Art: Waffengifte müssen durch SP in den Blutkreislauf eindringen, Einnahmegift können als Waffengifte verwendet werden oder können über das Essen aufgenommen werden, Atemgifte müssen eingeatmet werden, bei Kontaktgiften reicht eine Berührung aus. Außerdem sind Gifte unterteilt in tierische, pflanzliche, alchimistische und mineralische Gifte.
Widerstand: Zähigkeit oder Seelenkraft als Modifikator für das Gift
Wirkung: die genaue Wirkung des Giftes
Beginn: Wann fängt die Wirkung des Giftes an? Prinzipiell entfaltet ein Gift immer zu Beginn einer Kampfrunde seine Wirkung.
Dauer: Wie lange hält die Wirkung an?
Kosten: Preis in Silbertalern für eine Portion

Kurze Wirkung von Waffengiften
Waffengifte müssen im Regelfall kurz vor dem Kampf auf die Waffe aufgetragen werden (denn das Gift bleibt nie lange an einer Waffe haften) und entfalten ihre Wirkung nur beim ersten nicht verteidigten Treffer. Das bedeutet, wenn die vergiftete Waffe nicht den RS des Gegners bei einem ersten Treffer durchdringt, hat das Gift bei einem nächsten Treffer keine Wirkung. Länger als 5 durchgeführte Angriffe mit einer vergifteten Waffe bleibt zudem kein Gift haften.
Außerdem kann man nur sinnvoll Waffen vergiften, die über eine Klinge verfügen oder die sich zum Stechen eignen. Stumpfe Waffen wie Keulen eignen sich einfach nicht dafür, Verletzungen zu verursachen, bei denen Gift in den Blutkreislauf geraten kann.
Im Kampf kann kein Gift auf eine Waffe aufgetragen werden.

Halbbarkeit von Giften
Gifte sind nicht unbegrenzt haltbar. Als Faustregel gilt, dass Gifte nach drei Monaten automatisch nur noch die Wirkung hinter dem Schrägstrich, also die deutlich schwächere Wirkung zeigen. Nach sechs Monaten ist ein Gift wirkungslos.

Heilkunde Gift
Durch das Talent *Heilkunde Gift* (erschwert durch die Giftstufe) kann der Anwender mehr über die Wirkungsweise erfahren und kennt ein eventuell verfügbares Gegenmittel.



Arax
Ein destilliertes Spinnengift
Stufe: 3
Art: Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 2 Stufen *Paralyse* / 1 Stufe *Paralyse*
Beginn: 10 Minuten
Dauer: 1 Tag / 12 Stunden
Kosten: 100 Silbertaler

Kelmon
Ein von einer fleischfressenden Pflanze gewonnenes Jagdgift
Stufe: 2
Art: Kontakt- und Waffengift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 4W6 SP; 4 Stufen *Paralyse* / 2W6 SP; 1 Stufe *Paralyse*
Beginn: 5 KR
Dauer: 30 Minuten / 15 Minuten
Kosten: 300 Silbertaler

Tulmadron
Ein aus Mineralien gewonnenes Gift
Stufe: 4
Art: Einnahme- und Waffengift, mineralisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6 SP/KR, Halluzinationen (1 Stufe *Verwirrung*), Schmerzen (2 Stufen *Schmerz*) / 1W3 SP/KR; leichte Schmerzen (1 Stufe *Schmerz*)
Beginn: 20 KR
Dauer 50 KR / 25 KR
Kosten: 1.250 Silbertaler

Wurara
Ein aus Höllenkraut gewonnenes Gift
Stufe: 2
Art: Einnahme- und Waffengift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6 SP/Stunde, Sinnestäuschungen (2 Stufen *Verwirrung*) / 1W3 SP/Stunde, leichte Sinnestäuschungen (1 Stufe *Verwirrung*)
Beginn: 3 Kampfrunden
Dauer 4 Stunden / 2 Stunden
Kosten: 100 Silbertaler

Beispiel: Rowena wurde im Kampf von einer mit Wurara vergifteten Waffe getroffen. Sie erleidet 3 Schadenspunkte. Das Waffengift ist nun in ihrem Blutkreislauf und der Meister muss eine Giftprobe ablegen, die um Rowenas Zähigkeit von +2 erschwert ist. Gewürfelt wird auf 12er Werte (Giftstufe 2 + 10), als FW steht dem Gift seine Stufe von 2 zur Verfügung. Durch die Zähigkeit sinken die 12er-Werte aber auf 10. Dennoch gelingt die Probe. Die schweren Auswirkungen des Giftes werden eintreten: 1W6 SP/Stunde, 2 Stufen Verwirrung.

Krankheiten

Die Regeln zu Krankheiten funktionieren ähnlich wie die von Giften. Bei einer Infektion legt der Spielleiter für die Krankheit eine Krankheitsprobe ab. Bei dieser Probe kommt es besonders auf die Stufe der Krankheit an: Die drei Eigenschaften der Krankheit sind jeweils 10+Stufe und der Fertigkeitswert der Krankheit entspricht ihrer Stufe. Modifiziert wird die Probe durch die Seelenkraft oder Zähigkeit des Opfers, je nachdem, was bei der jeweiligen Krankheit angegeben ist.

Gelingt die Krankheitsprobe, kommen die vollen Auswirkungen der Krankheit zum Tragen. Bei Misslingen werden die Symptome abgeschwächt und die Angaben hinter dem Schrägstrich der Krankheitswerte benutzt.

Die Krankheit bricht immer erst nach einer bestimmten Zeit, der sogenannten Inkubationszeit aus. Dies ist der Zeitraum zwischen Ansteckung und Ausbruch der Krankheit. Ein kranker Held erhält den Status *Krank*.

Krankheitserklärungen

Stufe: die Stufe der Krankheit
Verlauf: der Krankheitsverlauf im Detail
Widerstand: Zähigkeit oder Seelenkraft als Modifikator für die Krankheit
Inkubationszeit: Nach welchem Zeitraum nach der Ansteckung bricht die Krankheit aus?
Schaden: Schaden, der durch die Krankheit verursacht wird
Dauer: die Dauer der Krankheit
Ursachen: Durch was wird die Krankheit verursacht? Hier kann der Meister mit einem W20 würfeln, um festzustellen, ob sich ein Held infiziert. Ist der Wurf erfolgreich, ist der Held von der Krankheit infiziert und es erfolgt eine Krankheitsprobe.
Behandlung: Methoden, um den Krankheitsverlauf abzumildern
Gegenmittel: Gegenmittel, um die Krankheit zu stoppen

Heilkunde Krankheit

Das Talent *Heilkunde Krankheit* (erschwert durch die Krankheitsstufe) kann dabei helfen, eine Krankheit besser zu überstehen. Eine erfolgreiche Probe offenbart Behandlungsmethoden und Gegenmittel.

Flinker Difar

Stufe: 1
Verlauf: Beim Flinken Difar, auch Darmfraisch genannt, handelt es sich um eine Durchfallerkrankung, die mit Mattigkeit einhergeht.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 1 Tag
Schaden: 1W3 SP pro Tag, Mattigkeit (1 Stufe *Betäubung*) / 1 SP pro Tag
Dauer: 4 Tage / 2 Tage
Ursachen: verdorbene Lebensmittel (1-16 auf W20, 80 %), dauerhaft mangelnde Hygiene (1 auf W20, 5 %), Nähe eines Kranken (1-5 auf W20, 25 %)
Behandlung: Bettruhe, Hausmittel, viel Flüssigkeit, dadurch wird der Verlauf um 1 Tag reduziert
Gegenmittel: –

Lutanas

Stufe: 3
Verlauf: Der Erkrankte erleidet starke Beklemmung, Atemnot und Angstzustände.
Widerstand: Seelenkraft
Inkubationszeit: 2 Tag
Schaden: 1W6 SP pro Tag, Angstzustände (1 Stufe *Furcht* pro 6 Stunden) / 1 SP pro Tag, (1 Stufe *Furcht*)
Dauer: 7 Tage / 3 Tage
Ursachen: Biss eines Erkrankten (1-6 auf W20, 30 %)
Behandlung: seelische Betreuung, *Heilkunde Seele*, erschwert um Krankheitsstufe, pro 3 FP sinkt die *Furcht* um eine Stufe
Gegenmittel: Blütenstaub einer Lulanie als Trank: War die Krankheitsprobe erfolgreich und nahm die Krankheit den schlimmeren Verlauf, nimmt sie nach der Verabreichung den weniger schlimmen Verlauf; war die Probe der Krankheit misslungen, wird die Krankheit sofort geheilt.

Rascher Wahn

Stufe: 5
Verlauf: Am ersten Tag heftiges, unkontrolliertes Zucken, darauf folgend Anfälle grundlosen Zorns und ungezielter Gewaltausbrüche. Am zweiten Tag Raserei mit anschließendem Koma.
Widerstand: Seelenkraft
Inkubationszeit: 3 Tage
Schaden: 1W3 SP pro Tag, am ersten Tag Schüttellähmung (1 Stufe *Paralyse*) Proben auf *Willenskraft* bei den Schlechten Eigenschaften Rachsucht und Jähzorn sind um 5 erschwert. Ab dem zweiten Tag Raserei (der Held bekommt, so lange er an Raschem Wahn leidet, die Schlechte Eigenschaft Jähzorn; außerdem den Nachteil *Blutrausch*; leidet der Held bereits unter Jähzorn, sind seine Proben auf *Willenskraft,* um nicht in Jähzorn zu verfallen, um zusätzlich 2 erschwert), Koma (1 Stufe *Betäubung* pro 3 Stunden) / 1 SP pro Tag, Schüttellähmung (1 Stufe *Paralyse*) und es misslingen Proben auf *Willenskraft* bei den Schlechten Eigenschaften Rachsucht und Jähzorn automatisch.
Dauer: 7 Tage / 3 Tage
Ursachen: Tempelfrevel (1 auf W20, 5%), Tempelfrevel an Hesinde (1-4 auf W20, 20%)
Behandlung: Fürbitten durch Geweihte, insbesondere die Hesindes. Fixierung des Erkrankten.
Gegenmittel: Blütenstaub einer Lulanie als Trank: War die Krankheitsprobe erfolgreich und nahm die Krankheit den schlimmeren Verlauf, nimmt sie nach der Verabreichung den weniger schlimmen Verlauf; war die Probe der Krankheit misslungen, wird die Krankheit sofort geheilt.

Sumpffieber oder Brabaker Schweiß
Stufe: 3
Verlauf: Wahnvorstellungen, panische Angst, dann nach einigen Stunden einsetzender, lang andauernder Halbschlaf, Fieberschübe, die am dritten Tage ihren Zenit erreichen und danach wieder abflauen. Der Kranke ist die meiste Zeit bewusstlos.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 1 Tag

Es gibt beim Schaden keinen leichten Verlauf der Krankheit, aber dafür endet die Krankheit einfach früher, was auch weniger Schaden für den Helden bedeutet.

Schaden: Am 1. Tag 1W6 SP, am 2. Tag 2W6 SP, am dritten Tag 3W6 SP, am vierten Tag 2W6 SP und am fünften Tag 1W6 SP. Der Kranke erleidet pro 3 Stunden eine Stufe *Betäubung*. Am ersten Tag werden eventuell Ängste (siehe Nachteil) ausgelöst.
Dauer: 5 Tage / 3 Tage
Ursachen: Bisse von Sumpfgeziefer (1 auf W20, 5 %), Moskitostiche (1 auf W20, 5 %), Pflege eines Erkrankten (1 auf W20, 5 %)
Besonderheiten: Am Sumpffieber kann man nur einmal im Leben erkranken. Danach erhält der Held kostenlos den Vorteil Immunität (Sumpffieber).
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger)
Gegenmittel: frische oder getrocknete und wieder aufgeweichte Donfstengel zerkauen (Dauer –2 Tage)

Zorganpocken
Stufe: 5
Verlauf: An den ersten beiden Tagen helle, erbsengroße Pocken am ganzen Körper, danach Rotfärbung der Pocken, steigendes Fieber, Übelkeit, körperliche Schwäche. Anschwellen der Pocken mit eitriger Flüssigkeit. Am 13. Tag Aufbrechen der Pocken mit gleichzeitigem starken Fieberschub. Übersteht der Erkrankte diese Phase, heilen die Pocken ab und bilden Narben.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 13 Tage
Schaden: Ab dem 3. Tag 1W6 SP pro Tag, Körperliche Schwäche (3 Stufen *Betäubung*). Am 13. Tag 2W6 SP / Ab dem 3. Tag 1W6 SP pro Tag, Körperliche Schwäche (2 Stufen *Betäubung*)
Dauer: 13 Tage / 5 Tage
Ursachen: gilt als Fluch des Namenlosen, Kontakt mit einem Kranken (1-2 auf W20, 10 %), Pflege eines Kranken (1-10 auf W20, 50 %)
An Zorganpocken kann man nur einmal im Leben erkranken. Bei schwerem Verlauf senken die Narben das Aussehen des Erkrankten um eine Stufe (z.B. von normal auf *Hässlich I* oder von *Gutaussehend II* auf *Gutaussehend I*).
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger), Gulmondtee senkt die Schadenswirkung am 13. Tag auf 1W6 SP
Gegenmittel: Bestreichen der Pocken mit Xordaiabsud.
War die Krankheitsprobe erfolgreich und nahm die Krankheit den schlimmeren Verlauf, nimmt sie nach der Verabreichung den weniger schlimmen Verlauf; war die Probe misslungen, wird die Krankheit sofort geheilt und die Pocken heilen ab.

Beispiel: Mirhiban hat verdorbene Lebensmittel gegessen und der Meister hat ausgewürfelt, ob sie deshalb am Flinken Difar erkrankt (1-16 auf W20). Sie erkrankt und der Meister muss nun eine Krankheitsprobe ablegen. Die Eigenschaftswerte der Krankheit sind 11 (1 wegen der Krankheitsstufe + 10 = 11), als FW zählt die Krankheitsstufe von 1. Mirhiban hat eine schlechte Zähigkeit von –2, sodass die Probe für die Krankheit um 2 erleichtert ist. Dennoch misslingt die Probe, sodass Mirhiban nach der Inkubationszeit die weniger schlimmen Auswirkungen hinter dem Schrägstrich erdulden muss.

Heilpflanzen

Gegen Blutungen, Gifte und Krankheiten gibt es eine Vielzahl von Heil- und Behandlungsmitteln. Sie helfen einem Helden in der Regel bei der Regeneration von Lebenspunkten. Allerdings gibt es auch Heilpflanzen, die gegen Vergiftungen und Krankheiten ein Heilmittel darstellen oder eine besondere Wirkung haben. An dieser Stelle kannst du eine kleine Auswahl der wichtigsten Heilkräuter finden.

Heilkrauterklärungen
Suchschwierigkeit: Dies ist der Modifikator für die Probe auf *Pflanzenkunde (Heilpflanzen)*, wenn ein Held nach dem Heilkraut sucht. Er muss eine Suchprobe ablegen, nur bei Gelingen kann er eine Pflanze finden. Ob eine Pflanze in dem Suchgebiet überhaupt existiert, entscheidet der Meister.
Bestimmungsschwierigkeit: Um eine Pflanze richtig zu bestimmen, ist ebenfalls eine Probe auf *Pflanzenkunde (Heilpflanzen)* notwendig. Jede Pflanze verfügt über einen eigenen Modifikator für diese Probe. Sollte eine Pflanze bereits bekannt sein und ein Held sucht nach ihr, dann entfällt diese Probe vollständig. Sie ist nur dann relevant, wenn ein Held eine Pflanze entdeckt und bestimmen will, was er da gerade gefunden hat.
Anwendungen: Die Menge an Pflanzenmaterial, die man durch die Suchprobe findet. Für jede QS findet ein Suchender eine bestimmte Menge an Anwendungen. Die Stufen sind jeweils durch einen Strich abgetrennt. Eine Angabe 1/2/4/6/8/10 bedeutet beispielsweise, dass ein Held bei QS drei insgesamt 4 Anwendungen des Heilkrauts findet. Jede Anwendung reicht für eine Person einmal aus.
Wirkung: Unter diesem Punkt ist die Wirkung der Pflanze beschrieben. Die Wirkung von Heilkräutern ist nicht kumulativ; pro Regenerationsphase kann man nur von dem ersten zu sich genommen Kraut profitieren. Gleiches gilt für das Einnehmen von mehr als einer Anwendung des gleichen Heilkrauts (es sei denn, es ist explizit bei der Beschreibung erwähnt, dass es doch möglich ist).

Preis: Der Preis unterteilt sich in zwei Angaben. Die erste Angabe ist der Wert für eine rohe Grundmenge pro Anwendung. Die zweite Angabe ist der Preis, wenn ein Held eine Anwendung der Pflanze bei einem Alchimisten oder Kräuterhändler kaufen möchte.

Haltbarkeit
Wir haben an dieser Stelle darauf verzichtet, die Haltbarkeit für jedes Heilkraut anzugeben, da es sehr viel Aufwand als Spieler oder Meister erfordert, festzuhalten, wann eine Heilpflanze nicht mehr haltbar ist. Stattdessen kannst du einfach davon ausgehen, dass jedes Heilkraut getrocknet, eingelegt oder sonstwie verarbeitet, drei Monate haltbar ist.

Alraune
Die Alraune ist eine Wurzel, deren Form an ein humanoides Wesen erinnert. Sie ist selten, wächst aber fast überall. Der Legende nach entstehen Alraunen dort, wo jemand durch ein Gewaltverbrechen zu Tode gekommen ist.
Suchschwierigkeit: –3
Bestimmungsschwierigkeit: –2
Anwendungen: 1/1/1/1/1/1
Wirkung: Alraunen werden vor allem in der Alchimie verwendet.
Preis: 3 / 5 Silbertaler

Axordabaum
Der bis zu 40 Schritt hohe Axordabaum findet sich nur auf Maraskan in Höhen über 1.000 Schritt, wobei er auch dort ein seltener Anblick ist. Der Baum selbst ist außer als Bauholz relativ nutzlos, aus seiner Rinde, in einem speziellen Verfahren gekocht, kann man jedoch Xordaiabsud gewinnen, der Zorganpocken zu heilen vermag.
Suchschwierigkeit: –3
Bestimmungsschwierigkeit: 0
Anwendungen: 1/1/1/1/2/2
Wirkung: Gegenmittel gegen Zorganpocken
Preis: 16 / 80 Silbertaler (solange kein akuter Bedarf herrscht); beim Ausbruch von Zorganpocken leicht mit Gold aufgewogen

Donf
Diese gut einen Schritt lange Heilpflanze wächst üblicherweise in Sümpfen und Flussauen. Sie besteht aus einem fingerdicken Stängel und einer einzelnen violetten Blüte. Zur Haltbarmachung wird sie oft in Alkohol eingelegt oder getrocknet.
Suchschwierigkeit: 0
Bestimmungsschwierigkeit: +3
Anwendungen: 1/1/2/2/3/3
Wirkung: Gegenmittel gegen Sumpffieber
Preis: 2 / 4 Silbertaler



Egelschreck
Egelschreck wird benutzt, um kleine Blutungen zu stillen, vor allem aber um lästige Insekten zu vertreiben. Eine Egelschreck-Salbe gehört zur Standardausrüstung eines jeden Dschungel- oder Maraskanreisenden. Egelschreck wächst überall zwischen Lowangen und Selem.
Suchschwierigkeit: 0
Bestimmungsschwierigkeit: 0
Anwendungen: 4/4/5/5/5/6
Wirkung: vertreibt Parasiten
Preis: 4 / 12 Silbertaler

Gulmond
Als Aufputschmittel und Wachhalter sind die Blätter des Guldmondstrauchs recht beliebt. Die Sträucher wachsen in den Steppen und Wäldern des Nordens. Wirksam sind hauptsächlich die gut handtellergroßen, fleischigen Blätter, die entweder frisch zerkaut oder getrocknet und als Tee aufgegossen werden.
Suchschwierigkeit: –2
Bestimmungsschwierigkeit: 0
Anwendungen: 2/2/3/3/3/4
Wirkung: 1 Anwendung lässt den Konsumenten 12 Stunden lang die Abzüge von zwei Stufen *Betäubung* ignorieren. Bei Stufe IV wird der Konsument dennoch handlungsunfähig.
Preis: 6 / 6,2 Silbertaler

Lulanie

Die roten Blüten der Lulanie, einer im Schatten der dichten, mittelaventurischen Wälder vorkommenden Blume, sollen nicht nur gegen Magenverstimmung, sondern auch gegen alle Arten von Tobsuchtsanfällen helfen. Sie blüht den ganzen Sommer über und gilt daher auch als wichtiges Heilmittel gegen Lutanas und Raschen Wahn.

Suchschwierigkeit: 0
Bestimmungsschwierigkeit: +1
Anwendungen: 1/1/1/1/2/2
Wirkung: Gegenmittel gegen Lutanas und Rascher Wahn
Preis: 5 / 10 Silbertaler

Wirselkraut

Die grünweißen Blätter des grasartigen Wirselkrauts sind auf den Steppen und Wiesen zwar häufig anzutreffen, aber relativ schwierig von anderen Gräsern zu unterscheiden. Es wird zur Heilung als Verband oder Tee genutzt.

Suchschwierigkeit: –1
Bestimmungsschwierigkeit: –2
Anwendungen: 3/3/3/4/4/5
Wirkung: pro Anwendung 1 LeP zusätzlich bei der nächsten Regeneration, maximal jedoch 3 pro Regenerationsphase zusätzlich.
Preis: 2 / 2,2 Silbertaler

Hitze und Kälte

Meist gehört die Beschreibung des aventurischen Klimas zum Ambiente, auch wenn ein lauer Sommertag für die Helden angenehmer ist als strömender Regen. Wenn sie jedoch in den eisigen Norden oder durch den heißen Wüstensand der Khôm ziehen, kann das Klima selbst gefährlicher sein als Firunsbären oder Wüstenräuber. Für diese Fälle extremer Kälte und quälender Hitze sind folgende Regeln konzipiert.

Große Kälte

Die Weiten des hohen Nordens haben schon vielen Wanderern den Tod gebracht, die die Gefahren der Kälte unterschätzt haben. Während ein Wintermorgen, der gerade mal Raureif und dünnes Eis auf Pfützen entstehen lässt, ohne die richtige Kleidung auf Dauer unangenehm werden kann, führt ein Schneesturm bei niederhöllischer Kälte sehr schnell in Borons Hallen.

Um dies abzubilden, werden in der folgenden Tabelle vier Stufen großer Kälte unterschieden, die unterschiedlich schnell zu verschiedenen Folgen von Unterkühlung führen. Nach jedem Intervall erhält der Held eine Unterkühlungsstufe, bis er Stufe 4 erreicht hat. Danach droht er zu erfrieren. Oder einfach gesagt: Wenn Kälteestufe – Kälteschutzstufe* + weitere Modifikatoren über 0 steigt, beginnt der Held zu unterkühlen. Je höher dieser Wert ist, desto schneller geschieht dies.

Schutz vor Unterkühlung

Das einfachste Mittel gegen Unterkühlung ist passende, warme Kleidung. Kleidung lässt sich hierbei in drei Kategorien einteilen. Dicke Wollsachen oder andere leichtere Winterkleidung senkt die Kältestufe um 1. Zusätzlich dazu getragen senkt ein Fellmantel mit Mütze und Handschuhen oder ähnlich dicke Kleidung die Kältestufe schon um 2, was einen unter normalen Umständen auch eine Weidener Winternacht gut überstehen lässt. Die Nivesen als Volk des hohen Nordens haben für extremere Kälte mit dem Anaurak, einer aus Robben- oder Karenfell genähten, winddichten und sehr warmen Jacke, meist kombiniert mit gefütterten Stiefeln, gefütterten Hosen und Unterkleidung eine solide Bekleidung entwickelt, die die Kältestufe um 3 senkt und auch den widrigen Temperaturen den nördlichen Steppen trotzt.

Wird die Kleidung durchnässt, beispielsweise weil der Held in Eis einbricht, verliert die Kleidung ihre Schutzwirkung und die Kältestufe steigt zudem um 1, bis der Held wieder trocken ist. Auch starker Wind erhöht die Kältestufe um 1, ein handfester Schneesturm sogar um 2. Hierbei kann die Kältestufe 4 nicht überschritten werden. Wer einem solchen Sturm ohne Schutz ausgeliefert ist, findet schnell einen eisigen Tod.

Kältetabelle

Kältestufen/Intervalle der Unterkühlung	
Stufe 1	10 bis 0 Grad/ 1 Stufe pro 5 Stunden
Stufe 2	0 bis –25 Grad/ 1 Stufe pro 1 Stunde
Stufe 3	–25 bis –50 Grad/ 1 Stufe pro 10 Minuten
Stufe 4	ab –50 Grad/ 1 Stufe pro 1 Minute

Modifikatoren der Kältestufen

Modifikatoren der Kältestufen
Dicke Wollsachen (–1)
Schützende Winterkleidung mit Mütze und Handschuhen (–2)
Anaurak und winddichte, gefütterte Kleidung (–3)
Wind (+1)
Schneesturm (+2)
Durchnässt (+1), kein Kälteschutz durch nasse Kleidung

* Kleidungsstufen schützen vor Kälte. Aber auch sie sind bei extremen Temperaturen kein Garant zu überleben.



Unterkühlungsstufen

Unterkühlungsstufen Effekt
Stufe 1 *Paralyse* +1, *Verwirrung* +1
Stufe 2 *Verwirrung* +1
Stufe 3 *Paralyse* +2, *Verwirrung* +1
Stufe 4 Bewusstlosigkeit, Scheintod, Verlust von 1W6 LeP pro Minute

Von Unterkühlung erholen
Ist ein Held unterkühlt, braucht es einige Zeit, bis er sich hiervon erholt hat. Pro Regenerationsphase in warmer und trockener Umgebung kann er eine Stufe Unterkühlung abbauen.

Beispiel: Arbosch verlässt an einem milden Wintertag seine Hütte, um auf die Jagd zu gehen. Passend zum Wetter hat er sich warm angezogen. Seine Kleidung senkt die Kältestufe um 1 und hebt damit die aktuell herrschende Kältestufe des Wetters auf (1 – 1). Arbosch kann sich daher unbeschadet im Freien bewegen. Leider bemerkt er dabei nicht, dass das Wetter umzuschlagen beginnt. In kurzer Zeit fällt die Temperatur unter den Gefrierpunkt und ein Sturm zieht auf. Zum Glück findet er im letzten Moment vor dem Sturm Schutz hinter der Wurzel eines umgestürzten Baumes. Die frostigen Temperaturen erreichen aber auch an diesem geschützten Ort noch Kältestufe 2. Hierfür ist seine Kleidung nicht ausgelegt, sodass er nun die Folgen der Kältestufe 1 (2 – 1) ertragen muss. Verharrt er den Tag über in dem Erdloch, erleidet er nach 5 Stunden die erste Stufe Unterkühlung. Die Kälte lässt seine Muskeln unkontrolliert zittern und seine Zähne fangen an zu klappern. Auch sein Geist beginnt sich zu trüben. Er erleidet so eine Stufe Paralyse und eine Stufe Verwirrung. Bleibt er bis zu den Abendstunden, also 10 Stunden, erreicht er die zweite Stufe der Unterkühlung und erhält damit eine weitere Stufe Verwirrung. *Das Zittern hört auf und das Gefühl von Wärme breitet sich in seinem Körper aus. Arbosch droht langsam zu erfrieren, ohne es wirklich zu merken. Entscheidet er sich hingegen dazu, sein Glück zu versuchen und durch den Schneesturm den Weg zurück zur Hütte zu suchen, ist er Kältestufe 3 ausgesetzt (2 Kältestufen durch die Umgebungstemperatur + 2 Kältestufen durch den Sturm abzüglich 1 durch seine einfache Wollkleidung). Kämpft er sich so durch das Schneechaos, erleidet er alle 10 Minuten eine Stufe Unterkühlung. Hat er nicht binnen 40 Minuten einen sicheren und warmen Zufluchtsort gefunden, wird er bewusstlos und droht zu erfrieren.*

Große Hitze

Einen langsamen Tod beschert die Wüste Khôm all denen, die sie unterschätzen. Sowohl die Hitze selbst, aber auch der Durst kann einen Helden um den Verstand und um das Leben bringen.

Schlagen sich Helden durch Dschungel oder Wüste, spielt neben der Hitze zudem auch die sengende Sonne, und besonders in den Urwäldern des Südens, die Feuchtigkeit der Luft eine Rolle, die den Schweiß aus den Poren treibt. Um dies abzubilden, werden in der folgenden Tabelle vier Stufen großer Hitze unterschieden, die unterschiedlich schnell zu verschiedenen Folgen von Überhitzung und Verdursten führen können. Nach jedem Intervall erhält der Held eine Überhitzungsstufe, bis er Stufe 4 erreicht hat. Danach wird er von der Hitze dahin gerafft und verdurstet schlussendlich. Oder einfach gesagt: Wenn Hitzestufe – Wasserversorgung + weitere Modifikatoren über 0 steigt, beginnt der Held zu verdursten. Je höher dieser Wert ist, desto schneller geschieht dies.

Schutz vor Überhitzung und Verdursten
Neben leichter Bekleidung und einer Kopfbedeckung benötigt ein Held in der Wüste oder dem Dschungel schlichtweg genug Trinkwasser, um die quälende Hitze zu überstehen.

Rowena aus dem Überwals



Hat er mindestens 1 Liter pro Tag zur Verfügung, sinkt die Hitzestufe um 1. Hat er sogar 2,5 Liter am Tag, sinkt sie um 2, und bei mindestens 5 Litern pro Tag sogar um 3. Damit lassen sich auch Temperaturen von bis zu 55 Grad dauerhaft unbeschadet überstehen. Ist der Held zu körperlicher Anstrengung gezwungen, steigt die Hitzestufe um 1. Ist er dabei auch noch ungeschützt der Sonne ausgesetzt, steigt sie um weitere 1. Zu guter Letzt ist auch das feuchtschwüle Klima des Dschungels wenig hilfreich. In einem solchen Klima steigt die Hitze um 1 weitere Stufe.

Hitzetabelle

Hitzestufen Intervalle für Überhitzung
Stufe 1 bis 35 Grad/1 Stufe pro 1 Tag
Stufe 2 35 bis 45 Grad/ 1 Stufe pro 18 Stunden
Stufe 3 45 bis 55 Grad/ 1 Stufe pro 12 Stunde
Stufe 4 ab 55 Grad/ 1 Stufe pro 6 Stunden

Modifikatoren der Hitzestufen
mindestens 1 Liter pro Tag (–1)
mindestens 2,5 Liter pro Tag (–2)
mindestens 5 Liter pro Tag (–3)
Schwere körperliche Arbeit (+1)
Schutzlos der Sonne ausgesetzt (+1)
Feuchtes Dschungelklima (+1)

Überhitzungsstufen

Hitzestufe	Auswirkung
Stufe 1	*Betäubung* +1, *Verwirrung* +1
Stufe 2	*Betäubung* +1
Stufe 3	*Betäubung* +1, *Verwirrung* +1
Stufe 4	*Betäubung* +1, Verlust von 1W6 LeP pro Stunde

Von Überhitzung erholen
Hat ein Held Überhitzungsstufen erlitten, drohte er also zu verdursten, braucht er einige Zeit, um sich davon zu erholen. Er benötigt dabei Ruhe, Kühlung und Wasser. So versorgt kann er pro Regenerationsphase eine Stufe Überhitzung abbauen.

Beispiel: Tjalva reist durch die Wüste. Sie hat noch ein wenig Wasser bei sich (2,5 l) und die Temperaturen liegen bei 50 Grad. Dadurch kann sie die Hitzestufe um 2 Stufen senken und erleidet nur pro Tag eine Stufe Betäubung *und eine Stufe* Verwirrung. *Dennoch keine gute Aussichten. Sie braucht mehr Wasser. Zumindest hat sie einen Hut als Kopfbedeckung und ist der Sonne nicht komplett ausgesetzt, sonst hätte es einen Modifikator von 1 gegeben und sie hätte unter einer um 1 höheren Stufe gelitten.*

Sichtstörungen

Die Sicht ist in vielen Situationen ein bestimmender Faktor. Bei ausreichender Beleuchtung und ohne Sichthindernisse ist die Sicht nicht eingeschränkt. Wird sie jedoch gestört, ob durch Dunkelheit, Nebel oder Blattwerk, werden diese Störungen je nach Schwere in vier Stufen eingeteilt. Im schlimmsten Falle, der vierten Stufe, sieht die entsprechende Person ihr Ziel gar nicht. In wie weit die in der Tabelle angegebenen Modifikationen bei Störungen der Sicht Fertigkeitsproben beeinflussen, muss situativ der Spielleiter entscheiden. In manchen Fällen mag die Sicht hier keine Rolle spielen, während in anderen Fällen speziell bei völliger Dunkelheit oder Erblindung das Ablegen einer Probe unmöglich wird.

Tragkraft und Stemmen

Ein Held kann ohne Schwierigkeiten KK x 2 in Stein mit sich tragen. Für jeweils 4 volle weitere Stein, die er mit sich herumträgt, erleidet er eine Stufe *Belastung*. Kurzfristig kann ein Mensch (oder Elf oder Zwerg) Körperkraft x 10 in Stein stemmen. Gelingt ihm eine Probe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)*, kann er zusätzlich QS x 5 Stein hochheben.

Strategische Bewegung

Helden reisen entweder zu Fuß, mit einem Reittier oder mit einem Fahrzeug. Je nach Art können sie unterschiedlich viele Meilen in einem bestimmten Zeitraum zurücklegen.

Sichtmodifikator

Stufe	Wirkung	Beispiele	Modifikatoren
Stufe 1	leichte Störung der Sicht	leichtes Blattwerk, Morgendunst	-1 auf Fertigkeiten/–1 auf AT/–1 auf Verteidigung/–2 auf FK
Stufe 2	Ziel als Silhouette erkennbar	Nebel, Mondlicht	-2 auf Fertigkeiten/–2 auf AT/–2 auf Verteidigung /–4 auf FK
Stufe 3	Ziel schemenhaft erkennbar	starker Nebel, Sternenlicht	-3 auf Fertigkeiten/–3 auf AT/–3 auf Verteidigung /–6 auf FK
Stufe 4	Ziel unsichtbar	Erblindung, dichter Rauch, völlige Dunkelheit	-4 auf Fertigkeiten / Nahkampf-AT wird halbiert, Verteidigung und FK nur durch einen Zufallserfolg bei einer gewürfelten 1 auf 1W20 möglich, Verteidigung gegen FK ist unmöglich

Nachfolgend sind einige Beispiele aufgeführt, an denen du dich orientieren kannst. Alle Beispiele gehen von einem guten Weg, ruhigen Gewässern und keinen Komplikationen aus. Schwieriges Gelände und tobende See können die Meilen pro Tag senken.

Strategische Bewegung

Art	Strecke pro Reisetag
Fußmarsch	30 Meilen
Tagesritt	50 Meilen
Schiffsreise	100 Meilen
Kutschfahrt	40 Meilen

Anmerkung: Eine aventurische Meile entspricht einem irdischen Kilometer.

Verfolgungsjagden

Wenn du eine Verfolgungsjagd nicht komplett ausspielen willst, kannst du wie folgt vorgehen: Erst einmal musst du festlegen, durch was für ein Gelände die Verfolgungsjagd führt. Ist es ein typisches Wettrennen über eine offene Fläche, ist es normales Gelände mit einzelnen Hindernissen wie beispielsweise Felder mit niedrigen Zäunen oder Gassen einer Stadt, oder ist es schwieriges Gelände wie ein Wald mit Unterholz oder eine Basarstraße voller Menschen, Karren und Verkaufsständen? Die verschiedenen Geländearten modifizieren die Verrechnung der Geschwindigkeit bei den folgenden Proben.

Gelände bei Verfolgungsjagden

Geländetyp	Effektive GS	Beispiele
Offenes Gelände	GSx2	Freie Flächen, Rennstrecken
Normales Gelände	GS	Weiden, Gassen
Schwieriges Gelände	GS/2	Wald, bevölkerte Gassen

Nun folgt eine Regelmechanik, die einer Sammelprobe ähnelt. Als zu erreichendes Finalergebnis wird jedoch nicht fix 25 angenommen, sondern die Strecke zwischen dem Verfolger und dem Verfolgten zu Anfang der Verfolgungsjagd in Schritt. Beide Seiten legen nun Proben auf *Körperbeherrschung (Laufen)* ab, auf deren Fertigkeitswert der effektive GS-Wert addiert wird. Der Verfolger kann die daraus resultierenden Fertigkeitspunkte auf sein Ergebnis addieren, während die Fertigkeitspunkte des Verfolgten das zu erreichende Finalergebnis um die Fertigkeitspunkte erhöhen.

Das Intervall liegt bei einer Kampfrunde. Wenn der Spielleiter nichts anderes angibt, ist die Verfolgungsjagd spätestens nach fünf Runden beendet.

Die fünf Kampfrunden sind eine Festlegung, um das Spiel zu beschleunigen und um nicht zu viele Proben für die Verfolgungsjagd zu verlangen.

Hat der Verfolger innerhalb dieser Zeit das Finalergebnis nicht erreicht, konnte der Verfolgte entkommen.

Beispiel: Geron verfolgt einen zwergischen Spion durch die engen Stollen eines verlassenen Bergwerks. Als Geron den Zwerg bemerkt hat, war dieser 15 Schritt entfernt und beobachtete ihn hinter einem Felsbrocken versteckt. Das zu erreichende Ergebnis liegt also für Geron bei 15.
Die Tunnel sind voller Schutt und glitschigen Steinen, daher gelten sie als schwieriges Gelände.
Beide laufen nun los. Gerons GS beträgt 8. Aufgrund des schwierigen Geländes ist damit seine effektive GS 4 (8/2). Also erhält er 4 Punkte zu seinen Fertigkeitswert hinzu. Gerons Spieler legt nun seine erste Probe auf Körperbeherrschung (Laufen) *ab. Er schafft seine Probe und behält insgesamt 7 Punkte übrig. Geron hat also schon fast die Hälfte des nötigen Finalergebnisses erreicht, nämlich 7 von 15.*
Nun legt der Spielleiter die Probe auf Körperbeherrschung (Laufen) *für den Zwergenspion ab. Dieser hat nur eine GS von 6, erhält also 3 (6/2) Punkte zusätzlich zu seinem Fertigkeitswert in* Körperbeherrschung *hinzu. Er schafft seine Probe und behält 4 Fertigkeitspunkte übrig. Damit muss Geron nun nicht mehr 15, sondern nur noch 12 erreichen. Immerhin konnte sich Geron in dieser ersten von fünf Runden dem Zwerg bereits nähern.*

Hoch- und Weitsprung

Im Leben eines Helden gilt es immer wieder, Lavaströme, Gletscherspalten oder Häuserklüfte zu überspringen. Wer einen Hoch- oder Weitsprung durchführen will, muss dazu eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* ablegen.

Weitsprung: Ein Held schafft es mit einer unmodifizierten Probe mit Anlauf 3 Schritt weit zu springen. Für jeden weiteren Schritt ist die Probe um 1 erschwert. Maximal kann ein Held 8 Schritt weit springen. Unter 3 Schritt benötigt er keine Probe.

Hochsprung: Ein Held schafft es mit einer unmodifizierten Probe mit Anlauf 1 Schritt hoch zu springen. Für alle weiteren 50 Halbfinger ist die Probe um 1 erschwert. Maximal kann ein Held 4 Schritt hoch springen (mit ausgestreckten Armen, um sich irgendwo festzuhalten). Unter 1 Schritt benötigt er keine Probe.

Ohne Anlauf sind beide Sprungarten um 2 zusätzlich erschwert und die maximale Sprungweite/höhe ist halbiert. Für Zwerge sind die Höhen/Weiten generell halbiert

Strukturschaden

Es kommt gelegentlich vor, dass ein Held Objekte beschädigen oder zerstören will. Jedes Objekt besitzt eine „Lebensenergie“ in Form von Strukturpunkten. Ein Held kann mit Waffengewalt diese Strukturpunkte reduzieren, um so den Gegenstand zu zerstören. Er muss einfach nur den Schaden auswürfeln und von den Strukturpunkten abziehen. Bei 0 Strukturpunkten ist ein Objekt zerstört.

Genaue Distanz
Optionale Regel

Im Grunde können Sprünge mit einer einfachen Erfolgsprobe auf Körperbeherrschung abgehandelt werden. Wenn du aber genau wissen möchtest, wie weit ein Held mit genug Anlauf springen kann, kann folgende Detailregel benutzt werden.
Die Basis der Sprungweite beträgt die Hälfte der Geschwindigkeit abzüglich BE (nicht gerundet) in Schritt. Hohe Gewandtheit vergrößert zudem die Weite des Sprungs. Jeder Punkt Gewandtheit über 10 bringt 20 Halbfinger. Zu guter Letzt vergrößert eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* die Sprungweite um 20 Halbfinger pro Fertigkeitspunkt. Daraus ergibt sich eine Gesamtsprungweite von:

GS/2 in Schritt + je 20 Halbfinger pro Punkt GE über 10 + je 20 Halbfinger pro FP aus *Körperbeherrschung (Springen)*.

Wenn aus dem Stand gesprungen wird, wird das Ergebnis der Probe halbiert. Sollte es wichtig sein zu ermitteln, wie hoch ein Held springt, beispielsweise um mit den Händen eine Mauerkrone zu erreichen, gilt folgende Regel:
Die Geschwindigkeit mal 10 Halbfinger stellt die Basis der Sprunghöhe dar. Hohe Gewandtheit vergrößert zudem die Höhe des Sprungs. Jeder Punkt Gewandtheit über 10 bringt 10 Halbfinger. Zu guter Letzt vergrößert eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* die Sprungweite um 10 Halbfinger pro Fertigkeitspunkt. Daraus ergibt sich eine Gesamtsprunghöhe von:

GS mal 10 Halbfinger + je 10 Halbfinger pro Punkt GE über 10 + je 10 Halbfinger pro FP aus *Körperbeherrschung (Springen)*.

Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Dies kann bedeuten, dass das Objekt tatsächlich komplett in seine Einzelteile zerlegt wurde, aber auch, dass ein größeres Loch, beispielsweise in eine Wand, geschlagen wurde. Manchmal ist es nicht möglich, mit bestimmten Waffen ein Objekt zu zerstören: Ein Messer kann eine gewaltige Mauer nicht zum Einsturz bringen, ein Pfeil eine Tür nicht zertrümmern. Das letzte Wort in diesen Fällen hat der Meister. Ein Angriff gegen ein Objekt dauert 1 Aktion, allerdings ist es nicht erforderlich, eine Probe auf Attacke zu würfeln. Wir gehen einfach davon aus, dass ein Held ein unbewegliches Objekt in Reichweite automatisch trifft.



Beispiele für Struktur

Objekt	Strukturpunkte
dünne Bretterwand	30
solide Holztür	80
einfache Ziegelwand	100
Schiffsplanke	200
verfugte Steinmauer	1.000
zwergische Tresortür	2.000
Vase	1
Fenster	2
Stuhl	10
Tisch	20
Fass	50
menschengroße Marmorstatue	80

Erfahrung

Im Laufe des Heldenlebens entwickelt sich dein Charakter immer weiter. Krieger üben den Umgang mit Waffen, Zauberer erforschen unbekannte Magie und Streuner bringen sich selbst neue Tricks beim Falschspiel bei.
Bei **Das Schwarze Auge** können Helden ihre Fähigkeiten mittels erworbenen Abenteuerpunkten verbessern, und dieses Kapitel erklärt dir, welche Fähigkeiten du steigern kannst und wie viele AP es kostet.

Steigerungen

Durch die im Spiel erworbenen Abenteuerpunkte kann dein Held sich im Laufe der Zeit verbessern. AP werden im Regelfall zwischen Abenteuern eingesetzt, es kann aber auch sinnvoll sein, sie während eines laufenden Abenteuers zum Steigern zu benutzen, z.B. wenn der Held Studien betreibt oder bei einem Lehrmeister sein Wissen auffrischt und neue Erkenntnisse gewinnt.

AP-Wert und Steigerungen

Fähigkeit	AP-Wert
Eigenschaft	nach Kostentabelle (E)
Fertigkeit	nach Kostentabelle (A-D)
Kampftechnik	nach Kostentabelle (B-D)
Lebensenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Astralenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Karmaenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Vorteil	je nach Vorteil
Nachteil	je nach Nachteil
Sonderfertigkeiten	je nach Sonderfertigkeit
Zaubertrick	1 AP
Segnung	1 AP
Zauber/Ritual	nach Kostentabelle (A-D)
Liturgie/Zeremonie	nach Kostentabelle (A-D)

Wir geben dir nicht vor, wann der Einsatz am sinnvollsten ist. Der Meister trägt die Entscheidung und sollte je nach Situation abwägen.

Kostentabelle
Fertigkeits- oder Kampftechnikwert

Aktivierung auf	Steigerungsfaktor				
	A	B	C	D	E
0	1	2	3	4	–
1-12	1	2	3	4	15
13	2	4	6	8	15
14	3	6	9	12	15
15	4	8	12	16	30
16	5	10	15	20	45
17	6	12	18	24	60
18	7	14	21	28	75
19	8	16	24	32	90
20	9	18	27	36	105
21	10	20	30	40	120
22	11	22	33	44	135
23	12	24	36	48	150
24	13	26	39	52	165
25	14	28	42	56	180

Maximalwerte oder maximaler Zukauf

Nicht jeder Wert lässt sich beliebig erhöhen. Einige Spielwerte besitzen eine Grenze, über die hinaus Helden üblicherweise keine Steigerungen mehr vornehmen können.

- Kampftechnikwerte sind durch die jeweils dazugehörige Leiteigenschaft +2 begrenzt.
- Helden können sich maximal Lebenspunkte in Höhe ihrer Konstitution dazukaufen.
- Zauberer und Geweihte können sich maximal Astral- bzw. Karmapunkte in Höhe ihrer Leiteigenschaft dazukaufen.
- Fertigkeiten unterliegen im Spiel einer Begrenzung durch Eigenschaften. Der Höchstwert einer Fertigkeit entspricht der höchsten an der Probe beteiligten Eigenschaft +2.
- Zauber/Liturgien können nur bis zu einem FW von 14 gesteigert werden. Diese Begrenzung kann durch die Sonderfertigkeit Merkmalskenntnis/Aspektkenntnis für Zauber/Liturgien eines bestimmten Merkmals/Aspekts aufgehoben werden.
- Seelenkraft und Zähigkeit kannst du nicht durch AP steigern, sondern nur durch Steigerungen von Eigenschaften oder Sonderfertigkeiten.
- Gleiches gilt für den Ausweichenwert und die Initiative.
- Schicksalspunkte werden nur durch den Vorteil Glück oder den Nachteil Pech modifiziert.

Maximalwerte oder maximaler Zukauf	
Lebensenergiepunkte	KO
Astralenergiepunkte	Leiteigenschaft
Karmaenergiepunkte	Leiteigenschaft
Fertigkeiten	höchste beteiligte Eigenschaft +2
Kampftechnikwert	Leiteigenschaft +2
Zauber und Rituale (ohne Merkmalskenntnis)	14
Liturgien und Zeremonien (ohne Aspektkenntnis)	14

Potenzielle Auswirkungen von Eigenschaftssteigerungen	
MU	Karmaenergie, Seelenkraft, Initiative, Attacke
KL	Astralenergie, Karmaenergie, Seelenkraft
IN	Astralenergie, Karmaenergie, Seelenkraft, Initiative
CH	Astralenergie, Karmaenergie
FF	Fernkampf
GE	Ausweichen, Parade, Schadensbonus
KO	Lebensenergie, Zähigkeit
KK	Zähigkeit, Parade, Schadensbonus

Steigerungen von Eigenschaften
Alle Eigenschaften kosten bis zu einem Wert von 14 Punkten je 15 Abenteuerpunkte. Jeder weitere Punkt über einen Wert von 14 kostet deutlich mehr AP. Ein Wert von 15 kostet beispielsweise 30 AP, ein Wert von 16 in einer Eigenschaft 45 AP usw.

Steigerung von Fertigkeiten
Um eine Fertigkeit zu steigern, muss man wie bei der Heldenerschaffung die Kostentabelle benutzen. Du kannst nur Fertigkeiten steigern, die aktiv sind, also mindestens einen Wert von 0 aufweisen. Talente sind immer aktiv. Inaktive Fertigkeiten, also neue Zauber oder Liturgien, müssen zunächst aktiviert werden und erhalten dadurch einen FW von 0. Zum Aktivieren muss ein Betrag gezahlt werden, den du anhand der Kostentabelle ablesen kannst.
Bei einem FW von mehr als 14 in einem Zauber oder einer Liturgie benötigt man eine Merkmals- bzw. Aspektkenntnis.

Steigerung von Kampftechniken
Die Steigerung von Kampftechniken funktioniert genauso wie bei Fertigkeiten. Um eine Kampftechnik um einen Punkt zu steigern, nutze die Kostentabelle. Achte jedoch darauf, dass alle Kampftechniken automatisch aktiviert sind und mit einem Kampftechnikwert von 6 starten.

Das Erlernen und Steigern von Zaubern
Zauber werden basierend auf ihrem Steigerungsfaktor erlernt und gesteigert. Zum Erlernen eines neuen Zaubers benötigt ein Zauberkundiger jedoch einen Lehrmeister, der ihm den ent-sprechenden Zauber beibringt. Manche magischen Traditionen wie beispielsweise die Gildenmagier haben Möglichkeiten entwickelt, sogenannte Zauberthesen niederzuschreiben, von denen man den jeweiligen Zauber erlernen kann. Sowohl das Lehren von Zaubern als auch den Erwerb solcher Thesen lassen sich Magiergilden und andere Lehrmeister oft mit klingender Münze oder Diensten entlohnen. Zauberer der einzelnen Traditionen erlernen neue Zauber üblicherweise bei Lehrmeistern ihrer eigenen Tradition. Will eine Hexe von einem Magier lernen, so hat der Meister darüber das letzte Wort, ob dies möglich ist. Es dauert auf jeden Fall wesentlich länger als bei einem Lehrmeister der eigenen Tradition. Ist der Zauber erst einmal bekannt, kann er durch Übung und Studium verbessert werden. Im Unterschied zu Talenten können Zauber jedoch nur bis zu einem Maximum von 14 gesteigert werden, es sei denn, der Zauberer beherrscht die zum Zauber gehörende Merkmalskenntnis.

Das Erlernen und Steigern von Liturgien
Die obigen Ausführungen zu Zaubern lassen sich auch auf Liturgien anwenden, wobei es so gut wie keine niedergeschriebenen Liturgien gibt, sondern sie sich vor allem durch eine Weitergabe von Geweihten zu Geweihten oder eine göttliche Inspiration verbreiten.
Im Unterschied zu Talenten können auch Liturgien nur bis zu einem Maximum von 14 gesteigert werden, es sei denn, der Geweihte beherrscht die zur Liturgie gehörende Aspektkenntnis. Geweihte können nur allgemeine Liturgien oder Liturgien mit Aspekten ihrer Kirche erlernen

Permanenter Verlust von Astralpunkten
Bei der Herstellung magischer Artefakte kann es vorkommen, dass ein Zauberer AsP permanent ausgibt. Diese werden dauerhaft von seinem maximalen Vorrat abgezogen und füllen sich nicht mehr auf. Verloren gegangene AsP können jedoch gegen 2 Abenteuerpunkte pro Punkt zurückgekauft werden. Bevor ein weiterer Zukauf von AsP erfolgen kann, müssen zunächst alle permanent verlorenen Punkte zurückgekauft werden.

Permanenter Verlust von Karmapunkten
Bei der Herstellung geweihter Artefakte kann es vorkommen, dass ein Geweihter KaP permanent ausgibt. Diese werden dauerhaft von seinem maximalen Vorrat abgezogen und füllen sich nicht mehr auf. Verloren gegangene KaP können jedoch gegen 2 Abenteuerpunkte pro Punkt zurückgekauft werden. Bevor ein weiterer Zukauf von KaP erfolgen kann, müssen zunächst alle permanent verlorenen Punkte zurückgekauft werden.

Steigerung von Lebens-, Astral- und Karmaenergie
Ein Held kann sich permanente Lebens-, Astral- und Karmapunkte dazukaufen, ähnlich wie man Fertigkeiten der Kategorie D steigert. Der erste zusätzliche Punkt jeder Energie nach der Heldenerschaffung kostet so viele AP wie die Steigerung einer D-Fertigkeit von 0 auf 1 (also 4 AP bis zum 12 Punkt, danach wird es teurer). Der zweite Punkt hat die gleichen Kosten wie eine Steigerung von 1 auf 2 usw.

Erwerb von Sonderfertigkeiten
Um eine Sonderfertigkeit zu erwerben, müssen die Voraussetzungen erfüllt und die bei der Sonderfertigkeit angegebenen Abenteuerpunkte bezahlt werden.

Vorteile erwerben und Nachteile abbauen
Ob ein Vorteil erworben oder ein Nachteil abgebaut werden darf, entscheidet der Meister. Anders als Sonderfertigkeiten kann ein Held im Regelfall Vor- und Nachteile nicht durch Lehrmeister oder ein Selbststudium erhalten. Sollte der Spielleiter dennoch erlauben, dass ein Vorteil erworben bzw. ein Nachteil weggekauft werden kann, gelten folgende Kosten: Vorteile kosten den bei ihnen angegebenen Betrag. Um einen Nachteil zu verringern oder ganz abzulegen, müssen ebenfalls die angegebenen Abenteuerpunkte ausgegeben werden.

Zaubertricks und Segnungen
Diese beiden einfachen Fähigkeiten kosten einen fixen Betrag von 1 AP pro Zaubertrick oder Segnung.

Lernmethoden

Um Zauber und Liturgien zu aktivieren und Fertigkeiten zu verbessern, gibt es grundlegend zwei Möglichkeiten: das Lernen von einem Lehrer und das Selbststudium.
Das Aktivieren von inaktiven Fertigkeiten setzt immer einen Lehrer voraus (z.B. einen privater Lehrmeister; auch ein Zauberbuch gilt in diesem Fall als Lehrer). Aktive Fertigkeiten kann man sowohl mithilfe eines Lehrers als auch durch Selbststudium steigern.
Im Selbststudium versucht man, sich eine Fertigkeit selbst beizubringen. Ein Lehrer hingegen versucht, sein Wissen jemand anderem zu vermitteln. Der Vorteil eines Lehrers ist, dass er zum einen die Lernzeit verkürzen kann, zum anderen über Wissen verfügt, dass man sich nicht von neuem herleiten muss. Grundsätzlich ist es egal, woher ein Held sein Wissen erlangt. Er muss zum Aktivieren und Steigern Abenteuerpunkte ausgeben.
Der Unterschied der beiden Lernmethoden bezieht sich ausschließlich auf die Zeit. Wie lange man für eine Steigerung benötigt, ist Spielleiterentscheid und sollte von der Art des Talents und der Fähigkeit abhängen. Mit einem Lehrmeister lässt sich der Zeitraum verkürzen, während das Selbststudium zwar kein Hindernis beim Lernen darstellt, aber kein Zeitgewinn erzielt wird. Gleiches gilt auch für Sonderfertigkeiten.

KAPITEL 13: BESTIARIUM

»Ich habe es mit meinen eigenen Augen gesehen. Dort, am Strand. Es war groß und hatte glatte, fischartige Haut. Es sah mich für einen kurzen Moment an, und dann verschwand es wieder ...«
– Bericht eines Touristen am Loch Ness

»Die gütige Herrin Tsa hält schützend die Hand über alle Wesen. Sie erkennt in jedem von ihnen die Schönheit der Welt. Kein Haar sollte man einem Tier krümmen, auch wenn es hochgiftig oder gefährlich ist. Immerhin ist jedes Tier doch ein Wesen von Los und Sumu.
Ich aber sage euch: Wo immer ihr giftige Spinnen seht, zertretet sie. Wo immer ihr einen Tatzelwurm erblickt, spickt ihn mit Pfeilen. Wo immer ihr einem Orken begegnet, stecht ihn ab und nehmt seine Ohren und die Nase als Trophäe mit. Die gute Tsa mag zwar alles lieben, aber sie ist auch eine Göttin und muss keine Angst haben, Schmerzen zu erdulden oder an einem Rattenbiss zu krepieren. Nein, Aventurien ist voll von harmlosen Tieren, aber auch voller Ungeheuer, an denen nichts Gutes ist und die jeden Mensch, Elf und Zwerg fressen, dessen sie habhaft werden. Und fürwahr, ich halte es da eher mit Rondra, Kor und den meisten anderen Göttern: Das Böse gilt es zu bekämpfen, wo immer man es entdeckt.«
— Bericht eines Abenteurers nach der Lektüre des Bestiariums von Belhanka, neuzeitlich

Dieses Kapitel enthält Regeln rund um Kreaturen und eine kleine Auswahl aventurischer Tiere und Wesen, etwa die Vertrautentiere der Hexen und einige beschwörbare Dämonen und Elementare. Mehr Ungeheuer und Tiere kannst du im **Aventurischen Almanach** und im **Aventurischen Bestiarium** entdecken. Die vorliegende Auswahl beschränkt sich vor allem auf die Regelanwendungen zur Beschwörung und die Vertrautentiere.



Aufbau der Kreaturenbeschreibung

Verbreitung: In welcher Gegend Aventuriens trifft man das Wesen üblicherweise an, wo hält es sich bevorzugt auf?

Größe: Wie groß wird das Tier? Angegeben ist ein durchschnittlicher Bereich in Schritt.

Gewicht: Wie schwer wird das Wesen? Auch hier steht meist eine Spannweite in Stein.

Eigenschaften: Angaben zu Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft.

LeP: Dies ist die durchschnittliche Anzahl der Lebenspunkte des Wesens.

AsP: Wenn das Wesen über Astralenergie verfügt, so ist sie hier aufgeführt.

KaP: Falls das Wesen Karmapunkte hat, steht die Angabe dazu an dieser Stelle.

INI: Der Wert der Initiative, meist um einen oder mehrere W6 modifiziert. Eingerechnet sind keine Abzüge durch Belsatung, z.B. wegen des Tragens von Waffen und Rüstungen bei humanoiden Wesen.

RS: Der natürliche Rüstungsschutz eines Wesens. Sollten noch externe Rüstungen getragen werden, so muss dieser Wert dazuaddiert werden.

SK: Seelenkraftwert

ZK: Zähigkeitswert

GS: Geschwindigkeitswert

AT: Attackewert

PA: Paradewert

AW: Ausweichenwert

VW: Bei Nichthumanoiden ist statt PA und AW nur ein Verteidigungswert angegeben. Bei Verteidigungen zählt immer dieser Wert. Er wird auch nicht durch mehrfaches Verteidigen in der KR gesenkt. Sonstige Erschwernisse von Paraden oder Ausweichen senken ihn aber wie üblich.

FK: Fernkampfwert

LZ: Ladezeit für Fernkampfangriffe, angegeben in Aktionen

TP: Trefferpunkte der benutzten Waffe

RW: Die Reichweiten der Angriffe des Wesens. Bei Nahkampfreichweiten gibt es die Einteilung kurz, mittel, lang. Bei Fernkampfwaffen sind drei Entfernungen kurz, mittel, weit in Schritt angegeben.

Aktionen: Die Zahl der Aktionen pro Kampfrunde. Bei mehreren Aktionen müssen diese direkt hintereinander ausgeführt werden. Bei den Angriffsarten ist jeweils auch angegeben, wie oft sie in einer KR ausgeführt werden dürfen.

Vor- und Nachteile: Bei Kulturschaffenden sind hier typische Vor- und Nachteile angegeben.

Sonderfertigkeiten: Eine Auflistung der Sonderfertigkeiten.

Talente: Talente, insbesondere *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Verbergen*, *Einschüchtern*. An einigen Stellen weichen die Eigenschaften der Probe von denen humanoider Wesen ab (z.B. Klugheit).

Zauber/Liturgien: Falls das Wesen Zauber oder Liturgien beherrscht, sind sie hier aufgeführt.

Anzahl: Wenn das Wesen ein Einzelgänger ist, ist hier eine 1 angegeben. Größere Tiergruppen werden in der Regel mit einem Würfelwurf bestimmt. Manchmal ist beides aufgeführt, das bedeutet, dass beide Varianten vorkommen.

Typus: Zielkategorie (siehe Seite **255/309**), humanoid oder nicht humanoid

Anrufungsschwierigkeit: Bei beschwörbaren Wesen der Modifikator für die Probe.

Größenkategorie: Die Größenkategorie des Wesens (siehe Kapitel **Kampf** Seite **239**).

Beute: Was kann man bei einem Tier verwerten und was erhält man im Schnitt dafür. Sollte die Angabe „zähes Fleisch“ enthalten sein, so ist das Fleisch essbar, aber nicht schmackhaft. Ungenießbares Fleisch ist nicht essbar.

Kampfverhalten: Einige Anmerkungen zum Einsatz der Sonderfertigkeiten, besondere Taktiken und Vorgehensweise des Wesens.

Flucht: Hier steht, wann das Wesen normalerweise einen Kampf abbricht. Gelegentlich bleiben Wesen auch länger, z.B. wenn sie sich in die Enge getrieben fühlen.

Tierkunde/Pflanzenkunde/Magiekunde/
Sphärenkunde: Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen Probe auf *Tierkunde/Pflanzenkunde/Magiekunde/Sphärenkunde*• *(unterschiedliche Anwendungsgebiete)* und der entsprechenden Menge an Qualitätsstufen über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z.B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Bei Tieren und Ungeheuern wird üblicherweise auf *Tierkunde* gewürfelt, bei Untoten oder Geistern auf *Magiekunde* und bei Wesen aus fremden Sphären wie Dämonen und Elementarwesen auf *Sphärenkunde*. Einige Wesen sind Pflanzen und deshalb kann auch eine Probe auf *Pflanzenkunde* notwendig sein, um etwas herauszufinden.

• Sphärenkunde beinhaltet Elementare und Dämonen, Magiekunde alle übrigen Wesen, die nicht unter Kulturschaffende, Tiere, Pflanzen und Pilze fallen. Tierkunde umfasst Tiere, Pflanzenkunde Pflanzen und Pilze. Kulturschaffende fallen nicht unter diese Regelung.

Jagd: der Jagdmodifikator

Sonderregeln: Besondere Regelungen, etwa Gifte, spezielle Angriffe oder Übertragung von Krankheiten.

Tierische Klugheit

Tiere sind zwar dem Menschen in Klugheit unterlegen, um trotzdem Proben für Tiere ablegen zu können, gibt es dennoch Werte für tierische Klugheit. Diese entsprechen aber nicht den menschlichen Maßstäben. Einen ungefähren Vergleich kannst du der Tabelle entnehmen. Sollte bei einem Wesen ein „t“ angegeben sein, kennzeichnet dies tierische Klugheit.

Tierische Klugheit/Menschliche Klugheit

Tier	Mensch	Tier	Mensch
0	0	9	3
3	1	12	4
6	2	15	5

Typus

Eine unüberschaubar große Zahl an *Wesen* wandeln über Dere. Um sie besser in Regeln fassen zu können, beispielsweise bei der Frage, ob ein Zauber auf das entsprechende Wesen wirkt, wird jedes von ihnen einem Typus zugerechnet. Diese Typen sammeln sich in den Unterkategorien *Lebewesen*, also solche mit einem organischen, funktionierenden Körper, und *nicht Lebende*, die zwar über Dere wandeln, aber meist aus fremden Sphären stammen oder aus anderen Gründen ohne einen lebenden Leib auskommen. Neben Wesen existieren noch *Objekte*. Der größte Teil von ihnen ist ganz *profan*, doch manche sind verzaubert und gelten daher als *magisch*, während andere durch göttliche Kräfte *geweiht* sind. Durch diese Kategorien können Zauber und Liturgien ganz gezielt auf bestimmte Wesenheiten wirken. Verfügt ein Zauber über die Zielkategorie *Lebewesen*, kann er beispielsweise auf Menschen, Tiere oder Feen gewirkt werden, jedoch nicht auf *Nicht Lebende* oder *Objekte*.
Die exakte Differenzierung von Wesen und Objekten inklusive einiger Beispiele lässt sich aus dem Schaubild auf den Seiten **255/309** entnehmen:

Dämonen

Dämonen sind beschwörbare Wesen, die Zauberer aus der siebten Sphäre in die ihre rufen können. Sie gelten als verschlagen, chaotisch und gefährlich, und ihre Beschwörung ist in den meisten Ländern verboten. Viele Dämonen eignen sich für Kampfzwecke, da sie resistent gegen gewöhnliche Waffen sind.
Allerdings können sie nicht dauerhaft in der dritten Sphäre verbleiben und nach einer Weile entschwinden sie wieder an den Ort, dem sie entstammen. Außerdem verfügen sie meist über besondere Kräfte, deren Einsatz für den Beschwörer ausgesprochen nützlich sein kann.

Vom Wesen der Dämonen

Wird eine Kreatur der Niederhöllen in die dritte Sphäre gerufen, manifestiert sie sich körperlich. Beschworene Dämonen haben nicht im gewohnten Sinne einen Leib mit Organen und Knochen, sondern formen aus der Astralkraft ihres Beschwörers ihren Körper nach ihrem Willen. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Dämonen können nicht durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Dämonen haben fast keine Masse. Daher können sie an Wänden hinauflaufen und ohne zu verlangsamen die Richtung ändern. Da ihr Wille ihren Leib formt und lenkt, können sie jedoch nicht gegen ihren Willen einfach fortgetragen oder weggeweht werden, als würden sie nichts wiegen.
- Werden Dämonen erschlagen, bleibt keine Leiche zurück, sondern meist nur eine kleine Menge Schleim, Schwefel oder Ähnliches.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.
- Angriffe mit geweihten Waffen der Gegengottheit erzeugen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit geweihten Waffen aller anderen Götter und Angriffe mit magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Dämonen sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Illusion und Verwandlung. Gegen alle anderen auf sie gewirkten Zauber gilt ihre

Dämonische Zauber

Einige der hier vorgestellten Dämonen verwenden Zauber, die nicht von den im Grundregelwerk vorgestellten magischen Traditionen verwendet werden. Diese werden hier nachträglich vorgestellt.

Große Verwirrung

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)
Wirkung: Der Geist des Verzauberten wird verschleiert. Die Stärke der Verwirrung ist abhängig von den QS.
QS 1: 1 Stufe *Verwirrung*
QS 2: 2 Stufen *Verwirrung*
QS 3: 3 Stufen *Verwirrung*
QS 4+: 4 Stufen *Verwirrung*
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS x 15 in Minuten
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Dämonisch

Dunkelheit

Probe: MU/KL/CH
Wirkung: Um den Zaubernden herum bildet sich eine Kugel aus Dunkelheit mit einem Durchmesser von QS x 2 in Metern. Pro QS erschweren sich die Sichtverhältnisse um eine Stufe. Lichtquellen, ob natürlich oder übernatürlich, können die Dunkelheit nicht erhellen. Für den Zaubernden werden die Sichtverhältnisse durch den Zauber nicht erschwert, bestehende Sichtmodifikatoren gelten allerdings weiterhin. Der Zaubernde muss vor dem Wirken des Zaubers entscheiden, ob die Zone der Dunkelheit an Ort und Stelle verbleiben oder sich mit ihm als Zentrum mit bewegen soll.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP (Aktivierung) + 8 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Dämonisch

Seelenkraft (falls sie nicht ohnehin zu einer Erleichterung führen würde) zusätzlich als Erschwernis (also gegebenenfalls doppelt, falls der Zauber von Natur aus um die Seelenkraft seines Ziels erschwert ist oder zusätzlich, wenn er um die Zähigkeit erschwert ist). Gegen Zauber, die direkt Schaden verursachen, gilt die Seelenkraft stattdessen als zusätzlicher Rüstungsschutz.
- Dämonen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Dämonen können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Dämonen können trotz fehlender Schips mehrfach verteidigen.

Gotongi

Ein Gotongi ist ein niederer Dämon aus Blakharaz Domäne. Äußerlich sieht ein Gotongi wie ein fliegendes Auge mit Fledermausflügeln aus. In der Regel wird der Dämon für Spionagemissionen eingesetzt, da er sich unsichtbar machen und so hervorragend als ungesehener Beobachter fungieren kann.

Verbreitung

Da Gotongis nur existieren, wenn sie beschworen wurden, ist ihr Verbreitungsgebiet normalerweise gleichbedeutend mit dem Umfeld eines Dämonologen. In den Schattenlanden jedoch haben sich gebundene Gotongis verbreitet und längere Zeit überdauert.



Lebensweise

Gotongis leben nicht, sie sind beschwörbare Diener aus den Niederhöllen. Ihr Sinn und Zweck ist die Spionage und die Verwirrung von Gegnern. In den Schattenlanden soll es Schwärme von gebundenen Gotongis geben, die eine Art Schwarmbewusstsein entwickelt haben. Sollte ein Gotongi keinen Auftrag erhalten haben und eine Wartezeit überbrücken, so nistet er sich ähnlich wie ein Vogel in einem Versteck oder Nest ein.

LeP-Verlust	Schmerz
Egal welcher Verlust	kein Effekt

Heshthot

Rot glühende, blutnebeldampfende Augen und triefende, eitergelbe Krallenhände, die Krummschwert und Peitsche gegen die Feinde der Finsternis führen, sind das Einzige, was unter der schweren schwarzen Kutte des Heshthot auszumachen ist.
Und das auch nur, wenn man das Unglück hat, ihm zu nahe zu kommen. Ansonsten scheint er aus tiefster Dunkelheit zu bestehen, die entweder vom Willen seines Beschwörers oder von Blakharaz selbst, dem Herrn der Rache, aus dessen Gefolge er stammt, angetrieben wird.

Verbreitung

Heshthotim kommen für gewöhnlich weder natürlich noch ungebeten vor. Wenn sie sich in der dritten Sphäre aufhalten, dann meist in der Nähe verfluchter Orte oder in Gesellschaft ruchloser Beschwörer.



Gotongi
Größe: 0,30 bis 0,40 Schritt Länge, 1,20 bis 2,20 Schritt Flügelspannweite
Gewicht: kein Gewicht
MU 12 **KL** 9 **IN** 14 **CH** 8
FF 9 **GE** 18 **KO** 8 **KK** 8
LeP 12 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 15+1W6
VW 9 **SK** –1 **ZK** –1 **GS** 1/12 (am Boden / in der Luft)
Zwicken: AT 15 **TP** 1W6 **RW** kurz
RS/BE 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II, Herausragender Sinn (Sicht, Gehör) / Angst vor eigenem Spiegelbild III (erzeugt bei Gotongis den Zustand *Furcht*, auch wenn üblicherweise Dämonen diesen Zustand nicht erleiden können), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Rachsucht)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Fliegen 14 (12/14/18), Körperbeherrschung 8 (18/18/8), Kraftakt 2 (8/8/8), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Gotongis können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 18 (9/14/14), Verbergen 14 (12/14/18), Einschüchtern 2 (12/14/8), Willenskraft 3 (12/14/8)
Zauber: Große Gier 8 (12/14/8), Große Verwirrung 8 (12/14/8), Horriphobus 8 (12/14/8), Visibili 12 (9/14/8)
Anzahl: 1 oder 2W6 (Schwarm)
Größenkategorie: klein
Typus: Dämon (niederer, Blakharaz), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: 0
Beute: keine
Kampfverhalten: Gotongis halten üblicherweise Abstand von Gefahrenquellen und bleiben unsichtbar. Wenn sie zum Kampf gezwungen werden, wehren sie sich mit ihren Zaubern und versuchen den Angreifer damit zu erschrecken oder zu verwirren, um dann zu fliehen. Nur wenn sie sich überlegen fühlen, greifen sie direkt an, meist indem sie im Flug auf ihr Ziel niederstoßen und es recht schmerzhaft zwicken.
Flucht: siehe Kampfverhalten
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Als Dämonen aus dem Gefolge des Blakharaz sind sie mit dem Praios heiligen Waffen zu verletzen. Außerdem meiden sie direktes Sonnenlicht.
- **QS 2:** Gotongis fürchten ihr eigenes Spiegelbild.
- **QS 3+:** Gotongis sind sehr neugierig. Um sie nah heranzulocken, kann es helfen, geheimnistuerisch zu tun oder etwas vor ihren Blicken zu verbergen.

Sonderregeln:
Dämonen-Regeln: Für Gotongis gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite **355**).

Lebensweise

Ob einzeln oder in kleinen Gruppen, Unheil und Vernichtung von Körper und Seele, sind für gewöhnlich Sinn und Zweck der zeitweiligen Abberufung eines oder mehrerer Heshthotim aus den Niederhöllen. Für den Kampf sind sie geschaffen, für den Kampf werden sie gerufen, wenngleich ihnen das offene Gefecht weniger liegt als der hinterhältige Mordanschlag.



Größe: 1,90 bis 2,30 Schritt Körpergröße
Gewicht: kein Gewicht
MU 16 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 12
FF 13 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15
AW 7 **SK** 2 **ZK** 3 **GS** 9
LeP 35 **AsP** 35 **KaP** – **INI** 15+1W6
Waffenlos: AT 12 **PA** 6 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
Heshthot-Langschwert*: AT 16 **PA** 8 **TP** 1W6+5 **RW** lang
Heshthot-Peitsche: AT** 16 **PA** – **TP** 1W6+1 **RW** lang
RS/BE: 2/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Heshthot-Langschwert, max. 1 x Heshthot-Peitsche)
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Schlechte Eigenschaft (Rachsucht)
Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Heshthot-Schwert, Waffenlos), Haltegriff (Waffenlos), Schildspalter (Heshthot-Schwert), Vorstoß (Heshthot-Peitsche, Heshthot-Schwert, Waffenlos), Wuchtschlag I+II (Heshthot-Schwert, Waffenlos)
Talente: Klettern 2 (16/13/15), Körperbeherrschung 7 (13/13/15), Kraftakt 8 (15/15/15), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Schwimmen 1 (13(15/15), Sinnesschärfe 9 (12/14/14), Verbergen 10 (16/14/13), Einschüchtern 12 (16/14/12), Willenskraft – (gelingt automatisch)
Zauber: Dunkelheit 15 (16/12/12), Horriphobus 6 (16/14/12)
Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Dämonenhorde)
Größenkategorie: mittel
Typus: Dämon (niederer, Blakharaz), humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Wenn er die Gelegenheit hat, wird ein Heshthot gegen mehrere Gegner zuerst seine Zauberkraft anwenden und Dunkelheit erzeugen. Anschließend wird er versuchen, seine Gegner abwechselnd mit Schwert und Peitsche anzugreifen. Zu Beginn greift er sehr willkürlich seine Gegner an. Sobald er verletzt wurde, wird er rachsüchtig reagieren und diesen Gegner bevorzugt angreifen.
Flucht: Heshthotim fliehen nicht.
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Als Dämonen aus dem Gefolge des Blakharaz sind sie mit dem Praios heiligen Waffen zu verletzen. Außerdem meiden sie direktes Sonnenlicht.
- **QS 2:** Der Heshthot kann eine unnatürliche Dunkelheit hervorrufen, durch die er große Vorteile genießt.
- **QS 3+:** Manche Heshthotim verwenden auch Waffen wie Henkersbeile oder Ketten (deren Werte jedoch mit denen von Schwert und Peitsche identisch sind).

Sonderregeln:
*) *Heshthot-Schwert*: Wird mit einer Waffe der Angriff des Schwertes pariert, zerbricht sie bei einer 19 oder 20 auf einem W20, so sie nicht unzerbrechlich ist.
**) *Heshthot-Peitsche:* Erzielt der Heshthot mit der Peitsche SP, erhält sein Opfer pro Treffer eine Stufe *Schmerz* bis zum nächsten Sonnenaufgang.
Sofortige Vernichtung: Wird der Heshthot mit einem einzigen Angriff aller seiner LeP beraubt, bleiben seine beiden Waffen zurück (für 1W6 Tage, siehe auch Waffenauslieferung).
Dämonen-Regeln: Für Heshthotim gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite **355**).
Zusätzliche Dienste: Waffenauslieferung (Der Heshthot übergibt dem Beschwörer einer seiner beiden Waffen; die Waffe verbleibt 1W6 Tage auf Dere bevor sie sich auflöst; um auch die andere Waffe ausgehändigt zu bekommen muss man erneut Dienste opfern; verbraucht 2 Dienste).

LeP-Verlust	Schmerz
Egal welcher Verlust	kein Effekt



Irrhalk

Der Irrhalk, auch Asqarath genannt, ist ein viergehörnter Dämon aus dem Gefolge Blakharaz und ähnelt einem praiosgefälligen Greifen. Allerdings sind die Federn nachtschwarz und durch seine Brust scheint eine feurige Glut, die dem Dämon ein unheimliches Äußeres verleiht. Der Irrhalk wird beschworen, um im Kampf zu dienen oder seinen Beschwörer durch die Luft zu tragen. Als Flugwesen ist der Irrhalk äußerst gefährlich und kann beim Sturzflug einen Menschen zerfetzen.

Verbreitung

Irrhalken werden beschworen und sind vornehmlich in den Schattenlanden anzutreffen. Gelegentlich mag auch ein Beschwörer irgendwo in Aventurien Gebrauch von Irrhalken machen.

Lebensweise

Man erzählt sich, dass die Irrhalken gefallene Greifen sind, doch ob etwas an diesem Märchen dran ist, ist ungewiss. Anders als niedere Dämonen besitzen Irrhalken eine bereits zu Beginn entwickelte Persönlichkeit und Intelligenz, was sie zu besonders gefährlichen Gegnern macht.



Irrhalk
Größe: 3,00 bis 3,50 Schritt Länge; 6,50 bis 8,00 Schritt Flügelspannweite
Gewicht: kein Gewicht
MU 17 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 12
FF 9 **GE** 18 **KO** 24 **KK** 26
LeP 90 **AsP** 45 **KaP** – **INI** 18+1W6
VW 9 **SK** 3 **ZK** 4 **GS** 12/36 (am Boden / in der Luft)
Biss: AT 16 **TP** 2W6+6 **RW** kurz
Klauen: AT 19 **TP** 2W6+4 **RW** mittel
RS/BE: 4/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II
Sonderfertigkeiten: Flugangriff, Sturmangriff (Biss, Klauen)
Talente: Fliegen 14 (17/15/18), Klettern 4 (17/18/26), Körperbeherrschung 12 (18/18/24), Kraftakt 16 (24/26/26), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Irrhalken können nicht schwimmen), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4 (12/15/15), Verbergen 2 (17/15/18), Einschüchtern 12 (17/15/12), Willenskraft – (gelingt automatisch)
Zauber: Horriphobus 6 (17/15/12)
Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Schwarm)
Größenkategorie: groß
Typus: Dämon (gehörnter, Blakharaz), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –4
Beute: keine
Kampfverhalten: Irrhalken stoßen häufig aus dem Flug auf ihr Opfer nieder und rammen es mit ihren Klauen in den Boden. Bisweilen greifen sie sich auch ihr Opfer, heben ab und lassen es in die Tiefe stürzen.
Flucht: Irrhalken fliehen nicht.
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Als Dämonen aus dem Gefolge des Blakharaz sind sie mit dem Praios heiligen Waffen zu verletzen. Außerdem meiden sie direktes Sonnenlicht.
- **QS 2:** Der Kot der Irrhalken besteht aus alles verzehrender Glut (und bleibt 1 Tag lang auf Dere, bis er sich auflöst).
- **QS 3+:** Irrhalken hassen Greifen zutiefst. Kaum etwas kann sie davon abhalten, sich auf einen Greifen zu stürzen, sollten sie eines solchen ansichtig werden.

Sonderregeln:
Feurige Glut: Wer durch den Angriff eines Irrhalken verletzt wurde, hat bei 1-3 auf dem W6 zusätzlich dessen feurige Glut berührt. Sie verursacht 1W3 SP und kann zudem Kleidung, Rüstungen und Ausrüstung beschädigen (nach Entscheidung des Meisters).
Zerplatzen: Wenn der Irrhalk alle LeP verloren hat, zerplatz er und alle Personen, die in der Nahkampfreichweite lang oder kürzer gegen ihn gekämpft haben, können durch die Glut des Dämons getroffen werden. Jeder Betroffene kann eine Probe auf Ausweichen ablegen. Misslingt die Probe, so erleidet er 1W6+4 TP.
Dämonen-Regeln: Für Irrhalken gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite **355**).
Zusätzliche Dienste: Langer Transport (Der Irrhalk transportiert seinen Beschwörer oder eine vom Beschwörer festgelegte Person bis zu 500 Meilen weit; verbraucht zwei Dienste).

LeP-Verlust	Schmerz
Egal welcher Verlust	kein Effekt

Elementare

Elementare sind Teil eines der sechs Elemente. Damit gehen auch bestimmte Charaktereigenschaften einher. So gelten Erzelementare als sehr träge und ruhig, während Luftelementare wechselhaft und quirlig sind. Während Elementargeister eher den Verstand eines intelligenteren Tieres haben, sind Dschinne verständige und eigensinnige Wesen.

Vom Wesen der Elementare
Wird ein Elementar gerufen, manifestiert es sich als Teil seines Elements. Sein Leib besteht daher aus Feuer, Luft, Erz oder einem der anderen Elemente. Daraus und aus seiner Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Elementare können nicht durch Zustände beeinträchtigt werden.
- Angriffe mit profanen und geweihten Waffen verursacht nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.
- Angriffe mit magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Elementare sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Illusion und Verwandlung.
- Gegen alle anderen auf sie gewirkten Zauber gilt ihre Seelenkraft (falls sie nicht ohnehin zu einer Erleichterung führen würde) zusätzlich als Erschwernis (also gegebenenfalls doppelt, falls der Zauber von Natur aus um die Seelenkraft seines Ziels erschwert ist oder zusätzlich, wenn er um die Zähigkeit erschwert ist). Gegen Zauber, die direkt Schaden verursachen, gilt die Seelenkraft stattdessen als zusätzlicher Rüstungsschutz.
- Elementare sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Elementare sind immun gegen schädliche Wirkungen ihres Elements. Jedoch sind sie empfindlich gegen Schaden durch ihr Gegenelement. Waffen aus dem Gegenelement machen regulären Schaden. Schadenszauber des Gegenelements können den gesamten Rüstungsschutz ignorieren.
- Elementare können aus Liturgien keinen Nutzen ziehen.
- Dschinne beherrschen alle Zauber mit dem Merkmal Elementar, die ihrem Element entsprechen, mit einem Fertigkeitswert von 12. Wenn nicht anders angegeben, werden die Zauberproben auf die Eigenschaftswerte 14/14/14 abgelegt.
- Dschinne können trotz fehlender Schips mehrfach verteidigen.

Feuergeist

Feuergeister manifestieren sich meist als kleine, laufende Flämmchen. Ihre Gestalt ist entfernt humanoid, aber deutlich kleiner noch als ein Zwerg. Sie bilden Augen, Münder und Hände aus und sind zu emotionalen Verteidigungen in der Lage.



Feuergeist
Größe: 0,25 bis 0,50 Schritt Körpergröße
Gewicht: 2 bis 4 Stein
MU 14 **KL** 8 **IN** 10 **CH** 10
FF 10 **GE** 12 **KO** 9 **KK** 9
LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 6 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 8
Flammenhand: AT 16 **TP** 2W6+2 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 2 (14/12/9), Körperbeherrschung 4 (12/12/9), Kraftakt 4 (9/9/9), Selbstbeherrschung 5 (14/14/9), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Feuergeister können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 5 (8/10/10), Verbergen 2 (14/10/12), Einschüchtern 5 (14/10/10), Menschenkenntnis 0 (8/10/10), Überreden 1 (14/10/10), Willenskraft 5 (14/10/10)
Anzahl: 1
Größenkategorie: klein
Typus: Elementar (Feuer), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –1
Beute: keine
Kampfverhalten: Wenn er zum Kampf gezwungen ist, greift der Elementargeist frontal an. Er kämpft bis zum eigenen Untergang.
Flucht: Feuergeister fliehen nicht.
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Elementargeister sind nicht viel schlauer als kluge Tiere.
- **QS 2:** Er kann nicht zaubern. Oft verbirgt er sich in normalen Feuern.
- **QS 3+:** Als Feuerelementar ist er neugierig und reizbar. Bei Kontakt mit Wasser wird er wütend.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Feuergeister gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite **358**).

Elemente und Gegenelemente
Jedem der sechs Elemente ist ein anderes Element als Gegenelement zugeordnet. Feuer und Wasser bilden ein Gegensatzpaar, Luft und Erz ein weiteres und Humus und Eis das dritte. Üblicherweise vertragen sich Elementare der jeweiligen Gegenelemente nicht sonderlich miteinander, auch wenn diese Feindschaft selten handgreiflich wird.

Verbreitung
Neben spontanen Manifestationen an Vulkanen oder Lavaseen müssen Feuergeister von einem Beschwörer herbeigerufen werden.

Lebensweise
Feuergeister sind neugierig und zünden oft aus Versehen Holz, Kleidung oder Stroh an, ohne dass ihnen bewusst ist, was für einen Schaden sie damit anrichten. Sie sind eher verspielt als bösartig, und wenn man ihnen erklärt, dass durch ihre Handlung jemand zu Schaden kommt, schämen sie sich.

LeP-Verlust	Schmerz
Egal welcher Verlust	kein Effekt



Feuerdschinn
Größe: 1,60 bis 2,70 Schritt Körpergröße
Gewicht: 40 bis 150 Stein
MU 16 **KL** 13**IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 16 **KO** 14 **KK** 15
LeP 33 **AsP** 50 **KaP** – **INI** 16+1W6
VW 8 **SK** 2 **ZK** 2 **GS** 10
Flammenhand: AT 18 **TP** 3W6+6 **RW** mittel
RS/BE: 2/0
Aktionen: 2 (max. 2 x Flammenhand)
Sonderfertigkeiten: Finte I+II (Flammenhand), Haltegriff (Flammenhand), Schildspalter (Flammenhand), Zu Fall bringen (Flammenhand)
Talente: Klettern 2 (16/16/15), Körperbeherrschung 14 (16/16/14), Kraftakt 14 (14/15/15), Selbstbeherrschung 14 (16/16/14), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Feuerdschinne können nicht schwimmen), Sinnesschärfe 14 (13/15/15), Verbergen 14 (16/15/16), Einschüchtern 11 (16/15/14), Menschenkenntnis 4 (13/15/14), Überreden 3 (16/15/14), Willenskraft 7 (16/15/14)
Zauber: Manifesto 12 (16/13/14), alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar* in der Ausprägung Feuer auf 12
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Typus: Elementar (Feuer), nicht humanoid
Anrufungsschwierigkeit: –3
Beute: keine
Kampfverhalten: Üblicherweise nutzt der Dschinn erst seine Zauber, um sich Feinde vom Leib zu halten. Wenn möglich, zieht er sich in ein Feuer oder brennbare Umgebung zurück.
Flucht: Verlust von 50 % der Lebensenergie
Sphärenkunde (Sphärenwesen):
- **QS 1:** Dschinne sind mit magischen Waffen leichter zu verletzten als mit anderen.
- **QS 2:** Dschinne des Feuers beherrschen starke elementare Magie.
- **QS 3+:** Vermutlich sind Dschinne uralt, aber sie sprechen mit Menschen nie über ihre Vergangenheit.

Sonderregeln:
Elementar-Regeln: Für Feuerdschinne gelten die allgemeinen Elementar-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite **358**).

Feuerdschinn

Im Vergleich zu Feuergeistern sind Dschinne des Feuers beeindruckende Gestalten. Meistens zeigen sie sich als große Männer oder Frauen, deren Unterleib in einer Flammenwolke endet. Sie wirken auf den ersten Blick grimmig, aber viele Feuerdschinne teilen die Neugier der Feuergeister, eine Eigenschaft, die ihrem Element anhängt.



Verbreitung
Auch Feuerdschinne müssen in der Regel herbeigerufen werden, jedoch haben einige freie Dschinne sich auch Orte als Ruheplatz ausgesucht, die eine Assoziation mit dem Feuer aufweisen, z.B. Vulkane oder Hochöfen.

Lebensweise
Anders als ihre kleinen Verwandten sind die Dschinne intelligent

und verzichten auf das willkürliche Anzünden von Gegenständen. Sie sind als einzige Elementarwesen einem Kampf nicht abgeneigt, insbesondere wenn es gegen verhasste Dämonen geht.

LeP-Verlust	Schmerz
Egal welcher Verlust	kein Effekt

Tiere

Auch auf Aventurien leben gewöhnliche Tiere, die sich nicht von den irdischen Unterscheiden. Hier stellen wir dir kurz die Werte eines typischen Hundes und eines typischen Pferds vor.



Hund (Straßenkötermischling)
Größe: 0,80 bis 0,90 Schritt (ohne Schwanz); 1,15 bis 1,25 Schritt (mit Schwanz); 0,50 bis 0,60 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 20 bis 40 Stein
MU 12 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 13
FF 9 **GE** 14 **KO** 9 **KK** 10
LeP 13 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 12
Biss: AT 13 **TP** 1W6+2 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Geruch)
Sonderfertigkeiten: Verbeißen
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Hunde können nicht klettern), Körperbeherrschung 7 (14/14/9), Kraftakt 4 (9/10/10), Schwimmen 6 (14/9/10), Selbstbeherrschung 4 (12/12/9), Sinnesschärfe 7 (11/14/14), Verbergen 7 (12/14/14), Einschüchtern 4 (12/14/13), Willenskraft 2 (12/14/13)
Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)
Größenkategorie: klein
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: 8 Rationen Fleisch, Fell (5 Heller)
Kampfverhalten: Hunde drohen meist erst mit Knurren und Bellen und greifen nur an, wenn sie oder ihr Herrchen direkt angegangen wird.
Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte
Tierkunde (domestizierte Tiere):
- **QS 1:** Es gibt Dutzende verschiedene Hunderassen in Aventurien. Die meisten Rassen haben eine bestimmte Aufgabe, z.B. als Wach- oder Jagdhund. Mischlinge hingegen leben vor allem in Städten, wo sie als Streuner oder Haustiere leben.
- **QS 2:** Hunde greifen selten Menschen aus eigenem Antrieb an, aber sie können speziell dazu abgerichtet werden.
- **QS 3+:** In Großstädten wie Gareth oder Fasar leben ganze Hundemeuten zusammen, die aufgrund ihrer Anzahl für einen Menschen eine große Gefahr darstellen können, wenn sie sich bedroht fühlen.

Jagd: –1

LeP-Verlust	Schmerz
10 LeP	+1 *Schmerz*
7 LeP	+1 *Schmerz*
4 LeP	+1 *Schmerz*
1 LeP	+1 *Schmerz*



Pferd (Warunker)
Größe: 2,20 bis 2,80 Schritt lang; 1,50 bis 1,70 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 350 bis 550 Stein
MU 10**KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12
FF 8 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 24
LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 12
Tritt: AT 15 **TP** 1W6+5 **RW** mittel
Biss: AT 12 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
Niederreiten: AT 14 **TP** 2W6+4 **RW** mittel
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (bei erfolgreichem Trittangriff müssen Gegner der Größe mittel und kleiner eine Probe auf *Kraftakt* erschwert um 2 bestehen, ansonsten erhalten sie den Status *Liegend*)
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 4 (14/14/22), Kraftakt 8 (22/24/24), Schwimmen 4 (14/22/24), Selbstbeherrschung 4 (10/10/22), Sinnesschärfe 4 (10/12/12), Verbergen 2 (10/12/14), Einschüchtern 2 (10/12/12), Willenskraft 3 (10/12/12)
Anzahl: 1 oder 3W20 (Herde)
Größenkategorie: groß
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: 300 Rationen Fleisch, Fell (20 Silbertaler)
Kampfverhalten: Pferde versuchen immer zu flüchten. Können sie nicht fliehen oder werden sie erschreckt, treten sie nach vorne oder hinten aus. Manche Pferde haben zudem die schlechte Angewohnheit, Menschen zu beißen.
Flucht: siehe Kampfverhalten
Tierkunde (domestizierte Tiere):
- **QS 1:** Pferde sind Fluchttiere. Man sollte sich ihnen nicht von hinten nähern.
- **QS 2:** Hafer ist ein gutes Kraftfutter für Pferde. Sollen sie schwer arbeiten, benötigen sie bis zu 5 Stein Hafer pro Tag.
- **QS 3+**: Bucheckern, Kastanien und Efeu sind für Pferde giftig.

Jagd: –2
Sonderregeln:
Packesel: Pferde können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.



LeP-Verlust	Schmerz
49 LeP (¼)	+1 *Schmerz*
33 LeP (½)	+1 *Schmerz*
16 LeP (¾)	+1 *Schmerz*
5 LeP und weniger	+1 *Schmerz*

Vertrautentiere

Die hier vorgestellten Vertrautentiere der Hexen können selbstverständlich auch als normale Tiere in der aventurischen Wildnis vorkommen. Zu den Boni von Vertrautentieren siehe Seite **278**.



Katze (Scheunenkatze)
Größe: 0,30 bis 0,70 Schritt lang (ohne Schwanz); 0,55 bis 0,95 Schritt lang (mit Schwanz); 0,30 bis 0,35 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 3 bis 8 Stein
MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 13 **CH** 12
FF 10 **GE** 14 **KO** 6 **KK** 13 (k)
LeP 10 **AsP – KaP – INI** 13+1W6
VW 7 **SK** 1 **ZK** –2 **GS** 10
Krallen: AT 14 **TP** 1W2 **RW** kurz
Biss: AT 12 **TP** 1W3 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör) / Schlechte Eigenschaft (Neugier)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 10 (12/14/13), Körperbeherrschung 12 (14/14/6), Kraftakt 2 (6/13/13), Schwimmen 2 (14/6/13), Selbstbeherrschung 2 (12/12/6), Sinnesschärfe 10 (12/13/13), Verbergen 10 (12/13/14), Einschüchtern 2 (12/13/12), Willenskraft 4 (12/13/12)
Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)
Größenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: 4 Rationen Fleisch, Fell (3 Heller)
Kampfverhalten: Normalerweise versuchen Katzen zu fliehen. Sind sie in die Ecke gedrängt, greifen sie so lange an, bis sich wieder eine Chance zur Flucht auftut.
Flucht: siehe Kampfverhalten
Tierkunde (domestizierte Tiere):
- **QS 1:** Es gibt viele verschiedene Katzenrassen in Aventurien, z.B. die Aranierin. Doch die meisten Katzen auf Bauernhöfen oder Städten sind Scheunenkatzen.
- **QS 2:** Einige Hexen halten sich Katzen als Haustiere.
- **QS 3+:** Katzen sind in den meisten Städten gerne gesehen, da sie Mäuse und Ratten jagen.

Jagd: –1

LeP-Verlust	Schmerz
8 LeP	+1 *Schmerz*
6 LeP	+1 *Schmerz*
4 LeP	+1 *Schmerz*
2 LeP und weniger	+1 *Schmerz*



Kröte (Koschkröte)
Größe: 0,10 bis 0,15 Schritt lang; 0,04 bis 0,05 Schritt hoch
Gewicht: 0,045 bis 0,05 Stein
MU 16 **KL** 8 (t) **IN** 12 **CH** 10
FF 6 **GE** 8 **KO** 4 **KK** 9 (k)
LeP 2 **AsP – KaP – INI** 12+1W6
VW 4 **SK** 1 **ZK** –1 **GS** 1
Zunge: AT 13 **TP** 0(+Gift)* **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Tastsinn)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Klettern 1 (16/8/9), Körperbeherrschung 4 (8/8/4), Kraftakt 5 (4/9/9), Schwimmen 11 (8/4/9), Selbstbeherrschung 7 (16/16/4), Sinnesschärfe 7 (8/12/12), Verbergen 10 (16/12/8), Einschüchtern 0 (16/12/10), Willenskraft 7 (16/12/10)
Anzahl: 1 oder 2W6 (Teich)
Größenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: 1 Ration Fleisch (ungenießbar)
Kampfverhalten: Kröten stellen sich tot oder versuchen zu fliehen.
Flucht: siehe Kampfverhalten
Tierkunde (Wildtiere):
- **QS 1:** Kröten sondern ein Halluzinationen auslösendes Gift ab.
- **QS 2:** Einige Hexen halten sich Kröten als Haustiere.
- **QS 3+:** Einige Krötenarten, etwa die Koschkröte, sondern ein leichtes Gift über ihre Haut ab.

Jagd: 0
Sonderregeln:
**) Krötengift*
Das Gift der Koschkröte ist ein leichtes Halluzinogen. Es wirkt nicht auf Hexen, es sei denn, die Hexe möchte willentlich, dass das Gift bei ihr wirkt.
Stufe: 4
Art: Kontakt- und Waffengift, tierisch
Wirkung: 1 Stufe *Verwirrung* / –
Beginn: 5 KR
Dauer: 30 Minuten / –

LeP-Verlust	Schmerz
1 LeP	+4 *Schmerz*





Rabe (Kohlrabe)
Größe: 0,50 bis 0,70 Schritt lang; 1,10 bis 1,30 Schritt Flügelspannbreite
Gewicht: 1 bis 1,5 Stein
MU 12 **KL** 16 (t) **IN** 12 **CH** 11
FF 12 **GE** 10 **KO** 6 **KK** 9 (k)
LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 11+1W6
VW 5 **SK** –1 **ZK** –2 **GS** 2/16 (an Boden / in der Luft)
Schnabel: AT 14 **TP** 1W3–1 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht)
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Fliegen 7 (12/10/9), Körperbeherrschung 4 (10/10/6), Kraftakt 2 (6/9/9), Schwimmen 0 (10/6/9), Selbstbeherrschung 4 (12/12/6), Sinnesschärfe 12 (16/12/12), Verbergen 2 (12/12/10), Einschüchtern 2 (12/12/11), Willenskraft 2 (12/12/11)
Anzahl: 1 oder 2W20 (Schwarm)
Größenkategorie: winzig
Typus: Tier, nicht humanoid
Beute: 1 Ration Fleisch (zäh), Trophäe (Federkleid, 5 Heller)
Kampfverhalten: Raben fliegen üblicherweise vor Angreifern davon. Sind sie zum Kampf gezwungen, hacken sie im Flug nach Feinden.
Flucht: siehe Kampfverhalten
Tierkunde (Wildtiere):
- **QS 1:** Raben sind die heiligen Tiere des Boron und ausgesprochen intelligent.
- **QS 2:** Einige Hexen halten sich Raben als Haustiere.
- **QS 3+:** Raben lassen sich abrichten und können kleine Tricks ausführen.

Jagd: –1

LeP-Verlust	Schmerz
4 LeP	+1 *Schmerz*
3 LeP	+1 *Schmerz*
2 LeP	+1 *Schmerz*
1 LeP	+1 *Schmerz*



Flugangriff (Spezialmanöver)

Fliegende Wesen greifen Landbewohner aus der Luft an, was ihren Angriffen eine besondere Wucht verleiht. Nach einem solchen Angriff sind sie zudem nur schwer zu treffen.
Regel: Ist der Flugangriff erfolgreich, steigen die TP um 2. Das Manöver Flugangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anflugstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Misslingt der Flugangriff, darf der Verteidiger einen Passierschlag ausführen. Sollte der Flugangriff gelungen sein, so ist eine Attacke gegen das Flugwesen durch den Angegriffenen in dieser KR um 6 erschwert, da das Wesen am Gegner vorbeifliegt. Am Ende der KR hat sich das Flugwesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Flugangriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden. Die Attacke ist um 2 erschwert.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Verbeißen (Spezialmanöver)

Manche Tiere verbeißen sich regelrecht in ihren Gegner. Dies führt dazu, dass sich das Opfer kaum noch bewegen kann und es durch das Reißen starken Blutverlust erleidet.
Regel: Das Wesen führt einen Biss-Angriff aus. Kann der gelungene Angriff nicht verteidigt werden, so hat sich die Kreatur festgebissen. In den nachfolgenden KR gelingt die Biss-Attacke des Wesens automatisch, ohne dass der Meister würfeln muss. Jede weitere KR richtet der Verbeißen-Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Gegner erhält den Status *Fixiert,* es sei denn, bei der Kreaturenbeschreibung steht extra dabei, dass der Status entfällt. Die Verteidigung des Angreifers sinkt, während es durch den Biss am Gegner hängt, auf 0. Das Wesen kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen (was eine freie Aktion kostet). Dieser Angriff ist um 2 erschwert.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

KAPITEL 14: AUSRÜSTUNG



»Ein Königreich für ein Seil!«
— alte Weisheit

»Ihr Mittelreich-Großlinge solltet auf die Barbaren-Großlinge des Nordens hören und euch auf die Suche nach den Geheimnissen des Stahls machen. Ja, der Stahl verbirgt nicht nur ein Geheimnis.
Euer Stahl ist gut, doch glaubt mir, es gibt Metalle, die so selten und wertvoll sind, dass man mit einer einzigen Unze ein ganzes Schloss bezahlen könnte. Vom Endurium hast du gewiss schon gehört, oder? Aber der schwarze Magiestahl ist längst nicht das teuerste Metall, dass Angrosch im Boden versteckt hat. Wir Zwerge wissen um das Titanium, und einige wenige Schmiede aus unserem Volk können es auch verarbeiten. Doch selbst wir haben das edelste der fünf magischen Metalle nie gesehen: Eternium.
Wir Zwerge sind Angroschs erwähltes Volk, und doch müssen wir noch viel lernen. Auf den Zyklopeninseln hingegen leben die einäugigen Zyklopen und hüten noch so manches Geheimnis des Stahls, dass selbst wir nicht kennen.«
— Bergkönig Arambolosch Sohn des Agam, bei einer Audienz mit der obersten Ingerimmgeweihten Sephira Eisenlieb, 1037 nach Bosparans Fall

Viele Sagen berichten nicht nur von mutigen Helden, sondern haben ebenso die magischen Gegenstände, die ihnen das Held Sein ermöglichen zum Inhalt: der Heiltrank, den ein Freund im letzten Augenblick dem Sterbenden zu trinken gibt, um ihn zu retten; das Götterschwert Siebenstreich, mit dem die furchtbarsten Ungeheuer bezwungen wurden; der Faden, ohne den die Elfe Sirinda Eulensang niemals aus dem Labyrinth von Al'Anfa entkommen wäre. Und schließlich jene mächtigen Artefakte, die ihre Besitzer durch Raum und Zeit blicken lassen: die legendären Schwarzen Augen.
Doch neben diesen legendären Gegenständen sind es gerade die typischen Ausrüstungsgegenstände, ohne die ein Held kein Held wäre. Ohne Seil kann ein Krieger viele Felswände nicht erklimmen, ohne Dietrich kann kein Streuner das Schloss des Verlieses knacken, in welchem die hübsche Grafentochter eingesperrt ist, und ohne einen Südweiser wird der Puniner Adept sich unwiederbringlich im Farindelwald verirren.
Auf den nun folgenden Seiten sind typische Gegenstände für das Ausrüsten deines Helden aufgelistet. Die Liste ist nicht abschließend, soll aber ein Gefühl für derischen Warenhandel bieten und dabei helfen, auch neuen Gegenständen einen Preis zuzuordnen.

Währungen, Gewichte, Maße

Auch wenn die Bewohner Deres ganz unterschiedliche Maßeinheiten und Währungen kennen, sind in den nachfolgenden Tabellen zum Zweck besserer Übersichtlichkeit und Vergleichbarkeit alle Angaben in der gleichen Einheit angegeben. Wir haben uns für die mittelreichische Gewichtseinheit Stein und die aventurische Standardwährung, den Silbertaler, entschieden. Diese Einheiten sind am weitesten verbreitet und somit auch am häufigsten in Heldenhand. In den verschiedenen Regionen des Kontinents wird dein Abenteurer auch auf andere Einheiten stoßen. Mehr dazu kannst du in den verschiedenen Regionalspielhilfen nachlesen. Sollten die unterschiedlichen Tabellen Erläuterungen für Abkürzungen oder Anmerkungen erfordern, so stehen diese direkt oberhalb der Tabelle dabei. Aventurische Begriffe und Hinweise zu bestimmten Gegenständen sind in einem Kasten angemerkt.
Näheres zu den Währungen, Maßen und Gewichten kannst du der unten stehenden Tabelle entnehmen.

Währungen
Kreuzer
Heller (= 10 Kreuzer)
Silbertaler (= 10 Heller)
Dukaten (= 10 Silbertaler)

Gewichte
1 Stein (irdisch: 1 Stein = 1 kg) = 40 Unzen (irdisch: 1 Unze = 25 g)

Maße
1 Schritt (irdisch: 1 Schritt = 1 m) = 100 Halbfinger (irdisch: 1 Halbfinger = 1 cm)

Einkünfte und Löhne
Die nachfolgenden Angaben sind Beispiele für den Lohn eines Arbeiters pro Tag:
Billige Arbeitskraft (1–9 Heller): Tagelöhnerin, Ruderer, Knecht, Stallmagd, Schankgehilfin, Rattenfänger, Wäscher, Flickschneider, Lehrling, Leichtmatrosin
Einfacher Arbeiter (1–4 Silbertaler): Handwerksgeselle, Kammerzofe, Hausdiener, Köchin, Hebamme, Barbier, Fuhrfrau, Fischer, ortskundige Führerin, Vollmatrose, Kräutersammlerin, Ausrufer, Geschichtenerzählerin, Hure (im Bordell), Gaukler, Söldner, Amtsschreiberin, Büttel
Qualifizierter Arbeiter (5–9 Silbertaler): Handwerksmeisterin, Heroldin, Privatlehrer, Kurtisane, unerfahrene Edelhandwerkerin, Lotse, Steuerfrau, Verwalter, Zureiterin, Fechtlehrer
Hochqualifizierter Arbeiter (10–50 Silbertaler): Baumeister, Apothekerin, Drucker, Alchimist, Kartograph, Rechtsgelehrte, Medicus, Magierin, Kontorleiter, Kapitänin, Söldnerführer, bekannte Künstlerin, bekannte Gesellschafterin, Schwertmeister

Das Ausrüstungspaket

Um nicht alles zusammenstellen zu müssen, kann ein Held sich – beispielsweise bei der Heldenerschaffung – auch entschließen, auf eines dieser vorgefertigten Ausrüstungspakete zurückzugreifen.

Reisepaket	Gewicht	Preis
Amulette, Götterfigürchen und andere persönliche Gegenstände	2,175 Stein	4,7 Silbertaler
Becher	0,1 Stein	0,3 Silbertaler
Beil/Handaxt	0,75 Stein	20 Silbertaler
Essbesteck	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
Wolldecke	1,5 Stein	2 Silbertaler
Feuerstein und Stahl	0,25 Stein	3 Silbertaler
Geldbeutel	0,05 Stein	1 Silbertaler
Kletterseil, 10 Schritt	5 Stein	10 Silbertaler
Lederrucksack	2 Stein	34 Silbertaler
Messer	0,25 Stein	10 Silbertaler
Nadel- und Zwirnset	0,1 Stein	4,5 Silbertaler
Fackel	0,5 Stein	0,5 Silbertaler
Proviant für drei Tage	4,5 Stein	1,5 Silbertaler
Holzschale	0,2 Stein	0,8 Silbertaler
Verband, 10 Stück	0,05 Stein	12,5 Silbertaler
Waffenpflegeset (Schleifstein, Tücher)	1 Stein	1 Silbertaler
Wasserschlauch	0,25 Stein	5,5 Silbertaler
Wurfhaken	1 Stein	7 Silbertaler
Zunder, 25 Portionen	0,025 Stein	0,2 Silbertaler
Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	0,2 Stein	1 Silbertaler
Gesamt	20 Stein	120 Silbertaler



Wildnispaket	Gewicht	Preis
Beil/Handaxt	0,75 Stein	20 Silbertaler
Wolldecke	1,5 Stein	2 Silbertaler
Feuerstein und Stahl	0,25 Stein	3 Silbertaler
Kletterseil, 10 Schritt	5 Stein	10 Silbertaler
Lederrucksack	2 Stein	34 Silbertaler
Messer	0,25 Stein	10 Silbertaler
Nadel- und Zwirnset	0,1 Stein	4,5 Silbertaler
Fackel	0,5 Stein	0,5 Silbertaler
Proviant für fünf Tage	7,5 Stein	2,5 Silbertaler
Holzschale	0,2 Stein	0,8 Silbertaler
Verband, 10 Stück	0,05 Stein	12,5 Silbertaler
Wasserschlauch, 2 Stück	0,5 Stein	11 Silbertaler
Wurfhaken	1 Stein	7 Silbertaler
Zelt, 1 Person	3 Stein	14,5 Silbertaler
Zunder, 25 Portionen	0,025 Stein	0,2 Silbertaler
Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	0,2 Stein	1 Silbertaler
Gesamt	22,825 Stein	133,5 Silbertaler

Stadtpaket	Gewicht	Preis
Geldkatze	0,1 Stein	2 Silbertaler
Kohlestift	0,05 Stein	0,2 Silbertaler
Lampenöl, 8 Stunden Brennzeit	0,25 Stein	0,1 Silbertaler
Messer	0,25 Stein	10 Silbertaler
Nadel- und Zwirnset	0,1 Stein	4,5 Silbertaler
Öllampe	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Papier, 1 Blatt	0,05 Stein	0,1 Silbertaler
Verband, 10 Stück	0,05 Stein	12,5 Silbertaler
Zunder, 25 Portionen	0,025 Stein	0,2 Silbertaler
Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	0,2 Stein	1 Silbertaler
Gesamt	1,325 Stein	31,1 Silbertaler

Nahkampfwaffen

Die Aventurier kennen eine Vielzahl unterschiedlicher Mordinstrumente. Eine Auswahl typischer Waffen ist hier vorgestellt.

Der Codex Albyricus und andere Vorschriften

Nicht jeder Aventurier hat das Recht, alle Waffen und Rüstungen zu tragen. Eine der bekanntesten Vorschriften in Bezug auf das Waffenrecht ist im Codex Albiricus verzeichnet. Hier wird geregelt, welche Waffen ein Magier mit sich führen darf. Neben ihrem Stab und ihrem Dolch dürfen Gildenmagier keine andere Waffe tragen, außer sie haben eine besondere Erlaubnis ihrer Gilde erhalten, einen sogenannten Dispens. Dieser wird so gut wie nie ausgestellt, außer bei der Akademie Schwert & Stab zu Gareth. Rüstungen sind ebenfalls verboten, allenfalls ein Gambeson ist gestattet, mehr aber auch nicht.

Einige Geweihte benutzen Zeremonialgegenstände, die ebenfalls als Waffen dienen und die extra für die Kirchen hergestellt werden und üblicherweise von niemand anderem geführt werden dürfen (bei den Rondrianern der Rondrakamm, bei den Praioten das Sonnenzepter und bei einigen Boronis der geweihte Rabenschnabel).

Zwergische und elfische Waffen sind fast ausschließlich bei diesen Völkern zu finden und werden an Menschen so gut wie nie verkauft.

Das Recht von Kriegern, Rittern und Adligen einen Zweihänder zu führen, wird mittlerweile vor allem durch Söldner (die sogenannten Doppelsöldner) untergraben.

Die Kosten

Die Gegenstände haben durchschnittliche Preise für die Märkte der Kulturen, in denen sie üblicherweise hergestellt und gehandelt werden. Ein elfisches Wolfsmesser wird aufgrund seiner Seltenheit auf Märkten der Menschenwelt sicherlich ein Vielfaches des Preises erzielen.

In Kulturen, wo Geld keine Rolle spielt (z.B. bei den Fjarningern, den Waldmenschen oder den Elfen) sind die Preise vor allem dazu da, um einen Vergleichswert zu haben, denn auch Angehöriger dieser Kulturen müssen sich die Gegenstände bei der Heldenerschaffung „kaufen“.

TP: Trefferpunkte
L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle der Waffengattung
AT/PA-Mod: Modifikator für Attacke und Parade der Waffe
RW: Reichweite
Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein
Länge: Länge der Waffe in Halbfinger
Preis: Preis der Waffe in Silbertalern
Anmerkung:
Geweiht: Die Waffe ist einer Gottheit geweiht. Diese Waffen sind üblicherweise nicht frei erhältlich, sondern werden den entsprechenden Geweihten von ihrer Kirche übergeben.
Parierwaffe: Bei der Waffe handelt es sich um eine Parierwaffe, die den entsprechenden Regeln folgt und einen PA-Modifikator verleiht.
2H: Eine Waffe, die zweihändig geführt werden muss. Damit ist die Nutzung eines Schilds, einer zweiten Waffe für den beidhändigen Kampf oder die zusätzliche Nutzung einer Parierwaffe ausgeschlossen.

Attacke- und Parade-Modifikatoren von Waffen

Einige Waffen sind so gut oder schlecht ausbalanciert, dass sie Attacke- und Paradewerte modifizieren. Dies wird in den Waffentabellen angegeben, die Modifikatoren werden erst nach der Ermittlung der Basiswerte verrechnet.

Beispiel: Geron ist gezwungen, mit einem Knüppel zu kämpfen. Mit Hiebwaffen hat er einen Kampftechnikwert von 12. Daraus ergibt sich eine AT von 14 und eine PA von 8 (Geron bekommt sowohl durch Mut als auch die Leiteigenschaft Körperkraft einen Bonus von 2 auf AT und PA). Der Knüppel hat AT-/PA-Modifikatoren von 0/–2, sodass Gerons effektive AT- und PA-Werte von 14 und 6 aufweist.

Einhändige Waffen zweihändig geführt

Wer eine einhändig geführte Nahkampfwaffe zweihändig führen möchte, erhält einen Bonus von +1 TP. Dafür muss der Held aber mit einer Erschwernis von 1 auf seine Parade zurechtkommen. Der Wechsel von einhändiger zur zweihändiger Führung einer Waffe kostet keine Handlung, kann aber immer nur dann erfolgen, wenn der Held laut Initiative an der Reihe ist. Ein Wechsel ist dann wieder möglich, wenn der Held in der nächsten Kampfrunde an der Reihe ist.

Die Regel findet keine Anwendung bei Waffen der Kampftechnik *Dolche* und *Fechtwaffen*.

Kampftechnik Dolche							
Waffe	**TP**	**L+S**	**AT/PA-Mod**	**RW**	**Gewicht**	**Länge**	**Preis**
Basiliskenzunge	1W6+2	GE 14	0/–1	kurz	0,5 Stein	30 Halbfinger	50 Silbertaler
Anmerkung	geweiht (Hesinde; Namenloser); hesindegeweihte Waffen sind nur für Hesindegeweihte erwerbbar, namenlosgeweihte Waffen sind überhaupt nicht für Helden erwerbbar.						
Dolch	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,5 Stein	30 Halbfinger	45 Silbertaler
Drachenzahn	1W6+2	GE 14	0/–1	kurz	0,75 Stein	40 Halbfinger	70 Silbertaler
Anmerkung	Um den Drachenzahn bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.						
Linkhand	1W6+1	GE 14	0/0	kurz	0,75 Stein	30 Halbfinger	90 Silbertaler
Anmerkung	Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)						
Messer	1W6+1	GE 14	0/–2	kurz	0,25 Stein	25 Halbfinger	10 Silbertaler
Schwerer Dolch	1W6+2	GE 14	0/–1	kurz	0,75 Stein	35 Halbfinger	60 Silbertaler
Waqqif	1W6+2	GE 14	0/–1	kurz	0,5 Stein	45 Halbfinger	60 Silbertaler

Kampftechnik Fechtwaffen							
Waffe	**TP**	**L+S**	**AT/PA-Mod**	**RW**	**Gewicht**	**Länge**	**Preis**
Florett	1W6+2	GE 14	+1/0	mittel	0,5 Stein	100 Halbfinger	300 Silbertaler
Rapier	1W6+3	GE 15	+1/0	mittel	1 Stein	100 Halbfinger	200 Silbertaler
Wolfsmesser	1W6+3	GE 15	+1/+1	mittel	0,5 Stein	100 Halbfinger	300 Silbertaler
Anmerkung	Um das Wolfsmesser bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der auelfischen oder waldelfischen Kultur angehören.						

Kampftechnik Hiebwaffen							
Waffe	**TP**	**L+S**	**AT/PA-Mod**	**RW**	**Gewicht**	**Länge**	**Preis**
Brabakbengel	1W6+5	KK 14	–1/–2	mittel	2 Stein	90 Halbfinger	170 Silbertaler
Keule	1W6+3	KK 14	0/–1	mittel	0,75 Stein	80 Halbfinger	3 Silbertaler
Knüppel	1W6+2	KK 14	0/–2	mittel	0,5 Stein	80 Halbfinger	gratis
Lindwurmschläger	1W6+4	KK 14	0/–1	kurz	1 Stein	50 Halbfinger	90 Silbertaler
Anmerkung	Um den Lindwurmschläger bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören.						
Magierstab, kurz	1W6+1	KK 14	0/–1	kurz	0,75 Stein	50 Halbfinger	40 Silbertaler
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.						

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Magierstab, mittel	1W6+2	KK 14	0/–1	mittel	0,75 Stein	100 Halbfinger	60 Silbertaler
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.						
Molokdeschnaja	1W6+4	KK 14	0/–1	mittel	1,25 Stein	100 Halbfinger	95 Silbertaler
Orknase	1W6+5	KK 14	–1/–2	mittel	1,75 Stein	110 Halbfinger	120 Silbertaler
Rabenschnabel[•]	1W6+4	KK 14	0/–1	mittel	1,5 Stein	110 Halbfinger	105 Silbertaler
Anmerkung	geweiht (Boron); borongeweihte Waffen sind nur für Borongeweihte erwerbbar						
Sonnenzepter	1W6+3	KK 14	0/–1	mittel	1,25 Stein	70 Halbfinger	250 Silbertaler
Anmerkung	geweiht (Praios); praiosgeweihte Waffen sind nur für Praiosgeweihte erwerbbar						
Streitaxt	1W6+4	KK 14	0/–1	mittel	1,5 Stein	100 Halbfinger	105 Silbertaler
Streitkolben	1W6+4	KK 14	0/–1	mittel	1,5 Stein	60 Halbfinger	105 Silbertaler

• Neben den geweihten Rabenschnäbeln werden auch profane Versionen der Waffen zum Kauf angeboten. Sie kosten 90 Silbertaler.

Kampftechnik Kettenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Morgenstern	1W6+5	KK 14	0/–	mittel	1,5 Stein	100 Halbfinger	110 Silbertaler

Kampftechnik Lanzen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Kriegslanze	2W6+6	–	–	–	3,75 Stein	300 Halbfinger	100 Silbertaler
Anmerkung	Diese Waffe kann nur bei einem Lanzenangriff eingesetzt werden.						

Kampftechnik Raufen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Schlagring	1W6+1	GE/KK 15	0/0	kurz	0,25 Stein	10 Halbfinger	25 Silbertaler
Waffenlos	1W6	GE/KK 14	0/0	kurz	–	–	gratis

Kampftechnik Schilde

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Holzschild	1W6	KK 16	–4•/+1	kurz	3,5 Stein	–	50 Silbertaler
Anmerkung	kleiner Schild, 20 Strukturpunkte						
Lederschild	1W6	KK 16	–4•/+1	kurz	2 Stein	–	30 Silbertaler
Anmerkung	kleiner Schild, 20 Strukturpunkte						
Thorwalerschild	1W6+1	KK 16	–5•/+2	kurz	4,5 Stein	–	70 Silbertaler
Anmerkung	mittlerer Schild, 25 Strukturpunkte						
Großschild	1W6+1	KK 16	–6•/+3	kurz	6 Stein	–	100 Silbertaler
Anmerkung	großer Schild, 30 Strukturpunkte; zusätzlich –1 AT auf die Hauptwaffe						

• Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, nicht wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt.

Kampftechnik Schwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Barbarenschwert	1W6+5	GE/KK 15	–1/–1	mittel	1,5 Stein	90 Halbfinger	140 Silbertaler
Entermesser	1W6+3	GE/KK 15	0/–1	mittel	0,75 Stein	75 Halbfinger	120 Silbertaler
Haumesser	1W6+3	GE/KK 15	0/–1	mittel	0,75 Stein	70 Halbfinger	100 Silbertaler
Khunchomer	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stein	80 Halbfinger	210 Silbertaler
Kurzschwert	1W6+2	GE/KK 15	0/0	kurz	0,75 Stein	60 Halbfinger	140 Silbertaler
Langschwert	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stein	100 Halbfinger	200 Silbertaler
Robbentöter	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1 Stein	90 Halbfinger	200 Silbertaler
Anmerkung	Um den Robbentöter bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der firnelfischen Kultur angehören.						
Säbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,75 Stein	90 Halbfinger	180 Silbertaler
Sklaventod	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	1,25 Stein	90 Halbfinger	210 Silbertaler

Kampftechnik Stangenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Dreizack (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stein	200 Halbfinger	80 Silbertaler
Dschadra (2H)	1W6+5	GE/KK 15	0/–1	lang	2 Stein	200 Halbfinger	60 Silbertaler
Hellebarde (2H)	1W6+6	GE/KK 15	0/–2	lang	2,5 Stein	200 Halbfinger	160 Silbertaler
Holzspeer (2H)	1W6+2	GE/KK 15	0/0	lang	1 Stein	150 Halbfinger	1 Silbertaler
Kampfstab (2H)	1W6+2	GE/KK 15	0/+2	lang	1 Stein	150 Halbfinger	40 Silbertaler
Magierstab, lang (2H)	1W6+2	GE/KK 16	–1 /+2	lang	0,75 Stein	150 Halbfinger	80 Silbertaler
Anmerkung	Um den Stab bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held der Tradition Gildenmagier angehören.						
Speer (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	2 Stein	200 Halbfinger	45 Silbertaler
Zweililien (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/+2	mittel	2 Stein	150 Halbfinger	200 Silbertaler

Kampftechnik Zweihandschwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Anderthalbhänder (2H)	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	2 Stein	140 Halbfinger	320 Silbertaler
Doppelkhunchomer (2H)	2W6+3	KK 14	0/–2	mittel	2 Stein	130 Halbfinger	320 Silbertaler
Großer Sklaventod (2H)	2W6+3	KK 14	0/–2	mittel	2 Stein	140 Halbfinger	320 Silbertaler
Rondrakamm (2H)	2W6+2	KK 14	0/–1	mittel	2 Stein	130 Halbfinger	340 Silbertaler
Anmerkung	geweiht (Rondra); rondrageweihte Waffen sind nur für Rondrageweihte erwerbbar						
Tuzakmesser (2H)	1W6+6	KK 14	0/0	mittel	1,75 Stein	130 Halbfinger	360 Silbertaler
Zweihänder (2H)	2W6+4	KK 14	0/–3	mittel	2,5 Stein	160 Halbfinger	360 Silbertaler

Kampftechnik Zweihandhiebwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Barbarenstreitaxt (2H)	2W6+4	KK 13	0/–4	mittel	3,5 Stein	120 Halbfinger	175 Silbertaler
Felsspalter (2H)	2W6+2	KK 13	0/–2	mittel	3 Stein	120 Halbfinger	200 Silbertaler
Anmerkung	Um den Felsspalter bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören						
Kriegshammer (2H)	2W6+3	KK 13	0/–3	mittel	3 Stein	120 Halbfinger	170 Silbertaler
Zwergenschlägel (2H)	1W6+6	KK 13	0/–1	mittel	3 Stein	120 Halbfinger	100 Silbertaler
Anmerkung	Um den Zwergenschlägel bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held einer zwergischen Kultur angehören						

Kleiner Exkurs: Nahkampfwaffen

Die Basiliskenzunge ist ein Ritualdolch, der von vielen Hesindegeweihten, aber auch von den Geweihten des Namenlosen getragen wird. Während Erstere die Waffe für bestimmte Liturgien verwenden, nutzen Zweitere die Basiliskenzunge, um Menschen zu opfern.

In den Tulamidenlanden ist der Krummsäbel namens Khunchomer verbreitet, der nach der gleichnamigen Stadt benannt ist. Die Tulamiden stellen sowohl eine kleinere als auch eine übergroße Version her, die mit zwei Händen geführt wird. Novadis nutzen statt eines geraden Dolchs den Waqqif-Krummdolch. Er ist ein Zeichen der Mannbarkeit eines jeden Novadis und ein kostbarer Besitz. Die Dschadra, ein kurzer Speer, wird ebenfalls von den Reitervölkern der Wüste und den angrenzenden Gebieten verwendet.

Die Südaventurier hingegen nutzen den Sklaventod-Säbel, der aus dem Khunchomer hervorgegangen ist, aber Kanten und Spitzen zur Abschreckung aufweist. Damit sollen die Sklaven eingeschüchtert werden, und entsprechend häufig ist die Waffe bei Menschenjägern und Aufsehern anzutreffen. Auch der Sklaventod existiert in normaler Größe und als zweihändige Wuchtwaffe. Ebenfalls im Süden verbreitet ist der Brabakbengel, der nach der Stadt Brabak benannt ist. Diese Waffe ist ein Streitkolben mit spitzen Dornen, dessen Kopf in der Regel eine Verzierung in Form eines grinsenden Gesichts aufweist.

Eine brutal aussehende Axt ist die Molokdeschnaja. Die norbardische Waffe soll vor allem abschrecken und verunsichern, ist aber trotz ihres Aussehens nicht wuchtiger als eine normale Axt.

Im Horasreich verwendet das Bürgertum statt des Kampfstabes oft die Zweililien, einen Stab mit je einer Speerklinge an den Enden.

Die Thorwaler hingegen nennen ihre liebste Axt Orknase, können damit aber nicht nur Schwarzpelzen das Fürchten lehren.

Das Tuzakmesser ist ein langes, biegsames Schwert, das ausschließlich von geübten Kriegern und mit einer Hand geführt werden kann. Die Waffe wird vor allem auf Maraskan hergestellt.

Unter den Waffen der Geweihten sollte man zu allererst den Rondrakamm nennen. Dieser leichte Zweihänder ist nicht nur geweiht, sondern auch geflämmt und erzielt dadurch eine tödliche Schneidewirkung. Das Sonnenzepter hingegen ist eigentlich nur ein Ritualgegenstand der Praiosgeweihten, kann aber in Notsituationen als Hiebwaffe dienen. Der Rabenschnabel wiederum dient nicht nur den Boronkirchen als Waffe, sondern wird in profanem Zustand auch von Söldnern eingesetzt, insbesondere vom Pferderücken aus.

Den Hochelfen sagte man nach, hervorragende Waffen herzustellen, und noch heute können sich ihre Nachfahren rühmen, über biegsamen Stahl zu verfügen. Die Kämpfer unter den Waldelfen benutzen Nachbauten der Klingen aus Zeit ihrer Vorfahren, die ins Garethi übersetzt Wolfsmesser heißen. Der Robbentöter hingegen ist Werkzeug und Waffe zugleich für die im Norden lebenden Firnelfen.

Die Zwerge besitzen ein Sammelsurium an speziellen Waffen von erlesener Qualität: Der Felsspalter ist die klassische Doppelblattaxt, so wie Klein-Alrik sie sich vorstellt – groß, wuchtig und meist mit zwergischen Runen verziert. Der Zwergenschlägel ist die Angroschim-Version eines Kriegshammers. Er wird vor allem gegen schwergepanzerte Gegner eingesetzt, da man mit ihm wunderbar Rüstungen verbeulen kann. Beim Drachenzahn handelte es sich früher um echte Drachenzähne, die als Trophäe von den mächtigsten Zwergenkriegern verwendet wurde. Heute sind es besonders schwere verzierte Dolche aus Stahl.



1. Hellebarde
2. Barbarenstreitaxt
3. Felsspalter
4. Orknase
5. Schlagring
6. Zwergenschlägel
7. Kriegshammer
8. Morgenstern



1. *Messer*
2. *Basiliskenzunge*
3. *Waqqif*
4. *Linkhanddolch*
5. *Dolch*
6. *Schwerer Dolch*
7. *Drachenzahn*

8. *Streitaxt*
9. *Rabenschnabel*
10. *Sonnenzepter*
11. *Lindwurmschläger*
12. *Brabakbengel*
13. *Molokdeschnaja*

14. *Streitkolben*
15. *Keule*
16. *Knüppel*

17. *Kriegslanze*
18. *Dschadra*
19. *Speer*
20. *Dreizack*
21. *Holzspeer (Steinklinge)*
22. *Zweililien*
23. *Kampfstab*



1. *Zweihänder*
2. *Rondrakamm*
3. *Tuzakmesser*
4. *Anderthalbhänder*
5. *Barbarenschwert*
6. *Langschwert*

7. *Rapier*
8. *Wolfsmesser*
9. *Florett*
10. *Robbentoeter*
11. *Kurzschwert*

12. *Haumesser*
13. *Entermesser*
14. *Säbel*
15. *Sklaventod*

16. *Khunchomer*
17. *Großer Sklaventod*
18. *Doppelkhunchomer*

Fernkampfwaffen

Neben den Nahkampfwaffen verwenden die Aventurier ein reichhaltiges Sortiment an Fernkampfwaffen. An dieser Stelle sollen die bekanntesten Stücke vorgestellt werden.

TP: Trefferpunkte
LZ: Ladezeit in Aktionen
RW: Reichweite
Munitionstyp: Art der verwendeten Munition
Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein
Länge: Länge der Waffe in Halbfinger
Preis: Preis der Waffe in Silbertaler

Kampftechnik Armbrüste

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Balestrina	1W6+4	2 Aktionen	5/25/40	Kugeln	0,75 Stein	40 Halbfinger	120 Silbertaler
Eisenwalder	1W6+4	2/10 Aktionen	10/50/80	Bolzen	3,75 Stein	90 Halbfinger	500 Silbertaler
Anmerkung	Magazin (für 10 Schuss); 2 Aktionen pro Schuss, 10 Aktionen, um das gesamte Magazin auszuwechseln						
Handarmbrust	1W6+3	3 Aktionen	5/25/40	Bolzen	0,75 Stein	40 Halbfinger	100 Silbertaler
Leichte Armbrust	1W6+6	8 Aktionen	10/50/80	Bolzen	3,25 Stein	110 Halbfinger	180 Silbertaler
Schwere Armbrust	2W6+6	15 Aktion	20/100/160	Bolzen	7,25 Stein	80 Halbfinger	360 Silbertaler

Kampftechnik Bögen

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Elfenbogen	1W6+5	1 Aktionen	50/100/200	Pfeile	0,5 Stein	180 Halbfinger	400 Silbertaler
Kompositbogen	1W6+7	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stein	140 Halbfinger	160 Silbertaler
Kurzbogen	1W6+4	1 Aktion	10/50/80	Pfeile	0,5 Stein	130 Halbfinger	45 Silbertaler
Langbogen	1W6+8	2 Aktionen	20/100/160	Pfeile	0,75 Stein	200 Halbfinger	80 Silbertaler

Kampftechnik Wurfwaffen

Waffe	TP	LZ	RW	Gewicht	Länge	Preis
Schneidzahn	1W6+4	1 Aktion	2/10/15	1 Stein	50 Halbfinger	80 Silbertaler
Stein	1W6	1 Aktion	2/10/15	1 Stein	45 Halbfinger	gratis
Wurfbeil	1W6+3	1 Aktion	2/10/15	0,75 Stein	40 Halbfinger	50 Silbertaler
Wurfdolch	1W6+1	1 Aktion	2/10/15	0,5 Stein	30 Halbfinger	45 Silbertaler
Wurfkeule	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	1 Stein	50 Halbfinger	5 Silbertaler
Wurfring, -scheibe, -stern	1W6+1	1 Aktion	2/10/15	0,25 Stein	10 Halbfinger	30 Silbertaler
Wurfspeer	2W6+2	2 Aktionen	5/25/40	0,75 Stein	110 Halbfinger	40 Silbertaler

Kleiner Exkurs: Fernkampfwaffen

Die Thorwaler verwenden statt einfacher Wurfäxte ein leicht gebogenes Axtblatt, das durch seine Drehung besonders gefährlich wird und beim Werfen unkontrolliert und wuchtig das Ziel trifft. Diese Wurfaxt ist als Schneidezahn bekannt und gefürchtet.
Bei der Balestrina handelt es sich um ein im Horasreich verbreitetes Modell einer Handarmbrust, die anstelle von Bolzen Kugeln verschießt. Eine ebenfalls moderne Armbrust aus zwergischer Fertigung ist der Eisenwalder.
Diese Armbrust verfügt über ein Magazin, welches eine große Zahl an Bolzen umfasst und ein mühsames Nachladen eine Zeit lang verhindern kann.
Die Nivesen verwenden bei ihrer Jagd auf kleine Tiere traditionell Wurfkeulen, die zwar keine starken Verletzungen verursachen, dafür aber bestens geeignet sind, Tiere ebenso wie Menschen zu betäuben und zum Stolpern zu bringen. Außer bei dem Nomadenvolk findet dieser Waffentyp selten Verwendung.

Munition

In Aventurien werden hauptsächlich Pfeile und Bolzen verwendet. Einige neumodische Waffen wie die Balestrina können jedoch kleine Metallkugeln verschießen. Die Munitionsarten sind bei der jeweiligen Waffe angegeben.

Munition	Preis
Pfeile	0,4 Silbertaler
Bolzen	0,2 Silbertaler
Kugeln	0,5 Silbertaler



1. *Langbogen*
2. *Elfenbogen*
3. *Kompositbogen*
4. *Kurzbogen*

5. *Wurfsterne*
6. *Wurfkeule*
7. *Wurfdolch*
8. *Wurfmesser*
9. *Wurfspeer*

10. *Wurfbeil*
11. *Schneidezahn*

12. *Leichte Armbrust*
13. *Eisenwalder*

Rüstungen

Mittels einer Rüstung erhält ein Abenteurer einen Rüstungsschutz- und Belastungswert.

Rüstungen

Art	Rüstungs-schutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Normale Kleidung, Felle oder nackt	0	0	–	1 Stein	unterschiedlich
Schwere Kleidung, Winterkleidung	1	0	–1 GS, –1 INI	2 Stein	unterschiedlich
Stoffrüstung, Gambeson	2	1	–	3 Stein	75 Silbertaler
Lederrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	6 Stein	150 Silbertaler
Kettenrüstung	4	2	–	12 Stein	250 Silbertaler
Schuppenrüstung	5	2	–1 GS, –1 INI	18 Stein	400 Silbertaler
Plattenrüstung	6	3	–	25 Stein	750 Silbertaler

Waffenzubehör

Diese Gegenstände unterstützen den Gebrauch von Waffen. Ohne passende Scheide kann ein Held in der Regel nicht die Sonderfertigkeit Schnellziehen anwenden, ohne Köcher nicht Schnellladen (sofern man die Pfeile nicht griffbereit hat).
Unterkleidung ist eine Pflicht bei Metallrüstungen, sonst steigt der BE-Wert um 1.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Bogensehne	0,05 Stein	1 Silbertaler
Dolchscheide	0,25 Stein	5 Silbertaler
Köcher, für 20 Pfeile oder Bolzen	0,75 Stein	15 Silbertaler
Schwertscheide	0,75 Stein	12 Silbertaler
Unterkleidung für Metallrüstungen	2,5 Stein	12 Silbertaler
Waffenpflegeset (Schleifstein, Tücher)	1 Stein	1 Silbertaler

Kleidung

Die nachfolgende Liste enthält Einzelstücke. Soweit nichts anderes angegeben, sind die Kleidungsstücke aus Leinen oder Wolle angefertigt.

Kleidung	Gewicht	Preis
Ballkleid	1,5 Stein	350 Silbertaler
Barett	0,1 Stein	1 Silbertaler
Brusttuch	0,2 Stein	0,3 Silbertaler
Filzhut	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
Gugel	0,2 Stein	2 Silbertaler
Halstuch	0,1 Stein	4 Silbertaler

Kleidung	Gewicht	Preis
Hemd	0,5 Stein	3 Silbertaler
Hose	0,75 Stein	3 Silbertaler
Hose mit Hosentasche	0,75 Stein	3 Silbertaler
Jacke	1 Stein	5 Silbertaler
Kaftan	1,25 Stein	7,5 Silbertaler
Kapuzenumhang	2 Stein	6 Silbertaler
Kleid	1,5 Stein	6 Silbertaler
Korsett	1 Stein	150 Silbertaler
Kutte	2 Stein	2,5 Silbertaler
Ledergürtel	0,2 Stein	3 Silbertaler
Lederhandschuhe	1 Stein	0,3 Silbertaler
Lederhut mit breiter Krempe	0,5 Stein	10 Silbertaler
Ledermantel	3 Stein	75 Silbertaler
Lederschuhe	1 Stein	5 Silbertaler
Lederschürze mit Taschen	1 Stein	7 Silbertaler
Lederstiefel	1 Stein	12 Silbertaler
Lendenschurz	0,2 Stein	0,3 Silbertaler
Magierrobe	3 Stein	120 Silbertaler
Mantel	1,5 Stein	7 Silbertaler
Nachthemd	0,5 Stein	1,5 Silbertaler
Pelzfäustlinge	0,5 Stein	6 Silbertaler
Pelzgefütterte Stiefel	2,5 Stein	24 Silbertaler
Pelzmütze	0,75 Stein	6 Silbertaler
Rock	1 Stein	3 Silbertaler

Kleidung	Gewicht	Preis
Sandalen	0,75 Stein	2 Silbertaler
Schal	0,2 Stein	0,5 Silbertaler
Schleier	0,05 Stein	20 Silbertaler
Schnürmieder	0,5 Stein	20 Silbertaler
Seidenschärpe	0,1 Stein	20 Silbertaler
Seidenstrümpfe	0,1 Stein	80 Silbertaler
Strohhut	0,5 Stein	0,2 Silbertaler
Tunika	1 Stein	1,5 Silbertaler
Turban	0,75 Stein	0,8 Silbertaler
Unterhosen	0,5 Stein	1 Silbertaler
Unterkleid	0,5 Stein	5 Silbertaler
Wappenrock	0,75 Stein	5 Silbertaler
Weste	0,5 Stein	3 Silbertaler
Wollstrümpfe	0,1 Stein	0,5 Silbertaler

Kleidungspaket nach sozialem Stand
Statt die Kleidung deines Helden einzeln zu kaufen, kannst du auch ein Kleidungspaket wählen. Das Paket umfasst typische Kleidungsstücke des gewählten sozialen Standes und der Kultur deines Helden – ohne jedes einzelne Stück näher festzulegen. Es handelt sich dabei immer nur um ein Kleidungsset. Ersatzkleidung muss zusätzlich erworben werden.

Unfrei	5 Silbertaler
Frei	25 Silbertaler
Niederadel	150 Silbertaler
Adel	1.000 Silbertaler
Hochadel	1.500 Silbertaler

Reisebedarf und Werkzeuge

Die nachfolgende Liste enthält typische Gegenstände für den reisenden Helden sowie Werkzeuge für den allgemeinen Gebrauch.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Angel mit Angelschnur, 10 Schritt	0,5 Stein	3 Silbertaler
Becher	0,1 Stein	0,3 Silbertaler
Beil/Handaxt	0,75 Stein	20 Silbertaler
Besen	0,75 Stein	0,5 Silbertaler
Bratspieß, Eisen	3 Stein	16 Silbertaler
Dreizack	2 Stein	50 Silbertaler
Dreschflegel	1,5 Stein	15 Silbertaler
Essbesteck	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
Feile	0,5 Stein	15 Silbertaler
Flaschenzug für 250 Stein	5 Stein	55 Silbertaler
Hammer	0,5 Stein	3 Silbertaler
Handbohrer	1 Stein	7 Silbertaler
Handsäge	0,5 Stein	5 Silbertaler
Hängematte	2 Stein	2 Silbertaler
Haumesser	0,75 Stein	20 Silbertaler
Holzfälleraxt	1,5 Stein	80 Silbertaler
Holzschale	0,2 Stein	0,8 Silbertaler
Holzteller	0,25 Stein	0,9 Silbertaler
Kletterhaken (10x)	1 Stein	27 Silbertaler
Krug	0,75 Stein	1,5 Silbertaler
Kupferkessel	4 Stein	24 Silbertaler
Leim	1 Stein	1 Silbertaler
Meißel	0,2 Stein	5,5 Silbertaler
Messer	0,25 Stein	10 Silbertaler
Nadel- und Zwirnset	0,1 Stein	4,5 Silbertaler
Nägel, 10 Stück	0,1 Stein	0,6 Silbertaler
Pfanne	2 Stein	12 Silbertaler
Schaufel	2 Stein	8,5 Silbertaler
Schere	0,25 Stein	5 Silbertaler
Schlafsack	2 Stein	7 Silbertaler
Schneeschuhe	1 Stein	6,5 Silbertaler
Spaten	2 Stein	8,5 Silbertaler
Spitzhacke	2,75 Stein	20 Silbertaler
Strickleiter, pro Schritt	0,5 Stein	2,5 Silbertaler
Wolldecke	1,5 Stein	2 Silbertaler
Zange	0,5 Stein	6 Silbertaler
Zelt, 1 Person	3 Stein	14,5 Silbertaler
Zelt, 2 Personen	6 Stein	25 Silbertaler

Proviant
Ein typisches Proviantpaket besteht aus Brot, Hartwurst, Käse, Eiern, Honig u.Ä. und ernährt eine Person einen Tag lang.

Proviant	Gewicht	Preis
Proviant für einen Tag	1,5 Stein	0,5 Silbertaler



Kleiner Exkurs: Beleuchtung
Bei einem Gwen-Petryl-Stein handelt es sich um einen bläulich leuchtenden Stein. Die Steine fallen vom Himmel oder werden an die Küsten der Meere gespült. Sie gelten als heilig und alle Steine, die größer als eine Faust sind, müssen der Efferdkirche übergeben werden. Man erzählt sich, dass die Steine Bruchstücke der Festung Alverans seien und aus der Sphäre der Götter stammen. Die Helligkeit des Lichts, das ein Gwen Petryl ausstrahlt, ist in etwa mit dem einer Fackel vergleichbar.

Beleuchtung

Beleuchtung sorgt dafür, dass die Modifikatoren für Dunkelheit im Wirkungsbereich des Gegenstandes aufgehoben oder verringert sind. Wie weit ein Licht leuchtet, muss der Meister entscheiden, als Faustregel sollten aber alle Lichtquellen 7-10 Schritt weit reichen, ohne dass Modifikatoren anfallen. Wie lange ein Gegenstand leuchtet, ist unter Brenndauer festgehalten.

Lichtquelle

Gegenstand	Brenndauer	Gewicht	Preis
Fackel	1,5 Stunden	0,5 Stein	0,5 Silbertaler
Gwen-Petryl-Stein, faustgroß	unbegrenzt	0,75 Stein	1.000 Silbertaler
Kerzen, 10 Stück	10 Stunden	0,5 Stein	6 Silbertaler
Laterne	12 Stunden	0,5 Stein	8 Silbertaler
Öllampe	8 Stunden	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Abblend-laterne	12 Stunden	1,5 Stein	15 Silbertaler

Nachfüllbedarf und Zubehör

Gegenstand	Gewicht	Preis
Feuerstein und Stahl	0,25 Stein	3 Silbertaler
Kerzenständer	0,75 Stein	11,5 Silbertaler
Lampenöl, 12 Stunden Brennzeit	0,5 Stein	0,2 Silbertaler
Zunder, 25 Portionen	0,025 Stein	0,2 Silbertaler
Zunderdose (Platz für 25 Portionen)	0,2 Stein	1 Silbertaler

Verbandszeug und Heilmittel

Ohne einen Verband und Nähzeug sind die meisten Schnittverletzungen kaum zu behandeln.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Blutegel	0,001 Stein	0,3 Silbertaler
Chirurgische Instrumente	1,5 Stein	80 Silbertaler
Schädelbohrer	1 Stein	17 Silbertaler
Schröpfglas	0,25 Stein	2 Silbertaler
Verband, 10 Stück	0,05 Stein	12,5 Silbertaler
Wundnähzeug	0,1 Stein	4,5 Silbertaler

Behältnisse

Um andere Gegenstände zu verstauen oder zu transportieren, kann ein Held unterschiedliche Behältnisse nutzen.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Feldflasche	0,25 Stein	6 Silbertaler
Geldbeutel	0,05 Stein	1 Silbertaler
Geldkatze	0,1 Stein	2 Silbertaler
Gürteltasche	0,25 Stein	4 Silbertaler
Kiepe	2 Stein	7 Silbertaler
Lederranzen	1 Stein	17 Silbertaler
Lederrucksack	2 Stein	34 Silbertaler
Phiole	0,1 Stein	2 Silbertaler
Puderdöschen	0,25 Stein	6 Silbertaler
Sack	0,75 Stein	1 Silbertaler
Schmuckkästchen	1 Stein	20 Silbertaler
Tiegel	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Trinkhorn	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Truhe	5 Stein	18 Silbertaler
Tuchbeutel	0,5 Stein	0,75 Silbertaler

Gegenstand	Gewicht	Preis
Umhängetasche	0,5 Stein	8,5 Silbertaler
Vase	2 Stein	1 Silbertaler
Wasserschlauch	0,25 Stein	5,5 Silbertaler

Seile und Ketten

Mit Seilen können Höhenunterschiede leichter überwunden werden und ein dünnes Seil, beispielsweise aus Leder, eignet sich hervorragend zum Fesseln von Opfern.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Fesselseil, pro Schritt	0,25 Stein	0,3 Silbertaler
Kette, pro Schritt	2 Stein	12 Silbertaler
Kletterseil, pro Schritt	0,5 Stein	1 Silbertaler
Schnur, pro 10 Schritt	0,1 Stein	0,5 Silbertaler

Ausrüstung der Geweihtenschaft

Einige Geweihte besitzen Gegenstände, die für die Ausübung ihrer Liturgien eine Rolle spielen. Bei Borongeweihten wäre dies z.B. das Salbungsöl, bei Phexgeweihten Sternenstaub und bei Perainegeweihten Saatgut. Diese Gegenstände werden üblicherweise von den Kirchen gestellt und kosten nicht mehr als 3 Kreuzer.

Diebeswerkzeug

Um Türen aufzubrechen oder Mauern zu überwinden, werden verschiedenste Diebeswerkzeuge benötigt.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Brecheisen	5 Stein	26 Silbertaler
Dietriche	0,25 Stein	5 Silbertaler
Falscher Bart	0,2 Stein	2 Silbertaler
Wurfhaken	1 Stein	7 Silbertaler

Handwerkszeug

Alchimisten, Kartographen und Mechaniker benötigen ein ganzes Sammelsurium an Werkzeugen. Die nachfolgenden Pakete enthalten alle Gegenstände, die die Arbeit eines typischen Handwerkers erfordert. Bei den alchimistischen Laboren sind drei verschiedene Stufen angegeben.

Alchimistische Labore

Gegenstand	Gewicht	Preis
Archaisches Labor	30 Stein	200 Silbertaler
Hexenküche	200 Stein	1.000 Silbertaler
Alchimistenlabor	1000+ Stein	5.000 Silbertaler

Andere Werkzeugsammlungen

Gegenstand	Gewicht	Preis
Feinmechanikerwerkzeug	0,5 Stein	100 Silbertaler
Gravurwerkzeug	0,5 Stein	30 Silbertaler
Kartographiewerkzeug	0,25 Stein	50 Silbertaler
Nähkästchen	0,25 Stein	10 Silbertaler
Tätowierwerkzeug	0,5 Stein	20 Silbertaler
Zimmermannskasten	5 Stein	50 Silbertaler

Orientierungshilfen

Zeit- und vor allem Richtungsmesser sind für viele Helden unentbehrlich, beispielsweise um Himmelsrichtungen zu bestimmen oder um auf hoher See zu navigieren. Die meisten Instrumente sind Luxuswaren, die nur in großen Städten von Feinmechanikern und anderen Spezialisten angefertigt werden.



Gegenstand	Gewicht	Preis
Abakus	0,5 Stein	10 Silbertaler
Astrolabium	3 Stein	250 Silbertaler
Bernsteinbrille	0,1 Stein	1.000 Silbertaler
Fernrohr	1,25 Stein	150 Silbertaler
Kompass (Südweiser)	0,25 Stein	6 Silbertaler
Quadrant	0,75 Stein	70 Silbertaler
Stundenglas	0,5 Stein	40 Silbertaler
Taschenuhr (Vinsalter Ei)	0,25 Stein	800 Silbertaler

Kleiner Exkurs: Orientierungshilfen
Die Aventurier kennen als Kompass den Südweiser, der stets mit seiner Nadel Richtung Praios weist.
Das Astrolabium und der Quadrant werden für Messungen am Sternenhimmel und zur Navigation zur See benötigt.
Das Vinsalter Ei hingegen, eine Erfindung des Horasreichs, ist eine Taschenuhr.

Schmuck

Alle Schmuckarten sind in den drei Materialien Gold, Silber und Bronze angegeben. Bei anderen Materialien bitte an entsprechende Materialkosten von Metallen oder Edelsteinen orientieren.

B: Bronze
S: Silber
G: Gold

Gegenstand	Gewicht (B/S/G)	Preis (B/S/G)
Amulett	0,05/0,05/0,1 Stein	7,5/12/107 Silbertaler
Armreif	0,05/0,05/0,1 Stein	5,5/10/105 Silbertaler
Fibel	0,025/0,025/0,05 Stein	5,25/7,5/55 Silbertaler
Halskette	0,15/0,15/0,3 Stein	6,5/22/157 Silbertaler
Ohrring	0,025/0,025/0,05 Stein	7,25/9,5/57 Silbertaler
Ring	0,025/0,025/0,05 Stein	5,25/7,5/55 Silbertaler
Stirnreif	0,1/0,1/0,2 Stein	8/17/207 Silbertaler

Edelsteine und Feingestein

Preise für jeweils 10 Karat, also 2 Gramm. Dies entspricht einem daumennagelgroßen Stein. Die Edelsteine sind noch ungeschliffen. Ein entsprechender Schliff kann den Preis um das Zwei- bis Fünffache erhöhen.

Gegenstand	Farbe	Preis
Amethyst	violett bis purpurn	1,5 Silbertaler
Aquamarin	blau	18 Silbertaler
Aventurin	grünlich	2,5 Silbertaler
Bergkristall	klar	2 Silbertaler
Bernstein	goldgelb	90 Silbertaler
Diamant	klar	150 Silbertaler
Granat	farblos bis braun	8 Silbertaler
Grüne Jade	grünlich	20 Silbertaler
Karneol	blutrot	2 Silbertaler
Lapislazuli	azurblau, glasig	17 Silbertaler
Mondstein	weiß, glasig	1 Silbertaler
Onyx	schwarz-weiß, gebändert	1,5 Silbertaler
Opal	milchig	22 Silbertaler
Perle	milchig	70 Silbertaler
Rubin	rot	140 Silbertaler
Saphir	tiefblau	120 Silbertaler
Smaragd	grün	110 Silbertaler
Topas	farblos bis himmelblau, glasig	20 Silbertaler
Türkis	grünblau	15 Silbertaler

Schreibwaren

Papier, Pergament und andere Schreibwaren tragen meist nur Gelehrte, Magier und Geweihte mit sich. Sie können zum Zeichnen von Karten, zum Vermerken wichtiger Ereignisse oder anderen Niederschriften dienen. Auch sie sind im Grunde Luxuswaren.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Federkiel	0,05 Stein	0,1 Silbertaler
Federmesser	0,2 Stein	3 Silbertaler
Kohlestift	0,05 Stein	0,2 Silbertaler
Kreide	0,05 Stein	0,2 Silbertaler
Papier, 1 Blatt	0,05 Stein	0,1 Silbertaler
Pergament, 1 Blatt	0,05 Stein	1 Silbertaler

Gegenstand	Gewicht	Preis
Pinsel	0,05 Stein	1 Silbertaler
Siegelwachs	0,1 Stein	3 Silbertaler
Tagebuch	1,5 Stein	11 Silbertaler
Tinte	0,1 Stein	1 Silbertaler

Bücher

Bücher sind in unterschiedlichsten Sprachen verfasst. Der Eintrag Sprache/Schrift gibt darüber Auskunft, in welcher Schrift das Buch verfasst wurde.



Buch	Sprache/Schrift	Preis
Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung	Garethi/Kusliker Zeichen	75 Silbertaler
Codex Albyricus	Bosparano/Kusliker Zeichen	300 Silbertaler bis 700 Silbertaler pro Band
Encyclopaedia Magica	verschieden, je nach Ausgabe	800 Silbertaler pro Band
Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten	Garethi/Kusliker Zeichen	150 Silbertaler

Kleiner Exkurs: Bücher
Fast jeder Geweihte nennt das Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung sein Eigen. Das Buch enthält zahlreiche Geschichten über die Götter, den Schöpfungsmythos der Welt und Legenden aus altvorderer Zeit.
Ein unschätzbares Nachschlagewerk eines jeden Magiers ist die Encyclopaedia Magica. In sieben Bänden enthält sie umfangreiches Wissen und ist für jeden Gildenmagier eine Pflichtlektüre.
Der Hilffreyche Leytfaden des wandernden Adepten hingegen ist mehr ein von Sagen und Legenden geprägtes Büchlein, das allerdings einige praktische Tipps enthält. Manche Tipps sind veraltet, dennoch wird das Buch gerne von Lehrmeistern an ihre Lehrlinge weitergegeben, damit es als Grundlage für eine neue Bibliothek dient.

Magische Artefakte

Details zu den verschiedenen Artefakten findest du unter Beispiele für magische Artefakte auf Seite **267**.

Gegenstand	Preis
Armreif der Willensstärke	1.050 Silbertaler
Firnklinge	1.680 Silbertaler

Alchimica

Eine Auswahl aventurischer Alchimica. Mehr zur Wirkung siehe Seite **270**.

Alchimica	Preis
Antidot	65 Silbertaler pro Stufe
Heiltrank	60 Silbertaler pro Stufe
Liebestrunk	80 Silbertaler pro Stufe
Unsichtbarkeitselixier	80 Silbertaler pro Stufe
Verwandlungselixier	80 Silbertaler pro Stufe
Waffenbalsam	110 Silbertaler pro Stufe
Willenstrunk	100 Silbertaler pro Stufe
Zaubertrank	100 Silbertaler pro Stufe





Gifte

Eine Auswahl aventurischer Gifte.

Gift	Stufe	Art	Widerstand	Beginn	Dauer	Preis
Arax	3	Waffengift, tierisch	ZK	10 Minuten	1 Tag / 12 Stunden	100 Silbertaler
Kelmon	2	Kontakt- und Waffengift, pflanzlich	ZK	5 KR	30 Minuten / 15 Minuten	300 Silbertaler
Tulmadron	4	Einnahme- und Waffengift, mineralisch	ZK	20 KR	15 Minuten / 50 KR	1.250 Silbertaler
Wurara	2	Einnahme- und Waffengift, pflanzlich	ZK	3 KR	4 Stunden / 2 Stunden	100 Silbertaler

Heilkräuter

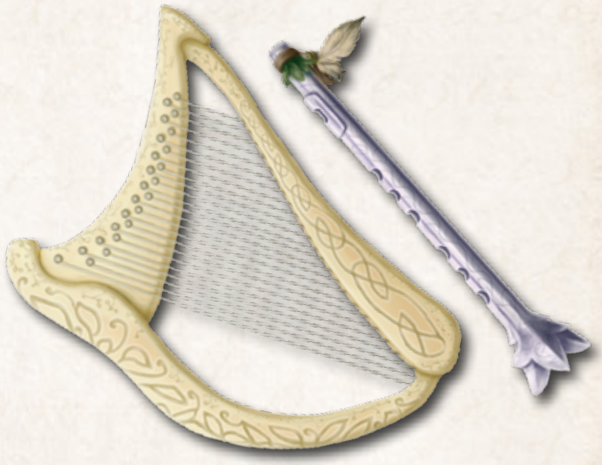
Eine Auswahl aventurischer Heilpflanzen.

Zur Erinnerung: Der Preis unterteilt sich in zwei Angaben. Die erste Angabe ist der Wert für eine rohe Grundmenge pro Anwendung. Die zweite Angabe ist der Preis, wenn ein Held eine Anwendung der Pflanze bei einem Alchimisten oder Kräuterhändler kaufen möchte.

Heilpflanze	Preis
Alraune	3 / 5 Silbertaler
Axorda-Baum	2 / 4 Silbertaler
Donf	4 / 12 Silbertaler
Egelschreck	4 / 12 Silbertaler
Gulmond	6 / 6,2 Silbertaler
Lulanie	5 / 10 Silbertaler
Wirselkraut	2 / 2,2 Silbertaler

Musikinstrumente

Die Aventurier lieben Musik als Zerstreuung, so wundert es auch nicht, dass sie zahlreiche Musikinstrumente kennen, die von Barden, Skalden und anderen Musikanten gespielt werden.



Gegenstand	Komplexität	Gewicht	Preis
Drehleier	komplex	2 Stein	200 Silbertaler
Fanfare	einfach	1 Stein	50 Silbertaler
Flöte	einfach	0,25 Stein	2 Silbertaler
Handharfe	einfach	1 Stein	100 Silbertaler
Kabasflöte	einfach	0,75 Stein	4 Silbertaler
Laute	einfach	2 Stein	150 Silbertaler
Sackpfeife	einfach	2 Stein	30 Silbertaler
Schelle	einfach	0,05 Stein	1 Silbertaler
Signalhorn	einfach	1 Stein	3 Silbertaler
Spinett	komplex	100 Stein	4.000 Silbertaler
Standharfe	komplex	5,5 Stein	550 Silbertaler
Trommel	einfach	0,5 Stein	15 Silbertaler

Genussmittel und Luxus

Neben Alltagsgegenständen können sich reiche Aventurier auch so manches Luxusgut leisten. Eine kleine Auswahl kannst du unten stehender Liste entnehmen.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Badeöl	1 Stein	100 Silbertaler
Bier, kleines Fässchen	2 Stein	0,16 Silbertaler
Brennglas	0,1 Stein	65 Silbertaler
Brettspiel	1 Stein	5 Silbertaler
Bürste	0,25 Stein	4 Silbertaler
Götterfigürchen	0,2 Stein	3 Silbertaler
Handspiegel	0,5 Stein	60 Silbertaler
Jonglierball	0,2 Stein	0,5 Silbertaler
Kaffee, geröstet	0,1 Stein	20 Silbertaler
Kakao	0,1 Stein	4 Silbertaler
Kamm	0,1 Stein	1 Silbertaler
Kristallkugel	1,5 Stein	2.000 Silbertaler

Lippenrot	0,05 Stein	10 Silbertaler
Nagelfeile	0,05 Stein	20 Silbertaler
Parfüm	0,1 Stein	120 Silbertaler
Pfeffer	0,1 Stein	4,5 Silber
Puder	0,05 Stein	5 Silbertaler
Schnaps	1 Stein	2 Silbertaler
Schokolade	0,1 Stein	5 Silbertaler
Schwamm	0,1 Stein	2 Silbertaler
Seife	0,5 Stein	1 Silbertaler
Spielkarten	0,25 Stein	5 Silbertaler
Spieluhr	0,25 Stein	400 Silbertaler
Steckenpferd	1 Stein	3 Silbertaler
Stoffpuppe	0,25 Stein	1 Silbertaler
Tabak	0,1 Stein	0,1 Silbertaler
Tabakdose	0,05 Stein	3 Silbertaler
Tabakspfeife	0,1 Stein	5 Silbertaler
Taschentuch	0,1 Stein	2 Silbertaler
Wasserpfeife	1 Stein	30 Silbertaler
Wein	1 Stein	0,45 Silbertaler
Würfel	0,05 Stein	0,5 Silbertaler

Tiere

Die Reittiere unter den angegebenen Tieren gelten als unausgebildet. Der Preis eines ausgebildeten Reittieres liegt um 20 Prozent höher. Bei für den Kampf ausgebildeten Reittieren, also beispielsweise Schlachtrössern, beträgt der Preis das Doppelte.

Tier	Preis	Tier	Preis
Hund	4 Silbertaler	**Pferd**	750 Silbertaler
Maultier	250 Silbertaler	**Pony**	250 Silbertaler

Kleiner Exkurs: Pferderassen

Wenn der Aventurier von einem Pferd spricht, dann meint er das am weitesten verbreitete Pferd des Kontinents: das Warunker. Dieses in allen Fellfarben anzutreffende Pferd ist durchschnittlich groß und fast überall in von Menschen besiedelten Gegenden anzutreffen.

Im nördlichen Mittelreich, vor allem in Weiden und überall dort, wo schwer gepanzerte Reiter wie Ritter anzutreffen sind, wird der Tralloper Riese geritten. Der Tralloper tut seinem Namen alle Ehre, denn er ist groß, ausdauernd und kräftig.

In Elenvina wird ein Edelross gezüchtet, das vor allem beim mittelreichischen und horasischen Adel beliebt ist. Diese zumeist schwarze Rasse nennt sich Elenviner und ist ein schlankes und schnelles Pferd.

Die Tulamiden züchten seit Jahrtausenden das edle Shadif. Es ist kleiner als ein Warunker, aber deutlich wendiger und schneller.

Tierbedarf

Tiere benötigen Pflege und Nahrung. Gerade diese Unterhaltungskosten machen einige Tiere zu einer teuren Anschaffung.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Halsband und Leine	0,5 Stein	1 Silbertaler
Hufeisen	0,5 Stein	4 Silbertaler
Packsattel	10 Stein	30 Silbertaler
Reitsattel	6 Stein	60 Silbertaler
Satteldecke	0,75 Stein	1 Silbertaler
Satteltasche	1 Stein	17 Silbertaler
Sporen	0,25 Stein	6 Silbertaler
Striegelzeug	1 Stein	16 Silbertaler
Zügel und Zaumzeug	1 Stein	15 Silbertaler

Futter	Preis
Hundefutter	0,2 Silbertaler (pro Woche)
Pferdefutter	0,5 Silbertaler (pro Woche)
Ponyfutter	0,3 Silbertaler (pro Woche)

Fortbewegungsmittel

Wer nicht zu Fuß oder auf dem Pferderücken reisen will, kann sich einiger Alternativen bedienen.

Futter	Preis
Bollerwagen	60 Silbertaler
Karren, einachsig	180 Silbertaler
Kleines Ruderboot	1.200 Silbertaler
Kleines Segelboot	6.500 Silbertaler
Kutsche	2.000 Silbertaler

Dienstleistungen

Bei einem Alchimisten oder Schmied einkaufen zu gehen, gehört für Helden zum Alltag. In nachfolgender Liste kannst du verschiedene Dienstleistungen und deren Kosten einsehen.

Im Badehaus

Leistung	Preis
Bad	3 Silbertaler
Einfache Frisur	1 Silbertaler
Rasur/Bartschnitt	0,5 Silbertaler

Beim Medicus

Leistung	Preis
Amputation	50 Silbertaler
Behandlung (Probe auf Heilkunde Wunden**, pro Besuch, ohne Kräuter)**	10 Silbertaler
Chirurgischer Eingriff	150 Silbertaler
Diagnose einer Krankheit (Probe auf Heilkunde Krankheit**)**	10 Silbertaler

In der Schmiede

Leistung	Preis
Pferd beschlagen (pro Huf)	0,5 Silbertaler

In der Schreibstube

Leistung	Preis
Brief vorlesen (pro Seite)	0,1 Silbertaler
Brief verfassen (pro Seite)	1 Silbertaler
Buch kopieren (pro Seite, ohne Illustrationen)	1 Silbertaler

Beim Alchimisten

Leistung	Preis
Alchimistische Analyse (Probe auf Alchimie**)**	20 Silbertaler

Reise und Transport
(reiner Transport pro Person, ohne Essen und Unterbringung)

Reiseart je 100 Meilen	Preis
Brief mit Postkutsche	1 Silbertaler
Brief per Beilunker Reiter	12 Silbertaler
Flusskahn (stromabwärts/ stromaufwärts)	1/8 Silbertaler
Reisekutsche	12 Silbertaler
Seereise, Hängematte	8 Silbertaler
Seereise, Kabine	150 Silbertaler

Sonstiges

Leistung	Preis
Bordellbesuch	5 Silbertaler
Tätowierung	3 Silbertaler
Tempelbibliothek besuchen	2 Silbertaler (Spende)
Tier präparieren (hundsgroß)	26 Silbertaler

Das aventurische Gasthaus

Das nachfolgende Beispiel für eine Preisliste entspricht einem typischen, mittelreichischen Gasthaus. Wir haben die Preise in der Münzart belassen, in der üblicherweise bezahlt wird.

In der Taverne

Trinken / Preis
Bier, Krug 16 Kreuzer
Kräutertee, Becher 6 Kreuzer
Schnaps, Becherchen 2 Heller
Tulamidentee, Becher 4 Heller
Wasser, Krug 6 Kreuzer
Wein, Becher 3 Heller
Ziegenmilch, Becher 8 Kreuzer

Essen / Preis
Bratwurst 15 Kreuzer
Brotmahlzeit 5 Heller
Fischgericht 7 Heller
Fleischgericht 7 Heller
Gemüseeintopf 3 Heller
Grütze 1 Heller
Hartwurst 5 Kreuzer
Pfannkuchen mit Kompott 2 Heller
Rinderkeule (35 Stein) 120 Silbertaler

Übernachtung pro Tag / Preis
Bett im Gemeinschaftszimmer 6 Heller
Doppelzimmer 5 Silbertaler
Einzelzimmer 3 Silbertaler
Pferd im Stall mit Futter 6 Heller
Strohsack im Schlafsaal 2 Heller
Suite 100 Silbertaler

Sonstige Dienste / Preis
Bad im Zuber 3 Silbertaler
Haupthaar scheren 0,5 Silbertaler

KAPITEL 15: SPIELTIPPS



»Beim Spielen kann man einen Menschen besser kennenlernen als im Gespräch in einem Jahr.«
— Platon, griechischer Philosoph

»Ihr wollt wissen, warum eure Lehrer so streng sind? Sie sorgen sich um euch und wollen, dass ihr nicht die gleichen Fehler macht wie sie einst.
Unser ganzes Leben lernen wir. Niemand kann von sich behaupten, er habe noch nie geirrt. Weder ihr, noch eure Lehrer, noch ich. Wir können aber aus unseren Versäumnissen lernen. Nur durch die Erkenntnis über die Unwissenheit entsteht Vernunft.
Deshalb hört euren Lehrern gut zu, denn alt wie sie sind, haben sie in ihrem Leben schon viele Fehler begangen und können euch heute davon berichten. Ihr Wissen ist ein Segen für euch junge Leute. Seid nicht so töricht wie die Alten und hört genau zu. Schließlich wollt ihr eure Sache besser machen als sie. Und wenn ihr euch doch irrt, dann lernt daraus. Nur so werdet ihr Weisheit erlangen.«

— Rohal der Weise zu einer Gruppe von Scholaren, um 570 nach Bosparans Fall

Mittlerweile kennst du alle Regeln des Spiels: Du weißt, wie du Fertigkeitsproben ablegst, welche Möglichkeiten dir im Kampf offenstehen, über welche Zaubersprüche dein Magier verfügt und was du mit deinem Startkapital alles anfangen kannst. Im Grunde bist du bereit, dich direkt in dein erstes Abenteuer zu stürzen.
Das Schwarze Auge spielst du aber in der Regel nicht allein, sondern in einer Spielrunde. Und für das gute Zusammenspiel zwischen Spielern und Meister haben wir Tipps zusammengetragen, die dir und deinen Mitspielern das Leben erleichtern sollen. Mit diesen kleinen Hilfen kannst du Missverständnisse vermeiden und dafür sorgen, dass ihr alle spannende und erfüllende Stunden in Aventurien erlebt.
Außerdem werfen wir einen Blick auf die Gestaltung von Abenteuern: Was musst du beim Vorbereiten einer Geschichte alles beachten? Wie setzt du Meisterpersonen als Spielleiter am besten ein? Welche Belohnung sollten die Helden nach bestandenen Herausforderungen erhalten?

Hilfreiche Tipps für Meister

»Aus großer Kraft folgt große Verantwortung.«
—Ben Parker, Onkel von Peter Parker

Die Aufgabe des Meisters ist nicht immer leicht. Deshalb wollen wir allen Spielleitern hilfreiche Tipps mit auf den Weg geben, um häufig auftretende Probleme zu umgehen.

Als Meister trägst du einerseits große Verantwortung – immerhin musst du immer aufmerksam sein, das Abenteuer leiten und improvisieren. Andererseits macht es enorm viel Spaß, sich Geschichten auszudenken, dank unzähliger NSC in die unterschiedlichsten Rollen zu schlüpfen und eine ganze Welt in den Händen zu halten. Das Spiel soll Spaß machen, sei nicht frustriert, wenn etwas nicht so funktioniert, wie du es erwartet hast. Es gilt die alte Weisheit: Übung macht den Meister!

Die Helden sind die Protagonisten

Die Spieler übernehmen die Hauptrollen in deiner Geschichte. Sie sollten im Mittelpunkt der Handlung stehen. Natürlich können NSC das Abenteuer beeinflussen, aber degradiere die Helden nicht zu reinen Statisten. Nichts ist schlimmer für Spieler als das Gefühl, dass eine Meisterperson ihnen den Rang abläuft. Wenn ein NSC die Heldengruppe begleitet, kann das für die Interaktion zwischen Meister und Gruppe reizvoll sein. Es gibt Spielrunden, in denen die Spieler viel Freude daran haben, wenn sie Unterstützung erhalten; andere hingegen empfinden solche meisterlichen Begleiter als störend. Die Meisterperson kann dir als Sprachrohr dienen, sollte die Spieler aber nicht durch Omnipräsenz und Allwissenheit nerven.

Gesagt, getan

Es ist gut, wenn die Spieler diese Regel ernst nehmen, aber sie sollten nicht jede Selbstverständlichkeit erwähnen müssen. Das verlangsamt nur den Spielfluss und sorgt für ständige Erwähnung von Belanglosigkeiten („Mein Held wäscht sich nach dem Aufstehen, zieht sich an, geht die Treppenstufen in den Schankraum nach unten, setzt sich hin …“).
Bei bestimmten Anlässen reicht es, wenn ein Spieler einmal erwähnt, bestimmte Handlungen regelmäßig durchzuführen, ohne dass er es anschließend jedes Mal wiederholen muss („Mein phexgefälliger Dieb schenkt in jeder Stadt dem ersten Bettler einen Silbertaler.“).
Manchmal haben Spieler ein anderes Bild vor Augen als der Meister. Sei gnädig. Weise deine Spieler auf Handlungen hin, die dir unlogisch vorkommen, und beschreibe ihnen erneut, was sie wahrnehmen. Sie können sich dann immer noch anders entscheiden und schlussendlich haben alle mehr Spaß an dem Spieltag.

Improvisation

Der Spielleiter kann sich noch so sehr auf ein Abenteuer vorbereiten und sich überlegen, wie die Spieler wahrscheinlich handeln werden – schlussendlich kann niemand vorhersehen, wie sie wirklich auf bestimmte Situationen reagieren. Das ist nicht schlimm, das Spiel lebt von diesen Überraschungen. Falls die Heldengruppe während eines Abenteurers einen ganz anderen Weg einschlagen möchte als geplant – nur zu. Behalte folgenden Grundsatz immer im Hinterkopf: Kein Plan übersteht den Erstkontakt mit den Spielern.

Offene vs. verborgene Proben

Einige Gruppen bevorzugen verdeckte Proben auf *Sinnesschärfe* und *Menschenkenntnis*, damit die Spieler nicht sofort durch Sicht auf die Würfelergebnisse einer Probe wissen, ob es einen Hinterhalt gibt oder die Meisterperson lügt. Ob Proben offen oder verborgen (z.B. hinter einem Sichtschutz wie einem Spielleiterschirm) gewürfelt werden, sollte die Gruppe im Vorfeld klären. Falls du verdeckte Proben würfeln möchtest, solltest du dir die Eigenschafts- und Fertigkeitswerte der Helden notieren, damit du nicht deine Spieler während des Abenteuers danach fragen musst. Außerdem solltest du gelegentlich ohne Grund würfeln. Das verunsichert die meisten Spieler und sie können sich nicht sicher sein, ob es eine echte Probe war und gleich etwas passiert. Diese Ungewissheit kann enorm zur Spannung beitragen.

> Bei verborgenen Proben können keine Schips verwendet werden, da dies der Spieler mitbekommen würde.

Regeln sind Werkzeuge

Wenn dir bestimmte Regeln nicht gefallen und du sie entweder ganz streichen oder durch deine eigene Idee ersetzen möchtest: tu es!
Das Spiel ist dazu da, dir und deinen Freunden Freude zu bereiten. Was euch keinen Spaß macht, solltet ihr ändern. Es wird kein Einsatzkommando der Rollenspielpolizei vorbeifahren, um euch zu bestrafen, nur weil ihr von den Standardregeln abweicht!
Kein Regelsystem kann es allen recht machen. Regeln helfen euch dabei, spannende Abenteuer zu erleben. Sie sind Werkzeuge, aber wenn sie euch stören, ignoriert sie. Wichtig ist lediglich, dass du solche Änderungen im Vorfeld mit den anderen Spielern besprichst.

Gruppengröße

Die meisten Abenteuergeschichten funktionieren gut mit einer Gruppe aus einem Meister und vier bis fünf Spielern. Der Vorteil an kleineren Gruppen ist, dass die einzelnen Spieler mehr Spielzeit haben, aber eventuell fehlt ihnen die Spannbreite an Fähigkeiten größerer Heldengruppen. Gruppen mit mehr als fünf Spielern sind schwieriger zu koordinieren und natürlich ist die Spielzeit pro Spieler geringer. Dafür sind die Fähigkeiten der Helden breiter gefächert und sie besitzen durch ihre schiere Zahl mehr Schlagkraft.

Klärt am besten ab, ob ihr nur eine bestimmte Gruppengröße wollt. Nicht jedem Spielleiter und jedem Spieler macht es Spaß, in einer zehnköpfigen Gruppe zu spielen. Du solltest als Meister mit deinen Spielern darüber sprechen, wie ihr Spielerneuzugänge behandelt. Einige Spielleiter (und Spieler) wollen lieber nur eine Maximalzahl an Mitspielern in ihre Runde aufnehmen.

Übersichtlicher Beginn

Wenn du noch nicht viel Erfahrung als Meister hast, dann übernimm dich nicht damit, eine epische Kampagne leiten zu wollen. Fang mit einem kleinen Einsteigerabenteuer an. Du musst beim ersten Mal nicht schon perfekt im Improvisieren sein oder jede Regel auswendig kennen. Mit jeder Spielsitzung lernst du mehr dazu. Auch hier gilt ein altbewährter Grundsatz: Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen!

„Wir spielen nur das, was ich will!“

Wenn du als Spielleiter eine Kampagne über Hochelfen vorbereitest, alle deine Spieler aber Elfen hassen, kann es leicht passieren, dass die Abenteuer – so gut sie auch sein mögen – weder deine Spieler noch dich selbst glücklich machen. Redet am besten vor dem Spielen darüber, welche Art von Abenteuer ihr euch wünscht. Wenn die Spieler keine besonderen Wünsche hegen: Ausgezeichnet, dann hast du freie Hand.

Handouts, Pläne, Notizen

Vorbereitung kann dir deine Arbeit als Meister erheblich erleichtern. Du kannst Klebezettel benutzen, Handouts und Karten für die Spieler vor der Spielsitzung anfertigen, eine Liste mit Namen für NSC nutzen, damit du spontan eingebauten Meisterpersonen einen Namen geben kannst, und dir Notizen aufschreiben – so behältst du die Stärke des Heiltranks, Charaktereigenschaften des Dorfwirts und was du für die nächste Spielsitzung wissen musst.

Pech gehabt – du bist tot

Es kann sehr frustrierend für Spieler sein, wenn ihr Abenteurer durch reines Würfelpech stirbt. Wenn Spieler das Risiko für ihren Helden kannten, es trotzdem darauf anlegten und die Würfel gegen sie waren, sollte ein Held sterben können. Die Welt des **Schwarzen Auges** ist gefährlich, und es gibt immer Risiken, die zum Tod eines SC führen können. Ein Held sollte aber nicht einfach durch einen Zufallstreffer sterben.
Schicksalspunkte sind ein gutes Werkzeug, um solche Situationen zu verhindern. Mit ihnen können sich Helden aus lebensbedrohlichen Situationen retten.



Hilfreiche Tipps für Spieler

»Du willst WAS *mit dem Rucksack machen?«*
—ein hilfloser Meister zu einem Spieler, als dieser ihm erklärte, wie er seinen Rucksack auf ein Krokodil schnallen wollte, Anfang der 1990er Jahre

Neben den Hinweisen für den Meister haben wir noch einige Tipps für Spieler zusammengestellt. Es sind nur Hinweise, keine Regeln. Jede Spielrunde ist anders und muss für sich entscheiden, wie das Spiel am meisten Spaß macht. Aber diese Tipps können helfen, den Meister und die übrigen Spieler zu unterstützen und Ärger zu vermeiden.

Der Meister hat (fast) immer recht

Betrachte den Spielleiter als Schiedsrichter und Mitspieler, nicht als deinen Feind! Obwohl er die Rollen der Schurken und Ungeheuer übernimmt, ist er auf deiner Seite. Er ist auch nur ein Mensch und wird Fehler machen. Du kannst ihn darauf aufmerksam machen, aber er hat während der Spielsitzung das letzte Wort. Diskutiere lieber später darüber, sonst unterbrichst du den Spielfluss.

Nicht gesagt, nicht getan

Du brauchst keine Selbstverständlichkeiten zu erwähnen („Mein Held zieht sich morgens an.“), aber bedenke: Wenn du etwas nicht erwähnt hast, muss der Meister die Handlung nicht voraussetzen. Erwähnst du beispielsweise nicht, dass du das Seil mitnimmst, hängt es noch da, wo es war. Das kann zu deinem Vorteil sein, beispielsweise, wenn eine wütende Orkmeute dich verfolgt und du an derselben Stelle schnell wieder hochklettern musst. Hast du die Mitnahme des Seils nicht erwähnt, hängt es aber wohl noch an der Klippe und steht dir an anderer Stelle nicht zur Verfügung.

Ihr spielt zusammen

Jeder SC sollte mal im Scheinwerferlicht stehen. Gönne den anderen Mitspielern persönliche Szenen, helfe mit, sie zu einem besonderen Erlebnis zu machen.
Und noch ein paar Worte zum Thema Streit: Es kann für viele Spieler ein spaßiges Erlebnis sein, wenn sie sich im Spiel streiten. Der Praiot gegen die Hexe, die Zwergin gegen den Elf, der Rondrianer – ebenfalls gegen Praioten. Wenn zwei Helden sich streiten, bedeutet das nicht, dass die beiden Spieler sich streiten. Dies geschieht nur zwischen den Helden, nicht zwischen den Spielern. Macht euch diesen Unterschied vorher bewusst.
Außerdem solltet ihr rechtzeitig abklären, welche Helden ihr spielen wollt. So mögen eure Spielercharaktere vielleicht zum Abenteuer passen, aber sie könnten untereinander für Probleme sorgen. Ein Praiot und ein Schwarzmagier haben sehr unterschiedliche Ansichten – was nicht selten darin endet, dass sie sich gegenseitig ausschalten wollen. Um diese Probleme zu vermeiden, solltet ihr eure Helden miteinander abstimmen.

Spiele deine Rolle nicht um jeden Preis

Ein Rollenspiel ist dazu da, in fremde Rollen zu schlüpfen, und einige Rollen sind extrovertiert. Das ist in Ordnung, aber stelle deine Rolle nie über die Rollen der anderen Spieler und die Geschichte. Der Spielleiter gibt sich viel Mühe, um mit allen Mitspielern ein spannendes Abenteuer zu erleben. Sabotiere nicht alle Pläne, die Geschichte voranzutreiben, nur weil du glaubst, deine Rolle würde es so verlangen. Versuche lieber, die Geschichte in Einklang mit der Charakterentwicklung deines Helden zu bringen. Es gibt immer Möglichkeiten, in der Rolle zu bleiben und dennoch die Ziele der Gruppe nicht zu gefährden.

Einigt euch auf die Regeln

Jede Spielrunde hat ihre eigenen Wünsche und Vorlieben für Regeln. Besprich zusammen mit dem Meister und den übrigen Spielern, welche Regeln ihr ignorieren möchtet und welche optionalen Regeln Gültigkeit haben. Haltet euch daran und besprecht nach der Spielsitzung, ob ihr eine neue Regel dazu- oder wegnehmen wollt. Zu diesem Thema solltest du dir am besten auch die nebenstehende Checkliste anschauen.

Spielerwissen vs. Heldenwissen

Versuche dein Wissen von dem deines Spielercharakters zu trennen. Vielleicht weißt du, dass der freundliche Händler ein Schurke ist, aber dein Held ahnt davon vermutlich nichts. Der Meister ist dein Freund, vertraue ihm: Vielleicht erwarten dich Schwierigkeiten (man nennt so etwas Abenteuer), wenn du nicht dein Spielerwissen nutzt, aber der SL wird dich nicht bestrafen, nur weil du in deiner Rolle bleibst. Im Gegenteil, diese Trennung trägt viel zur Logik und Atmosphäre der Abenteuer bei.

Spielertypen

Jeder Spieler hat eine andere Quelle der Freude beim Rollenspiel. Um sich eine Übersicht über diese Quellen zu verschaffen, haben sich Rollenspieltheoretiker daran versucht, Modelle aufzustellen, um Spieler ihren „Spaßquellen“ zu zuordnen. Wir wollen dir an dieser Stelle nur einen kleinen Überblick verschaffen und dir die sieben bekanntesten Spielertypen vorstellen. Mehr zu diesem Thema kannst du in Robin D. Laws Buch **Robin's Laws of Good Gamemastering** nachlesen.

Kein Spieler entspricht nur einem dieser archetypischen Spielerklassifizierungen, vielmehr gibt es immer Überschneidungen und unterschiedlich starke Ausprägungen. Wichtig ist zudem, dass diese Einteilung keine Bewertung darstellt, sondern alle Arten von Spielertypen gleichberechtigt nebeneinanderstehen. Es kann jedoch hilfreich für die Spielrunde und ihre Entscheidung sein, wie man spielt und welche Abenteuer man bevorzugt, wenn jeder weiß, was die Vorlieben der übrigen Mitspieler sind. So bevorzugen Optimierer andere Abenteuer als eine Gruppe, die allesamt dem Typus des Schauspielers nahestehen. Weiß der Meister um die Vorlieben seiner Spieler, kann er die Herausforderungen entsprechend auf die Vorlieben der Gruppe anpassen. Kein Spielertyp ist besser als ein anderer. Sie haben einfach nur unterschiedliche Interessen. Und alle Eigenschaften der Spielertypen sind nützlich beim Spielen.

- Der **Optimierer** (auch Powergamer genannt) versucht, seinen Helden wertetechnisch ständig zu verbessern. Die Regeln sind ihm ein wichtiger Bestandteil des Spiels und er sucht nach Regellücken, um seinen SC stärker, schneller und besser zu machen. Sein Ziel ist es, seinen SC immer weiter zu optimieren.
  Was dieser Spielertyp braucht: Belohnungen in Form von neuen Sonderfertigkeiten, besseren Waffen u.Ä.
- Die **Kämpferin** hingegen legt besonders Wert auf den Kampf. Helden ihrer Wahl sind oft Barbaren, Krieger und Söldner. Im Unterschied zum Optimierer ist für sie der reine Zahlenwert nicht so wichtig: Sie mag es vor allem, ihre Gegner einzuschüchtern und einfach mal die Sau rauszulassen.
  Was dieser Spielertyp braucht: spannende Kämpfe und Möglichkeiten, sich NSC überlegen zu fühlen
- Ein **Schauspieler** interessiert sich nur bedingt für die Spielwerte seines Abenteurers. Im Vordergrund steht für ihn das Ausspielen seiner Rolle. Seine Werte passt er dem Hintergrund seines SC an, selbst wenn sich dies teilweise als nachteilig herausstellt.
  Was dieser Spielertyp braucht: Möglichkeiten, seine Rolle auszuspielen und sich in Szene zu setzen, Dramatik und wenig Würfelei
- Die **Geschichtenerzählerin** ähnelt dem Schauspieler, aber für sie ist die Geschichte am wichtigsten. Sie verzichtet darauf, ihre Rolle bis in jede Einzelheit auszuspielen, wenn dafür eine spannende Handlung entsteht.
  Was dieser Spielertyp braucht: Die Geschichte muss vorangetrieben werden und sie muss logisch und nachvollziehbar sein.
- Dem **Taktiker** dürstet es nach Aufgaben, die er lösen kann. Dabei kann es sich um Rätsel oder taktische Kämpfe handeln, aber auch jede andere Aufgabe, für die er Intellekt und Planung benötigt.
  Was dieser Spielertyp braucht: Rätsel, Probleme jegliche Art, Zeit für die Planung
- Eine **Spezialistin** hat besonderen Spaß an einem Charaktertypus gefunden und spielt diese bestimmte Art von Held – in verschiedenen Varianten – immer wieder. Sie könnte z.B. eine Diebin oder Wildnisläuferin sein, die spezielle Fähigkeiten besitzt, die in bestimmten Situationen zum Tragen kommen.
  Was dieser Spielertyp braucht: Szenen, die ihren besonderen Fähigkeiten in die Hände spielen
- Der **Gelegenheitsspieler** spielt vor allem mit, weil seine Freunde ihn mit zur Spielsitzung genommen haben. Er ist eher zurückhaltend, kennt sich meistens nicht gut in der Spielwelt aus und macht das, was der Meister oder andere Spieler ihm sagen.
  Was dieser Spielertyp braucht: ein paar gute Freunde um sich herum, die mitspielen und hin und wieder ein wenig Aufmerksamkeit

Nur ein Spiel

Das Schwarze Auge ist keine Religion – sondern nur ein Spiel. Ziel des Spiels ist es, gemeinsam Spaß zu haben. Natürlich können Spieler und Meister sich über Regeln, Auslegungen und Details streiten. Vergiss aber nicht: Es ist alles nur ein Spiel.

Eine Checkliste für den erfolgreichen Spielabend

Die nachfolgende Checkliste kann dir und deiner Runde dabei helfen, einigen Missverständnissen vorzubeugen. Besprecht die Punkte am besten vor eurer ersten Spielsitzung.



Der Meister

- Darf der Spielleiter in die Entwicklung der Helden eingreifen, oder bleibt das ganz den jeweiligen Spielern überlassen?
- Ist er Erster unter Gleichen und in Streitfällen entscheidet die ganze Gruppe, oder hat er im Zweifelsfalle das letzte Wort?
- Soll der Meister beispielsweise bei Kämpfen offen würfeln, oder lieber verdeckt hinter einem Meisterschirm?
- Darf der Spielleiter schummeln, zum Beispiel um einen SC nicht durch einen allzu ungünstigen Wurf in einer wenig heldenhaften Situation über die Klinge springen zu lassen?
- Dürfen die Spieler direkt Einfluss auf die Welt nehmen, beispielsweise indem sie festlegen, ob es bei einer Probe zu einer Komplikation kommt, oder ob ein hilfreicher Gegenstand zufällig herum liegt?
- Entscheidet der Meister, ob potenzielle neue Spieler noch Platz in der Gruppe finden können, oder ist dies eine Gemeinschaftsentscheidung aller Spieler?
- Wechselt der Meister nach einem Abenteuer, oder gibt es einen festen Meister?



Die Helden

- Welche Heldentypen sollen gespielt werden? Sind besonders exotische und ungewöhnliche Helden eine Bereicherung oder stören sie eher?
- Baut jeder Spieler seinen Charakter alleine, oder sprechen sich die Spieler und der Meister vorher ab?
- Sind die Abenteurer zusammengewürfelte SC, oder werden thematisch zusammenpassende wie eine Gauklertruppe, ein Söldnerhaufen oder die Bewohner eines abgelegenen Bergdorfes gespielt?
- Wird mehr Wert darauf gelegt, dass die Fähigkeiten der Helden besonders stimmig wirken, oder dass sie in ihren Fachgebieten wie dem Kampf, der Zauberei, dem heimlichen Vorgehen oder dem besonderen Geschick auf dem gesellschaftlichen Parkett besonders hervorstechen?
- Reicht es aus, wenn die Spieler zusammenfassen, was die Abenteurer untereinander oder mit den anderen Bewohnern der Welt besprechen, oder soll alles wörtlich gesagt werden?
- Wenn ein Held stirbt, ist er dann unwiederbringlich tot? Darf der Spielleiter durch göttliches Eingreifen oder einen kleinen Zufall in letzter Sekunde den SC noch einmal vor Golgaris Schwingen retten? Oder darf der Spieler entscheiden, ob sein Held, der ihm möglicherweise sehr ans Herz gewachsen ist, wirklich tot ist?
- Müssen die Spieler die für ihre Charaktere nötigen Regeln beherrschen?
- Was geschieht mit Abenteurern, deren Spieler nicht anwesend sind? Werden sie ignoriert, findet der Meister eine Erklärung, warum sie gerade nicht mit ihren Freunden Abenteuer erleben, oder übernimmt der Spielleiter (oder ein anderer Spieler) die Helden?
- Besitzen die Charaktere eine gewisse Eigenintelligenz, gerade in kritischen Situationen, oder müssen die Spieler jede Handlung explizit beschreiben?
- Müssen die Spieler exakt über alle Gegenstände und Geldmittel Buch führen, oder geben sie ihr Geld beispielsweise für alltägliche Dinge grob überschlagen aus?



Die Abenteuer

- Entscheidet der Spielleiter, welche Abenteuer gespielt werden, oder spricht dies die Gruppe ab?
- Welche Abenteuer möchte die Spielrunde spielen?
- In welcher Region sollen sie stattfinden?
- Soll der Fokus der Geschichte mehr auf Action und Kämpfen oder mehr auf Interaktion zwischen den Helden und den anderen Bewohnern der Welt liegen?
- Ist es wichtiger, dass die Abenteuer besonders dramatisch sind, beispielsweise mit einem großen Finale? Oder hat gegebenenfalls die glaubwürdige Darstellung der Welt oder die exakte Befolgung der Regeln einen größeren Vorrang?
- Soll jede Szene ausgespielt werden (auch Streifzüge durch die Basare der Stadt), oder reicht es, weniger spannende Abschnitte der Handlung kurz zusammenzufassen?
- Gibt es bestimmte Themen, die ihr in eurer Runde aussparen wollt (Folter, Brutalität, sexuelle Gewalt)?

Abenteuer vorbereiten und leiten

»Die wahren Abenteuer finden im Kopf statt.«
—eine alte Weisheit

Für den Meister macht das Erstellen eigener Abenteuer oft den besonderen Reiz von Fantasy-Rollenspielen aus. Die nachfolgenden Hinweise sollen jedem SL beim Bau eigener Abenteuer behilflich sein und ihm Anregungen liefern, was alles möglich ist.

Abenteuertypen

Abenteuer unterscheiden sich nicht nur inhaltlich voneinander, sondern ebenso in Bezug auf Länge und Komplexität der Geschichte. In unserem Spielbeispiel im Kapitel **Einführung** auf Seite **11** wählten wir bewusst ein kurzes Szenario. In den meisten Fällen ist eine Spielsitzung länger und die Geschichte weist mehr Wendungen auf, ganz so wie bei einem guten Film oder einer Serie. Es gibt keine Ideallänge von Abenteuern, es kommt auf den Geschmack der jeweiligen Spielrunde an. Neben dem klassischen (Einzel-)Abenteuer gibt es noch weitere Einteilungen, die wir an dieser Stelle kurz vorstellen wollen:

- **Szenario:** Ein Szenario ist ein kurzes Abenteuer, das in den meisten Fällen ein oder zwei Spielsitzungen dauert. Unser Spielbeispiel würde in diese Kategorie fallen.
- **Kampagne:** Bei einer Kampagne handelt es sich um eine Reihe von Abenteuern, die ein übergeordnetes Thema oder eine zusammenhängende Geschichte verbindet. Die Handlung könnte sich beispielsweise um den immer wieder auftauchenden Bösewicht drehen oder als Schauplatz dient immer die gleiche Stadt.

Zudem können Abenteuer in Gruppen- und Soloabenteuer unterteilt werden. Gruppenabenteuer sind die Regel: Ein Meister und eine Gruppe von Spielern erleben ihr Abenteuer gemeinsam. Allerdings gibt es auch noch offizielle Soloabenteuer, die du als Einzelspieler lesen kannst. Sie sind eine Art interaktiver Roman, bei dem du an bestimmten Stellen Proben ablegen musst und Entscheidungen triffst. Je nach Ausgang der Probe oder der gefällten Entscheidung geht es dann an anderer Stelle in dem Buch weiter.

Themen

Es gibt unzählige Themen, aber alle Abenteuer lassen sich in bestimmte Kategorien einteilen. Einige der bekanntesten und häufigsten Themen für Abenteuer wollen wir dir an dieser Stelle kurz vorstellen.

Metaplot und Freie Abenteuer
Eine Besonderheit von **Das Schwarze Auge** stellt die fortlaufende Geschichte da. Über offizielle Spielhilfen, Abenteuer und den Aventurischen Boten (eine Zeitung mit den neuesten Nachrichten aus Aventurien) werden Ereignisse geschildert, die Aventurien verändern: Tyrannische Herrscher stürzen durch die Hand von Helden, die Orks sammeln sich und ziehen gegen das Mittelreich, um bis nach Gareth vorzustoßen, und von den Göttern geschickte Naturkatastrophen, etwa Vulkanausbrüche und Erdbeben, zerstören mit ihrer Urgewalt ganze Regionen. Diese fortgeschriebene Geschichte und der umfassende Handlungsrahmen, den die Redaktion des **Schwarzen Auges** entwirft, wird auch **Metaplot** genannt.
Neben Abenteuern, die den Metaplot vorantreiben und sich stärker mit den Veränderungen und der zusammenhängenden Geschichte Aventuriens beschäftigen, gibt es auch **Freie Abenteuer**, die keinen (oder fast keinen) Bezug zu welterschütternden Ereignissen aufweisen.

- **Detektiv- und Kriminalabenteuer:** Verbrechen eignen sich hervorragend als Abenteueraufhänger. Egal ob ein Mord geschehen ist und die Helden ihn aufklären müssen, ein wertvoller Tempelschatz entwendet wurde oder die Abenteurer das Verschwinden einer berühmten Adligen aufklären müssen: Verbrechen und Kriminalfälle können den Ausgangspunkt eines Abenteuers bilden oder als Nebenhandlung für zusätzliche Würze sorgen.
- **Reise- und Wildnisabenteuer:** Bei einem Wildnisabenteuer geht es darum, in einer feindseligen Umgebung zu überleben. Die Dschungel Südaventuriens eignen sich ebenso wie trockene Wüsten oder die verschneiten Länder des Nordens, wo Kälte und Eis die Abenteurer bedrohen. Neben diesen Gefahren sorgen Themen wie die Versorgung mit Wasser und Nahrung, begrenzte Ressourcen, Tier- und Ungeheuerangriffe oder Verfolger für Spannung.
- **Entdeckerabenteuer:** Mit den Reiseabenteuern verwandt ist das Entdeckerabenteuer. Nicht jeder Winkel Deres ist den Kartographen bekannt. Auf anderen Kontinenten, unter dem Meer und selbst nur wenige Hundert Meilen von der Heimatstadt der SC entfernt gibt es Orte, die bislang kaum ein Mensch gesehen oder erforscht hat und die unzählige Geheimnisse bergen. Uralte Tempel, Inschriften, die übersetzt werden müssen, die Kontaktaufnahme mit einem fremden Waldmenschenstamm oder der Schatz eines berüchtigten Piratenkapitäns können Ansatzpunkte für Entdeckerabenteuer sein.
- **Intrigen- und Stadtabenteuer:** Im Gegensatz zu Wildnisabenteuern beschäftigen sich Geschichten dieser Kategorie mit dem menschlichen Treiben, vorzugsweise in Städten.

Konflikte zwischen Diebesgilden, Intrigen am Hofe von Adligen oder die unlauteren Geschäfte eines Handelsmagnaten können der Ausgangspunkt dieser Art von Abenteuer sein.

- **Dungeon-Abenteuer:** Jahrhunderte alte Grabanlagen, Grotten voller riesiger Höhlenspinnen und zwergische Schatzkammern warten darauf, von Helden erforscht zu werden. Dungeon-Abenteuer führen die Charaktere zu Orten, an denen die größte Bedrohung von dem Bauwerk selbst, seinen Bewohnern und ausgelegten Fallen ausgeht. Am Ende winken manchmal Schätze, oft ist aber das nackte Überleben Belohnung genug.

Lebendige Geschichte

Wie schon angesprochen, ist eine der Besonderheiten der Spielwelt Aventurien die fortlaufende Geschichte. Diese Geschichte kann man als Spieler hautnah miterleben. Viele offizielle Abenteuer befassen sich mit dieser lebendigen Geschichte.

Um einen Eindruck zu bekommen, wie sehr ein offizielles Abenteuer mit dem Metaplot verknüpft ist, gibt es ein einfaches Punktesystem. Die Punkte und das System sind im Klappentext der Abenteuer zu finden:

- **1 Punkt:** Das Abenteuer hat keinen Bezug zur lebendigen Geschichte Aventuriens. Personen und Handlung sind beliebig in der Spielwelt platzierbar.
- **2 Punkte:** Es gibt ein paar leichte Bezüge zum Metaplot, vielleicht wird ein bestimmter Zeitabschnitt vorausgesetzt, in dem das Abenteuer spielt, oder offizielle Meisterpersonen treten auf. Allerdings kann das Abenteuer leicht angepasst werden.
- **3 Punkte:** Das Abenteuer ist stark in den Metaplot eingebunden, man erlebt als Held hautnah die lebendige Geschichte Aventuriens mit. Offizielle Meisterpersonen spielen eine wichtige Rolle und das Abenteuer hat einen an Ort und Zeit festgemachten Handlungsablauf, der nur schwer zu ändern ist.
- **4 Punkte:** Das Abenteuer gleicht den 3-Punkte-Abenteuern, verändert die Spielwelt jedoch oder hat extrem großen Einfluss auf die lebendige Geschichte. Für die Spielwelt bedeutsame und prägende Meisterpersonen können ums Leben kommen oder ganze Landstriche sich nachhaltig verändern.

Abenteuerstruktur

Bevor du dein erstes Abenteuer entwirfst, solltest du dir im Vorfeld ein paar Gedanken über die Struktur machen. Welche Meisterpersonen spielen wichtige Rollen? Welche Schauplätze besuchen die Glücksritter? Was ist der Aufhänger des Abenteuers? Welche Probleme müssen die Helden lösen und welche Komplikationen erwarten sie? Die nachfolgenden Anmerkungen helfen dir bei der Vorbereitung des Abenteuers und der Klärung der Fragen.

Plotaufhänger

Du als Meister solltest dir im Zusammenhang mit dem Abenteuertyp und dem Thema überlegen, was der Plotaufhänger der Geschichte ist. Der Plotaufhänger ist im Grunde nichts anderes als das Ziel der Geschichte. Soll es darum gehen, den Mörder des Wesirs von Malqis zu finden und ihn unschädlich zu machen? Oder müssen die Helden ein altes Rätsel in einem untergegangenen Hesindetempel lösen? Sprich: Worum soll es in dem Abenteuer gehen und wie erhalten die Helden die Information? Dadurch wird auch schnell klar, welche möglichen Herausforderungen die Helden überwinden müssen, um ihr Ziel zu erreichen.

Herausforderungen und Konflikte

Jedes Abenteuer beginnt mit der Frage, welche Herausforderungen die SC meistern sollen und welche Konflikte diese erzeugt haben. Eine konfliktfreie Situation bedarf keiner Helden.

Herausforderungen können ungesteuert und von außen kommen, wie eine Sturmflut oder ein Waldbrand. Aber meist machen Menschen (oder Elfen, Zwerge) ihren Mitmenschen das Leben schwer. Ob Habgier, Eifersucht oder verletzter Stolz, Meisterpersonen können von vielem getrieben werden, um anderen zu schaden. Mit einem schlüssigen Konflikt stehen und fallen viele Abenteuer. Aus einem Erbschaftsstreit kann eine Feindschaft entstehen, die Familien in jahrzehntelange Fehden verstrickt, ein gehörnter Ehemann mag dem Geliebten seiner Frau den Tod wünschen usw.

Helden sind als Außenstehende dazu prädestiniert, Konflikte zu lösen, und das nicht nur mit Waffengewalt oder ein paar geschickt gewählten Zaubern, sondern ebenso mit Diplomatie, List oder anderen kreativen Ideen.

Egal welche Art von Herausforderungen gewählt werden, wichtig ist: Die Helden müssen die Aufgabe bewältigen können. Abzuschätzen, ob Spieler und Charaktere die Aufgabe erfolgreich bestreiten können, ist eine wichtige Aufgabe des Meisters.

Heldenwahl

Meister wie Spieler sollten sich überlegen, welche Charaktere für das Abenteuer brauchbar sind. Nicht jeder Held eignet sich gleichermaßen für jede Geschichte. Wenn die Spielrunde beispielsweise eine Kampagne in den Gossen von Gareth spielen möchte, aber die Gruppe nur aus ehrenhaften Rittern, Praiosgeweihten und Kriegern besteht, dann könnte das die falsche Zusammensetzung sein, weil keiner der SC die notwendigen Fähigkeiten besitzt, sich in der Unterwelt der Stadt zurechtzufinden. Exotische Charaktere können das Spiel bereichern und sind nicht grundsätzlich verboten, aber Spieler und Meister sollten sich absprechen, ob ein Held zum Thema passt oder nicht.

Heldenmotivation
Wichtig für die Geschichte ist zudem die Motivation der Helden. Zwar kann es Abenteuer geben, in die Charaktere durch Zufall hineingeraten, aber es sollte immer einen Grund geben, warum sie sich nicht später aus der Handlung heraushalten. Verpflichtungen, Ehrgefühl, Schulden oder eine kirchliche Mission können als Antrieb reichen. Eine persönliche Motivation eignet sich aber meist besser, beispielsweise, wenn Freunde und Verwandte des Abenteurers in ein Verbrechen involviert sind, dass er aufklären will, oder wenn ein Erzfeind der Antagonist der Geschichte ist. Doch nicht nur ein einzelner Charakter sollte motiviert sein, sondern ebenso die ganze Gruppe, damit sie zusammenbleibt. Vielleicht sind die SC Jugendfreunde, der Schwur gegenüber einem Adelshaus schweißte sie zusammen oder sie stehen alle im Dienst der gleichen Kirche.
Welche Motivation besitzen die Charaktere und was wünschen sich die Spieler? Was wissen Helden und Spieler über die Welt? Was können die Abenteurer und wie gut kennen sich die Spieler mit Regeln und Hintergrund aus? Und was sind die Glücksritter bereit zu tun, wenn es hart auf hart kommt, und wovor schrecken sie zurück?



Carolan Calavanti

Besonders Intrigen- und Detektivabenteuer sind zudem davon abhängig, dass Helden und Spieler bestimmte Informationen besitzen, bestimmte andere Fakten jedoch nicht kennen.
Rätsel und komplexe Zusammenhänge, die für den Meister auf den ersten Blick durchschaubar sind, können so aufgrund fehlender Informationen oder einfach einer anderen Perspektive der Spieler unlösbar erscheinen.

Einstieg
Als Spielleiter solltest du dir gut überlegen, wie das Abenteuer für die SC beginnt. Du kannst ihnen einen gemeinsamen Auftraggeber überordnen, oder ein NSC ist ein Bekannter aller Abenteurer und das verbindende Element der Geschichte. Meistens können dir die Charaktere mit ihren Hintergrundgeschichten selbst genug Ansatzpunkte liefern. Variiere den Einstieg bei jedem Abenteuer, denn wenn die Helden immer nur in einer Taverne angeworben werden, wird das auf Dauer langweilig. Nutze neue Schauplätze und ungewöhnliche Auftraggeber und wähle den Einstieg nach Thema und individuell nach Heldengruppe aus.

Gegenspieler
Sehr hilfreich für ein gut funktionierendes Abenteuer ist ein gut konzeptionierter Antagonist. Der Gegenspieler macht den SC das Leben schwer und dient als Quelle der Herausforderungen.

Beispielhafte Charaktermerkmale
Gelegentlich benötigt ein Spielleiter eine griffige Charaktereigenschaft für eine Meisterperson. Mithilfe der untenstehenden Liste kannst du schnell ein solches Merkmal improvisieren:

abergläubisch, akribisch, albern, angeberisch, ängstlich, anmutig, anständig, anstrengend, anzüglich, argwöhnisch, aristokratisch, arrogant, asketisch, barmherzig, barsch, beharrlich, berechnend, beredsam, bescheiden, besserwisserisch, beständig, bestechlich, bieder, bodenständig, charismatisch, charmant, cholerisch, dekadent, despotisch, dickköpfig, diplomatisch, direkt, distanziert, diszipliniert, draufgängerisch, egozentrisch, ehrenhaft, ehrgeizig, ehrlich, eifersüchtig, eigenbrötlerisch, eitel, exzentrisch, fromm, fürsorglich, galant, gebildet, geduldig, geistreich, geizig, gerecht, geschwätzig, gesellig, griesgrämig, gutherzig, habgierig, hedonistisch, hitzköpfig, humorvoll, idealistisch, jähzornig, kess, kratzbürstig, launisch, loyal, lüstern, melancholisch, nervös, ordentlich, organisiert, originell, paranoid, perfektionistisch, pflichtbewusst, pragmatisch, rebellisch, rechthaberisch, rechtschaffend, redegewandt, sarkastisch, selbstbewusst, sexistisch, stur, tolerant, tollkühn, vertrauenswürdig, wankelmütig, wissbegierig, wortkarg, würdevoll, zuverlässig, zuvorkommend, zynisch

Es ist hilfreich, sich klar zu machen, warum der Antagonist so handelt, wie er handelt, auf welche Ressourcen er zurückgreifen kann, was er weiß, speziell über die Situation und die Helden, und in welchem moralischen Rahmen er handelt. Treibt ihn Rache an, Gier nach Macht und Besitz oder die Überzeugung, dass nur er den Verstand und die Mittel hat, die Geschicke seines Landes zu lenken? Oder ist es schiere Not, die ihn zu Handlungen treibt, die kein wohlgesonnener Mensch sonst erwägen würde? Es ist nicht zwingend so, dass der Antagonist das abgrundtief Böse sein muss. Stattdessen kann es ein interessantes moralisches Dilemma ergeben, wenn er eigentlich ein gutes und richtiges Ziel verfolgt, aber aus der Not heraus auf Mittel zurückgreift, die wenig Rücksicht auf alle anderen nehmen.
Die obigen Anmerkungen gelten auch für andere NSC. Spielen Meisterpersonen eine wichtige Rolle im Abenteuer, solltest du dir im Vorfeld Gedanken über ihre Motivation, Hintergründe usw. machen.

Vorbereitung und Improvisation
Eine solide Vorbereitung auf das Abenteuer kann dem Meister beim Leiten viel Arbeit sparen.
Hintergrundinformationen und Werte der Meisterfiguren können genauso hilfreich sein wie eine Übersicht darüber, wie die verschiedenen Meisterfiguren miteinander verbunden sind.
Auch ein Ablaufplan der Geschehnisse unterstützt das Spiel, ebenso wie einfache Lagepläne der wichtigsten Schauplätze, besonders dann, wenn an diesen Orten vermutlich gekämpft wird.
Die beste Vorbereitung schützt jedoch nicht davor, dass Spieler völlig unvorhergesehene Wege einschlagen. Es kann sinnvoll sein, sich zu Anfang zu überlegen, welche Elemente des Abenteuers wirklich wichtig sind. Welche Informationen müssen die SC wann erhalten, welches Objekt müssen sie in ihren Besitz bekommen oder was soll wann passieren. Es zeigt sich häufig, dass sich Abenteuer in ihrem Aufbau auf nur wenige Kernelemente reduzieren lassen, die wirklich relevant sind, während alles andere auf die Handlungen der Helden frei reagieren kann.
Bist du dir als Meister nicht sicher, wie das Abenteuer weitergeht, beispielsweise wie Meisterfiguren auf eine überraschende Situation reagieren, schadet es nicht, eine kurze Auszeit zu nehmen und darüber nachzudenken, wie die Welt wohl auf die Handlungen der SC antwortet.

Die lange Leine
Als Meister ist man ein Spieler mit besonderen Rechten. Während die anderen Spieler meist „nur“ ihre Helden darstellen, formt der Spielleiter die ganze Welt. Es ist daher ausgesprochen verführerisch, besondere Meisterfiguren im strahlenden Licht darzustellen oder die Handlung eines Abenteuers in eine ganz bestimmte Richtung zu drängen. Als Spielleiter ist man jedoch nur Teil der Spielrunde, und die Charaktere der Spieler sind die Protagonisten in einer interaktiven Welt. Daher sollte der Meister auf die Spieler und ihre SC eingehen und die Welt darauf reagieren lassen, selbst wenn dies den geplanten Verlauf des Abenteuers über den Haufen wirft. Entscheidungen sollten Konsequenzen nach sich ziehen, gute wie schlechte, denn Spieler merken schnell, wenn es für den Verlauf des Abenteuers egal ist, wie sie handeln.

Belohnungen
Das Schwarze Auge ist ein Spiel, und die Spieler möchten während ihrer Abenteuer auch das Gefühl bekommen, etwas geleistet zu haben. Deshalb solltest du als SL auch über Belohnungen nachdenken.

Materielle Belohnungen
Die SC können in ihren Abenteuern Schätze in Form von blinkenden Münzen, Edelsteinen oder anderen wertvollen Gegenständen finden, entweder weil sie danach gesucht oder ihre Gegner ausgeplündert haben, oder weil dies als Teil ihres Honorars eines Auftraggebers geschieht.
Solche materiellen Belohnungen stecken Spieler gerne in bessere Ausrüstung, Waffen oder magische Artefakte. Neben Silbertalern und Dukaten können bessere Rüstungen, persönliche Waffen oder ein machtvoller magischer Gegenstand als Abenteueraufhänger und persönliche Belohnung dienen.
Manche Belohnungen sind auch gar keine Gegenstände, sondern Titel und Ämter. Ein Lehen als Junker, der Titel eines Vogts oder das Amt des Bibliothekars einer Magierakademie könnten die Spieler ebenfalls als Belohnung zu schätzen wissen.

Abenteuerpunkte
Neben möglicherweise materiellen Belohnungen in Form von Gold, Silber, Land oder magischen Gegenständen freuen sich Spieler am Ende eines Abenteuers auf eine spezielle Form der Vergütung: Abenteuerpunkte.
Aber wie viele Abenteuerpunkte sind für ein Abenteuer angebracht? Es gibt darauf keine pauschal richtige Antwort, da es von der Gefährlichkeit, den Anstrengungen der Helden und allgemein dem Erlebten abhängt.
Als Richtlinie gilt: Ein kleines Szenario sollte 5 bis 10 Abenteuerpunkte einbringen, ein kurzes Abenteuer, für dass die SC 2-3 Spielabende benötigen, 15-25 Abenteuerpunkte und ein gefährliches Abenteuer mit 4-6 Spielsitzungen 40 und mehr Punkte. Bei langangelegten Kampagnen müssen die Abenteuerpunkte nicht erst am Ende vergeben werden, sondern es motiviert die Spieler ungemein, wenn sie nach jedem wichtigen Abschnitt oder Kapitel einer Geschichte eine Belohnung erhalten.
Gelegentlich kannst du als Meister zudem AP vergeben, die nur für bestimmte Fertigkeiten verwendet werden sollen. Dies können z.B. Fertigkeiten sein, die eine besonders große Rolle im Abenteuer gespielt haben oder die häufig zum Einsatz kamen. Diese AP sind fest an die Fertigkeit gebunden und können nur zum Steigern dieser Fertigkeit verwendet werden.

ANHANG

Checkliste für Optionalregeln

Anhand der vorliegenden Liste kann jede Spielgruppe genau festhalten,
mit welcher der in diesem Buch beschriebenen Optionalregeln sie spielen wollen.

Regel	Ja, wir spielen mit dieser Optionalregel	Seite
Kein Bestätigungswurf	☐	20
Schnellerer Fertigkeitsprobenwurf	☐	22
Farbige Würfel nach Paramanthus	☐	22
Alternative Eigenschaften bei Proben	☐	23
Gruppensammelproben mit verschiedenen Talenten	☐	27
Helden und Meisterpersonen – ein kleiner, aber feiner Unterschied	☐	31
Andere Möglichkeiten, um Schips zurückzugewinnen	☐	31
Eigenschaftsobergrenze	☐	39
Variables Startkapital nach Erfahrungsgrad	☐	58
Kulturkunde	☐	96
Talentgruppenprobe	☐	184
Ungewohnter Einsatz von Talenten	☐	184
Verrechnung von Eigenschaften bei Routine	☐	185
Regionales Füchsisch	☐	217
Sprachspezialisierungen	☐	219
Initiative für Gegnergruppen	☐	228
Höhere Verteidigungswerte	☐ **+2** ☐ **+4**	228
Nahkampf-Patzertabelle	☐	231
Mehr Verteidigungen für Meisterpersonen	☐	232
Fernkampf-Patzertabelle	☐	243
Verteidigung-Patzertabelle	☐	234/244
Mögliche Wiederverwendung von Geschossen	☐	246
Merkmalsproben	☐	252
Versickernder Karmastrom	☐	306
Keine Patzer bei Liturgien	☐	311
Göttliche Mission und Eigennutz	☐	314
Weniger Regeneration	☐	340
Genaue Distanz	☐	350

Abkürzungsverzeichnis

Abenteuerpunkt	AP	Fingerfertigkeit	FF	Lebenspunkt	LeP
Abenteuerpunktekonto	AP-Konto	Geschwindigkeit	GS	Mut	MU
Abenteuerpunktewert	AP-Wert	Gewandtheit	GE	Nichtspielercharakter	NSC
Astralenergie	AE	Initiative	INI	Parade	PA
Astralpunkt	AsP	Intuition	IN	Qualitätsstufe	QS
Attacke	AT	Kampfrunde	KR	Rüstungsschutz	RS
Ausweichenwert	AW	Kampftechnikwert	KTW	Schadenspunkt	SP
Belastung	BE	Karmaenergie	KE	Seelenkraft	SK
Charisma	CH	Karmapunkt	KaP	Spielercharakter	SC
Effektiver Eigenschaftswert	EEW	Klugheit	KL	Spielleiter	SL
Fernkampf	FK	Konstitution	KO	Trefferpunkt	TP
Fertigkeitspunkt	FP	Körperkraft	KK	Zähigkeit	ZK
Fertigkeitswert	FW	Lebensenergie	LE		

Tabellen

Beispiele für Eigenschaftsmodifikatoren

Modifikator	Bewertung
+6	extrem leichte Probe
+4	sehr leichte Probe
+2	leichte Probe
+/– 0	anspruchsvolle Probe
–2	schwere Probe
–4	sehr schwere Probe
–6	extrem schwere Probe

Qualitätsstufen

Fertigkeitspunkte	Qualitätstufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6

Beispiele für Fertigkeitsmodifikatoren

Modifikator	Bewertung	Klettern (Beispiel)
+5	extrem leichte Probe	eher ein steiniger Hügel als eine Felswand
+3	sehr leichte Probe	Felswand enthält teilweise Stufen
+1	leichte Probe	viele Griffmöglichkeiten
+/– 0	anspruchsvolle Probe	eine Felswand mit guten Griffmöglichkeiten
–1	schwierige Probe	feuchte Moose an der Felswand
–3	sehr schwierige Probe	sehr steil, wenig Griffmöglichkeiten
–5	extrem schwierige Probe	sehr steil, wenig Griffmöglichkeiten, feuchte Moose

Ergebnisse bei Sammelproben

QS	Erfolg
6	Teilerfolg
10	Aufgabe erfüllt

Anzahl der erlaubten Proben (Vorschläge)

Anzahl	Herausforderung
5	schwer
7	durchschnitt
10	leicht

Belastung

Anzahl	Auswirkung
Stufe I	leicht belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind –1, AT –1, Verteidigung –1, INI –1, GS –1
Stufe II	belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind –2, AT –2, Verteidigung –2, INI –2, GS –2
Stufe III	schwer belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind –3, AT –3, Verteidigung –3, INI –3, GS –3
Stufe IV	handlungsunfähig, bis auf Last fallen lassen

Betäubung

Betäubungsstufe	Auswirkung
Stufe I	leicht angeschlagen, alle Proben –1
Stufe II	angeschlagen, alle Proben –2
Stufe III	schwer angeschlagen, alle Proben –3
Stufe IV	handlungsunfähig

Entrückung

Entrückungsstufe	Auswirkung
Stufe I	leicht entrückt, alle Proben auf Talente und Zauber –1, so sie nicht dem Gott des Geweihten gefällig sind
Stufe II	entrückt, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben auf Talente und Zauber +1, alle anderen –2
Stufe III	göttlich berührt, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben auf Talente und Zauber +2, alle anderen –3
Stufe IV	ein Werkzeug des Gottes, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben +3, alle anderen um 4 erschwert

Furcht

Furchtstufe	Auswirkung
Stufe I	beunruhigt, alle Proben –1
Stufe II	verängstigt, alle Proben –2
Stufe III	in Panik, alle Proben –3
Stufe IV	katatonisch, handlungsunfähig

Paralyse

Paralysestufe	Auswirkung
Stufe I	leicht versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, –1, GS nur noch 75 %
Stufe II	versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, –2, GS nur noch 50 %
Stufe III	kaum mehr bewegungsfähig, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, –3, GS nur noch 25 %
Stufe IV	bewegungsunfähig

Schmerz

Schmerzstufe	Auswirkung
Stufe I	leichte Schmerzen, alle Proben –1, GS –1
Stufe II	ablenkende Schmerzen, alle Proben –2, GS –2
Stufe III	starke Schmerzen, alle Proben –3, GS –3
Stufe IV	handlungsunfähig, ansonsten alle Proben –4

Verwirrung

Verwirrungsstufe	Auswirkung
Stufe I	leicht verwirrt, alle Proben –1
Stufe II	verwirrt, alle Proben –2
Stufe III	sehr verwirrt, alle Proben –3, komplexe Aktivitäten wie Zaubern, Liturgien Wirken und die Anwendung von Wissenstalenten ist unmöglich
Stufe IV	handlungsunfähig

Leiteigenschaften

Leiteigenschaft	
Gildenmagier	KL
Hexen	CH
Elfen	IN
Praiosgeweihte	KL
Rondrageweihte	MU
Borongeweihte	MU
Hesindegeweihte	KL
Phexgeweihte	IN
Perainegeweihte	IN
Attacke für alle Kampftechniken	MU
Parade für Raufen, Schwerter, Stangenwaffen	GE oder KK
Parade für Dolche, Fechtwaffen	GE
Parade für Hiebwaffen, Kettenwaffen, Lanzen, Schilde, Zweihandschwerter, Zweihandhiebwaffen	KK
Fernkampf	FF

Routinevoraussetzungen

Modifikator-Maximum	Fertigkeitswert-Minimum
+3 und höher	1
+2	4
+1	7
+/–0	10
–1	13
–2	16
–3	19

Talente

Name des Talents	Probe	Belastung	Steigerungsfaktor
Körpertalente			
Fliegen	MU/IN/GE	ja	B
Gaukeleien	MU/CH/FF	ja	A
Klettern	MU/GE/KK	ja	B
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	ja	D
Kraftakt	KO/KK/KK	ja	B
Reiten	CH/GE/KK	ja	B
Schwimmen	GE/KO/KK	ja	B
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	nein	D
Singen	KL/CH/KO	eventuell	A
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	eventuell	D
Tanzen	KL/CH/GE	ja	A
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	ja	B
Verbergen	MU/IN/GE	ja	C
Zechen	KL/KO/KK	nein	A
Gesellschaftstalente			
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	nein	B
Betören	MU/CH/CH	eventuell	B
Einschüchtern	MU/IN/CH	nein	B
Etikette	KL/IN/CH	eventuell	B
Gassenwissen	KL/IN/CH	eventuell	C
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	nein	C
Überreden	MU/IN/CH	nein	C
Verkleiden	IN/CH/GE	ja	B
Willenskraft	MU/IN/CH	nein	D
Naturtalente			
Fährtensuchen	MU/IN/GE	ja	C
Fesseln	KL/FF/KK	eventuell	A
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	eventuell	A
Orientierung	KL/IN/IN	nein	B
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	eventuell	C
Tierkunde	MU/MU/CH	ja	C
Wildnisleben	MU/GE/KO	ja	C
Wissenstalente			
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	nein	A
Geographie	KL/KL/IN	nein	B
Geschichtswissen	KL/KL/IN	nein	B
Götter & Kulte	KL/KL/IN	nein	B
Kriegskunst	MU/KL/IN	nein	B
Magiekunde	KL/KL/IN	nein	C
Mechanik	KL/KL/FF	nein	B
Rechnen	KL/KL/IN	nein	A
Rechtskunde	KL/KL/IN	nein	A
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	nein	B
Sphärenkunde	KL/KL/IN	nein	B
Sternkunde	KL/KL/IN	nein	A
Handwerkstalente			
Alchimie	MU/KL/FF	ja	C
Boote & Schiffe	FF/GE/KK	ja	B
Fahrzeuge	CH/FF/KO	ja	A
Handel	KL/IN/CH	nein	B
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	ja	B
Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	ja	B
Heilkunde Seele	IN/CH/KO	nein	B
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	ja	D
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	ja	B
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	ja	A
Lederbearbeitung	FF/GE/KO	ja	B
Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	ja	A
Metallbearbeitung	FF/KO/KK	ja	C
Musizieren	CH/FF/KO	ja	A
Schlösserknacken	IN/FF/FF	ja	C
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	ja	A
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	ja	A

Kampftechniken in der Übersicht

Kampftechnik	Leiteigenschaft	Steigerungsfaktor
Armbrüste	FF	B
Bögen	FF	C
Dolche	GE	B
Fechtwaffen	GE	C
Hiebwaffen	KK	C
Kettenwaffen	KK	C
Lanzen	KK	B
Raufen	GE/KK	B
Schilde	KK	C
Schwerter	GE/KK	C
Stangenwaffen	GE/KK	C
Wurfwaffen	FF	B
Zweihandhiebwaffen	KK	C
Zweihandschwerter	KK	C

Reihenfolge des Handelns

- höchster INI-Wert
- bei Gleichstand: höchste INI-Basis
- bei Gleichstand: höheres Ergebnis eines W6-Wurfes

Beispiele für Aktionen

Attacke
Fernkampfangriffe
bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen
versuchen, eine Tür einzutreten
eine Waffe ziehen
einen Hebel umlegen
Schusswaffe laden, je nach Ladezeit mehrere Aktionen
Zauber sprechen, je nach Zauber mehrere Aktionen
Liturgie wirken, je nach Liturgie mehrere Aktionen

Beispiele für Verteidigungen

Parade
Ausweichen

Beispiele für freie Aktionen

einen kurzen Satz rufen
einen Gegenstand fallen lassen
von einem Stuhl aufstehen
sich zu Boden werfen
sich umdrehen
bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen

Vergleich zwischen den Nahkampfreichweiten

Gegen	Kurz	Mittel	Lang
Kurz	keine Nachteile	–2 AT für kurz	–4 AT für kurz
Mittel	–2 AT für kurz	keine Nachteile	–2 AT für mittel
Lang	–4 AT für kurz	–2 AT für mittel	keine Nachteile

Größenkategorie	Beispiele	Modifikatoren
Winzig	Ratte, Kröte, Spatz	–4 AT
Klein	Rehkitz, Schaf, Ziege	+/–0 AT
Mittel	Mensch, Zwerg, Esel	+/–0 AT
Groß	Oger, Troll, Rind	Nur Parade mit dem Schild oder Ausweichen zulässig
Riesig	Drache, Riese, Elefant	Nur Ausweichen zulässig

Eingeengt

Art	Modifikator
Kurze Waffen	+/–0 auf AT; +/–0 auf PA
Mittlere Waffen	–4 auf AT; –4 auf PA
Lange Waffen	–8 auf AT; –8 auf PA
Kleine Schilde	–2 auf AT; –2 auf PA
Mittlere Schilde	–4 auf AT; –3 auf PA
Große Schilde	–6 auf AT; –4 auf PA

Modifikatoren durch Reichweite	
Nah	+2 auf FK (+1 TP)
Mittel	+/–0 auf FK
Weit	–2 auf FK (–1 TP)

Modifikatoren durch Größe		
Winzig	–8 auf FK	Ratte, Kröte, Spatz
Klein	–4 auf FK	Rehkitz, Schaf, Ziege
Mittel	+/–0 auf FK	Mensch, Zwerg, Esel
Groß	+4 auf FK	Oger, Troll, Rind
Riesig	+8 auf FK	Drache, Riese, Elefant

Modifikatoren durch Bewegung	
Ziel steht still	+2 auf FK
Ziel bewegt sich leicht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)	+/–0 auf FK
Ziel bewegt sich schnell (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)	–2 auf FK
Ziel schlägt Haken zusätzlich	–4 auf FK, GS des Ziels halbiert
Schütze geht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung)	–2 auf FK
Schütze rennt (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung)	–4 auf FK

Modifikatoren vom Pferderücken	
Tier steht	+/–0 auf FK
Tier im Schritt	–4 auf FK
Tier im Trab	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	–8 auf FK

Modifikatoren beim Parieren und Ausweichen von Fernkampfangriffen

Art	Modifikator
Schusswaffenangriff	–4
Wurfwaffenangriff	–2

Typus (Beispiele)

Wesen
- Lebewesen
  - Kulturschaffende (Menschen, Elfen, Oger)
  - Tiere (Wölfe, Enten, Elefanten)
  - Pflanzen (Bäume, Waldschrate)
  - Pilze (eitriger Krötenschemel, Riesenbovist)
  - übernatürliche Lebewesen
    - Feen (Blütenfeen, Nymphen)
    - Chimären (Harpyien, Gargyle)
    - Drachen (Tatzelwürmer, Riesenlindwürmer)
    - Daimonide (Weißer Hetzer)
- Nicht Lebende
  - Untote (Mumien, Zombies)
    - Geister (Spuk, Irrlichter)
    - Hirnlose (Zombies, Skelette)
    - Vampire
    - Beseelte (Wiedergänger)
  - Dämonen (Heshthot, Gotongi)
  - Elementare (Dschinne, Elementargeister)
  - Golems (Homunculus, laufende Truhen)

Objekte
- Profane Objekte (Steine, Stühle)
- Magische Objekte (Artefakte, Magierstäbe)
- Geweihte Objekte (Sonnenzepter, Rondrakämme)

Zaubermodifikationen

Zauberdauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	1 AsP	2 AsP	4 AsP
Zauberdauer	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	8 AsP	16 AsP	32 AsP

Modifikatoren für die Ritualprobe

Ritualplatz	
Heiligtum oder magischer Ort	+1
falscher Ritualplatz	–3
Zeit	
Passende Konstellation (Mondstand meist Voll- oder Neumond, Sternenkonstellation)	+1
unpassender Konstellation	–1
Hilfsmittel	
Passende Kleidung	+1
Besonders geeignete Gerätschaften	+1

Modifikationen im Überblick

- **Erzwingen**
  Kosten um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erleichtert (bei einigen Zaubern nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Kosten senken**
  Kosten um eine Stufe gesenkt, Zauberprobe um 1 erschwert (bei einigen Zaubern nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen**
  Reichweite um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erschwert
- **Zauberdauer erhöhen**
  Zauberdauer um eine Stufe erhöht, Zauberprobe um 1 erleichtert
- **Zauberdauer senken**
  Zauberdauer um eine Stufe gesenkt, Zauberprobe um 1 erschwert
- **Geste weglassen**
  Zauberprobe um 2 erschwert
- **Formel weglassen**
  Zauberprobe um 2 erschwert

Ritualmodifikationen

Ritualdauer	5 Minuten	30 Minuten	2 Stunden
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	8 AsP	16 AsP	32 AsP
Ritualdauer	8 Stunden	16 Stunden	32 Stunden
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	64 AsP	128 AsP	256 AsP

Modifikationen im Überblick

- **Erzwingen**
  Kosten um eine Stufe erhöht, Ritualprobe um 1 erleichtert (bei einigen Ritualen nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Kosten senken**
  Kosten um eine Stufe gesenkt, Ritualprobe um 1 erschwert (bei einigen Ritualen nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen**
  Reichweite um eine Stufe erhöht, Ritualprobe um 1 erschwert
- **Ritualdauer erhöhen**
  Ritualdauer um eine Stufe erhöht, Ritualprobe um 1 erleichtert
- **Ritualdauer senken**
  Ritualdauer um eine Stufe gesenkt, Ritualprobe um 1 erschwert

Liturgiemodifikationen

Liturgiedauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	1 KaP	2 KaP	4 KaP
Liturgiedauer	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	8 KaP	16 KaP	32 KaP

Modifikationen im Überblick

- **Erzwingen**
  Kosten um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erleichtert (bei einigen Liturgien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Kosten senken**
  Kosten um einen Schritt gesenkt, Liturgieprobe um 1 erschwert (bei einigen Liturgien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen**
  Reichweite um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erschwert
- **Liturgiedauer erhöhen**
  Liturgiedauer um einen Schritt erhöht, Liturgieprobe um 1 erleichtert
- **Liturgiedauer senken**
  Liturgiedauer um einen Schritt gesenkt, Liturgieprobe um 1 erschwert
- **Gebete weglassen**
  Liturgieprobe um 2 erschwert
- **Gesten weglassen**
  Liturgieprobe um 2 erschwert

Modifikatoren für die Zeremonieprobe Ort*	
Heiligtum der Gottheit	+2
Tempel der Gottheit (geweihter Boden)	+1
Heiligtum oder Tempel eines Gottes außerhalb des Pantheons der eigenen Gottheit	–1
Heiligtum oder Tempel eines feindseligen Gottes	–2
Unheiligtum eines Erzdämonen	–3
Unheiligtum oder Tempel des Namenlosen	–4
Unheiligtum des Gegenspielers der eigenen Gottheit	–5

* Nur einer der Modifikatoren kann gelten.

Zeit**	
Monat des eigenen Gottes	+1
Feiertag des eigenen Gottes	+2
Namenlose Tage	–5

**Nur einer der Modifikatoren kann gelten

Sonstiges	
Nutzung von mit Objektweihe versehenen Traditionsartefakte der Kirche (z.B. Sonnenzepter, Rondrakämme)	+1

Zeremoniemodifikationen

Zeremoniedauer	5 Minuten	30 Minuten	2 Stunden
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Kosten	8 KaP	16 KaP	32 KaP
Zeremoniedauer	8 Stunden	16 Stunden	32 Stunden
Reichweite	16 Schritt	32 Schritt	64 Schritt
Kosten	64 KaP	128 KaP	256 KaP

Modifikationen im Überblick

- **Erzwingen**
  Kosten um einen Schritt erhöht, Zeremonieprobe um 1 erleichtert (bei einigen Zeremonien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Kosten senken**
  Kosten um einen Schritt gesenkt, Zeremonieprobe um 1 erschwert (bei einigen Zeremonien nicht anwendbar, dann aber extra erwähnt)
- **Reichweite erhöhen**
  Reichweite um einen Schritt erhöht Zeremonieprobe um 1 erschwert
- **Zeremoniedauer erhöhen**
  Zeremoniedauer um einen Schritt erhöht, Zeremonieprobe um 1 erleichtert
- **Zeremoniedauer senken**
  Zeremoniedauer um einen Schritt gesenkt, Zeremonieprobe um 1 erschwert

Situation	Regeneration
Grundregeneration für 6 Stunden Schlaf	1W6 LeP/AsP/KaP
Schlechter Lagerplatz, misslungene Probe auf Wildnisleben (Lagersuche)	–1 LeP/AsP/KaP
Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Wache halten/ Ruhestörung)	–1 LeP/AsP/KaP
Längere Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Hundswache, nächtlicher Überfall)	–2 LeP/AsP/KaP
Held ist erkrankt/vergiftet	keine LeP-Regeneration
Gute Unterkunft (Einzelzimmer Reisegasthof)	+1 LeP/AsP/KaP
Schlechte Umgebung (feucht, kalt)	Regeneration von LeP, AsP und KaP halbiert
Furchtbare Umgebung (extrem schlechtes Wetter)	Regeneration von LeP, AsP und KaP fällt aus
Pro volle 2 Stein Eisen am Körper	–1 AsP

Sichtmodifikator

Stufe	Wirkung	Beispiele	Modifikatoren
Stufe 1	leichte Störung der Sicht	leichtes Blattwerk, Morgendunst	-1 auf Fertigkeiten/–1 auf AT/–1 auf Verteidigung/–2 auf FK
Stufe 2	Ziel als Silhouette erkennbar	Nebel, Mondlicht	-2 auf Fertigkeiten/–2 auf AT/–2 auf Verteidigung /–4 auf FK
Stufe 3	Ziel schemenhaft erkennbar	starker Nebel, Sternenlicht	-3 auf Fertigkeiten/–3 auf AT/–3 auf Verteidigung /–6 auf FK
Stufe 4	Ziel unsichtbar	Erblindung, dichter Rauch, völlige Dunkelheit	-4 auf Fertigkeiten / Nahkampf-AT wird halbiert, Verteidigung und FK nur durch einen Zufallserfolg bei einer gewürfelten 1 auf 1W20 möglich, Verteidigung gegen FK ist unmöglich

Sturzschaden

Art	Beispiel	Schaden
Weicher Boden	Heu, Schlamm, Schnee, Wasser	–1 bis –4 SP
Normaler Boden	Erdboden, Kisten	+/–0
Harter Boden	Steine, Marmor, fiese Splitter	+1 bis +4 SP
Sturz vom Pferd		wie ein Sturz aus 2 Schritt Höhe
Sturz vom Pferd (Galopp)		wie ein Sturz aus 3 Schritt Höhe

Feuer- und Säureschaden

Art	Schaden
Kleine Fläche betroffen	1W3 SP pro KR
Große Fläche betroffen	1W6 SP pro KR
Ganzer Körper betroffen	2W6 SP pro KR
Große Hitze oder sehr starke Säure	SP verdoppelt

Kältetabelle

Kältestufen/Intervalle der Unterkühlung
Stufe 1 10 bis 0 Grad/ 1 Stufe pro 5 Stunden
Stufe 2 0 bis –25 Grad/ 1 Stufe pro 1 Stunde
Stufe 3 –25 bis –50 Grad/ 1 Stufe pro 10 Minuten
Stufe 4 ab –50 Grad/ 1 Stufe pro 1 Minute

Modifikatoren der Kältestufen

Modifikatoren der Kältestufen
Dicke Wollsachen (–1)
Schützende Winterkleidung mit Mütze und Handschuhen (–2)
Anaurak und winddichte, gefütterte Kleidung (–3)
Wind (+1)
Schneesturm (+2)
Durchnässt (+1), kein Kälteschutz durch nasse Kleidung

Unterkühlungsstufen

Unterkühlungsstufen Effekt
Stufe 1 *Paralyse* +1, *Verwirrung* +1
Stufe 2 *Verwirrung* +1
Stufe 3 *Paralyse* +2, *Verwirrung* +1
Stufe 4 Bewusstlosigkeit, Scheintod, Verlust von 1W6 LeP pro Minute

Hitzetabelle

Hitzestufen Intervalle für Überhitzung
Stufe 1 bis 35 Grad/1 Stufe pro 1 Tag
Stufe 2 35 bis 45 Grad/ 1 Stufe pro 18 Stunden
Stufe 3 45 bis 55 Grad/ 1 Stufe pro 12 Stunde
Stufe 4 ab 55 Grad/ 1 Stufe pro 6 Stunden

Modifikatoren der Hitzestufen
mindestens 1 Liter pro Tag (–1)
mindestens 2,5 Liter pro Tag (–2)
mindestens 5 Liter pro Tag (–3)
Schwere körperliche Arbeit (+1)
Schutzlos der Sonne ausgesetzt (+1)
Feuchtes Dschungelklima (+1)

Überhitzungsstufen

Hitzestufe Auswirkung
Stufe 1 *Betäubung* +1, *Verwirrung* +1
Stufe 2 *Betäubung* +1
Stufe 3 *Betäubung* +1, *Verwirrung* +1
Stufe 4 *Betäubung* +1, Verlust von 1W6 LeP pro Stunde

AP-Wert und Steigerungen

Fähigkeit	AP-Wert
Eigenschaft	nach Kostentabelle (E)
Fertigkeit	nach Kostentabelle (A-D)
Kampftechnik	nach Kostentabelle (B-D)
Lebensenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Astralenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Karmaenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Vorteil	je nach Vorteil
Nachteil	je nach Nachteil
Sonderfertigkeiten	je nach Sonderfertigkeit
Zaubertrick	1 AP
Segnung	1 AP
Zauber/Ritual	nach Kostentabelle (A-D)
Liturgie/Zeremonie	nach Kostentabelle (A-D)

Kostentabelle
Fertigkeits- oder Kampftechnikwert

Aktivierung auf	Steigerungsfaktor				
	A	B	C	D	E
0	1	2	3	4	–
1-12	1	2	3	4	15
13	2	4	6	8	15
14	3	6	9	12	15
15	4	8	12	16	30
16	5	10	15	20	45
17	6	12	18	24	60
18	7	14	21	28	75
19	8	16	24	32	90
20	9	18	27	36	105
21	10	20	30	40	120
22	11	22	33	44	135
23	12	24	36	48	150
24	13	26	39	52	165
25	14	28	42	56	180

Index

In Klammern werden aventurische und regeltechnische Begriffe zu besseren Verständnis erklärt oder übersetzt.

99 Gesetze 113, 175

A

Abenteuerpunkt 14, 25, 38
Abenteuerpunktekonto 38
Abenteuerstruktur 389
Abenteuertyp 388
Abenteurer 6
Abgeleiteter Wert 28
Abkühlung (Zaubertrick) 286
Achmad'Sunni (Tulamidya; Tochter des Rächers) 113
Ackersegen (Zeremonie) 331
Adel (Vorteil) 163
Adlerauge (Zauberspruch) 287
Agrimoth (Erzdämon, Gegenspieler Ingerimms) 10
Aktion (Handlung) 228ff.
Aktivierungskosten 25, 50
Alaani (Sprache) 222
Alchimie 270ff.
Alchimistenlabor 270, 377
Algebra (Berufsgeheimnis) 215
Alraune (Pflanze) 345
Alrik Dagabor (magischer Lehrmeister) 150
Al-Satafri (Tulamidya; Nachtauge, siehe auch Schwarzes Auge) 5
Altersresistenz (Vorteil) 163
Alveran (Wohnort der Zwölfgötter) 86, 376
Amazeroth (Erzdämon, Gegenspieler Hesindes 10
Amulettmetall 268
Analys (Zauber) 287
Analytiker (Sonderfertigkeit) 214
Andergast (Königreich) 7
Anführer (Sonderfertigkeit) 215
Angara (Göttin der Fjarninger) 100
Angenehmer Geruch (Vorteil) 163
Angram (Sprache) 222
Angram-Bilderschrift (Schrift) 224
Angriff von Hinten 238
Angriffsdistanz 230
Angst vor ... (Nachteil) 170
Anrufungsschwierigkeit 264, 354
Antidot 272
Antidot (Berufsgeheimnis) 215
Antimagie (Aspekt) 306
Antimagie (Merkmal) 252
Anwendungsgebiet 22, 186
Aranien 7
Arax (Gift) 342
Arcanovi (Ritual) 300
Archaisches Labor 270
Arkanium (magisches Metall) 266, 268
Arm (Nachteil) 170
Armatrutz (Zauberspruch) 288
Armbrüste (Kampftechnik) 245
Armreif der Willensstärke 270
Artefaktgebunden (Nachteil) 170
Asdharia (Sprache) 223
Asdharia-Zeichen (Schrift) 224

Asfaloth (Erzdämonin, Gegenspielerin Tsas) 10
Aspekt 306
Aspektkenntnis (Sonderfertigkeit) 321
Astralenergie 28
Astralpunkt 28
Atak (Zeichensprache) 223
Attacke verbessern (Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit) 222
Attackewert 51
Aufmerksamkeit (Sonderfertigkeit) 246
Aura verbergen (Sonderfertigkeit) 284
Aureliani (Sprache) 223
Ausweichen 57
Ausweichen verbessern (Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit) 222
Ausweichenwert 57
Aventurien 5ff.
Aves (Halbgott) 101, 117
Axordabaum (Pflanze) 345
Axxeleratus (Zauberspruch) 288

B

Balsam Salabunde (Zauberspruch) 288
Bann der Dunkelheit (Liturgie) 324
Bann der Furcht (Liturgie) 324
Bann des Eisens 256
Bann des Lichts (Liturgie) 324
Bann-/Schutzkreis 266
Bannbaladin (Zauberspruch) 288
Barde/Bardin (Profession) 129
Basismanöver 246
Bauchreden (Zaubertrick) 286
Beengte Umgebung 238
Befehl 240
Begabung (Vorteil) 163
Behäbig (Nachteil) 171
Beidhändig (Vorteil) 164
Beidhändiger Kampf (Sonderfertigkeit) 246
Beiß auf Granit! (Fluch) 282
Belastung (Zustand) 32
Belastungsgewöhnung (Sonderfertigkeit) 246
Belhahar (Erzdämon, Gegenspieler Rondras) 10
Belkelel (Erzdämonin, Gegenspielerin Rahjas) 10
Belshirash (Erzdämon, Gegenspieler Firuns) 10
Belzhorash (Erzdämonin, Gegenspielerin Peraines) 10
Berittener Kampf (Sonderfertigkeit) 247
Berittener Schütze (Sonderfertigkeit) 247
Berufsgeheimnis (Sonderfertigkeit) 215
Bestätigungswurf 20
Betäubung (Zustand) 32
Beute! (Fluch) 282
Bewegungsunfähig (Status) 34
Bewusstlos (Status) 34
Bindung des Stabes (Sonderfertigkeit) 276
Blakharaz (Erzdämon, Gegenspieler Praios') 10
Blendstrahl (Liturgie) 324
Blick in die Gedanken (Zauberspruch) 288
Blind (Nachteil) 171
Blind (Status) 34
Blitz dich find (Zauberspruch) 289
Blutrausch (Nachteil) 171
Blutrausch (Status) 35
Blutulme 153
Blutzinnen (Gebirge) 116
Bögen (Kampftechnik) 245
Boltan 15, 149, 265, 337
Boltan (Berufsgeheimnis) 215
Borbarad 87, 122
Boron (Gott) 10
Boronanger (Friedhof) 318
Borongeweihter (Profession) 154
Bosparano (Sprache) 223
Bosparans Fall (Beginn der mittelländischen Zeitrechnung) 9
Brabaker Schweiß (Krankheit, siehe auch Sumpffieber) 344
Brennend (Status) 35, 341

C

Calijnaar (Erzdämonin, Gegenspielerin Tsas) 10
Charyptoroth (Erzdämon, Gegenspielerin Efferds) 10
Chris 38ff
Chrmk (Sprache) 223
Chuchas (Schrift) 224
Corpofesso (Zauberspruch) 289
Dämonenmeister (siehe auch Borbarad) 37, 87
Dämonisch (Merkmal) 253
Dar-Klajid (Erzdämonin, Gegenspielerin Rahjas) 10
Darmfraisch (Krankheit, siehe auch Flinker Difar) 343
Dauerhaft wirkende Artefakte 268
Dere 9
Dhaza 62, 63
Dienste 265
Dinge erspüren (Vertrautentrick) 279
Disruptivo (Zauberspruch) 289
Dokumentfälscher (Sonderfertigkeit) 216
Dolche (Kampftechnik) 235
Donf (Pflanze) 345
Doppel-1 24
Doppel-20 24

Doppeltes Maß (Sonderfertigkeit) 276
Dorfschulze 11ff.
Drachensteine 99,105, 121
Drehleier (Berufsgeheimnis) 215
Dreifach-1 24
Dreifach-20 24
Dringend empfohlene Vor- und Nachteile 88
Druide 60, 105, 111
Dschinnenruf (Ritual) 300
Duft (Zaubertrick) 286
Dunkelsicht (Vorteil) 164
Duplicatus (Zauberspruch) 290

E

Effektiver Eigenschaftswert 19
Efferd (Gott) 10
Egelschreck (Pflanze) 345
Ehrenhaftigkeit (Liturgie) 325
Eidsegen (Segnung) 322
Eigenschaft verbessern (Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit) 222
Eigenschaftsänderung 88
Eigenschaftsmodifikator 19
Eigenschaftsprobe 18
Eigenschaftswert 18
Einfluss (Merkmal) 253
Eingeengt (Status) 35
Eingeschränkter Sinn (Nachteil) 171
Einhändiger Kampf (Sonderfertigkeit) 247
Einsatzmöglichkeit 187
Eisenaffine Aura (Vorteil) 164
Eiserner Wille (Sonderfertigkeit) 216
Eitriger Krötenschemel (Pflanze) 255, 309, 397
Elementar (Merkmal) 253
Elementarer Diener (Ritual) 300
Elfenbogen (Berufsgeheimnis) 215
Endurium (magisches Metall) 363
Entfernungssinn (Vorteil) 164
Entrückung 315
Entrückung (Zustand) 33
Entwaffnen (Sonderfertigkeit) 247
Entweihen 316
Entzifferung (Liturgie) 325
Erfahrungsgrad 38ff.
Erfolgsprobe 25
Erinnerungsmelodie (Zauberlied) 283
Ermutigung (Liturgie) 325
Erster unter Gleichen (Vertrautentrick) 279
Erstickungsschaden 341
Eternium (magisches Metall) 363
Ewige Flamme (Sonderfertigkeit) 277
Exorzismus (Zeremonie) 331

F

Fächersprache (Sonderfertigkeit) 216
Falkenauge (Zauberspruch) 291
Fall ins Nichts (Liturgie) 325
Fallen entschärfen (Sonderfertigkeit) 216
Falschspielen (Sonderfertigkeit) 216
Farbenblind (Nachteil) 171
Fassungsvermögen 276
Fechtwaffen (Kampftechnik 235
Fedora Salfani 147
Feindgespür (Sonderfertigkeit) 247
Feqz (Gott, siehe auch Phex) 98, 104
Fernkampf verbessern (Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit) 222
Fernkampfwert 21, 51
Fertigkeitsmodifikator 23
Fertigkeitsprobe 21
Fertigkeitspunkt 23
Fertigkeitsspezialisierung (Sonderfertigkeit) 216
Fettleibig (Nachteil) 171
Feuerfinger (Zaubertrick) 286
Feuersegen (Segnung) 322
Finte (Sonderfertigkeit) 247
Firnklinge 270
Firun (Gott) 10
Fischer (Sonderfertigkeit) 217
Fixiert (Status) 36
Fjarningsch (Sprache) 223
Flammenschwert (Sonderfertigkeit) 277
Flim Flam (Zauberspruch) 291
Flink (Vorteil) 165
Flinker Difar (Krankheit, siehe auch Darmfraisch) 343
Fluch 281ff.
Fluchbote (Vertrautentrick) 279
Flucht 237
Fluggerät 281
Flugsalbe (Sonderfertigkeit) 281
Fokussierung (Sonderfertigkeit) 321
Freie Aktion (Handlung) 228
Fremdzauber 39, 45
Freundschaftslied (Zauberlied) 284
Friedenslied (Zauberlied) 283
Friedvolle Aura (Liturgie) 325
Frunu (Gott der Fjarninger) 100
Füchsisch (Sonderfertigkeit) 217
Fuchssinn (Vorteil) 165

Fulminictus (Zauberspruch) 291
Furcht (Zustand) 33

G

Gal'k'Zuul (Erzdämonin, Gegenspielerin Efferds) 10
Garadan (Berufsgeheimnis) 215
Gardianum (Zauberspruch) 291
Gardist/in (Profession) 130
Garethi (Sprache) 223
Gaukler/in (Profession) 131
Geborener Redner (Vorteil) 165
Geburtssegen (Segnung) 322
Geheiligte Glyphen von Unau (Schrift) 224
Geländekunde (Sonderfertigkeit) 217
Geometrie (Berufsgeheimnis) 215
Gertruda (hexische Lehrmeisterin) 149
Geschwindigkeit 29, 57
Geweihtenprofession 154
Geweihter (Vorteil) 165
Geweihter Panzer (Zeremonie) 331
Giftanfällig (Nachteil) 171
Giftbann (Liturgie) 325
Giftresistenz (Vorteil) 165
Gildenloser Magier (Profession) 150
Gildenrecht (Sonderfertigkeit) 217
Gladiator/in (Profession) 132
Glas (Berufsgeheimnis) 215
Glasbläserei (Sonderfertigkeit) 217
Glück (Vorteil) 165
Glücksgriff (Zaubertrick) 286
Glückssegen (Segnung) 323
Goblinisch (Sprache) 223
Göttlicher Fingerzeig (Liturgie) 326
Göttliches Zeichen (Liturgie) 326
Grabsegen (Segnung) 323
Graumagier (Profession) 151
Große Gier (Zauberspruch) 291
Güldenland 9
Gulmond (Pflanze) 345
Gutaussehend (Vorteil) 165

H

Hagelschlag (Fluch) 282
Haltegriff (Sonderfertigkeit) 248
Hammerschlag (Sonderfertigkeit) 248
Handel (Aspekt) 307
Händler/in(Profession) 133
Handlungsunfähig (Status) 36
Handwärmer (Zaubertrick) 286
Harmlose Gestalt (Zauberspruch) 292
Harmoniesegen (Segnung) 323
Hässlich (Nachteil) 172
Hehlerei (Sonderfertigkeit) 217
Heiler/in (Profession) 134
Heilsegen (Liturgie) 326
Heiltrank 272
Heiltrank (Berufsgeheimnis) 215
Heilung 340
Heilung (Aspekt) 307
Heilung (Merkmal) 253
Hellsicht (Merkmal) 253
Heraldik (Sonderfertigkeit) 217
Herausragende Fertigkeit (Vorteil) 166
Herausragende Kampftechnik (Vorteil) 166
Herausragender Sinn (Vorteil) 166
Hesinde (Göttin) 10
Hesindegeweihte (Profession) 155
Hexengalle (Zauberspruch) 292
Hexenkrallen (Zauberspruch) 292
Hexenküche 270
Hexenschuss (Fluch) 282
Hexensinn (Vertrautentrick) 279
Hiebwaffen (Kampftechnik) 235
Himmelswölfe (Götter der Nivesen) 108, 109, 111
Hitzeempfindlich (Nachteil) 172
Hitzeresistenz (Vorteil) 166
Hitzestufe 348
Hjaldingsche Runen (Schrift) 224
Hochsprung 349
Höfling (Profession) 135
Hohe Astralkraft (Vorteil) 166
Hohe Karmalkraft (Vorteil) 166
Hohe Lebenskraft (Vorteil) 166
Hohe Seelenkraft (Vorteil) 166
Hohe Zähigkeit (Vorteil) 167
Horriphobus (Zauberspruch) 293

I und J

Ifirn (Halbgöttin) 100
Ignifaxius (Zauberspruch) 293
Illusion (Merkmal) 253
Illusionsregeln 259
Immunität gegen (Gift) 167
Immunität gegen (Krankheit) 167
Imperiale Zeichen (Schrift) 224
Ingerimm (Gott) 10
Ingredienzien 270
Initiative 29, 226
Instrumente bauen (Sonderfertigkeit) 218
Invocatio Maior (Ritual) 300
Invocatio Minima (Zauberspruch) 293
Invocatio Minor (Ritual) 300
Invokation 264
Iribaar (Erzdämon, Gegenspieler Hesindes) 10

Isdira (Sprache) 223
Isdira-Zeichen (Schrift) 224
Jäger (Sonderfertigkeit) 218
Jäger/in (Profession) 136

K

Kälteempfindlich (Nachteil 172
Kälteresistenz (Vorteil) 167
Kältestufe 346
Kamelspiel (Berufsgeheimnis) 215
Kampf im Wasser 239
Kampfreflexe (Sonderfertigkeit) 248
Kampfrunde 226
Kampftechnik 227
Kampftechnikwert 227
Karmaenergie 28
Karmapunkt 28
Kartographie (Sonderfertigkeit) 218
Katzenaugen (Zauberspruch) 294
Katzenhexe 147
Kein Vertrauter (Nachteil) 172
Keine Flugsalbe (Nachteil) 172
Kelmon (Gift) 342
Kettenwaffen (Kampftechnik) 235
Kleiner Bann wider Untote (Liturgie) 327
Kleiner Bannstrahl (Liturgie) 327
Kleiner Heilsegen (Segnung) 323
Kleiner Schutzsegen (Segnung) 323
Klingenfänger (Sonderfertigkeit) 248
Körpergebundene Kraft (Nachteil) 172
Körperliche Auffälligkeit (Nachteil) 172
Kostentabelle 50, 351
Kraftfokus (Sonderfertigkeit) 277
Kraftraub (Vertrautentrick) 280
Krank (Status) 36
Krankheitsanfällig (Nachteil) 172
Krankheitsbann (Liturgie) 327
Krankheitsresistenz (Vorteil) 167
Kreuzblock (Sonderfertigkeit) 248
Krieger/in (Profession) 137
Kritischer Erfolg 20
Krötengift (Vertrautentrick) 280
Krötenhexe 148
Krötenschlag (Vertrautentrick) 280
Krötensprung (Zauberspruch) 294
Kulturkunde 96
Kusliker Zeichen (Schrift) 224

L

Ladezeit 245
Landwirtschaft (Aspekt) 308
Länger dauernde Handlungen 228
Lanzen (Kampftechnik) 235
Lanzenangriff (Sonderfertigkeit) 248
Lästige Mindergeister (Nachteil) 173
Lautlos (Liturgie) 327
Lebensenergie 28
Lebensenergie-Grundwert 56
Lebenspunkt 28
Leiteigenschaft 56
Lichtempfindlich (Nachteil) 173
Liebestrunk 273
Liebestrunk (Berufsgeheimnis) 215
Liegend (Status) 36
Lippenlesen (Sonderfertigkeit) 218
Lockruf (Zaubertrick) 287
Lolgramoth (Erzdämonin, Gegenspielerin Travias) 10
Louisa 38ff.
Löwengestalt (Zeremonie) 332
Lulanie (Pflanze) 346
Lutanas (Krankheit) 343

M

Magie (Aspekt) 307
Magieschutz (Liturgie) 328
Magiesicht (Liturgie) 328
Magische Analyse 269
Magische Artefakte 267
Magische Einschränkung (Nachteil) 173
Magische Einstimmung (Vorteil) 167
Manifesto (Zauberspruch) 294
Manöver 227
Manus Miracula (Zauberspruch) 294
Maraskan 7
Meister der Improvisation (Sonderfertigkeit) 218
Melodie der Kunstfertigkeit (Zauberlied) 284
Merkmal 252
Merkmalsfokus (Sonderfertigkeit) 277
Merkmalskenntnis (Sonderfertigkeit) 285
Merkmalsprobe 252
Mirakel 315
Mishkara (Erzdämonin, Gegenspielerin Peraines) 10
Mohisch (Sprache) 223

Mondsicht (Liturgie) 328
Mondsilber 266, 268
Mondsilberzunge (Liturgie) 328
Motoricus (Zauberspruch) 294
Myranor 9
Mystiker (Vorteil) 167

N

Nachtauge (siehe auch Schwarzes Auge) 5
Nachtblind (Nachteil) 173
Nagrach (Erzdämon, Gegenspieler Firuns) 10
Namenloser (siehe auch Gott ohne Namen) 10
Nanduria-Zeichen (Schrift) 224
Nebelleib (Zeremonie) 332
Nebelwand (Zauberspruch) 295
Neues Anwendungsgebiet 186
Nichtschläfer (Vorteil) 168
Niedrige Astralkraft (Nachteil) 174
Niedrige Karmalkraft (Nachteil) 174
Niedrige Lebenskraft (Nachteil) 174
Niedrige Seelenkraft (Nachteil) 174
Niedrige Zähigkeit (Nachteil) 174
Nujuka (Sprache) 223

O

Obaran (ein Gott einiger Utulu-Stämme) 107
Objekt (Merkmal) 253
Objektsegen (Liturgie) 328
Objektweihe (Zeremonie) 333
Oculus Illusionis (Zauberspruch) 295
Odem Arcanum (Zauberspruch) 295
Ogrisch (Sprache) 223
Oloarkh (Sprache) 223
Ologhaijan (Sprache) 223
Optolith (siehe auch Schwarzes Auge) 5
Ordnung (Aspekt) 306
Ort der Ruhe (Liturgie) 329
Ortskenntnis (Sonderfertigkeit) 218

P und Q

Parade 51
Parade verbessern (Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit) 222
Paradewert 51
Paralyse (Zustand) 33
Paralysis (Zauberspruch) 296
Passierschlag 237
Patzer 20
Pech (Nachteil) 174
Pech an den Hals wünschen (Fluch) 282
Pechmagnet (Nachteil) 174
Penetrizzel (Zauberspruch) 296
Peraine (Gott) 10
Perainegeweihter (Profession) 156
Persönlichkeitsschwächen (Nachteil) 174
Pestilenz (Fluch) 282
Pflanzenwuchs (Liturgie) 329
Phex (Gott) 10
Phexgeweihter (Profession) 157
Porzellan (Berufsgeheimnis) 215
Pragmatiker (Vorteil) 168
Praios (Gott) 10
Praiosgeweihte (Profession) 158
Präziser Schuss/Wurf (Sonderfertigkeit) 248
Präziser Stich (Sonderfertigkeit) 248
Prinzipientreue (Nachteil) 175
Probenart 25
Probenwurf 17
Prostituierte (Profession) 138
Psychostabilis (Zauberspruch) 296
Qualität 23
Qualitätsstufe 23

R

Rabenhexe (Profession) 149
Rabenruf (Liturgie) 329
Rabensprache (Sprache) 223
Radau (Zauberspruch) 296
Rahja (Göttin) 10
Rakshazar (siehe auch Riesland) 9
Rascha (siehe auch Rahja) 98,104
Rascher Wahn (Krankheit) 343
Rastullah (Gott der Novadis) 7, 10
Raufen (Kampftechnik) 235
Regenbogenaugen (Zaubertrick) 287
Regeneration 339
Regionales Füchsisch (Sonderfertigkeit) 217
Reich (Vorteil) 168
Reiterkampf 239
Respondami (Zauberspruch) 297
Richtungssinn (Vorteil) 168
Riesland 9
Riposte (Sonderfertigkeit) 249
Ritter (Profession) 139
Rogolan (Sprache) 223
Rogolan-Runen (Schrift) 224
Rondra (Göttin) 10
Rondrageweihter (Profession) 159
Rosstäuscher (Sonderfertigkeit) 218
Routineprobe 184
Routinevoraussetzung 185
Rssahh (Sprache) 223
Rundumschlag (Sonderfertigkeit) 249
Runden 17

Rur und Gror (Götter) 7, 10, 102
Rüstungsschutz 227
Ruuz (Sprache) 223

S

Saga-Thorwalsch (Sprache) 223
Salander (Zauberspruch) 297
Sammelprobe 26
Sammler (Sonderfertigkeit) 219
Sanftmut (Zauberspruch) 297
Sarah 38ff.
Satuaria (Göttin) 274
Satuarias Herrlichkeit (Zauberspruch) 297
Schadenspunkt 227
Schatten (Aspekt) 307
Schicksalspunkt 29
Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit 220
Schild (Aspekt) 307
Schilde (Kampftechnik) 236
Schildspalter (Sonderfertigkeit) 249
Schlaf (Liturgie) 329
Schlaf rauben (Fluch) 282
Schlafwandler (Nachteil) 175
Schlangenhände (Zaubertrick) 287
Schlangenmensch (Vorteil) 168
Schlangenstab (Liturgie) 329
Schlangenzunge (Liturgie) 330
Schlechte Angewohnheit (Nachteil) 175
Schlechte Eigenschaft (Nachteil) 176
Schlechte Regeneration (Astralenergie) (Nachteil) 176
Schlechte Regeneration (Karmaenergie) (Nachteil) 176
Schlechte Regeneration (Lebensenergie) (Nachteil) 177
Schmerz (Zustand) 34
Schmerzen unterdrücken (Sonderfertigkeit) 219
Schmerzresistenz (Liturgie) 330
Schnapsbrennerei (Sonderfertigkeit) 219
Schnellladen (Kampftechnik) 249
Schnellziehen (Sonderfertigkeit) 249
Schnipsen (Zaubertrick) 287
Schöne der Nacht 147
Schrift (Sonderfertigkeit) 219
Schriftstellerei (Sonderfertigkeit) 219
Schutz der Wehrlosen (Liturgie) 330
Schutz- und Bannkreise 266
Schwacher Astralkörper (Nachteil) 177
Schwacher Karmalkörper (Nachteil) 177
Schwarzes Auge 5, 6
Schwarzmagier (Profession) 152
Schwer zu verzaubern (Vorteil) 168
Schwerter (Kampftechnik) 236
Seefahrer/in (Profession) 140
Seelenkraft 28
Seelenkraft-Grundwert 57
Segnung 322
Seherin von Heute und Morgen 149
Seil des Adepten (Sonderfertigkeit) 277
Selbst aufladende Artefakte 267
Sensibler Geruchssinn (Nachteil) 177
Sichtmodifikator 348
Signatur (Zaubertrick) 287
Silentium (Zauberspruch) 298
Söldner/in (Profession) 141
Somnigravis (Zauberspruch) 298
Sorgenlied (Zauberlied) 284
Soziale Anpassungsfähigkeit (Vorteil) 168
Sozialer Stand 338
Sozialstatus 41
Spätweihe 165
Speisesegen (Segnung) 323
Spezialmanöver 246
Sphären (Merkmal) 253
Spielertyp 386
Spinett (Berufsgeheimnis) 215
Spinnenlauf (Zauberspruch) 298
Spitzel/in (Profession) 142
Sprache (Sonderfertigkeit) 219
Sprachfehler (Nachteil) 177
Sprachspezialisierung (Sonderfertigkeit, optional) 219
Sprachstufe 220
Spurlos (Zauberspruch) 299
Stab-Apport (Sonderfertigkeit) 278
Stabilisieren 340
Stabschlange 329
Stabzauber 276
Stammeskrieger/in (Profession) 143
Standharfe (Berufsgeheimnis) 215
Stangenwaffen (Kampftechnik) 236
Stärke des Glaubens (Sonderfertigkeit) 321
Starke Segnungen (Sonderfertigkeit) 321
Starke Zaubertricks (Sonderfertigkeit) 285
Stärkungssegen (Segnung) 323
Startalter 58
Startkapital 58
Status 34
Steigerungsfaktor 25, 50
Sternenglanz (Liturgie) 330

Stigma (Nachteil) 178
Stimmungssinn (Vertrautentrick) 280
Strategische Bewegung 349
Streuner/in (Profession) 144
Strukturschaden 349
Stumm (Nacheil) 178
Stumm (Status) 36
Sturm (Aspekt) 307
Sturmangriff (Sonderfertigkeit) 249
Sturzschaden 189, 190, 240, 340
Südmeer 7, 9, 202, 203, 205
Südweiser 200, 207, 363, 378
Sumpffieber (Krankheit, siehe auch Brabaker Schweiß) 344
Sumu (Göttin) 274
Svellttal 9
Swafnir (Halbgott) 7, 10

T

Taktische Bewegung 229
Talentgruppenprobe 184
Tarnung (Vertrautentrick) 280
Tasfarelel (Erzdämon, Gegenspieler Phex') 10
Taub (Nachteil) 178
Taub (Status) 36
Teilprobe 22
Telekinese (Merkmal) 253
Thargunitoth (Erzdämonin, Gegenspielerin Borons) 10
Thezzphai (Erzdämonin, Gegenspielerin Travias) 10
Thorwal (Land) 7
Thorwalsch (Sprache) 224
Thorwalsche Runen (Schrift) 224
Tiersinne (Vertrautentrick) 280
Tierstimmen imitieren (Sonderfertigkeit) 220
Tijakool (Erzdämonin, Gegenspielerin Borons) 10
Titanium (magisches Metall) 363
Tochter der Erde 148
Tod (Aspekt) 307
Todesstoß (Sonderfertigkeit) 250
Töpferei (Sonderfertigkeit) 220
Tradition der Borongeweihten 318
Tradition der Elfen 283
Tradition der Gildenmagier 275
Tradition der Hesindegeweihten 319
Tradition der Hexen 278
Tradition der Perainegeweihten 320
Tradition der Phexgeweihten 319
Tradition der Praiosgeweihten 316
Tradition der Rondrageweihten 317
Tragkraft 348
Tranksegen (Segnung) 323
Transversalis (Zauberspruch) 299
Traum (Aspekt) 307
Travia (Göttin) 10
Trefferpunkt 227
Trocken (Zaubertrick) 287
Trollisch (Sprache) 224
Trollische Raumbilderschrift (Schrift) 224
Tsa (Göttin) 10
Tulamidya (Sprache) 224
Tulamidya-Zeichen (Schrift) 224
Tulmadron (Gift) 342
Tyakra'Man (Erzdämon, Gegenspieler Praios') 10
Typus 355

U

Überhitzungsstufe 347
Überrascht (Status) 36
Uhrwerk (Berufsgeheimnis) 215
Unfähig (Nachteil) 178
Unfrei (Nachteil) 178
Unfruchtbarkeit (Fluch) 282
Ungesehener Beobachter (Vertrautentrick) 280
Unscheinbar (Vorteil) 169
Unsichtbar (Status) 36
Unsichtbarkeitselixier 273
Unsichtbarkeitselixier (Berufsgeheimnis) 215
Unterkühlungsstufe 346
Ur-Tulamidya (Sprache) 224
Ur-Tulamidya-Zeichen (Schrift) 224
Uthuri 9

V

Verbesserte Regeneration (Astralenergie) (Vorteil) 169
Verbesserte Regeneration (Karmaenergie) (Vorteil) 169
Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) (Vorteil) 169
Verbessertes Ausweichen (Sonderfertigkeit) 250
Verbotene Pforten (Sonderfertigkeit) 285
Verfolgungsjagd 349
Vergiftet (Status) 36
Vergleichsprobe 25
Verhüllte Aura (Vorteil) 169
Verpflichtungen (Nachteil) 178
Versickernder Karmastrom 306
Verstümmelt (Nachteil) 179
Verteidigung (Handlung) 228
Verteidigungshaltung (Sonderfertigkeit) 250
Verteidigungswert 21, 51

Vertrauenerweckend (Vorteil) 169
Vertrautenbindung (Sonderfertigkeit) 279
Vertrautentier 9, 69, 146, 147, 149, 172, 204, 256, 278, 279, 280, 284, 292, 353 und 361
Verwandlung (Merkmal) 253
Verwandlungselixier 273
Verwandlungselixier (Berufsgeheimnis) 215
Verwandlungsregeln 258
Verwirrung (Zustand) 34
Visibili (Zauberspruch) 299
Vorstoß (Sonderfertigkeit) 250
Vorteilhafte Position 238

W

W2 16
W20 16
W3 16
W6 16
Wachsamkeit (Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit) 222
Waffenbalsam 273
Waffenbalsam (Berufsgeheimnis) 215
Waffenbegabung (Vorteil) 169
Wahrer Name (Nachteil) 179
Wahrheit (Liturgie) 331
Waldinseln 7
Warunker (Pferderasse) 360, 381
Warzen sprießen (Fluch) 280, 282
Wasseratem (Zauberspruch) 300
Weisheitssegen (Segnung) 323
Weißmagier (Profession) 153
Weitsprung 349
Wettervorhersage (Sonderfertigkeit) 220
Widharcal (Erzdämon, Gegenspieler Ingerimms 10
Wieselflink (Liturgie) 331
Wilde Magie (Nachteil) 179
Wildnisläufer/in (Profession) 145
Willenstrunk 274
Willenstrunk (Berufsgeheimnis) 215
Wirselkraut (Pflanze) 346
Wissen (Aspekt) 307
Wohlklang (Vorteil) 169
Wuchtschlag (Sonderfertigkeit) 250
Wundersame Verständigung (Liturgie) 331
Wurara (Gift) 342
Wurf (Sonderfertigkeit) 250
Wurfwaffen (Kampftechnik) 245

X und Y

Xarfai (Erzdämon, Gegenspieler Rondras) 10
Yash-Hualay-Glyphen (Schrift) 224
Yeti 9
Yeti-Land 201

Z

Zäher Hund (Vorteil) 169
Zähigkeit 28
Zähigkeit-Grundwert 57
Zahlenmystik (Sonderfertigkeit) 220
Zauberanfällig (Nachteil) 179
Zauberer (Vorteil) 169
Zaubererprofession 145
Zauberertradition 274
Zauberklinge Geisterspeer (Ritual) 301
Zaubermelodie (Zauberlied) 284
Zauberspeicher-Artefakte 267
Zaubersprüche 287
Zaubertrank 274
Zaubertrank (Berufsgeheimnis) 215
Zaubertricks 286
Zauberweber/in (Profession) 146
Zauberzeichen (Sonderfertigkeit) 285
Zeitgefühl (Vorteil) 170
Zelemja (Sprache) 224
Zerbrechlich (Nachteil) 179
Zeremonie 331ff.
Zhayad (Sprache) 224
Zhayad-Zeichen (Schrift) 224
Zholvar (Erzdämon, Gegenspieler Phex') 10
Zibilja 110
Zorganpocken (Krankheit) 344
Zu Fall bringen (Sonderfertigkeit) 250
Zunge lähmen (Fluch) 283
Zustand 31
Zweihandhiebwaffen (Kampftechnik) 236
Zweihandschwerter (Kampftechnik) 236
Zweistimmiger Gesang (Vorteil) 170
Zwerg 93
Zwergennase (Vorteil) 170
Zwergenstahl 65, 225
Zwiegespräch (Vertrautentrick) 280
Zwölf Segnungen 45, 308, 324
Zwölfgötter 9, 10, 58
Zwölfgötterwürfel 59
Zyklop 117, 363
Zyklopäisch 224
Zyklopeninseln 7, 117, 363

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Persönliche Daten

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Name

Familie	**Geburtsort**	
Geburtsdatum	**Alter**	**Geschlecht**
Spezies	**Größe**	**Gewicht**
Haarfarbe	**Augenfarbe**	
Kultur	**Profession**	
Titel	**Sozialstatus**	
Charakteristika		
Sonstiges		

	Erfahrungsgrad
	AP gesamt
	AP gesammelt
	AP ausgegeben

Vorteile

Nachteile

Allgemeine Sonderfertigkeiten

	Wert	Bonus/ Malus	Zukauf	Max
Lebensenergie *(Gw der Spezies + KO + KO)*				
Astralenergie *(20 durch Zauberer + Leiteigenschaft)*				
Karmaenergie *(20 durch Geweihter + Leiteigenschaft)*				
Seelenkraft *(GW der Spezies + (MU + KL + IN)/6)*				
Zähigkeit *(GW der Spezies + (KO + KO + KK)/6)*				
Ausweichen *(GE/2)*				
Initiative *(MU + GE)/2*				
Geschwindigkeit *(GW der Spezies)*				

Schicksalspunkte

Wert	Bonus	Max	Aktuell

Das Schwarze Auge

Heldendokument

SPIELWERTE

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Fertigkeiten

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Körpertalente	**MU/GE/KK**					
Fliegen	MU/IN/GE	Ja	B			
Gaukeleien	MU/CH/FF	Ja	A			
Klettern	MU/GE/KK	Ja	B			
Körperbeherrschung	GE/GE/KO	Ja	D			
Kraftakt	KO/KK/KK	Ja	B			
Reiten	CH/GE/KK	Ja	B			
Schwimmen	GE/KO/KK	Ja	B			
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	Nein	D			
Singen	KL/CH/KO	Evtl	A			
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	Evtl	D			
Tanzen	KL/CH/GE	Ja	A			
Taschendiebstahl	MU/FF/GE	Ja	B			
Verbergen	MU/IN/GE	Ja	C			
Zechen	KL/KO/KK	Nein	A			
Gesellschaftstalente	**IN/CH/CH**					
Bekehren & Überzeugen	MU/KL/CH	Nein	B			
Betören	MU/CH/CH	Evtl	B			
Einschüchtern	MU/IN/CH	Nein	B			
Etikette	KL/IN/CH	Evtl	B			
Gassenwissen	KL/IN/CH	Evtl	C			
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	Nein	C			
Überreden	MU/IN/CH	Nein	C			
Verkleiden	IN/CH/GE	Evtl	B			
Willenskraft	MU/IN/CH	Nein	D			
Naturtalente	**MU/GE/KO**					
Fährtensuchen	MU/IN/GE	Ja	C			
Fesseln	KL/FF/KK	Evtl	A			
Fischen & Angeln	FF/GE/KO	Evtl	A			
Orientierung	KL/IN/IN	Nein	B			
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	Evtl	C			
Tierkunde	MU/MU/CH	Ja	C			
Wildnisleben	MU/GE/KO	Ja	C			

Talent	Probe	BE	Stg.	Fw	R	Anmerkung
Wissenstalente	**KL/KL/IN**					
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	Nein	A			
Geographie	KL/KL/IN	Nein	B			
Geschichtswissen	KL/KL/IN	Nein	B			
Götter & Kulte	KL/KL/IN	Nein	B			
Kriegskunst	MU/KL/IN	Nein	B			
Magiekunde	KL/KL/IN	Nein	C			
Mechanik	KL/KL/FF	Nein	B			
Rechnen	KL/KL/IN	Nein	A			
Rechtskunde	KL/KL/IN	Nein	A			
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	Nein	B			
Sphärenkunde	KL/KL/IN	Nein	B			
Sternkunde	KL/KL/IN	Nein	A			
Handwerkstalente	**FF/FF/KO**					
Alchimie	MU/KL/FF	Ja	C			
Boote & Schiffe	FF/GE/KK	Ja	B			
Fahrzeuge	CH/FF/KO	Ja	A			
Handel	KL/IN/CH	Nein	B			
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	Ja	B			
Heilkunde Krankheiten	MU/IN/KO	Ja	B			
Heilkunde Seele	IN/CH/KO	Nein	B			
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	Ja	D			
Holzbearbeitung	FF/GE/KK	Ja	B			
Lebensmittelbearbeitung	IN/FF/FF	Ja	A			
Lederbearbeitung	FF/GE/KO	Ja	B			
Malen & Zeichnen	IN/FF/FF	Ja	A			
Metallbearbeitung	FF/KO/KK	Ja	C			
Musizieren	CH/FF/KO	Ja	A			
Schlösserknacken	IN/FF/FF	Ja	C			
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	Ja	A			
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	Ja	A			

Stg. = Steigerungsfaktor, Fw = Fertigkeitswert, R = Routine

Sprachen

Schriften

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	-0	+1	+2	+3
MU							
KL							
IN							
CH							
FF							
GE							
KO							
KK							

Fertigkeits-punkte	Qualitäts-stufe
0-3	1
4-6	2
7-9	3
10-12	4
13-15	5
16+	6

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Kampf

LE	AW	INI	SK	ZK

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Kampftechniken

Kampftechniken	Leiteig.	Sf.	Ktw.	AT/FK	PA
Armbrüste	FF	B			
Bögen	FF	C			
Dolche	GE	B			
Fechtwaffen	GE	C			
Hiebwaffen	KK	C			
Kettenwaffen	KK	C			
Raufen	GE/KK	B			
Schilde	KK	C			
Schwerter	GE/KK	C			
Stangenwaffen	GE/KK	C			
Wurfwaffen	FF	B			
Zweihandhiebwaffen	KK	C			
Zweihandschwerter	KK	C			

Lebensenergie

Max	Aktuell

- 1/4 verloren (+1 Schmerz)
- 1/2 verloren (+1 Schmerz)
- 3/4 verloren (+1 Schmerz)
- 5 oder niedriger (+1 Schmerz)
- 0 oder weniger (Held liegt im Sterben)

Nahkampfwaffen

Waffe	Kampftechnik	Schadensb.	TP	AT/PA Mod.	Reichweite	AT	PA	Gewicht

Fernkampfwaffen

Waffe	Kampftechnik	Ladezeiten	TP	Reichweite	Fernkampf	Munition	Gewicht

Rüstungen

Rüstung	RS	BE	Zus.Abzüge	Gewicht	Reise, Schlacht, ...

Schild/Parierwaffe

Schild/Parierwaffe	Strukturp.	AT/PA Mod.	Gewicht

Kampfsonderfertigkeiten

	Stufe I (-1)	Stufe II (-2)	Stufe III (-3)	Stufe IV (Handlungsunfähig)
Belastung				
Betäubung				
Entrückt				
Furcht				
Paralyse				
Schmerz				
Verwirrung				

Das Schwarze Auge

Heldendokument

Besitz

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Ausrüstung

Gegenstand	Gewicht	Wo getragen	Gegenstand	Gewicht	Wo getragen

Das Schwarze Auge

Heldendokument

ZAUBER & RITUALE

AsP Max.	Aktuell

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Zauber & Rituale

Zauber/Ritual	Probe	FW	Kosten	Zauber-dauer	Reich-weite	Wirkungs-dauer	Merkmal	Sf.	Wirkung	S.

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	-0	+1	+2	+3
MU							
KL							
IN							
CH							
FF							
GE							
KO							
KK							

Leiteigenschaft	Merkmal

Tradition

Magische Sonderfertigkeiten

Zaubertricks

Das Schwarze Auge

Heldendokument

LITURGIEN & ZEREMONIEN

KaP Max.	Aktuell

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

Liturgien & Zeremonien

Liturgie/Zeremonie	Probe	FW	Kosten	Liturgie-dauer	Reich-weite	Wirkungs-dauer	Aspekt	Sf.	Wirkung	S.

Eigenschaftsmodifikationen

	-3	-2	-1	-0	+1	+2	+3
MU							
KL							
IN							
CH							
FF							
GE							
KO							
KK							

Leiteigenschaft	Aspekt

Tradition

Klerikale Sonderfertigkeiten

Segnungen

Das Schwarze Auge

AVENTURIEN

DAS SCHWARZE AUGE – REGELWERK



Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel, in dem du und deine Freunde die Hauptrollen übernehmt: Bestehe als tapferer Ritter, elfische Waldläuferin oder gelehrter Magier Heldentaten und entdecke mit deinen Gefährten das von vielen Kriegen geschwächte Mittelreich, die exotischen Länder der Tulamiden, die dampfenden Dschungel des Südens oder die finsteren Schattenlande. Gemeinsam könnt ihr unschuldige Opfer aus den Händen namenloser Kultisten befreien, Intrigen am Hof der Kaiserin erleben oder bedrohten Städten gegen Heerscharen von Orks beistehen. Was immer ihr für Abenteuer erleben wollt: In Aventurien gibt es für mutige Helden mehr als genug zu tun!

Um dich mit deinen Freunden ins Abenteuer zu stürzen, brauchst du nur ein paar Stifte, Würfel und dieses Buch. Hier erfährst du alles über die Regeln des Spiels. Schritt für Schritt wirst du durch das Regelwerk geführt und lernst mehr über den Kampf, die Anwendung von Talenten, die Magie und das Götterwirken Aventuriens.

Erschaffe einen Helden nach deinen Vorstellungen und führe ihn durch die phantastische Welt des Schwarze Auges oder wähle deinen Charakter aus einem der 12 spielfertigen Archetypen aus. Rüste deinen Helden mit Waffen und einer Vielzahl anderer Gegenstände aus und stelle dich den Herausforderungen des Heldenlebens. Mit der gewonnen Erfahrung kannst du deinen Helden mit zusätzlichen Fähigkeiten, neuen Zaubern oder besonderen Kampffähigkeiten ausstatten, um dich noch größeren Gefahren zu stellen.

DAS ABENTEUER ERWARTET DICH!



ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN

2. überarbeitete Auflage

US25001PDF