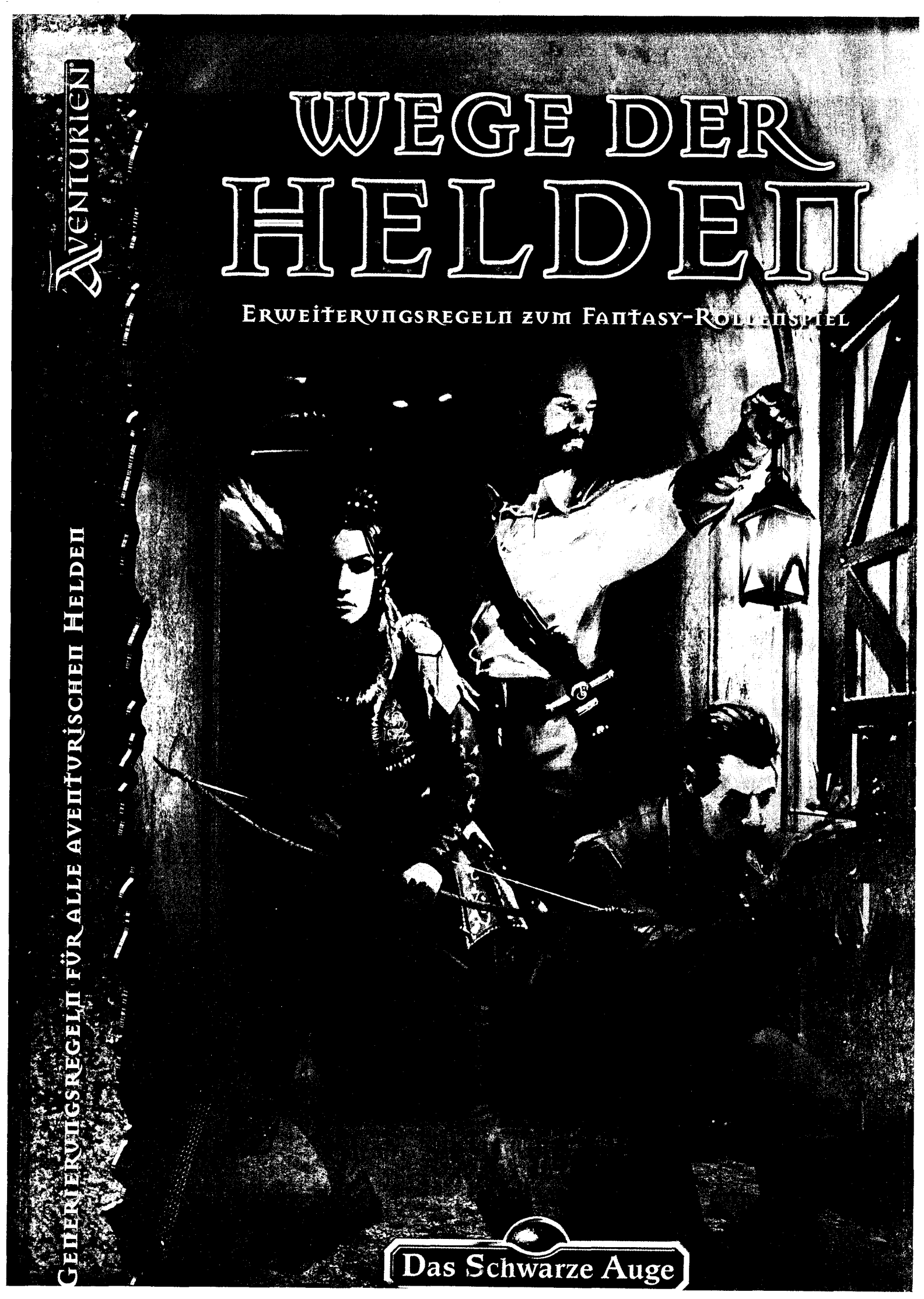
# WEGE DER HELDEN

Erweiterungsregeln zum Fantasy-Rollenspiel



Aventurien

Generierungsregeln für alle aventurischen Helden

Das Schwarze Auge

# Aventurien

Ulrich Kiesow gewidmet.

dem geistigen Vater der Spielewelt Aventurien.



**Gesamtredaktion**
Florian Don-Schauen, Thomas Römer

**Lektorat**
Florian Don-Schauen, Patric Götz,
Olaf Michel, Thomas Römer

**Umschlagillustration**
Slawomir Maniak

**Umschlaggestaltung und graphische Konzeption**
Ralf Berszuck

**Innenillustrationen, Karten und Pläne**
Zoltan Boros, Caryad, Eva Dünzinger, Jens Haupt,
Slawomir Maniak, Michael Nietzer, Mia Steingräber,
Gabor Szikszai , Sabine Weiss

**Satz**
Tobias Hamelmann

**Belichtung, Druck und Aufbindung**
W.B. Druckerei GmbH, Hochheim am Main

Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke
DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.
Alle Rechte vorbehalten.
Nachdruck, auch auszugsweise, oder Verarbeitung und Verbreitung
des Werkes in jedweder Form, insbesondere zu Zwecken der
Vervielfältigung auf photomechanischem oder ähnlichen Wege
nur mit schriftlicher Genehmigung
von Ulisses Medien & Distribution GmbH, Waldems.

**Printed in Germany 2007**

**ISBN-13: 978-3-940424-00-6**

Das Schwarze Auge

# WEGE DER HELDEN

## GENERIERUNGSREGELN FÜR ALLE AVENTURISCHEN HELDEN


Redaktion: Thomas Römer

Unter Mitarbeit und mit ergänzenden Texten von
Florian Don-Schaven, Olaf Michel, Elias Moussa
und Stephanie von Ribbeck



Mit herzlichem Dank für Korrekturen, Kritik, Ergänzungsvorschläge und Regeldebatten an Mike Antonowitsch, Frank Wilco Bartels, Benjamin Ernst, Lena Falkenhagen, Chris Gosse, Magnus Herrmann, Stefan Küppers, Frank Müller, Katharina Pietsch, Marius Seebach, Philipp Seeger, Mark Wachholz, Anton Weste, Matthias Wicht und Tyll Zybura

Basierend auf den Generierungsbänden **Aventurische Helden**, **Aventurische Zauberer** und **Aventurische Götterdiener** sowie Teilen von **Mit Blitzenden Klingen** aus den Jahren 2002/2003. Mit Ergänzungen aus den Regionalspielhilfen **In den Dschungeln Meridianas** (2004), **Unter dem Westwind** (2004), **Raschtuls Atem** (2004), **Angoschs Kinder** (2005), **Land der Ersten Sonne** (2005), **Am Großen Fluss** (2005), **Aus Licht und Traum** (2006), **Herz des Reiches** (2007) und **Schild des Reiches** (2007).

Ulisses Spiele

# Inhalt


Vorwort ..... 5
Die Erschaffung eines aventurischen Helden ..... 6
Zum Heldendokument ..... 8
Tabelle Vor- & Nachteile ..... 13
Tabelle Sonderfertigkeiten ..... 16
Tabelle Talentkosten ..... 18
Heldengenerierung Schritt für Schritt ..... 23
Die Rassen ..... 24
Startwerte ..... 24
Menschliche Rassen ..... 25
Die Mittelländer ..... 25
Die Tulamiden ..... 25
Die Thorwaler ..... 26
Die Nivesen ..... 26
Die Norbarden ..... 27
Die Trollzacker ..... 27
Die Waldmenschen ..... 28
Die Utulus ..... 29
Nichtmenschliche Rassen ..... 29
Die Elfen ..... 29
Die Halbelfen ..... 31
Die Zwerge ..... 32
Die Orks ..... 34
Die Halborks ..... 35
Die Goblins ..... 35
Die Achaz ..... 36
Die Kulturen ..... 39
Startwerte ..... 39
Menschliche Kulturen ..... 40
Mittelländische Städte ..... 40
Mittelländische Landbevölkerung ..... 41
Andergast und Nostria ..... 42
Bornland ..... 44
Svelltal und Nordlande ..... 45
Almada ..... 46
Horasreich ..... 47
Zyklopeninseln ..... 49
Amazonenburg ..... 50
Aranien ..... 50
Mhanadistan ..... 52
Tulamidische Stadtstaaten ..... 53
Novadi ..... 54
Ferkina ..... 55
Zahori ..... 57
Thorwal ..... 58
Gjalskerland ..... 59
Fjarninger ..... 60
Dschungelstämme ..... 61
Verlorene Stämme ..... 63
Waldinsel-Utulus ..... 65
Miniwatu ..... 65
Tocamuyac ..... 66
Maraskan ..... 67
Südaventurien ..... 68
Bukanier ..... 69
Nivesenstämme ..... 70
Nuanaä-Lie ..... 72
Norbardensippe ..... 72
Trollzacken ..... 73
Nichtmenschliche Kulturen ..... 74
Auelfische Sippe ..... 74
Elfische Siedlung ..... 76
Steppenelfische Sippe ..... 77
Waldelfische Sippe ..... 78
Firnelfische Sippe ..... 79
Ambosszwerge ..... 81
Erzzwerge ..... 82
Hügelzwerge ..... 83
Brillantzwerge ..... 84
Brobim ..... 84
Orkland ..... 85
Yurach ..... 87
Svellttal-Besatzer ..... 87
Goblinstamm ..... 89
Goblinbande ..... 90
Festumer Ghetto ..... 91
Archaische Achaz ..... 91
Stammes-Achaz ..... 92
Die Professionen ..... 94
Kämpferische Professionen ..... 94
Reisende und Wildnis-Professionen ..... 122
Gesellschaftlich orientierte Professionen ..... 133
Handwerks- und Wissens-Professionen ..... 144
Magische Professionen ..... 154
Aventurische Götterdiener ..... 206
Die Zwölfgötter ..... 206
Halbgötter ..... 226
Schamanen und Priester der animistischen Religionen ..... 234
Vor- und Nachteile ..... 244
Vorteile ..... 246
Nachteile ..... 259
Sonderfertigkeiten ..... 275
Allgemeine Sonderfertigkeiten ..... 275
Kampf-Sonderfertigkeiten ..... 277
Magische Sonderfertigkeiten ..... 283
Klerikale Sonderfertigkeiten ..... 292
Zwanzig Fragen an den Helden ..... 294

Anhang 1: Wie exotisch darf's denn sein? ..... 297
Helden und Heldengruppen ..... 297
Zu den Rassen ..... 297
Zu den Kulturen ..... 300
Zu den Professionen ..... 300
Weitere Möglichkeiten ..... 301
Schlussbemerkung ..... 302
Anhang 2: Eigene Rassen, Kulturen und Professionen ..... 303
Anhang 3: Aventurische Namen ..... 307
Anhang 4: Übersicht Talente ..... 314
Anhang 5: Listen der Zaubersprüche ..... 317
Anhang 6: Priesterliche Liturgien und Schamanen-Rituale ..... 320
Index ..... 324
Dokumente ..... 329

Willkommen in den Reihen der aventurischen Helden! Willkommen bei den Hauptdarstellern, Protagonisten und Charakteren für das phantastische Rollenspiel in Aventurien, dem Dreh- und Angelpunkt aller Abenteuer und Kampagnen.

**Wege der Helden** ist der erste Band der vollständigen Regeln in Hardcover-Ausgabe für das DSA-Regelwerk der Vierten Edition. Mit diesem Band sind Sie in der Lage, alle Arten aventurischer Helden zu erschaffen – profane, magisch begabte und geweihte aus allen den Spielern zugänglichen Rassen und Kulturen. Um den Band so kompakt wie möglich zu halten, haben wir größtenteils auf die Erklärung von Begriffen oder die Ausformulierung der Regeln verzichtet. Dieser Band wendet sich also ausdrücklich an Spielerinnen und Spieler, denen die Grundbegriffe des Schwarzen Auges bereits bekannt sind, sei es aus den Basisregeln, sei es aus früheren Versionen. Den kompletten Satz von Regeln zu Talenteinsatz und Kampf finden Sie im Band **Wege des Schwerts**, die Regeln zu Zauberei in all ihren Spielarten (und viele Hintergrundinformationen) im Band **Wege der Zauberei**, während das Wirken der aventurischen Götter in **Wege der Götter** abgehandelt wird.

Gegenüber der Version aus den Boxen **Schwerter & Helden**, **Zauberei & Hexenwerk** und **Götter & Dämonen** haben wir einige Änderungen an Generierungskosten und Vernetzungen vorgenommen, so dass sich auch einige Generierungspunkt-Kosten geändert haben. Da das grundsätzliche Regelsystem aber das Gleiche geblieben ist, empfehlen wir Ihnen, auf umständliche Konvertierungen zu verzichten, sondern entweder neue Helden mit dem vorliegenden System zu erschaffen oder alte Helden zu belassen. Bei größeren Abweichungen der GP-Summe bei bestimmten Kombinationen aus Rassen, Kulturen und Professionen können Sie die Differenz schnell mit etwas mehr- oder weniger Punkten in Vor- und Nachteilen ausgleichen.

Wir haben in diesem Band ebenfalls diejenigen Kultur- und Professionsvarianten aufgenommen, die bislang nur in den Regionalspielhilfen zu finden waren, und wir haben eine Handvoll neuer Varianten hinzugefügt. Damit ist **Wege der Helden** der einzige Band, den Sie zur Generierung eines aventurischen Helden benötigen, und Sie benötigen ihn auch nur zur Heldenerschaffung, nicht aber im Laufe des Spiels.

Wir hoffen natürlich, dass mit dieser Neuformulierung und Neuordnung der Regeln Das Schwarze Auge zugänglicher und spielerfreundlicher wird, damit Sie und wir noch viele Jahre mit den aventurischen Helden spannende Abenteuer erleben können.

*Erkrath, im Sommer 2007*
*Thomas Römer*

# Die Erschaffung eines aventurischen Helden

Ein Rollenspiel lebt von der Interaktion der von den Spielern geführten Figuren, die in der Welt des Schwarzen Auges ‚Helden' genannt werden, mit der vom Spielleiter präsentierten Welt inklusive der von ihm dargestellten Meisterpersonen. Für diese Interaktion benötigt man Spielregeln, die Sie im Folgenden in aller Kürze zusammengefasst finden.

## Die Spielregeln in Kürze

Ein aventurischer Held verfügt über einen bestimmten Satz von Spielwerten: Eigenschaften stellen die geistigen und körperlichen Grundlagen des Helden dar, die durch Übung wenig verändert werden können, die aber bei fast allen Spielentscheidungen eine Rolle spielen. Talente sind erlernte Fertigkeiten des Helden in verschiedenen Bereichen wie Kampf, Naturkunde oder Handwerk; die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Talenteinsatzes hängt von den Eigenschaften und dem erlernten Talentwert ab. Schließlich gibt es noch abgeleitete Werte wie den Attacke-Wert, die Lebensenergie oder die Magieresistenz, die sich ebenfalls aus den Eigenschaften bestimmen. Zauberkundige Helden sind in der Lage, Zaubersprüche einzusetzen, was wie der Gebrauch von Talenten funktioniert und ein bestimmtes Maß an Astralenergie kostet, während Geweihte die Kraft ihrer Götter meist in Form von Liturgien umsetzen, die die ihnen von den Göttern verliehene Karmaenergie verbrauchen.

Alles, was Sie als Spieler, sind ein Charakterbogen für die Werte Ihres Helden, wie Sie ihn in diesem Band als Kopiervorlage oder zum Download auf unserer Homepage www.ulisses-spiele.de finden, einige weitere Notizzettel, Stifte sowie einen zwanzigseitigen und einen sechsseitigen Würfel.

### Würfel, Rundungen, Charakterbogen

Das Schwarze Auge verwendet zwanzigseitige Würfel (als W20 abgekürzt) und 'normale' sechsseitige Würfel (W6). Wenn sich irgendwo die Bezeichnung W (ohne Zahlenangabe) findet, ist damit ebenfalls der W6 gemeint. Wenn wir von einem W3 reden, meinen wir einen Wurf mit dem W6, wobei 1 und 2 als 1 gezählt werden, 3 und 4 als 2 und 5 und 6 als 3. Eine Angabe wie 3W6 bedeutet, dass Sie drei sechsseitige Würfel rollen und die Würfelergebnisse aufaddieren können; eine Angabe 2W20+10 bedeutet, dass Sie zwei zwanzigseitige Würfel rollen, die Ergebnisse zusammenzählen und zusätzlich 10 Punkte addieren.

Wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt, wird bei allen Rechnungen echt gerundet, d.h. Werte bis n,49 werden ab-, Werte ab n,50 werden aufgerundet. Speziell bei Halbierungen heißt dies, dass aufgerundet wird.

Wie bereits oben beschrieben, steht auf einem Charakterbogen (auch Heldendokument genannt) alles, was Sie an Werten für das Spiel brauchen.

### Eigenschaften und Eigenschaftsproben

Es gibt acht (gute) Eigenschaften, die einen Helden charakterisieren: Mut (abgekürzt MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK). Die ersten vier Eigenschaften (MU, KL, IN, CH) werden auch Geistige Eigenschaften genannt, die letzten vier (FF, GE, KO, KK) Körperliche Eigenschaften. Je höher ein Wert eines Helden, desto höher die Chance, dass er eine entsprechende Probe besteht. Eigenschaftswerte bewegen sich für menschenähnliche Wesen in einem Rahmen üblicherweise zwischen 1 und 21, wobei Werte zwischen 8 und 14 den Schwerpunkt bilden.

Bei einer Eigenschaftsprobe **würfelt der Spieler mit dem 20-seitigen** Würfel (1W20); wenn das Resultat nicht höher ist als der Wert der auf die Probe gestellten Eigenschaft, ist die Probe gelungen. Der Spielleiter kann je nach Situation Proben erleichtern oder verschärfen. Eine Erschwerung um +3 bedeutet, dass der Spieler zu seinem Würfelresultat 3 addieren muss und trotzdem unter seinem Eigenschaftswert bleiben, eine Erleichterung von –5 heißt, dass er von seinem Würfelwurf 5 Punkte abziehen darf. Fällt bei der Probe eine 20, gilt dies als Patzer und bedeutet ein besonders schlechtes Resultat, eine gewürfelte 1 wiederum steht für ein besonders gutes Ergebnis.

### Talentwerte und Talentproben

Fertigkeiten wie Klettern, Reiten, Heilen u.ä. bezeichnen wir als Talente; das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein Talentwert (kurz: TaW). Üblicherweise bewegt sich der Talentwert in einem Rahmen von 0 bis 21 (mit entsprechenden Ausnahmen von –4 bis +30). In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Um die Probe zu bestehen, legt der Held nacheinander drei Eigenschaftsproben auf die zum Talent gehörigen Eigenschaften ab. Falls der Held über einen positiven Talentwert verfügt, kann er versuchen, mit diesen Talentpunkten (TaP) misslungene Proben auszugleichen. Der Held kann nicht mehr Punkte aus dem TaW-Vorrat nehmen, als darin enthalten sind. Wenn er also schon bei der ersten Eigenschaftsprobe alle Punkte des Talentwertes verbraucht hat, dann stehen ihm für die zweite und dritte Eigenschaftsprobe keine Ausgleichspunkte mehr zur Verfügung. Wenn er aber zu einem späteren Zeitpunkt eine neue Probe auf das gleiche Talent ablegen muss, steht ihm wieder der vollständige Vorrat zur Verfügung.

Wie viele Talentpunkte ein Held bei der Probe nicht verbraucht hat (die sogenannten TaP*), bestimmt in vielen Fällen die Qualität der Talentprobe.

Auch Talentproben können mit Zuschlägen (Erschwernissen) oder Abzügen (Erleichterungen) versehen werden. In solchen Fällen wird der Talentwert des Helden vor dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug verrechnet. Dazu wird eine Erschwernis vom Talentwert subtrahiert, eine Erleichterung zum TaW addiert. Wenn ein Held in einem Talent einen negativen Talentwert aufweist oder sein TaW durch situationsabhängige Modifikatoren unter null fällt, so muss er diesen Betrag unter null als Erschwernis zu jedem der drei Würfe der Probe addieren und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll. Ein negativer TaW führt also stets zu drei erschwerten Eigenschaftsproben.

### Kampfsystem

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

Ein Held, dessen Lebensenergie auf 0 oder darunter sinkt, ist so gut wie tot; ein Held, dessen LE auf 5 Punkte oder weniger gefallen ist, ist kampfunfähig (und auch unfähig zu zaubern oder die meisten Talente anzuwenden) und kann sich nur mit Mühe bei Bewusstsein halten. Ein besonders heftiger Treffer kann Wunden anrichten, die die Werte des Opfers verschlechtern.

Wann ein Kämpfer in einem Gefecht an der Reihe ist, entscheidet sein Initiative-Wert (INI), der zu Beginn des Kampfes aus dem INI-Basiswert und einigen Modifikatoren bestimmt wird. Ein Kampf gliedert sich in Kampfrunden, in denen ein Beteiligter üblicherweise zwei Aktionen (nämlich eine AT und eine PA) zur Verfügung hat. Der Kämpfer mit der höheren INI beginnt den Kampf mit einer AT, auf die der Verteidiger mit einer PA reagiert; dann handelt der Kämpfer mit der nächsthöheren INI, dann der mit der dritthöchsten usf., bis alle Beteiligten eine Attacke ausführen durften. Dann beginnt die nächste Kampfrunde, und der Kampf geht weiter, bis einer der Kämpfer aufgibt, tot oder kampfunfähig ist – oder bis sein Gegner freiwillig von ihm ablässt. Um seine Chancen im Kampf zu verbessern, stehen dem Helden bestimmte Manöver zur Verfügung, die er durch das Erlernen von Sonderfertigkeiten erwerben kann.

Im Fernkampf würfelt der Schütze auf seinen Fernkampf-Wert, der sich aus dem Fernkampf-Basiswert und dem Talentwert in der entsprechenden Fernwaffen-Gattung (Bogen, Wurfspeer etc.) bestimmt. Die Wahrscheinlichkeit, ein Ziel zu treffen, hängt vor allem von der Entfernung ab. Ein Treffer mit einer Fernwaffe erzeugt ebenfalls Trefferpunkte (s.o).

### Lebenspunkte, Ausdauer, Astralpunkte und Karmapunkte

Neben den Eigenschaften des Helden, seinen Talenten und seinen Kampfwerten verfügt jeder Held noch über mindestens zwei weitere Werte, die seine körperliche Verfassung widerspiegeln: die Lebensenergie (LE; unterteilt in Lebenspunkte, LeP), die repräsentiert, ob ein Held kleinere Blessuren oder größere Wunden erlitten hat, und die anzeigt, ob er dem Leben oder dem Tode näher steht, und die Ausdauer (AU; untergliedert in Ausdauerpunkte, AuP), die anzeigt, wie sehr ein Held 'außer Puste' ist und ob er noch weitere körperliche Anstrengungen unternehmen kann. Diese beiden Werte berechnen sich zu Spielbeginn aus den Eigenschaften.

Zauberkundige Helden verfügen darüber hinaus noch über die Astralenergie (AE; unterteilt in Astralpunkte, AsP), Helden, die Geweihte einer der aventurischen Gottheiten sind, verfügen neben der Lebensenergie und der Ausdauer noch über die sogenannte Karmaenergie (KE; unterteilt in Karmapunkte, KaP), ein göttliches, schwer fassbares Fluidum, mit dem die Geweihten Wunder wirken und so den göttlichen Willen auf Dere repräsentieren können.

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

### Zauberei und Götterwirken

Zauberei begegnet den Aventurien in Form von Zaubersprüchen, magischen Ritualen und Artefakten und in der Person von Magiern, Elfen und anderen magisch begabten Personen wie Hexen oder Druiden und magischen Lebewesen wie Drachen und Einhörnern. Damit ein Lebewesen in Aventurien Zauberei anwenden kann, muss es von Geburt an dazu begabt sein, Astralenergie in sich aufzunehmen.

Mit einem Zauberspruch wird diese Energie in einen magischen Effekt nach dem Willen des Zauberers umgewandelt; jeder Zauberspruch benötigt also gewisse Menge Astralenergie. Um einen Zauberspruch zu wirken, benötigt ein Magieanwender Konzentration: Dazu legt er eine Zauber-Probe ab, die wie eine Talentprobe gehandhabt wird. Für diese Probe stehen dem Zauberer je nach Spruch eine bestimmte Menge an Zauberfertigkeitspunkten (ZfP) zur Verfügung. Wird der Zauber gegen eine Person gewirkt, so gilt deren Magieresistenz (MR) als Erschwernis.

Magische Rituale sind meist mit höherem Zeitaufwand durchzuführende Zaubersprüche, die dafür aber auch meist eine längerfristige Wirkung zeigen, zum Beispiel die Beschwörung von Dämonen oder die Verzauberung von Gegenständen zu magischen Artefakten. Letztere stellen gewissermaßen eine Form von gespeicherter Zauberei dar und sind nicht selten auch für 'weltliche', das heißt: nicht mit arkanen Kräften gesegnete Personen verwendbar.

Aventurische Geweihte erhalten von ihren Göttern Karmaenergie verliehen, die sie in Form von Mirakeln oder Liturgien einsetzen können. Mirakel verbessern bestimmte Talentwerte des Helden, während Liturgien ähnlich wie Zauber eine übernatürliche Wirkung hervorrufen. Für beide Effekte ist eine sogenannte Mirakelprobe nötig, die wie eine Talentprobe gehandhabt wird, wobei der Liturgiekenntniswert (LkW) den Talentwert ersetzt.

# Das Baukastensystem

Aventurische Helden fallen nicht vom Himmel, sondern sie haben Eltern, wachsen in einer bestimmten Kultur auf, haben Vorlieben und Geheimnisse, und natürlich haben sie auch schon manche Dinge erlebt, erlernt und getan, bevor sie ins Heldenleben einsteigen – kurz und gut, kein Aventurier ist wie der andere, und doch folgen sie bestimmten Regeln und bestimmten Vorgaben in ihrer Entstehungsgeschichte.

Dies wird in unserem 'Baukasten'-System durch Generierungspunkte und Erfahrungspakete dargestellt. Mit den Generierungspunkten (GP) muss man für Rasse, Kultur und Profession bezahlen (und je mehr Vorteile die Rasse/Kultur/Profession bringt, desto teurer ist sie), ebenso wie für die Eigenschaften und Vorteile. Nachteile hingegen bringen zusätzliche GP ein. Sie kaufen Ihrem Helden jeweils einen Baustein aus dem Bereich **Rasse** (die körperlichen Voraussetzungen des Helden), **Kultur** (seine Umwelt, seine Eltern, der Wohnort in seinen Kinderjahren) und **Profession** (der Beruf oder Lebensstil, den der Held vor seinem Abenteurerleben ausgeübt oder gepflegt hat), wofür Sie jeweils eine bestimmte Menge an Generierungspunkten ausgeben müssen. Zu diesen Bausteinen gehört immer ein 'Erfahrungspaket', eine Zusammenstellung von Spielwerten, die fest mit der jeweiligen Rasse/Kultur/Profession gekoppelt sind. Anhand der verbliebenen Generierungspunkte legen Sie dann die Werte seiner körperlichen und geistigen Eigenschaften und bestimmter **Vor- und Nachteile** (besondere Begabungen oder Behinderungen) fest.

Außerdem erhalten Sie einen Grundstock an Abenteuerpunkten, die Sie in die Steigerung der Talente und Zaubersprüche Ihres Helden sowie in den Erwerb von Sonderfertigkeiten umsetzen können

## Generierungspunkte

**Generierungspunkte (GP)** sind das Material, aus dem Sie sich einen Helden nach Ihren Vorstellungen zusammenstellen können. Wie Sie dieses Material verwenden und wo Sie Ihre Schwerpunkte setzen, ist dabei Ihnen überlassen.

Damit alle aventurischen Helden zu Beginn ihrer Laufbahn etwa gleich stark sind, erhalten sie alle **110 Generierungspunkte**. Von diesen GP können Sie sich für Ihren Helden unterschiedliche Sachen kaufen: Eigenschaften, Rassen, Kulturen, Professionen und besondere Vorteile. Bestimmte Nachteile oder Einschränkungen bringen Ihnen dagegen zusätzliche Generierungspunkte. Stellen Sie es sich wie ein Bankkonto vor, auf das bereits 110 GP eingezahlt sind und mit dem Sie bestimmte Einkäufe tätigen müssen – nötigenfalls können Sie vorübergehend auch einmal das Konto überziehen und in die roten Zahlen geraten. Wichtig ist, dass Sie am Ende der Generierung eine Summe von genau null Punkten auf diesem Konto haben.

## Schritt I: Was will ich?

Am Anfang müssen Sie sich natürlich überlegen, was für einen Heldentypen Sie denn spielen möchten. Wie Sie nach einem kurzen Überblick schon sehen können, gibt es sehr verschiedene Ansätze, die alle ihre Stärken und Schwächen haben. Die eine ist eine große Kämpferin, der zweite ist gelehrt und gebildet, der dritte kennt sich mit dem Überleben in der freien Natur aus und die vierte schließlich lebt davon, andere beim Würfelspielen auszunehmen oder heimlich in fremde Häuser einzusteigen. Dazu kommen die magisch begabten Helden mit ihren deutlich unterschiedlichen Weltsichten sowie diejenigen, die ihr Leben in den Dienst einer Gottheit gestellt haben. Es gibt Helden, die sehr spezialisiert sind, und andere, die sich in vielen Gebieten ein bisschen auskennen.

Bestimmt hilft es Ihnen weiter, wenn Sie sich einmal die unterschiedlichen Rassen (ab Seite 24), Kulturen (ab Seite 39) und die möglichen Professionen (ab Seite 94) anschauen. Vielleicht möchten Sie ja auch einen Helden spielen, der kein Mensch ist, *(weiter auf Seite 10)*

## Experte: Variation der Start-GP

Das im Folgenden präsentierte Generierungssystem dient in erster Linie dem Zweck, etwa gleich starke *Heldinnen* und *Helden* zu erschaffen – es ist keine 'statistisch-demographische' Aussage darüber, wie Eigenschaftswerte, Sozialstatus oder Vor- und Nachteile in der aventurischen Gesamtbevölkerung verteilt sind. Helden sind nach diesem System bereits überdurchschnittlich gut in ihren Werten; gehen Sie als Faustformel davon aus, dass einer Meisterfigur als Grundstock (je nach Stand) zwischen 95 und 105 GP zur Verfügung stehen, von denen 95 bis 100 in Eigenschaften gesteckt werden können.

Je nach Art der Abenteuer, die Sie spielen wollen, kann es jedoch sehr schnell geschehen, dass die Menge an GP, die Sie für einen Held nach Ihren Vorstellungen verwenden müssen, so groß ist, dass für 'ordentliche' Talente, Zauber und Eigenschaften wenig übrig bleibt. Dieser Effekt ist aber durchaus beabsichtigt, denn es soll für die Helden ja durchaus noch Entwicklungspotenzial bestehen, und die Verteilung von Stärken und Schwächen soll ja zum Teamspiel anregen – 'eierlegende Wollmilchsäue', die Abenteuer im Alleingang erledigen, sind vom System her unerwünscht.

Je nachdem, wie 'heldenhaft' Ihre Kampagne sein soll, können Sie eine Anpassung der Start-GP vornehmen: Je mehr GP Sie verteilen, desto mehr Vorteile kann ein Held haben, und auch seine Startwerte in Talenten und Zaubern werden höher sein (durch Vorteile wie *Veteran* oder *Gebildet* oder allein durch höhere KL und IN). Das erlaubt eine Bandbreite, die von einem 'schmutzig-realistischen' Aventurien mit 'volksnahen' Charakteren bis hin zu epischen Abenteuer mit 'echten' Helden im Anime-Stil reichen kann.

Dazu wären zum Beispiel 120, 130 oder – wenn Sie schon mit kontinentweit bekannten Helden anfangen wollen – 140 Generierungspunkte eine Möglichkeit, die Helden von Anfang an vielseitig auszustatten. Passen Sie dann jeweils das Maximum der Punkte, die für Eigenschaften ausgegeben werden dürfen, und das Maximum der Eigenschaftswerte entsprechend an. Unser Vorschlag liegt bei 110, 115 und 120 Punkten für die Eigenschaften mit einem Maximalwert von 15, 15 und 16 in der einzelnen Eigenschaft (die Sie natürlich mit dem Vorteil *Herausragende Eigenschaft* noch weiter steigern können).

Wenn Sie die Start-GP erhöhen, gilt dies natürlich für alle Helden Ihrer Gruppe. Und natürlich müssen Sie sich als Gruppe vorher darauf geeinigt haben, wie heldenhaft es denn sein soll.

Eine andere Variante ist es, nicht die GP anzuheben, sondern den Helden von Anfang an mit einer gewissen Menge an Abenteuerpunkten auszustatten, mit denen er dann nach den üblichen Regeln seine Talente und Eigenschaften steigern kann, als hätte er bereits viele Abenteuer erlebt.

Wichtig ist, dass Ihre Abenteuer diesen stärkeren oder schwächeren Helden angemessen sind (also die Schurken auch von vornherein fähiger, also mit mehr GP und AP ausgestattet sind) – und dass Sie auch notieren, ob Ihr Held unter anderen Vorzeichen generiert wurde (falls es sich einmal ergibt, dass Sie mit dieser Figur auf Spielertreffen in anderen Runden spielen).

# Zum Heldendokument

Hier finden Sie eine Kurzübersicht über die verschiedenen Felder des vierseitigen Heldendokuments.

1) Diese **'Kopfwerte'** sind die Essenz der Vorgeschichte des Helden; Rasse, Kultur und Profession spielen eine herausragende Rolle, da sie die Modifikationen auf die Eigenschaften und auch den späteren Talentspiegel bestimmen (siehe Seite 11). Bei den Modifikationen tragen Sie bitte nur diejenigen ein, die für die Eigenschaften, für LeP, AuP, AsP und MR gelten.

2) Die Angaben zu **Aussehen** und Erscheinung helfen, den Helden zu charakterisieren; sie schlagen sich jedoch nicht in Werten nieder.

3) Eine Hilfe, sich den Helden vorzustellen, ist ein **Porträt**; Adlige können hier auch stolz ihr **Wappen** präsentieren.

4) Ein Held ist nicht nur durch seine Eigenschaften (s.u.), sondern auch durch sein soziales Umfeld geprägt. Hier können Sie den **Sozialstatus** (SO) und den **Stand** des Helden (unfrei, frei, adlig) sowie Anmerkungen zur Familie, zum Wohnort und dergleichen eintragen.

5) **Vor- und Nachteile** prägen den Helden von Beginn an und verändern unter Umständen andere Werte; Näheres siehe Seite 12.

6) Die **Eigenschaften** Mut (MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK) bilden die Grundlagen eines aventurischen Helden; da die Eigenschaften auch Grundlage der Talentproben sind, findet man die Werte noch einmal auf der zweiten Seite des Bogens (siehe Punkt 14). Die Modifikatoren aus Rasse, Kultur und Profession spielen bei der späteren Steigerung eine Rolle, der Startwert sagt etwas über den späteren Maximalwert aus.

7) Die abgeleiteten **Basiswerte** Lebensenergie (LE), Ausdauer (AU), Astralenergie (AE), Karmaenergie (KE) und Magieresistenz (MR) und die Basiswerte für Attacke, Parade, Fernkampf und Initiative sowie die Wundschwelle finden Sie hier; Sie können hier die gültigen Modifikatoren (aus Rasse, Kultur, Profession, Vor- und Nachteilen sowie Sonderfertigkeiten) eintragen, ebenso (bei LE, AU und AE) die maximal zukaufbaren Punktewerte, später im Verlauf der Steigerung auch die bereits zugekauften Punkte.

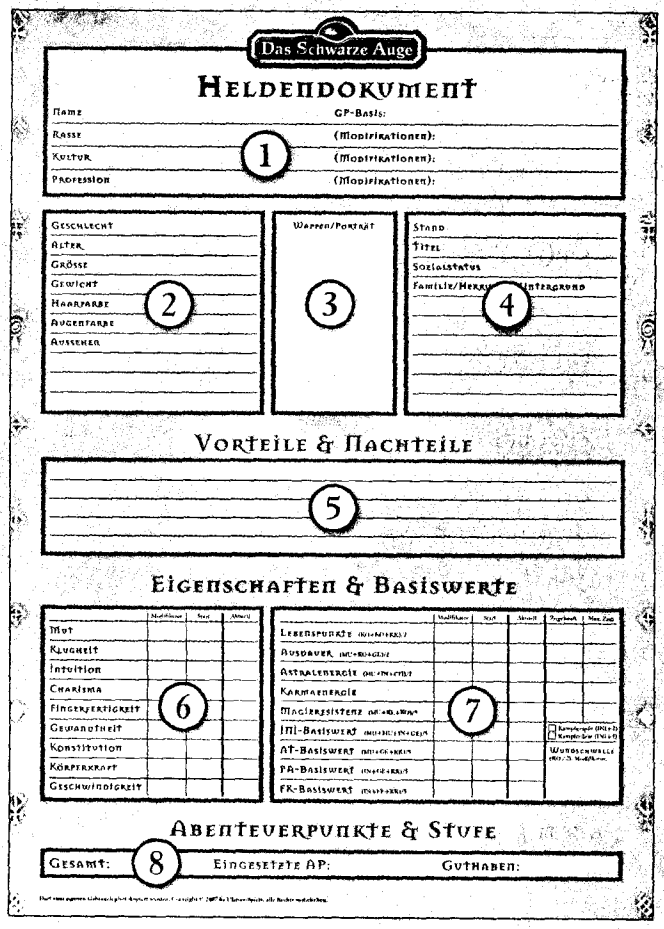
8) Hier können Sie eintragen, wie viele **Abenteuerpunkte** Ihr Held gesamt bereits erworben hat, wie viele er bereits in Steigerungen umgesetzt hat (eingesetzte AP) und wie viele er noch für Steigerungen verwenden kann (AP-Guthaben).

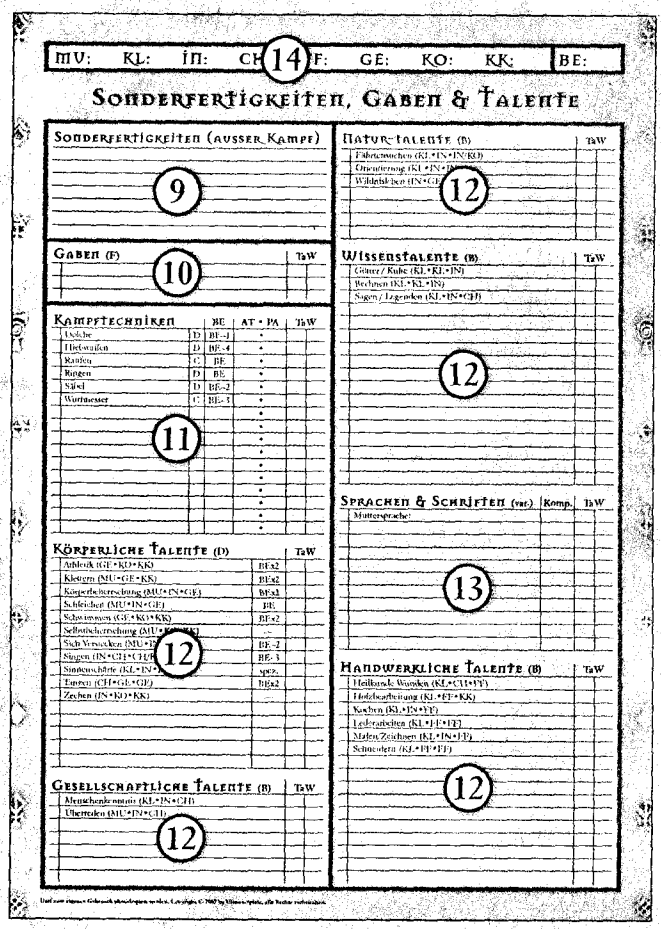
9) **Sonderfertigkeiten** sind Kenntnisse, die ein Held einmalig erwirbt und die spezielle Auswirkungen haben. Hier werden nur die Sonderfertigkeiten aufgeführt, die außerhalb des Kampfes von Nutzen sind.

10) **Gaben** sind Vorteile (siehe dort), die wie Talente gehandhabt werden.

11) Aus den Werten der Kampf-Talente und den Werten für AT-Basis, PA-Basis bzw. Fernkampf-Basis berechnen sich die AT- und PA-Werte der einzelnen Waffengattungen; Sie können hier auch die Steigerungsschwierigkeit der einzelnen Kampftalente eintragen.

12) Auf die anderen Talente können Talentproben mit drei W20 (drei einzelne Proben auf die genannten Eigenschaften) unter Verrech-



nung des Talentwerts (TaW) abgelegt werden. Bei diesen Talenten (aber auch bei Kampftalenten und Sprachen) ist die erste Spalte (vor dem Talentnamen) dazu gedacht, sog. *Spezielle Erfahrungen* zu markieren. Talente (auch Kampf-Talente), die Sie bereits auf dem Bogen gedruckt finden, sind Basistalente, die jedem Helden zur Verfügung stehen.

13) Ebenfalls eine Sonderstellung unter den Talenten nehmen die Sprachen und Schriften ein, die der Held spricht; üblicherweise werden auf Sprachen keine Proben abgelegt; **Komp.** steht für die maximale Komplexität einer Sprache oder Schrift.

14) Hier können Sie zur besseren Übersicht die aktuellen Eigenschaftswerte von der Vorderseite (6) wiederholen. Die BE entnehmen Sie Punkt 20.

15) Diese Kopfzeile dient der Wiederholung der im Kampf wichtigen, abgeleiteten Basiswerte aus Punkt 7.

16), 17), 18) Die Werte der Nah- und Fernkampfwaffen und der Waffenlosen Kampftalente sowie der zu diesen Arten des Kampfes gehörenden Sonderfertigkeiten (16a, 17a, 18a) finden Sie im **Basisregelwerk** bzw. im Band **Wege des Schwerts**; auf dem Charakterbogen tragen Sie nur die Waffen ein, die Ihr Held auch bei sich trägt.

19) Sowohl Schilde als auch Parierwaffen finden hier ihren Platz; verwendete Sonderfertigkeiten können hier abgehakt werden.

20) Rüstung und Behinderung sind hier einzutragen; auch hier können Sie die dem Helden bekannten Sonderfertigkeiten markieren.

21) Diese Wunden-Marker (siehe **Basis 138**) sind für die Verwendung des Kampfsystems *ohne* Trefferzonen gedacht; wenn Sie *mit* Trefferzonen gemäß der Regeln aus **Wege des Schwerts** spielen, verwenden Sie bitte das Diagramm (22).

22) Dieses Diagramm dient dazu, beim Kampf mit dem Trefferzonensystem den Rüstungsschutz und die Wunden in den einzelnen Körperzonen festzuhalten; BE steht für die berechnete Gesamt-BE.

23) Hier können Sie alle relevanten Faktoren für den Ausweichen-Wert des Helden zusammenstellen.

24) Dies ist der Platz für die 'Verbrauchswerte' des Helden. Die Schwellenwerte von LE und AU können die Kampfwerte des Helden verändern.

25) Hier haben Sie Platz für die Berechnung und das Nachhalten des Initiative-Werts im Kampf.

26) Eine detaillierte Beschreibung der aktuellen Bekleidung des Helden; mitgeführte Kleidung ist besser bei (27) untergebracht.

27) Hier können Sie die Ausrüstungsgegenstände Ihres Helden einem Trageort (Gürtel, Rucksack, Packsattel) zuordnen und deren Gewicht aufschreiben (und aufaddieren; siehe die Regeln zu Last und Tragkraft, Basis 192). Auch Rüstungen und Waffen sollten hier nochmals aufgeführt werden.

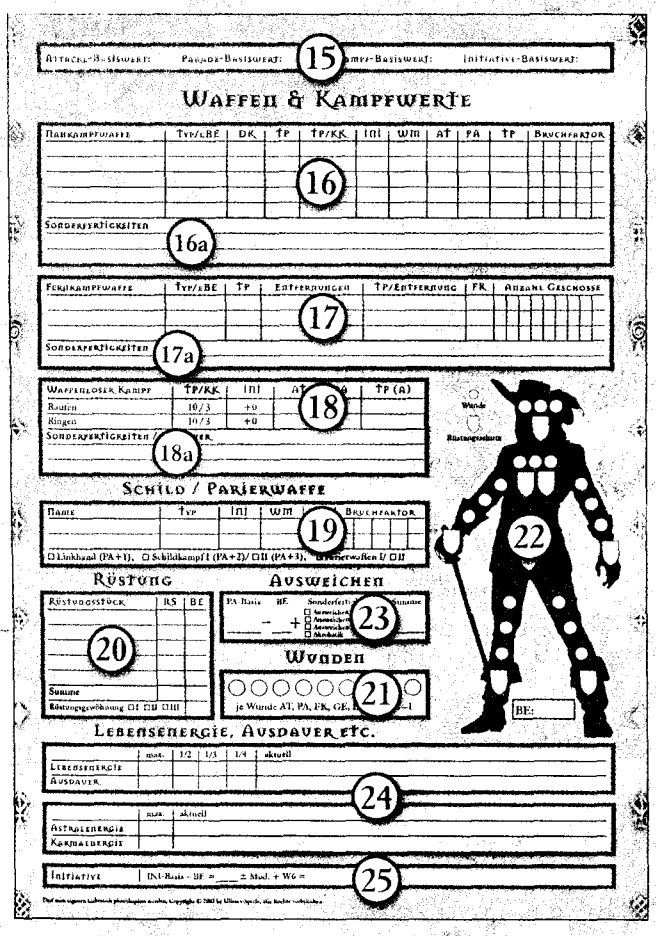
28) Bestimmte Gegenstände haben nur eine bestimmte Anzahl von 'Portionen' oder auch 'Ladungen'; diese können Sie hier aufführen.

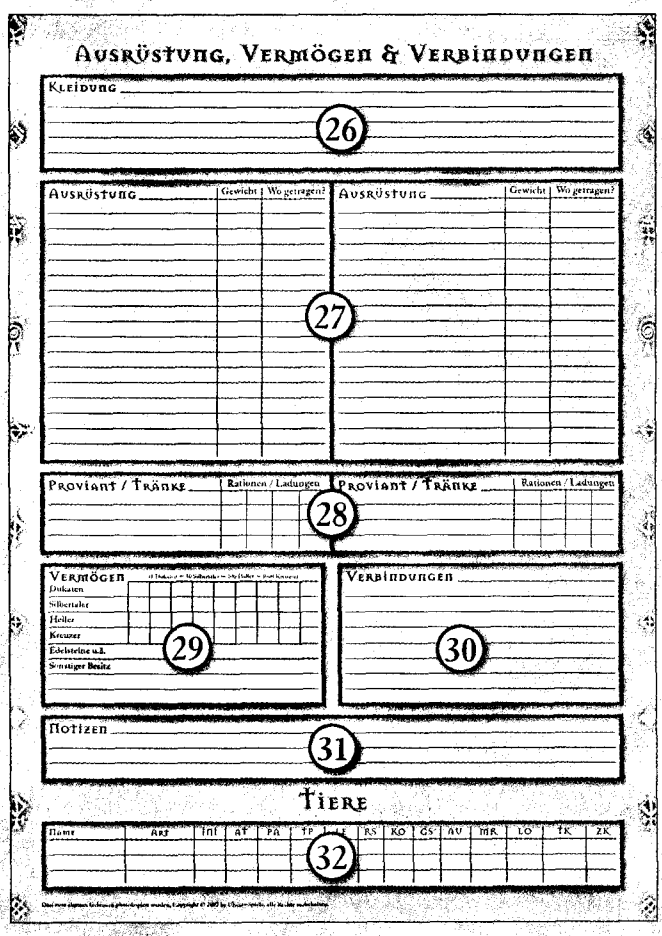
29) Neben dem mitgeführten Vermögen können Sie hier natürlich auch das Gesparte Ihres Helden vermerken.

30) Dieser Abschnitt ist für die Bekannten und Freunde des Helden, insbesondere diejenigen aus dem Vorteil *Verbindungen* gedacht.

31) selbsterklärend

32) Hier können Sie die wichtigsten Werte von Haus- und Nutztieren des Helden (Reitpferd, Jagdhund, Hexen-Vertrauter) eintragen.





sondern ein Zwerg, Elf oder gar ein 'Exot' wie ein Ork, Goblin oder Achaz. Das schränkt zwar die Auswahl an möglichen Kulturen und Professionen ein, bietet Ihnen aber andererseits auch die Möglichkeit, einmal eine wirklich andersartige Figur zu spielen.

In der rechten Spalte finden Sie eine Übersichtstabelle mit den unterschiedlichen Kulturen, genauere Details können Sie auf den jeweils angegebenen Seiten nachlesen. Beachten Sie allerdings, dass nicht jede Kultur mit jeder Rasse und nicht jede Profession mit jeder Kultur zusammenpasst: Ein Ambosszwerg als Gaukler ergibt ebenso wenig ein stimmiges Bild wie ein Novadi-Waldläufer.

## Schritt 2: Mensch, Spitzohr oder Schwarzpelz – die Spezies und die Rasse

Jetzt ist es also Zeit, sich für eine der Rassen* zu entscheiden. Die Rasse hat nicht nur Auswirkungen auf das Äußere Ihres Helden (indem sie bestimmt, ob er spitze oder runde Ohren hat, wie groß er ist und welche Haar- oder Schuppenfarbe er besitzt), sondern zieht auch einige Veränderungen seiner Werte und speziellen Fähigkeiten nach sich. So haben Elfen automatisch die Fähigkeit zu zaubern, während Thorwaler größer und kräftiger als andere Helden sind.

Wenn Sie sich für eine Rasse entschieden haben (siehe die **Beschreibungen ab Seite 24**), dann notieren Sie sich die Startwerte, die diese mit sich bringt (Modifikatoren auf LE und AU, Eigenschafts-Modifikatoren, eventuelle Talentwerte usw.) und ziehen Sie dafür benötigte Generierungspunkte von Ihrem GP-Konto ab.

**GP-Kosten der einzelnen Rassen**

| Rasse | GP | Seite |
|---|---|---|
| Mittelländer | 0 GP | 25 |
| Tulamiden | 0 GP | 25 |
| Thorwaler | 5 GP | 26 |
| Nivesen | 4 GP | 26 |
| Norbarden | 3 GP | 27 |
| Trollzacker | 7 GP (Rochshaz 6 GP) | 27 |
| Waldmenschen | 5 GP (Tocamuyac 3 GP) | 28 |
| Utulus | 9 GP | 29 |
| Auelfen | 20 GP | 29 |
| Waldelfen | 23 GP | 29 |
| Firnelfen | 24 GP | 29 |
| Halbelfen | 3 GP (Varianten 4–8 GP) | 31 |
| Ambosszwerge | 16 GP | 32 |
| Erzzwerge | 12 GP | 32 |
| Hügelzwerge | 12 GP | 32 |
| Brillantzwerge | 12 GP | 32 |
| Wilde Zwerge | 18 GP | 32 |
| Orks | 12 GP (Orkfrauen 2 GP) | 34 |
| Halborks | 1 GP | 35 |
| Goblins | 3 GP (Goblinfrauen 2 GP) | 35 |
| Echsensumpf-Achaz | 14 GP | 36 |
| Regenwald-Achaz | 14 GP | 36 |
| Orkland-Achaz | 9 GP | 36 |
| Waldinsel-Achaz | 5 GP | 36 |
| Maraskanische Achaz | 16 GP | 36 |

*) Genau genommen müsste hier zwischen Spezies (Mensch, Elf, Zwerg, Ork, Goblin, Achaz) und Rasse (Tulamide, Thorwaler ...) unterschieden werden, außerdem ist der Begriff der 'Rasse' in diesem Zusammenhang ebenfalls biologisch nicht korrekt verwendet. Der Einfachheit halber verwenden wir die Begriffe Rasse und Spezies austauschbar, d.h. zu Spielzwecken sind auch die Zwerge eine Rasse.

## Schritt 3: Der nicht so kleine Unterschied – die Kulturen

Die zweite wichtige Ausformung des Helden ergibt sich durch die **Kultur**, aus der er stammt. Denn die Rasse prägt die angeborenen Eigenarten eines Helden; aber die Umgebung, in der er aufgewachsen ist (also die Sitten und Gebräuche seines Volkes, die benötigten Fertigkeiten und möglichen Freizeitbeschäftigungen), prägt die Dinge, die er gelernt hat – und zwar unabhängig davon, ob er später ein Krieger oder Magier, ein Bettler oder Adliger wird. Dabei ist nicht nur die Frage nach der natürlichen Umwelt interessant, sondern auch, ob es sich

**GP-Kosten der einzelnen Kulturen**

| Kultur | GP | Seite |
|---|---|---|
| Mittelländische Städte | 0 GP (etliche Varianten) | 40 |
| Mittelländische Landbevölkerung | 0 GP (etliche Varianten) | 41 |
| Andergast und Nostria | 6 GP (etliche Varianten) | 42 |
| Bornland | 0 GP (etliche Varianten) | 44 |
| Svellttal und Nordlande | 7 GP (etliche Varianten) | 45 |
| Almada | 3 GP (etliche Varianten) | 46 |
| Horasreich | 3 GP (etliche Varianten) | 47 |
| Zyklopeninseln | 4 GP | 49 |
| Amazonenburg | 7 GP | 50 |
| Aranien | 2 GP (etliche Varianten) | 50 |
| Mhanadistan | 0 GP (etliche Varianten) | 52 |
| Tulamidische Stadtstaaten | 3 GP (Varianten 4–6 GP) | 53 |
| Novadi | 3 GP (Männer) / 1 GP (Frauen) | 54 |
| Ferkina | 11 GP | 55 |
| Zahori | 2 GP | 57 |
| Thorwal | 4 GP (Binnenländer 5 GP) | 58 |
| Gjalskerland | 9 GP | 59 |
| Fjarninger | 11 GP | 60 |
| Dschungelstämme | 11 GP (Varianten 10–13 GP) | 61 |
| Darna | 9 GP | 62 |
| Verlorene Stämme | 12 GP (Varianten 10–13 GP) | 63 |
| Waldinsel-Utulus | 10 GP | 65 |
| Miniwatu | 14 GP | 65 |
| Tocamuyac | 9 GP | 66 |
| Maraskan | 5 GP (Varianten 6–10 GP) | 67 |
| Südaventurien | 2 GP (Varianten 2–5 GP) | 68 |
| Bukanier | 2 GP | 69 |
| Nivesenstämme | 10 GP (Küstenstämme 11 GP) | 70 |
| Nuanaä-Lie | 7 GP (Nauoke 17 GP) | 72 |
| Norbardensippe | 8 GP | 72 |
| Trollzacken | 10 GP | 73 |
| Auelfische Sippe | 4 GP | 74 |
| Elfische Siedlung | 3 GP (Varianten 2–5 GP) | 76 |
| Steppenelfische Sippe | 4 GP | 77 |
| Waldelfische Sippe | 6 GP | 78 |
| Firnelfische Sippe | 6 GP | 79 |
| Ambosszwerge | 0 GP | 81 |
| Erzzwerge | 1 GP | 82 |
| Hügelzwerge | 4 GP | 83 |
| Brillantzwerge | 3 GP | 84 |
| Brobim | 0 GP | 84 |
| Orkland | 1–3 GP nach Stamm / Kaste | 85 |
| Yurach | 0 GP | 87 |
| Svellttal-Besatzer | 1–8 GP nach Kaste | 87 |
| Goblinstamm | 5 GP (Frauen) / 4 GP (Männer) | 89 |
| Goblinbande | 1 GP | 90 |
| Festumer Ghetto | 6 GP | 91 |
| Archaische Achaz | 9 GP | 91 |
| Stammes-Achaz | 10 GP (Varianten 10–13 GP) | 92 |

um eine städtische, ländliche oder nomadische Kultur handelt, ob die jeweilige Gesellschaft Wert auf körperliche Ertüchtigung, musische Talente oder angesammeltes Wissen legt, ob sie traditionsverhaftet oder fortschrittlich ist und dergleichen mehr.

Kulturen verändern daher in erster Linie die Talentwerte des Helden und legen fest, welche Professionen ein Charakter ergreifen kann. Zwar ist es durchaus denkbar, dass ein Thorwaler sein täglich Brot als Einbrecher verdient. Bei den in Thorwal üblichen Langhäusern, die von Großfamilien bewohnt und eigentlich ständig mit Leben erfüllt sind, ist das allerdings ein wesentlich schwereres Los als das eines Einbrechers, der in einer horasischen Großstadt mit all ihren reichen Villen lebt und arbeitet. Daher erfordern solche nicht als Möglichkeit aufgeführten Exoten wie der Thorwaler-Einbrecher die ausdrückliche Erlaubnis des Spielleiters. Und wir raten von ihnen vorerst ab – Sinn der Listen mit den möglichen Professionen ist ja, dass die Spielwelt einigermaßen stimmig bleibt.

Ebenfalls bei den Kulturen angegeben finden Sie einen Wert für den maximalen Sozialstatus, den ein Angehöriger der Kultur erreichen kann.

Für viele Kulturen müssen Generierungspunkte aufgewendet werden, während andere Kulturen kostenlos sind; eine Übersicht dazu finden Sie in der Tabelle auf der linken Seite. Wissenswertes zu den Kulturen ist auf den Seiten 39ff. zu finden. Wenn Sie sich für eine Kultur entschieden haben, dann notieren Sie sich die Startwerte und Modifikatoren, die diese mit sich bringt (jeweils am Ende der Beschreibung), und ziehen Sie gegebenenfalls die GP von Ihrem Guthaben ab.

## Schritt 4: Wer war ich, und warum bin ich es nicht mehr? – Die Professionen

Wie schon gesagt, beginnt das Leben eines Helden ja nicht erst in dem Moment, in dem er sein erstes Abenteuer erlebt: Er ist irgendwo aufgewachsen, hatte Eltern und Freunde, und er hat in dieser Zeit viele Dinge gelernt. Möglicherweise hat er eine strenge Ausbildung an einer Schule oder Akademie hinter sich gebracht (zum Beispiel als Krieger oder Magier), aber es ist genauso gut möglich, dass er von seinen Eltern das Gaukelhandwerk erlernt hat, während er mit ihnen übers Land gezogen ist. Vielleicht hat er seine Jugend auch in den wilden aventurischen Wäldern verbracht, wo er alles gelernt hat, was ein Jäger oder Kundschafter wissen und können muss. Aber auch, wenn ein Held bislang nur von der Bettelei gelebt oder als adliger Erbe nur auf der faulen Haut gelegen hat, gilt dieser Lebensstil als 'Profession', da sie seine bisher erworbenen Fähigkeiten und Fertigkeiten prägt.

Grob gesprochen ist die 'Profession' so etwas wie der Beruf des Helden, man könnte auch von einem 'archetypischen Berufsbild' sprechen. Jeder Profession sind bestimmte Talente und Sonderfertigkeiten zugeordnet, die in diesem Berufsbild vermittelt werden, und dazu auch noch die Ausrüstung, die ein Geselle bei der Freisprechung besitzt (um die Begriffe aus dem traditionellen Handwerksleben zu verwenden), und eventuell besondere Modifikationen, die sich aus der Ausbildung ergeben.

Außerdem ist mittels Rahmenwerten für den **Sozialstatus (SO)** angegeben, wie gesellschaftlich angesehen eine Profession ist: Ein Held hat automatisch den SO-Mindestwert, der für eine Profession angegeben ist, und kann seinen SO durch Einsatz von GP bis zu dem genannten Maximalwert für diese Profession steigern.

Eine Übersicht über die groben Professionsgruppen finden Sie in der Übersicht in der nächsten Spalte, Einzelheiten auf den jeweils angegebenen Seiten.

Wie schon oben erwähnt, passt nicht jede Profession zu jeder Kultur. Einzelheiten, was zueinander passt, finden Sie bei der jeweiligen Kultur verzeichnet. Und ähnlich wie bei den Rassen und Kulturen kosten die meisten Professionen wieder Generierungspunkte. Wenn Sie sich also für eine Profession entschieden haben, ziehen Sie die genannten GP von Ihrem aktuellen Punktekonto ab und notieren sich alle Modifikationen, die bei der Beschreibung der jeweiligen Profession stehen.

Die Professionen erfordern bestimmte Werte in den Eigenschaften als Startbedingung. Diese Voraussetzungen werden Sie beim Festlegen der Eigenschaften Ihres Helden beachten müssen (siehe Schritt 5), weswegen Sie auch diese Bedingungen jetzt notieren sollten.

Es gibt insgesamt zu viele Professionen, um sie hier übersichtlich auflisten zu können. In einer ersten Übersicht gehen wir von sechs Gruppen von Professionen aus. Zu diesen Gruppen finden Sie die jeweiligen Professionen sowie eine kurze Erklärung auf den folgenden Seiten:


| | |
|---|---|
| Kämpfer-Professionen | Seite 94 |
| Reisende und Wildnis-Professionen | Seite 122 |
| Gesellschaftliche Professionen | Seite 133 |
| Handwerks- und Wissen-Professionen | Seite 144 |
| Magische Professionen | Seite 154 |
| Götterdiener | Seite 206 |


## Schritt 5: Der Held nimmt Gestalt an – die Eigenschaften

Nachdem Sie sich nun ein Bild gemacht haben, welche Art von Held Sie spielen wollen, haben Sie vielleicht auch schon eine grobe Vorstellung, welche Eigenschaftswerte er haben soll. Die Bedeutung der Eigenschaften sind auf der folgenden Seite noch einmal skizziert, einen Rahmen geben die Mindestwerte, die für eine gewünschte Profession (ab Seite 94) erforderlich sind. Aber wie gesagt: Es handelt sich hier um *Mindest*werte, und sicherlich wäre es nicht schlecht, die eine oder andere Eigenschaft noch Ihren persönlichen Anforderungen anzupassen.

Und noch etwas anderes müssen Sie bedenken: Manche der Rassen und Kulturen bringen von Haus aus Eigenschaftsmodifikationen mit sich. Wenn Sie sich z.B. als Rasse einen Thorwaler ausgesucht haben, so erhöht sich der Körperkraft-Wert Ihres Helden automatisch um einen Punkt, bei einem Zwergen können Sie den KK-Wert sogar um 2 Punkte erhöhen. Die Mindestwerte der Professionen müssen erst eingehalten werden, *nachdem* Sie die Rasse- und Kulturmodifikationen addiert haben: Was die Körperkraft angeht, hat es ein Thorwaler einen Punkt leichter als ein 'gewöhnlicher Mensch', sich zum Söldner zu qualifizieren, und ein Zwerg gar um zwei Punkte.

Eine letzte Anmerkung: Auch der **Sozialstatus** zählt in diesem Sinne zu den Eigenschaften. Dieser Wert steht für das Ansehen und den Rang, den ein Held in der Gesellschaft einnimmt. Er reicht von 1 für Sklaven, Tagelöhner und Verbrecher bis hin zu 21 für Kaiser und Kirchenfürsten; Helden haben meist einen Sozialstatus von 5 bis 10, der sich aber durch Aktionen im Verlauf des späteren Spiels durchaus noch verändern kann. Bei der Generierung erhalten Sie bei den Professionen einen bestimmten *Mindestwert* zugeteilt und können bis zu dem dort genannten *Maximalwert* noch weitere Punkte (für je 1 GP) hinzukaufen.

Doch nun an die Arbeit: Von den 110 GP, die Sie zu Beginn für Ihren Helden zur Verfügung hatten, sind bisher die Kosten für Rasse, Kultur und Profession abgezogen worden, so dass Ihnen noch zwischen etwa 80 und 110 Punkten verblieben sind. Diese übrigen GP können Sie nun beliebig auf die acht Eigenschaften und eine mögliche Erhöhung des Sozialstatus verteilen, so dass alle Eigenschaften Werte zwischen 8 und 14 erreichen und der SO das bei der Profession angegebene Maximum nicht überschreitet. Ist kein Maximum angegeben, beträgt der bestmögliche SO 13.

### Eigenschaften

**Mut (MU):** Nervenstärke in kritischen Situationen, Willenskraft und Entschlussfreudigkeit; beeinflusst die Werte AuP, AsP, AT- und INI-Basis, MR.

**Klugheit (KL):** Intelligenz und logisches Denkvermögen, theoretisches Wissen und gutes Gedächtnis; wichtig für die MR und die Bestimmung der Start-AP, häufig in Wissens-Talenten verwendet.

**Intuition (IN):** schnelle Einschätzung von Situationen und Personen, kreative Verknüpfung von Hinweisen, Wahrnehmung; spielt bei der Berechnung von PA-, FK- und INI-Basis, AsP und Start-AP eine Rolle.

**Charisma (CH):** persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualität, auch magische Aura; relevant für die AsP und für gesellschaftliche Talente.

**Fingerfertigkeit (FF):** Feinmotorik, gute Auge-Hand-Koordination; beeinflusst die FK-Basis und häufig in handwerklichen Talenten verwendet.

**Gewandtheit (GE):** körperliche Beweglichkeit, Körpergefühl, elegante Bewegungen; wichtig für die AuP, AT-, PA- und INI-Basis, die Geschwindigkeit des Helden sowie für körperliche Talente.

**Konstitution (KO):** körperliche Zähigkeit, Widerstand gegen körperliche Belastung, Gift oder Krankheit, Abwehr von Kampf-Schaden; wird bei der Berechnung von LeP, AuP und MR verwendet.

**Körperkraft (KK):** Muskelkraft und die Fähigkeit, sie gezielt einzusetzen; beeinflusst die Werte LeP, AT-, PA- und FK-Basis, TP-Zuschlag, bestimmt die Tragkraft.

Quasi wie eine Eigenschaft gehandhabt wird der

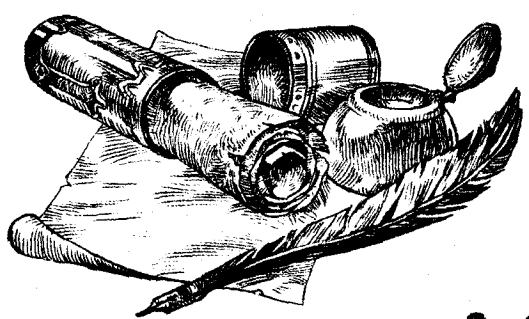
**Sozialstatus (SO):** gesellschaftlicher Status, Machtposition, auch: Ansehen

Dabei gibt es allerdings eine weitere Einschränkung: Sie dürfen höchstens 100 Punkte für die acht Eigenschaften verteilen; der SO spielt bei dieser Summe keine Rolle.

Anschließend können Sie eventuelle Modifikationen durch die Rasse und die Kultur verrechnen: Bei dem so erhaltenen Ergebnis müssen die Grundvoraussetzungen für die von Ihnen gewählte Profession erreicht sein; die Endergebnisse können auch den Rahmen von 8 bis 14 und auch die Summe von 100 Punkten über- bzw. unterschreiten.

Übrigens müssen Sie nicht zwingend all Ihre GP an diesem Punkt ausgeben, Sie können auch ohne weiteres noch welche für den nächsten Abschnitt – Vor- und Nachteile – aufsparen. Es ist aber durchaus sinnvoll, das Maximum von 100 Punkten für die Eigenschaften auszunutzen, schließlich sind diese Werte im späteren Spiel nur sehr schwer bzw. teuer zu steigern.

Umgekehrt können Sie 'Schulden' machen, um teure Professionen oder Kulturen bezahlen zu können bzw. weil Ihnen die Eigenschaftswerte noch nicht gefallen. Wichtig ist, dass Sie nach Schritt 6 alle Punkte ausgegeben haben, aber auch keine Schulden mehr haben.



### Doppelt vergebene Vor- und Nachteile

In einigen seltenen Fällen kann es vorkommen, dass ein Held aus Rasse, Kultur und Profession ein und denselben Vorteil mehrfach erhält. Für diese seltenen Fälle gilt:

Vor- und Nachteile, die in Punkten gerechnet werden (wie *Ausrüstungsvorteil, Hohe Lebenskraft, Verbindungen* oder *Schlechte Eigenschaften*) addieren sich auf und können auch das bei den Vor-/Nachteilen angegebene Maximum überschreiten. Bei Schlechten Eigenschaften können Sie statt dessen entscheiden, eine gleichwertige Schlechte Eigenschaft (vorzugsweise aus der Liste der vorgeschlagenen Nachteile) anzuheben. *Aus zweimal* Goldgier 5 *könnte so z.B.* Goldgier 5 *und* Meeresangst 5 *werden. (Beide Nachteile kosten bringen jeweils 1 GP pro Punkt.)*

Vor- und Nachteile, die in Stufen gerechnet werden (wie *Astrale Regeneration, Balance / Herausragende Balance, Besonderer Besitz, Schnelle Heilung, Wesen der Nacht, Fluch der Finsternis* oder *Gesucht*) addieren sich auf. Wird dadurch die höchste Stufe des Vor- oder Nachteils überschritten, werden die überschüssigen GP so verwendet wie im folgenden Absatz beschrieben.

Für alle anderen Vor- und Nachteile gilt, dass die einfache Punktzahl des Vor- bzw. Nachteils frei wird und Sie ersatzweise einen gleichwertigen Vor-/Nachteil (vorzugsweise aus der Liste der vorgeschlagenen Vor- und Nachteile, keinesfalls aus der Liste der ungeeigneten) wählen müssen.

## Schritt 6: Abseits des Alltäglichen – Vor- und Nachteile

Um den Helden noch mehr Persönlichkeit und Einzigartigkeit zu verleihen, steht Ihnen noch ein weiteres Mittel offen: die **Vor- und Nachteile**. Dies sind spezielle Eigenheiten, die Sie Ihrem Helden geben können und aus denen sich recht interessante Persönlichkeitsbilder ergeben können. Einige Vor- und Nachteile sind schon fest an die unterschiedlichen Rassen und Kulturen gebunden und können entweder nur von entsprechenden Helden gewählt werden oder sind automatisch mit den genannten Gruppen verbunden (wie der Vorteil *Geweiht* bei allen geweihten Professionen). Diese erhält Ihr Held automatisch – die Kosten davon sind in diesem Fall aber schon in die GP-Kosten der jeweiligen Rasse, Kultur oder Profession eingerechnet, so dass sie jetzt nicht mehr weiter beachtet werden müssen.

Eine Übersicht über die unterschiedlichen Vor- und Nachteile finden Sie ab Seite 13, die detaillierte Auflistung ab S. 244. Beachten Sie dabei aber, dass nicht alle Vor- und Nachteile frei wählbar sind: Diejenigen,

### Ein Tipp am Rande

Übertreiben Sie nicht bei der Auswahl Ihrer Vor- und Nachteile. Selbst wenn Sie die genannte Grenze von 50 zusätzlichen GP einhalten, können Sie sehr schnell einen Helden zusammenbasteln, der übertrieben wirkt. Lassen Sie einfach Ihren gesunden Menschenverstand walten, welche Vor- und Nachteile wirklich zu Ihrem bisher erstellten Helden passen.

Und bedenken Sie, dass Nachteile ein interessantes Rollenspiel ermöglichen sollen und nicht ausschließlich als Quelle für zusätzliche GP betrachtet werden dürfen. Denn im zukünftigen Leben des Helden ist es sehr schwer, die Nachteile wieder loszuwerden. Ein erfahrener und berühmter Recke, der unter extremer Höhenangst, Kurzsichtigkeit und Rauschkrautsucht leidet, kann den Spielspaß doch sehr einschränken. Auf jeden Fall hat hier stets der Meister das letzte Wort.

die in der Liste und in der Aufzählung mit einem Sternchen versehen sind, sind fest an Professionen, Kulturen oder Rassen gebunden.

Die meisten dieser Vor- und Nachteile sind 'binär', das heißt, Ihr Held hat sie oder hat sie nicht. (Niemand kann 'ein bisschen einäugig' sein.) Einige treten in zwei oder drei Stufen auf, wiederum anderen Vor- und Nachteilen, wie etwa der Goldgier oder dem Jähzorn, ist jedoch sehr wohl ein Wert zugeordnet, der die Stärke ihrer Ausprägung kennzeichnet und auf den gegebenenfalls eine Probe, ähnlich wie auf eine Eigenschaft, abgelegt werden kann.

**Vorteile** heißen so, weil sie Ihrem Helden im Spiel Vorteile bringen; daher müssen Sie Generierungspunkte aufwenden, um einen Vorteil zu erhalten. **Nachteile** schränken Ihren Helden in bestimmten Situationen ein, stellen Ihnen aber Generierungspunkte für die weitere Entwicklung zur Verfügung.

**Die Summe der Generierungspunkte, die Sie durch Nachteile bekommen, darf dabei 50 nicht überschreiten, dabei dürfen maximal 30 GP aus der Auswahl von Schlechten Eigenschaften stammen (siehe Seite 268).**

Wenn ein Held einen vorgegebenen Vorteil verstärken will (also zum Beispiel eine professionsbedingte *Balance* in *Herausragende Balance* umwandeln), dann kostet ihn das die Differenz zwischen den Kosten der beiden Vorteile (im genannten Beispiel also 10 GP). Bei Nachteilen funktioniert es genauso, und gerade Schlechte Eigenschaften eignen sich sehr gut: Wenn ein Akademiemagier seine Neugier von 7 auf 10 erhöht, erhält er dadurch 3 GP.

Da Sie eventuell noch Generierungspunkte aus vorherigen Schritten übrig haben, können Sie nun ein wenig jonglieren, um festzulegen, welche Vor- und Nachteile Ihr Held hat. Am Ende dieser Berechnung müssen Sie auf jeden Fall Ihr gesamtes GP-Konto aufgebraucht haben: Übrige Generierungspunkte verfallen, und umgekehrt ist es natürlich nicht möglich, mehr GP auszugeben, als auf dem Konto sind.

## Vorteile

| | |
|---|---|
| Adlig, Adlige Abstammung | 7 GP |
| Adlig, Adliges Erbe (erfordert *Adlige Abstammung*) | +6 GP |
| Adlig, Amtsadel | 5 GP |
| Affinität zu [Geistern, Elementaren, Dämonen] * | je 5 GP |
| Akademische Ausbildung (Gelehrter) | 7 GP |
| Akademische Ausbildung (Magier) M(Z) * | 25 GP |
| Akademische Ausbildung (Krieger) * | 20 GP |
| Altersresistenz | 3 GP |
| Astrale Regeneration I / II / III M(ZH) | 4 / 8 / 12 GP |
| Astralmacht M(ZHV) | je 1 GP für 1 AsP |
| Ausdauernd | je 1 GP für 2 AuP |
| Ausdauernder Zauberer M(ZHV) | 3 GP |
| Ausrüstungsvorteil | 1 GP pro SO × 2 Dukaten |
| Balance | 10 GP |
| Begabung für [Merkmal] M(ZH) | 8 / 12 / 16 GP je nach Merkmal |
| Begabung für [Ritual] M(ZHV) | 1 GP+, je nach Ritual |
| Begabung für einzelnes Kampf-/Körper-Talent[1)] | 6 GP |
| Begabung für einzelnes anderes Talent * | 4 GP |
| Begabung Talentgruppen Kampf/Körper[1)] | 30 GP |
| Begabung Talentgruppen Natur, Gesellschaft, Wissen, Handwerk | 20 GP |
| Begabung für Talentgruppe Sprachen | 10 GP |
| Begabung für Nahkampf-Talente | 20 GP |
| Begabung für Fernkampf-Talente | 15 GP |
| Begabung für [Zauber] M(ZH) | je 2 GP |
| Beidhändig | 12 GP |
| Beseelte Knochenkeule * | 1 / 2 / 3 GP pro LO-Punkt |
| Besonderer Besitz | 7 GP pro Stufe |
| Breitgefächerte Bildung | 7 GP + Professionskosten |
| Dämmerungssicht | 10 GP |
| Eidetisches Gedächtnis | 35 GP |
| Eigeboren M(Z) * | 20 GP |
| Eisenaffine Aura M(ZHV) | 7 GP |
| Eisern | 7 GP |
| Empathie (Gabe) | 30 GP |
| Entfernungssinn | 10 GP |
| Ererbte Knochenkeule M(H) * | 2 GP pro pAsP |
| Feenfreund | 7 GP |
| Feste Matrix M(ZH) | 5 GP |
| Flink | 10 GP |
| Gebildet | je 1 GP pro 40 AP |
| Gefahreninstinkt (Gabe) | 12 GP |
| Geräuschhexerei (Gabe) | 3 GP |
| Geweiht * | 10–18 GP |
| Glück | 12 GP |
| Glück im Spiel | 3 GP |
| Gut Aussehend | 5 GP |
| Guter Ruf * | 1–10 GP |
| Gutes Gedächtnis | 7 / 12 GP |
| Halbzauberer M(H)* | 10 GP |
| Herausragende Balance | 20 GP |
| Herausragende Eigenschaft * | mindestens 8 GP |
| Herausragender Sechster Sinn | 3 GP |
| Herausragender Sechster Sinn, Zauberer | 7 GP |
| Herausragender Sinn | 5 GP pro Sinn |
| Herausragendes Aussehen | 12 GP |
| Hitzeresistenz | 5 GP |
| Hohe Lebenskraft | je 2 GP pro LeP |
| Hohe Magieresistenz | je 2 GP pro Punkt MR |
| Immunität[2)] gegen einzelnes Gift | 5 GP |
| Immunität[2)] gegen Gift-Gruppe | 10 GP |
| Immunität[2)] gegen alle Gifte | 35 GP |
| Immunität[2)] gegen einzelne Krankheit | 3 GP |
| Immunität[2)] gegen Krankheiten | 10 GP |
| Innerer Kompass | 7 GP |
| Kälteresistenz | 5 GP |
| Kampfrausch | 15 GP |
| Koboldfreund | 10 GP |
| Kräfteschub (nach Eigenschaft) (Gabe) | 10 GP pro Eigenschaft |
| Linkshänder | 5 GP |
| Machtvoller Vertrauter M(Z) * | 5 GP |
| Magiegespür (Gabe) | 12 GP |
| Meisterhandwerk, Viertelzauberer M(V) | 1 GP pro Talent |
| Meisterhandwerk, Halbzauberer M(H) | 3 GP pro Talent |
| Meisterhandwerk, Vollzauberer M(Z) | 5 GP pro Talent |
| Nachtsicht * | 20 GP |
| Natürliche Waffen * | je 1 GP Grundkosten für echte TP sowie 1 GP pro zusätzlichem weiteren TP |
| Natürlicher Rüstungsschutz * | RS x 10 GP |
| Niedrige Schlechte Eigenschaft | variabel |
| Prophezeien (Gabe) | 12 GP |
| Resistenz gegen einzelnes Gift | 3 GP |
| Resistenz gegen Gift-Gruppe | 7 GP |
| Resistenz gegen alle Gifte | 3 GP |
| Resistenz gegen Krankheiten | 7 GP |
| Richtungssinn | 3 GP |
| Schlangenmensch | 25 GP |
| Schnelle Heilung I / II / III | 5 / 10 / 15 GP |

| | |
|---|---|
| Schutzgeist M(V) | 3 GP |
| Schwer zu verzaubern | –5 GP |
| Soziale Anpassungsfähigkeit | 7 GP |
| Talentschub (nach Talent) (Gabe) | 5 GP pro Talent |
| Tierempathie, Gruppe von Tieren (Gabe) | 15 GP |
| Tierempathie, allgemein (Gabe) | 30 GP |
| Tierfreund | 7 GP |
| Übernatürliche Begabung M(V) | je 1 GP pro Zauber |
| Unbeschwertes Zaubern M * | 7 GP |
| Verbindungen | ein Drittel SO des Bekannten in GP |
| Verhüllte Aura M(ZHV) | 3 GP |
| Veteran * | 3 GP + Professionskosten |
| Viertelzauberer, unentdeckt M(V) | 3 GP |
| Viertelzauberer, bekannt M(V) | 5 GP |
| Vollzauberer M(Z) * | 20 GP |
| Vom Schicksal begünstigt | 10 GP |
| Wesen der Nacht I / II / III M(ZHV) | 2 / 4 / 6 GP |
| Wohlklang | 10 GP |
| Wolfskind M(ZHV) * | 5 GP |
| Wolfskind, freiwillige Verwandlung M(ZHV) * | 15 GP |
| Zäher Hund | 10 GP |
| Zauberhaar M(ZHV) | 10 GP |
| Zeitgefühl | 3 GP |
| Zusätzliche Gliedmaßen * | GP je nach Gliedmaße |
| Zweistimmiger Gesang M(Z) * | 7 GP |
| Zwergennase (Gabe) | 12 GP |

## Nachteile

| | |
|---|---|
| Aberglaube SE | je –1 GP |
| Albino | –7 GP |
| Angst vor [...] SE | unterschiedliche Kosten |
| Animalische Magie M(ZH) | –1 GP pro Punkt |
| Arkanophobie SE | je –3 GP pro 2 Punkte |
| Arroganz SE | je –1 GP |
| Artefaktgebunden M(ZHV) * | –7 GP |
| Astraler Block, Voll- / Halbzauberer M(ZH) | –10 GP |
| Astraler Block, Viertelzauberer M(V) | –5 GP |
| Autoritätsgläubig SE | je –1 GP pro 2 Punkte |
| Behäbig | –5 GP |
| Blutdurst SE | je –1 GP für 2 Punkte |
| Blutrausch | –15 GP |
| Brünstigkeit SE | je –1 GP für 2 Punkte |
| Dunkelangst SE | je –2 GP pro Punkt |
| Einarmig / Gelähmter Arm | –15 GP / –7 GP |
| Einäugig | –5 GP |
| Einbeinig | –25 GP |
| Einbildungen | –5 GP |
| Eingeschränkte Elementarnähe M(H) * | –3 GP |
| Eingeschränkter Sinn | –5 GP pro Sinn |
| Einhändig | –10 GP |
| Eitelkeit SE | je –1 GP pro Punkt |
| Elfische Weltsicht * | –30 GP |
| Farbenblind | –5 GP |
| Feste Gewohnheit M(ZH) | –10 GP |
| Festgefügtes Denken M(ZH) | –1 GP pro Punkt |
| Fettleibig | –15 GP |
| Fluch der Finsternis I / II / III M(ZHV) | –2 / –4 / –6 GP |
| Geiz SE | je –1 GP für 2 Punkte |
| Gerechtigkeitswahn SE | je –1 GP für 2 Punkte |
| Gesucht I / II / III | –5 / –10 / –15 GP |
| Glasknochen | –7 GP |
| Goldgier SE | je –1 GP pro Punkt |
| Größenwahn SE | je –1 GP für 2 Punkte |
| Heimwehkrank * | –10 GP |
| Hitzeempfindlichkeit | –7 GP |
| Höhenangst SE | je –3 GP für 2 Punkte |
| Impulsiv | –5 GP |
| Jähzorn SE | je –3 GP für 2 Punkte |
| Kälteempfindlichkeit | –7 GP |
| Kältestarre * | –10 GP |
| Kein Vertrauter M(Z) * | –3 GP |
| Kristallgebunden M(Z) * | –10 GP |
| Kleinwüchsig | –5 GP |
| Körpergebundene Kraft M(ZHV) | –7 GP |
| Krankhafte Reinlichkeit SE | je –1 GP pro Punkt |
| Krankheitsanfällig | –7 GP |
| Kurzatmig | je –1 GP / 2 AsP |
| Lahm | –15 GP |
| Lästige Mindergeister M(ZHV) | –3 GP |
| Lichtempfindlich | –15 GP |
| Lichtscheu | –10 GP |
| Madas Fluch I / II / III M(ZH) | –1 / –2 / –3 GP |
| Medium * | –7 GP |
| Meeresangst SE | je –1 GP pro Punkt |
| Miserable Eigenschaft | –10 GP |
| Mondsüchtig | –3 GP |
| Moralkodex [Kirche] | –2 bis –5 GP je nach Kirche |
| Nachtblind | –10 GP |
| Nahrungsrestriktion | –5 GP |
| Neid SE | je –1 GP für 2 Punkte |
| Neugier SE | –1 GP pro Punkt |
| Niedrige Astralkraft | je –1 GP / AsP |
| Niedrige Lebenskraft | je –2 GP / LeP |
| Niedrige Magieresistenz | je –2 GP / Punkt MR |
| Pechmagnet | –10 GP |
| Platzangst SE | je –3 GP für 2 Punkte |
| Prinzipientreue | –3 bis –12 GP |
| Rachsucht SE | je –1 GP pro Punkt |
| Randgruppe * | –5 GP |
| Raubtiergeruch * | –5 GP |
| Raumangst SE | –5 GP für 2 Punkte |
| Rückschlag M(ZH) | –10 GP |
| Schlafstörungen I / II | –7 / –10 GP |
| Schlafwandler | –3 GP |
| Schlechte Regeneration | –10 GP |
| Schlechter Ruf | –1 bis –10 GP |
| Schneller Alterna | –3 GP |
| Schulden | –1 GP pro 100 D; min. –5 GP; max. –20 GP |
| Schwache Ausstrahlung M(ZH) | –1 GP pro Punkt |
| Schwacher Astralkörper M(ZH) | –7 GP |
| Schwanzlos * | –7 GP |
| Seffer Manich * | –7 GP |
| Selbstgespräche | –3 GP |
| Sensibler Geruchssinn SE * | je –3 GP für 2 Punkte |
| Sippenlosigkeit * | –5 GP |
| Sonnensucht SE * | –3 GP je 2 Punkte |
| Speisegebote | –5 GP |
| Spielsucht SE | je –1 GP pro Punkt |
| Sprachfehler | –10 GP |
| Sprachfehler, für Magier/Scharlatane | –15 GP |
| Spruchhemmung M(ZH) | –10 GP |
| Stigma | –1 bis –12 GP |
| Streitsucht SE | je –1 GP für 2 Punkte |
| Stubenhocker | –20 GP |

| | |
|---|---|
| Sucht | –GP je nach doppelter Stufe des Suchtmittels |
| Thesisgebunden M(ZH) | je –1 GP pro Zauberspruch |
| Tollpatsch | –10 GP |
| Totenangst SE | je –1 GP pro Punkt |
| Übler Geruch | –5 GP |
| Unangenehme Stimme | –1 GP |
| Unansehnlich | –5 GP |
| Unfähigkeit für [Merkmal] M(ZH) | –2 / 3 / 4 GP je nach Merkmal |
| Unfähigkeit Talentgruppe Sprachen/Schriften | –7 GP |
| Unfähigkeit Talentgruppen Kampf, Körper | je –15 GP |
| Unfähigkeit Talentgruppen Gesellschaft, Natur, Wissen, Handwerk | je –10 GP |
| Unfähigkeit Fernkampf-Talente | –5 GP |
| Unfähigkeit Nahkampf-Talente | –10 GP |
| Unfähigkeit [Kampf-/Körper-Talent][1] * | –2 GP |
| Unfähigkeit für [anderes Talent] * | –1 GP |
| Unfrei | –5 GP |
| Ungebildet | je –1 GP / 40 AP |
| Unstet | –25 GP |
| Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall M(ZHV) | –10 GP |
| Vergesslichkeit | –5 GP |
| Verpflichtungen | –12 GP |
| Verschwendungssucht SE | je –1 GP pro Punkt |
| Verwöhnt SE | je –1 GP pro Punkt |
| Vorurteile SE | idR je –1 GP pro 2 Punkte |
| Wahnvorstellungen | –10 GP |
| Wahrer Name M(ZHV) | –5 GP |
| Weltfremd (nach Themenkomplex) SE | je –1 GP |
| Widerwärtiges Aussehen | –15 GP |
| Wilde Magie M(ZH) | –7 GP |
| Zielschwierigkeiten M (ZH) | –7 GP |
| Zögerlicher Zauberer M (ZH) | –2 GP pro Punkt |
| Zwergenwuchs * | –7 GP |

1) mit Ausnahme von Schwimmen, Sich Verstecken, Singen, Tanzen, Zechen, die in diesem Zusammenhang jeweils als 'anderes Talent' gelten.
2) Eine vollständige Immunität (komplette Unempfänglichkeit oder Unempfindlichkeit) gegen einzelne Gifte oder Krankheiten gibt es nur in Verbindung mit der Rasse des Helden und ist dann jeweils dort aufgeführt. Der regeltechnische Begriff der Immunität wird hier zum Ausdruck einer besonders hohen Resistenz benutzt.

**Die oben benutzten Abkürzungen bedeuten Folgendes:** * = nur fest verbunden mit Rasse, Kultur oder Profession; M = Magischer Vorteil (dabei **Z** = für Vollzauberer, **H** = für Halbzauberer, **V** = für Viertelzauberer); **SE** = Schlechte Eigenschaft (siehe Seite 268)

## Schritt 6a: Erweitertes Wissen: Sonderfertigkeiten

Neben den Eigenschaften und den Talenten verfügt fast jeder Held über besonderes Wissen, das aus der langen Anwendung seiner Talente herrührt und das spezielle Tricks und Kniffe beinhaltet. Diese besonderen Tricks und Kniffe nennen wir *Sonderfertigkeiten* (als SF abgekürzt). Das 'Besondere' an ihnen ist, dass sie nicht schrittweise gesteigert werden, sondern dass man sie entweder beherrscht oder nicht. (Ausnahmen bestätigen hier die Regel.)

Bei der Generierung können die Sonderfertigkeiten nur durch den Einsatz von Start-AP (s.u.) erworben werden, nicht jedoch durch GP. Der Unterschied zu Vorteilen besteht hauptsächlich darin, dass Vorteile nur während der Heldengenerierung erworben werden können (auch hier bestätigen Ausnahmen die Regel, siehe Seite 245), Sonderfertigkeiten kann Ihr Held aber auch während des späteren Heldenlebens noch erhalten. Eine kurzgefasste Übersicht über die Sonderfertigkeiten finden Sie ab Seite 16, eine ausführliche Auflistung und Beschreibung ab Seite 275.

Sonderfertigkeiten, die Ihr Held über Kultur, Rasse oder Profession automatisch erhält, sind wie üblich schon in deren Kosten eingerechnet und müssen nicht noch einmal bezahlt werden. Beachten Sie, dass für manche Professionen, seltener auch für Kulturen und Rassen, bestimmte Sonderfertigkeiten billiger zu erwerben sind.

Sonderfertigkeiten sind für gewöhnlich an Startbedingungen geknüpft, die erfüllt sein müssen; üblicherweise bestimmte Eigenschafts- oder TaW-Schwellen oder aber die Kenntnis anderer Sonderfertigkeiten. Es ist durchaus möglich, eine Sonderfertigkeit zu erwerben, für die die Voraussetzungen noch nicht erfüllt sind. Im Spiel eingesetzt werden kann sie allerdings erst dann, wenn die Voraussetzungen vollständig gegeben sind. Dies gilt auch für automatisch erworbene Sonderfertigkeiten.



### Doppelt vergebene Sonderfertigkeiten

Auch bei den fest mit Rasse, Kultur und Profession verbundenen Sonderfertigkeiten kann es bisweilen vorkommen, dass ein Held oder eine Heldin dieselbe Sonderfertigkeit mehrfach erhält. Für diese Fälle gilt:

Mehrfache *Ortskenntnis* bezieht sich auf mehrere, unterschiedliche Orte. (Eine Botenreiterin aus einer Mittelländischen Stadt kennt vermutlich ihre Heimatstadt und eine typische Strecke, auf der sie verkehrt; eine Einbrecherin dagegen vermutlich mehrere Viertel einer größeren Stadt.) Mehrfache *Geländekunden* bezeichnen immer unterschiedliche Geländetypen, mehrfache *Kulturkunden* immer unterschiedliche Kulturen.

Jede andere doppelt vergebene Sonderfertigkeit wird einmal angerechnet; anstatt der zweiten Vergabe muss eine andere, möglichst passende und gleichwertige Sonderfertigkeit gewählt werden; im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob eine gewählte SF passend ist.

Wird eine Sonderfertigkeit einmal automatisch und einmal verbilligt vergeben, erhält der Held die SF automatisch. Die Verbilligung geht auf eine passende, gleichwertige Sonderfertigkeit über; im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob eine gewählte SF passend ist.

Wird eine Sonderfertigkeit zweimal verbilligt vergeben, wird diese Verbilligung zweimal angerechnet. Die SF kann also zu einem Viertel des AP-Preises erworben werden.

## Sonderfertigkeiten

### Allgemeine

| | |
|---|---|
| Akklimatisierung (Hitze/Kälte) | je 150 AP |
| Berufsgeheimnis | 100 AP |
| Fälscher | 100 AP |
| Geländekunde | 150 AP für das erste Gelände, jedes zusätzliche Gelände je 100 AP |
| Kulturkunde | 0 AP für eigene Kultur; 150 AP für jede weitere |
| Meister der Improvisation | 200 AP |
| Nandusgefälliges Wissen | 200 AP |
| Ortskenntnis | 150 AP für erste Ortskenntnis, 100 AP für alle folgenden |
| Rosstäuscher | 100 AP |
| Standfest | 200 AP |
| Talentspezialisierung | 20 AP mal Aktivierungsfaktor für die erste, 40 AP mal Aktivierungsfaktor für die zweite etc. |

### Kampf

| | |
|---|---|
| Aufmerksamkeit | 200 AP |
| Ausfall | 200 AP |
| Ausweichen I | 300 AP |
| Ausweichen II | 200 AP |
| Ausweichen III | 200 AP |
| Befreiungsschlag | 100 AP |
| Beidhändiger Kampf I | 100 AP |
| Beidhändiger Kampf II | 400 AP |
| Berittener Schütze | 200 AP |
| Betäubungsschlag | 200 AP |
| Binden | 200 AP |
| Blindkampf * | 200 AP |
| Defensiver Kampfstil | 100 AP |
| Doppelangriff | 100 AP |
| Eisenhagel | 150 AP |
| Entwaffnen | 200 AP |
| Festnageln | 200 AP |
| Finte | 200 AP |
| Formation | 100 AP |
| Gegenhalten | 200 AP |
| Geschützmeister | 100 AP |
| Gezielter Stich | 100 AP |
| Halbschwert | 150 AP |
| Hammerschlag | 200 AP |
| Improvisierte Waffen | 100 AP |
| Kampf im Wasser | 100 AP |
| Kampfgespür | 300 AP |
| Kampfreflexe | 300 AP |
| Klingensturm | 100 AP |
| Klingentänzer | 400 AP |
| Klingenwand | 100 AP |
| Kriegsreiterei | 300 AP |
| Linkhand | 300 AP |
| Meisterliches Entwaffnen | 100 AP |
| Meisterparade | 200 AP |
| Meisterschütze | 300 AP |
| Niederwerfen | 100 AP |
| Parierwaffen I | 200 AP |
| Parierwaffen II | 200 AP |
| Reiterkampf | 200 AP |
| Rüstungsgewöhnung I | 150 AP |
| Rüstungsgewöhnung II | 300 AP |
| Rüstungsgewöhnung III | 450 AP |
| Scharfschütze | 300 AP |
| Schildkampf I | 200 AP |
| Schildkampf II | 200 AP |
| Schildspalter | 100 AP |
| Schnellladen (Bogen oder Armbrust) | 200 AP |
| Schnellziehen | 200 AP |
| Spießgespann | 100 AP |
| Sturmangriff | 100 AP |
| Tod von links | 100 AP |
| Todesstoß | 200 AP |
| Turnierreiterei | 100 AP |
| Umreißen | 100 AP |
| Unterwasserkampf | 200 AP |
| Waffe zerbrechen | 200 AP |
| Waffenmeister (Waffe) | 400 AP |
| Waffenmeister (Schild) | 400 AP |
| Waffenloses Manöver | je nach Manöver |
| Waffenlose Kampftechnik: Bornländisch | 100 AP |
| Waffenlose Kampftechnik: Gladiatorenstil | 150 AP |
| Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust | 150 AP |
| Waffenlose Kampftechnik: Hruruzat | 200 AP |
| Waffenlose Kampftechnik: Mercenario | 200 AP |
| Waffenlose Kampftechnik: Unauer Schule | 150 AP |
| Waffenspezialisierung | 20 AP mal Aktivierungsfaktor für die erste, 40 AP mal Aktivierungsfaktor für die zweite in diesem Talent etc. |
| Windmühle | 200 AP |
| Wuchtschlag | 200 AP |

### Magische

| | |
|---|---|
| Apport M(Z) OR * | 200 AP |
| Astrale Meditation M(ZH) | 100 AP |
| Aura verhüllen M(ZHV) | 200 AP |
| Aurapanzer | 500 AP |
| Bannschwert M(Z) OR * | 200 AP |
| Blutmagie M(ZHV) | 200 AP |
| Chimärenmeister M(Z) | 250 AP |
| Dämonenbindung I M(ZH) | 150 AP |
| Dämonenbindung II M(ZH) | 250 AP |
| Druidenrache M(Z) | 100 AP |
| Druidische Dolchrituale M(Z) OR * | je nach Ritual |
| Druidische Herrschaftsrituale M(Z) Rituale * | je nach Ritual |
| Eiserner Wille I / II | 200 AP / 300 AP |
| Elementarharmonisierte Aura M(ZH) | 700 AP |
| Elfenlieder M(Z) Rituale * | je nach Elfenlied |
| Exorzist M(ZHV) G | 200 AP |
| Fernzauberei M(ZH) | 100 AP |
| Form der Formlosigkeit M(ZH) | 150 AP |
| Geber der Gestalt M(Z) | 100 AP |
| Gedankenschutz | 250 AP |
| Gefäß der Sterne M(ZH) | 100 AP |
| Geodenrituale M(V) Rituale * | je nach Ritual |
| Golembauer M(Z) | 250 AP |
| Große Meditation M(Z) | Erlernen 100 AP; Durchführung 400 AP |
| Hexenflüche M(V) Rituale * | je nach Hexenfluch |
| Höhere Dämonenbindung M(Z) | 250 AP |
| Hypervehemenz M(Z) | 300 AP |
| Invocatio Integra M(ZHV) | 200 AP |
| Keulenrituale M(V) OR * | je nach Keulenritual; s.o. |
| Konzentrationsstärke M(ZH) | 100 AP |
| Kraftkontrolle M(ZHV) | 300 AP |
| Kraftlinienmagie I M (ZHV) | 50 AP |

| | |
|---|---|
| Kraftlinienmagie II M(ZH) | 400 AP |
| Kraftspeicher M(ZH) | 150 AP |
| Kristallomantische Rituale M(Z) OR * | je nach Ritual |
| Kugelzauber M(ZH) OR * | je nach Kugelzauber |
| Lockeres Zaubern M(Z) * | 200 AP |
| Matrixgeber M(Z) | 200 AP |
| Matrixkontrolle M(ZH) | 300 AP |
| Matrixregeneration I M(ZHV) | 200 AP |
| Matrixregeneration II M(Z) | 500 AP |
| Matrixverständnis M(ZH) | 250 AP |
| Meisterliche Regeneration M(Z) | 200 AP |
| Meisterliche Zauberkontrolle I M(ZH) | 200 AP |
| Meisterliche Zauberkontrolle II M(ZH) | 300 AP |
| Merkmalskenntnis M(ZH) | 100/200/300 AP, je nach Merkmal |
| Nekromant M(ZH) | 250 AP |
| Odûns Gaben M(H) Rituale * | je nach Gabe |
| Ottagaldr, Zauberer M(ZHV) | 200 AP |
| Ottagaldr, Nichtzauberer | 50 AP |
| Regeneration I M(ZHV) | 100 AP |
| Regeneration II M(ZH) | 100 AP |
| Repräsentation, eigene M(ZH) | 0 AP |
| Repräsentation, fremde M(ZH) | (2.000 AP) |
| Ritualkenntnis [eigene Tradition] M(ZHV) | nach Spalte D/E der SKT |
| Ritualkenntnis [fremde Tradition] M(ZHV) | 250 AP Aktivierung; nach Spalte G der SKT |
| Runenkunde M(ZHV) | 200 AP |
| Satasandra eigene / fremde Sippe M(Z) * | 0 AP / 200 AP |
| Schalenzauber M(ZH) OR * | je nach Schalenzauber |
| Schamanistische Rituale M(Z) * | 50 AP mal Grad des Rituals |
| Schlangenring-Zauber M(Z) OR * | je nach Ritual |
| Schuppenbeutel M(Z) OR * | je nach Ritual |
| Semipermanenz I M(Z) | 200 AP |
| Semipermanenz II M(Z) | 300 AP |
| Signaturkenntnis M(Z) | 200 AP |
| Simultanzaubern M(ZH) | 150 AP |
| Stabzauber M(Z) OR * | je nach Stabzauber |
| Stapeleffekt M(Z) | 200 AP |
| Tanz der Mada | 50 AP |
| Tierischer Begleiter M(Z) * | 100 AP (erstes Tier) 200 AP je weiteres Tier |
| Traumgänger | 150 AP |
| Trommelzauber M(V) Rituale * | je nach Trommelzauber |
| Verbotene Pforten M(ZH) | 100 AP |
| Vertrautenbindung M(Z) * | 100 AP (Erlernen); zum Binden AP nach Tierart / Fähigkeiten |
| Vielfache Ladungen M(ZH) | 75 AP |
| Zauber bereithalten M(ZH) | 300 AP |
| Zauberkontrolle M(ZH) | 50 AP |
| Zauberroutine M(ZH) | 100 AP |
| Zauber unterbrechen M(Z) | 300 AP |
| Zauber vereinigen M(ZH) | 100 AP |
| Zauberspezialisierung M(ZH) | 20/40/60/80 AP mal Akt.-Faktor |
| Zaubertänze M(H) Rituale * | je nach Tanz |
| Zauberzeichen M(ZHV) | 200 AP |
| Zibilja-Rituale M(H) Rituale * | je nach Ritual |

**Geweihte**

| | |
|---|---|
| Akoluth | 50 AP |
| Aura der Heiligkeit G | 250 AP |
| Karmalqueste G | Erlernen 50 AP; Durchführung 300 / 250 AP |
| Kontakt zum Großen Geist * | (700 AP) |
| Liturgiekenntnis [Kirche] G | nach Spalte F der SKT |
| Liturgien G | 50 AP mal Grad der Liturgie |
| Ritualkenntnis [eigene Schamanentradition] * | Spalte E der SKT |
| Ritualkenntnis [fremden Schamanentradition] * | 250 AP Aktivierungskosten; steigern nach Spalte G der SKT |
| Spätweihe [alveranische Gottheit] | 1.000 / 1.500 / 2.000 AP |
| Spätweihe [nicht-alveranische Gottheit] | 700 / 1.000 / 1.500 AP |

Die oben benutzten Abkürzungen bedeuten Folgendes: * = nur fest verbunden mit bestimmten Kulturen oder Professionen; G = Sonderfertigkeit für Geweihte; M = Magische Sonderfertigkeit (dabei Z = für Vollzauberer, H = für Halbzauberer, V = für Viertelzauberer); OR = Objektritual; Rituale = eine Gruppe ähnlicher, ritueller SF

## Schritt 7: Was kann ich und was nicht? – Start-AP und Talentwerte

Nachdem jetzt der Rahmen des Helden recht detailliert abgesteckt ist, kommt ein weiterer wichtiger Punkt hinzu, der seine Persönlichkeit prägt. Es geht sozusagen darum, 'Fleisch auf die Knochen' zu bringen. Dazu müssen Sie nun alle Talente, die bei der von Ihnen gewählten Rasse, Kultur und Profession genannt sind, sammeln: Dies sind die Fertigkeiten, die Ihr Held im Laufe seiner Jugend auf jeden Fall gelernt hat, und die Zahl, die jeweils bei den Talenten stehen, sind der TaW dieses Talents. Wenn ein Talent in unterschiedlichen Kategorien (z.B. bei Kultur und bei Profession) auftaucht, dann können Sie die genannten Werte natürlich addieren. Außerdem verfügt jeder Held über die sogenannten Basistalente, die – wenn nichts anderes gesagt ist – einen Anfangswert von 0 haben. Dies sind die Talente *Dolche, Hiebwaffen, Raufen, Ringen, Säbel, Wurfmesser, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Singen, Sinnenschärfe, Tanzen, Zechen, Menschenkenntnis, Überreden, Fährtensuchen, Orientierung, Wildnisleben, Götterkulte, Rechnen, Sagen/Legenden, Sprachen Kennen [Muttersprache] (auf einem Wert von KL–2), Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache], Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen* und *Schneidern*.

(Achtung: Gerade bei Alternativmöglichkeiten kann es vorkommen, dass Talente in falschen Kategorien eingeordnet wurden. Wenn also beispielsweise bei den Körperlichen Talenten des Jägers Athletik *oder* Reiten *oder* Boote Fahren +2 steht, dann gehört das Handwerkstalent *Boote Fahren* hier eigentlich nicht hin. Lassen Sie sich dadurch nicht irritieren. Wenn Sie sich für *Boote Fahren* entscheiden, dann schreiben Sie es auf Ihrem Heldenbogen dorthin, wo es hingehört: eben unter die Handwerkstalente.)

Für magisch begabte Charaktere ergänzen Sie diese Liste nun um die Zauber, die bei der Profession Ihres Helden genannt sind (bei Elfen auch in der Beschreibung der Kultur). Wenn Sie sich für eine Profession entschieden haben, die keine Zauber beherrscht, sondern nur magische Rituale (bzw. Tänze), dann können Sie diesen Abschnitt überspringen und direkt bei der Berechnung der Start-Abenteuerpunkte fortfahren.

Wie bei den Talenten ist auch jedem Zauber ein Wert zugeordnet, der hier 'ZfW' (Zauberfertigkeitswert) genannt wird und die gleiche Bedeutung hat wie der TaW bei den Talenten: Er sagt aus, wie gut ein Held den jeweiligen Zauber beherrscht. Markieren Sie darüber hinaus alle *Hauszauber*, denn diese können Sie sowohl bei der Generierung als auch im späteren Heldenleben leichter (sprich: billiger) verbessern.

Denken Sie schlussendlich auch an eventuelle 'Gaben' (wie *Zwergennase* oder *Gefahreninstinkt*) sowie an Ritualkenntnisse (für Zauberer) und Liturgiekenntnisse (für Geweihte), die ab jetzt auch als Talente behandelt werden. Wenn bei den Professionen oder der Beschreibung der Gabe nichts anderes vermerkt ist, haben diese einen Startwert von 3; für die Ritualkenntnisse der eigenen Tradition gilt die Steigerungskategorie E (Ausnahme: Alchimisten zahlen für ihre RK nach Kategorie D), für Liturgiekenntnisse, Gaben und Übernatürliche Begabungen die Steigerungskategorie F (zu den Steigerungskategorien s.u.).

### Start-AP

Nun haben Sie einen Überblick, welche Fertigkeiten der Held dank seiner Herkunft und Vorgeschichte bislang erworben hat. Diese Grundausstattung können Sie nun Ihren individuellen Vorstellungen angleichen und somit Ihrem Helden eine unverwechselbare Persönlichkeit verleihen. Hierzu erhalten Sie bereits jetzt Ihre ersten **Abenteuerpunkte**, mit denen Sie die oben genannten Fertigkeiten noch weiter steigern können. Hierfür gelten im Endeffekt dieselben Steigerungsregeln wie im späteren Heldenleben (siehe **Basis 196ff.** bzw. im Band **Wege des Schwerts**).

**Um festzustellen, wie viele Abenteuerpunkte Sie zur Verfügung haben, addieren Sie die Klugheit und die Intuition Ihres Helden und multiplizieren Sie die Summe mit 20. Das Ergebnis sind die Abenteuerpunkte, die Ihnen jetzt zur Verfügung stehen.**

Wenn Ihr Held über den Vorteil *Gebildet* verfügt, darf er die daraus resultierenden Abenteuerpunkte zu den eben errechneten hinzuaddieren; besitzt er den Nachteil *Ungebildet*, muss er den entsprechenden AP-Malus von der oben errechneten AP-Anzahl abziehen.

Diese Abenteuerpunkte können Sie für den Erwerb und die Steigerung von Talenten und Zaubern, für das Steigern von Gaben, Übernatürlichen Begabungen, Liturgie- und Ritualkenntnissen sowie für den Erwerb von Sonderfertigkeiten einsetzen. Wie Sie diese Punkte ausgeben, ist vollkommen Ihrer Entscheidung überlassen. Nicht erlaubt ist jedoch der Kauf von Lebens-, Ausdauer- und Astralpunkten sowie zusätzlicher Magieresistenz.

### Die erste Talentsteigerung

Die Abenteuerpunkte-Kosten für die Steigerung von Talenten, Zaubern, Gaben, Übernatürlichen Begabungen, Liturgie- und Ritualkenntnissen berechnen sich je nach Art des Talents (Zaubers ...) und nach dem Wert, den Sie erreichen wollen. Schauen Sie dazu in der nebenstehenden Tabelle der Talentkosten nach. Für die meisten Talente gilt hierbei die Spalte **B** in der Tabelle, für Sprachen und Schriften die Spalte **A** und für Körperliche Talente die Spalte **D**. Waffentalente sind unterschiedlich teuer, für sie gelten die Spalten **C**, **D** oder **E** (siehe unten).

Jede Steigerung um eine Stufe (einen Punkt) muss einzeln bezahlt werden. *Wenn Sie also beispielsweise das Naturtalent* Fährtensuchen *von 3 auf 5 steigern wollen, kostet das 8 Punkte für die Steigerung auf 4, und weitere 11 Punkte, um den Wert 5 zu erreichen, zusammen also 19 AP.* Beachten Sie, dass kein Talent höher gesteigert werden darf als der höchste in der Probe benutzte Eigenschaftswert +3 (hat der Held eine Begabung für dieses Talent, bis zum höchsten Eigenschaftswert +5). Als verwendete Eigenschaften bei Nahkampf-Talenten gelten GE und KK, bei Fernkampf-Talenten FF, GE und KK. Eine weitere Steigerungsbeschränkung existiert nicht, aber es ist wenig sinnvoll (und nur in Maßen realistisch), alle Start-AP in ein oder zwei Talente zu investieren.

### Tabelle der Talentkosten

| Wert | A+ | A | B | C | D | E | F |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Aktivierung | 1 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 8 |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 14 |
| 2 | 1 | 2 | 4 | 6 | 7 | 9 | 22 |
| 3 | 1 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 32 |
| 4 | 2 | 4 | 8 | 13 | 17 | 21 | 41 |
| 5 | 4 | 6 | 11 | 17 | 22 | 28 | 48 |
| 6 | 5 | 7 | 14 | 21 | 27 | 34 | 55 |
| 7 | 6 | 8 | 17 | 25 | 33 | 41 | 65 |
| 8 | 8 | 10 | 19 | 29 | 39 | 48 | 70 |
| 9 | 9 | 11 | 22 | 34 | 45 | 55 | 80 |
| 10 | 11 | 13 | 25 | 38 | 50 | 65 | 85 |
| 11 | 12 | 14 | 28 | 43 | 55 | 70 | 95 |
| 12 | 14 | 16 | 32 | 47 | 65 | 80 | 105 |
| 13 | 15 | 17 | 35 | 51 | 70 | 85 | 120 |
| 14 | 17 | 19 | 38 | 55 | 75 | 95 | 130 |
| 15 | 19 | 21 | 41 | 60 | 85 | 105 | 140 |
| 16 | 20 | 22 | 45 | 65 | 90 | 110 | 155 |
| 17 | 22 | 24 | 48 | 70 | 95 | 120 | 165 |
| 18 | 24 | 26 | 51 | 75 | 105 | 130 | 180 |
| 19 | 25 | 27 | 55 | 80 | 110 | 135 | 195 |
| 20 | 27 | 29 | 58 | 85 | 115 | 145 | 210 |

**A+:** Sprachen, wenn *Begabung Sprachen* als Vorteil gewählt; durch Merkmalskenntnisse, Hauszauber oder Begabungen erleichtert erlernbare Zauber der Steigerungsschwierigkeit A.

**A:** Sprachen und Schriften; bestimmte Zauber

**B:** Gesellschaftliche Talente; Naturtalente; Wissenstalente; Handwerkliche Talente; bestimmte Zauber

**C:** Waffentalente: Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspeere; bestimmte Zauber

**D:** Körperliche Talente; Waffentalente: Dolche, Hiebwaffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihand-Hiebwaffen; bestimmte Zauber

**E:** Waffentalente: Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Lanzenreiten, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel; bestimmte Zauber; Ritualkenntnis

**F:** Gaben; E-Talente bei entsprechender Unfähigkeit; bestimmte Zauber; Übernatürliche Begabungen; Liturgiekenntnis

Allgemein ist zu beachten, dass der Vorteil *Begabung* das Erlernen eines Talents/einer Talentgruppe um eine Spalte erleichtert. Der Nachteil *Unfähigkeit* erschwert (verteuert) das Erlernen um eine Spalte.

### Talentwerte in Aventurien

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

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

Es ist natürlich auch möglich, Talente zu steigern, über die Ihr Held bisher noch gar nicht verfügt – dafür müssen Sie diese Talente allerdings auch erst 'aktivieren'. Die Kosten für eine solche Aktivierung können Sie ebenfalls der Tabelle entnehmen, und damit erwerben Sie überhaupt erst das Recht, dieses Talent auf Ihren Heldenbogen zu schreiben, und zwar mit einem Talentwert von 0. Anschließend können Sie ein aktiviertes Talent natürlich normal weitersteigern. Aber: Es ist nicht erlaubt, bei der Heldengenerierung mehr als 5 Talente zu aktivieren (8, falls Ihr Held einen der Vorteile *Breitgefächerte Bildung* oder *Veteran* besitzt).

Auf Talente, die Sie nicht aktiviert haben, die keine Basistalente sind und nicht bei Rasse, Kultur oder Profession mit einem positiven Wert genannt sind, dürfen Sie im Spiel keine Proben ablegen. (Unter Umständen dürfen Sie stattdessen auf die Verwendung anderer Talente ausweichen; wie dies gehandhabt wird, finden Sie in Basis 112 und im Band Wege des Schwerts.)

Sollte ein Talent sogar einen negativen Wert aufweisen (ja, auch das kommt vor), dann müssen für jeden Punkt unter 0 ebenfalls jeweils die Aktivierungskosten in das Talent gesteckt werden, um es endlich in einen positiven Bereich zu bekommen. *Wenn Sie beispielsweise einen Zwerg spielen, der im Körperlichen Talent* Akrobatik *den TaW –3 hat, müssen Sie jeweils 4 Abenteuerpunkte bezahlen, um den Talentwert auf –2, –1 und 0 zu steigern. Damit erwerben Sie das Recht, das Talent zu aktivieren, was noch einmal 4 Punkte kostet. Erst wenn Sie die vollständige Summe von 16 Punkten investiert haben, gilt* Akrobatik *als aktiviert, so dass Sie nun auch normal weitersteigern und Proben auf dieses Talent ablegen dürfen. Auf das Talent* Schwimmen, *in dem der Zwerg ebenfalls den TaW –3 hat, können Sie auch Proben ablegen, ohne es zu aktivieren oder zu steigern, denn es ist ein Basistalent.*

### Steigern von Zaubern

Im Prinzip funktioniert die Steigerung von Zaubern genau so, wie Sie es oben für die Talente gesehen haben. Es sind jedoch einige besondere Randbedingungen zu beachten.

Um die Steigerungsspalte zu ermitteln, die Sie für den einzelnen Zauber konsultieren müssen, ist es wichtig zu wissen, welche *Komplexität* ein Spruch hat, welche *Merkmale* der Zauber aufweist, in welcher *Repräsentation* er vorliegt und ob er ein *Hauszauber* ist oder nicht. Die Komplexität, Merkmale und Repräsentationen von Zaubern finden Sie in der Liste im Anhang ab Seite 318. Gehen Sie zunächst von der Komplexität des Zaubers als Steigerungsschwierigkeit aus.

Jeder *Hauszauber* (bei den Professionen entsprechend vermerkt) ist um eine Spalte leichter zu erlernen, gehen Sie also in der Tabelle um eine Spalte nach links (aus Komplexität C wird also B, aus F wird E etc.).

Wenn Ihr Held als Sonderfertigkeit eine *Merkmalskenntnis* hat, dann müssen Sie nun vergleichen, welche Zauber über dieses Merkmal verfügen. Bei denjenigen, bei denen das der Fall ist, können Sie wiederum um eine Spalte nach links rücken. (Bei mehreren zutreffenden Merkmalskenntnissen kann ein Zauber auch mehrfach verschoben werden.) Weiterhin sollten Sie auch noch beachten, ob Ihr Held über den Vorteil *Begabung für [Merkmal]* bzw. den entsprechenden Nachteil *Unfähigkeit für [Merkmal]* verfügt, was eine weitere Spaltenverschiebung nach links bzw. rechts zur Folge haben kann.

Zauber, die der Held in einer *Repräsentation* lernen will, von der er keine Repräsentationskenntnisse hat, sind um 2 Spalten schwieriger zu steigern. Ausnahmen hierzu bilden die Professionen des Scharlatans (siehe Seite 201) bzw. des Schelms (Seite 203). Ob ein Zauber nicht in der eigenen Repräsentation vorliegt, aber trotzdem gelehrt wird, ist jeweils bei der Aufzählung der Zauber in der Professionsbeschreibung vermerkt.

Alle diese Verschiebungen sind kumulativ, und die wirkliche Steigerungsspalte ergibt sich erst aus der Summe aller Veränderungen. Eine Erleichterung jenseits von Spalte A (egal, um wie viele Spalten) bedeutet, dass die Spalte A+ verwendet wird. Eine Erschwerung über Spalte H hinaus ist nicht möglich, hier gilt immer Spalte H.

Kein Zauber darf höher gesteigert werden als der höchste in der Probe benutzte Eigenschaftswert +3, es sei denn, der Held ist in diesem Zauber *begabt*; in diesem Fall gilt die höchste Eigenschaft +5. Zauber, die *nicht in der eigenen Repräsentation vorliegen*, haben als Höchstwert sogar den *niedrigsten* der drei beteiligten Eigenschaftswerte.

Sie können auch Ihrem Helden bislang unbekannte Zauber aktivieren. Es ist jedoch nicht erlaubt, bei der Heldengenerierung mehr als 10 Zauber (für Vollzauberer; Halbzauberer nur maximal 5) auf diese Weise zu aktivieren. Welche Zauber Sie in diesem Schritt aktivieren können, ist bei den jeweiligen Professionen unter *Bekannte Zauberfertigkeiten* angegeben. In Absprache mit dem Meister können auch seltenere Zauber aktiviert werden.

### Steigern von Gaben, Übernatürlichen Begabungen, Ritual- und Liturgiekenntnissen

Auch diese Steigerungen funktionieren nach der oben angegebenen Methode. Bei allen genannten Fertigkeiten gilt als Höchstwert die höchste an einer Probe beteiligte Eigenschaft +3 (bei den Ritualkenntnissen die Leiteigenschaft +3). Alle genannten Fertigkeiten starten mit einem Wert von 3, wenn sie nicht durch die Profession Boni erhalten haben. Für die Ritualkenntnisse der eigenen Tradition gilt die Steigerungskategorie E (Ausnahme: Alchimisten zahlen für ihre RK nach Kategorie D), für Liturgiekenntnisse, Gaben und Übernatürliche Begabungen die Steigerungskategorie F. (Zu den Steigerungskategorien s.o.). Es können zu diesem Zeitpunkt über die durch Kultur und Professionen vergebenen hinaus keine der genannten Fertigkeiten neu erworben (aktiviert) werden; es ist nicht möglich, jetzt schon eine Ritualkenntnis einer fremden Tradition zu erwerben.

### Sonderfertigkeiten

Es ist ebenfalls möglich, allgemeine, Kampf-, magische und klerikale Sonderfertigkeiten zu erwerben, wenn Ihnen das für Ihren Helden angebracht erscheint. Speziell der Erwerb verbilligter Sonderfertigkeiten kann hier sinnvoll sein. Die AP-Kosten für Sonderfertigkeiten finden Sie auf Seite 16. Verbilligungen durch bereits bestehende Kenntnisse (aus der Profession, durch Vorteile, evtl. andere Sonderfertigkeiten) dürfen angewendet werden.

## Schritt 7a: Alter des 'Junghelden'

Anhand des bislang bestimmten Vorlebens Ihres Helden können Sie nun bestimmen, in welchem Alter er ins Abenteuer auszieht. Der Grundwert ist abhängig von seiner Rasse (selten auch von der Kultur) und seiner erlernten Profession. Der unten stehenden Tabelle können Sie einen Altersbereich entnehmen, in dem die entsprechenden Helden in der Regel ihre Heimat verlassen. Sie können es aber auch dem

| | | |
|---|---|---|
| Mittelländer, Tulamiden, Thorwaler, Norbarden, Halbelfen | 16–18 Jahre | 15+W3 Jahre |
| Nivesen, Trollzacker, Waldmenschen, Utulus | 15–17 Jahre | 14+W3 Jahre |
| Zwerge | 36–41 Jahre | 35+W6 Jahre |
| Orks | 13–15 Jahre | 12+W3 Jahre |
| Halborks | 14–16 Jahre | 13+W3 Jahre |
| Goblins | 11–13 Jahre | 10+W3 Jahre |
| Achaz | 21–23 Jahre | 20+W3 Jahre |
| Elfen | 26–45 Jahre | 25+W20 Jahre |



Zufall überlassen und einen Würfel über das genaue Alter entscheiden lassen. Auf Spielwerte hat das Anfangsalter des Helden jedoch zunächst einmal keine weiteren Auswirkungen.

Dazu kommen 3 weitere Jahre für eine als *zeitaufwendig* genannte Profession, 5 Jahre für den Vorteil *Veteran* (siehe Seite 257), 6 Jahre für den Vorteil *Breitgefächerte Bildung* (Seite 249) und je ein halbes Jahr pro GP, der in den Vorteil *Gebildet* (Seite 251) investiert wurde. Elfische Professionen sind bereits ins Start-Alter der Elfen eingerechnet; Wanderer (Seite 166) starten 6 Jahre später.

Sie können natürlich auch einen älteren Helden spielen (siehe hierzu das Kapitel zu 'exotischen' Helden ab Seite 297); jüngere Helden – will heißen: Kinder – sind jedoch nur im Rahmen einer besonders vom Meister geplanten Kampagne empfehlenswert; ansonsten wollen wir Ihnen davon abraten.

## Schritt 8: Etwas Rechenarbeit – die abgeleiteten Grundwerte

Neben den Eigenschaften und den Talenten gibt es noch einige wenige weitere Werte, die für den Helden (oder natürlich eher: für den Spieler) von Interesse sind – im Falle der Lebensenergie sogar von 'vitalem' Interesse – und die sich aus den Grundwerten ableiten. Wie immer gilt bei diesen Werten, dass beim Teilen stets echt gerundet wird. Ein Wert von z.B. 7,1 bis 7,4 wird also zu einer 7, ein Wert von 7,5 bis 7,9 zu einer 8.

### Lebensenergie, Ausdauer und Wundschwelle

Die **Lebensenergie (LE)** gibt an, wie viele Verletzungen ein Held erhalten kann, ehe er tot zusammenbricht – es ist leicht, Lebenspunkte zu verlieren (durch Kampf, Stürze, Feuer, Ertrinken, Gift, Krankheit ...), aber deutlich schwieriger, sie zurückzubekommen (mit Hilfe von *Heilkunde*-Talenten, Heilzauberei, Tränken oder einfach einer längeren Genesungszeit).

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

Beide Werte sind von der Konstitution (KO) des Helden abhängig, wobei bei der Lebensenergie die 'Muskelmasse' (Körperkraft, KK) noch in die Rechnung eingeht, bei der Ausdauer die Willenskraft (also der MU-Wert) und die Beweglichkeit (die GE).

Die **Wundschwelle** ist fast ausschließlich von der Konstitution abhängig. Sie gibt zum einen an, ab wie vielen in einem einzigen Schlag erlittenen Schadenspunkten ein Held eine Wunde erleidet, zum anderen bestimmt sie, wie viele Wunden ein Held erleiden kann, ohne kampfunfähig zusammenzubrechen.

**Lebensenergie (LE):** (KO+KO+KK)/2
+ Modifikation nach Rasse, Kultur und/oder Profession
+/– eventuelle Vor-/Nachteile *Hohe Lebenskraft* bzw. *Niedrige Lebenskraft*

**Ausdauer (AU):** (MU+KO+GE)/2
+ Modifikation nach Rasse, Kultur und/oder Profession
+/– eventuelle Vor-/Nachteile *Ausdauernd* bzw. *Kurzatmig*

**Wundschwelle:** KO/2
+/– eventuelle Vor-/Nachteile *Eisern* bzw. *Glasknochen*

### Astralenergie

Magisch begabte Lebewesen verfügen über einen weiteren Wert: Die **Astralenergie (AE**, zusammengesetzt aus einzelnen Astralpunkten, AsP) besagt, wie viel Magie der betreffende Held wirken kann, bevor sein Potential ausgeschöpft ist und er erst einmal eine Pause beim Zaubern einlegen muss. Der Startwert wird nach der unten stehenden Formel berechnet.

**Astralenergie (AE):** (MU+IN+CH)/2
+ Modifikator für die Vorteile *Voll-, Halb-* oder *Viertelzauberer*
+/– eventuelle Vor-/Nachteile *Astralmacht* bzw. *Niedrige Astralenergie*

### Karmaenergie

Durch die Priesterweihe erhält ein Held **Karmaenergie (KE)**; ein Maß für die spirituelle Macht des Helden. Seine Gottheit schenkt ihm die Gabe, Karmaenergie aufzunehmen und in Ritualen (*Mirakel* und *Liturgien*) einzusetzen. Sinkt die KE auf 0, ist dies nicht dramatisch, doch kann der Held sie nicht einfach zurückerlangen. Dazu muss er sich auf das Wesen seine Gottheit konzentrieren und meditieren, so dass er aus dem 'Karma-Vorrat' seiner Gottheit neue Energie erhält. Als einziger der hier besprochenen Werte wird die Karmaenergie nicht aus den Eigenschaften des Helden berechnet, sondern festgelegt: auf 12 bzw. 24 KaP (nähere Informationen hierzu entnehmen Sie den Professionsbeschreibungen und den Weihe-Sonderfertigkeiten).

**Karmaenergie (KE):** je nach Vorteil *Geweiht*:
Kirchen 'alveranischer' Götter: 24 KaP
Kirchen 'nicht-alveranischer' Götter (sog. Halbgötter): 12 KaP

### Die Basiswerte für den Kampf

Hier sind der Attacke-, der Parade- und der Fernkampf-Basiswert zu nennen, die sich alle jeweils als Summe aus drei Eigenschaften berechnen, die dann durch fünf geteilt wird. Die drei Kampfbasiswerte sind:

**AT-Basiswert:** (MU+GE+KK)/5
**PA-Basiswert:** (IN+GE+KK)/5
**Fernkampf-Basiswert:** (IN+FF+KK)/5

Ebenfalls ein Kampf-Basiswert ist der **Initiative-Basiswert**; die Initiative (INI) entscheidet im Kampf, wer zuerst handeln kann und in welcher Reihenfolge gekämpft wird. Damit ist sie manchmal das entscheidende Zünglein an der Waage. Der Basiswert wird durch vier Eigenschaftswerte geprägt und kann durch *Sonderfertigkeiten* noch verändert werden. Im Kampf wird dieser Wert durch die getragene Rüstung, die verwendete Waffe, eventuelle Situationsmodifikatoren (wie Zauber) und einen Wurf mit einem oder gar zwei W6 modifiziert, um die aktuelle Initiative für einen Kampf zu bestimmen.

**Initiative-Basiswert:** (MU+MU+IN+GE)/5
+ eventuell INI-Modifikator aus Rasse, Kultur oder Profession
+ eventuell *Kampfgespür* und/oder *Kampfreflexe*

### Magieresistenz

Dieser Wert bestimmt, ob ein Held leicht oder schwer zu verzaubern ist, wobei hohe Willenskraft, robuste Konstitution und ein wacher Geist dafür sorgen, dass eher letzteres gilt. Auch hier gilt, dass echt gerundet wird.

**Magieresistenz (MR):** (MU+KL+KO)/5
– Rassen-/Kultur-Modifikation (üblicherweise ein Abzug)
+ eventuell Professions-Modifikation
+/– eventuell Vor-/Nachteil *Hohe/Niedrige Magieresistenz*

### Geschwindigkeit

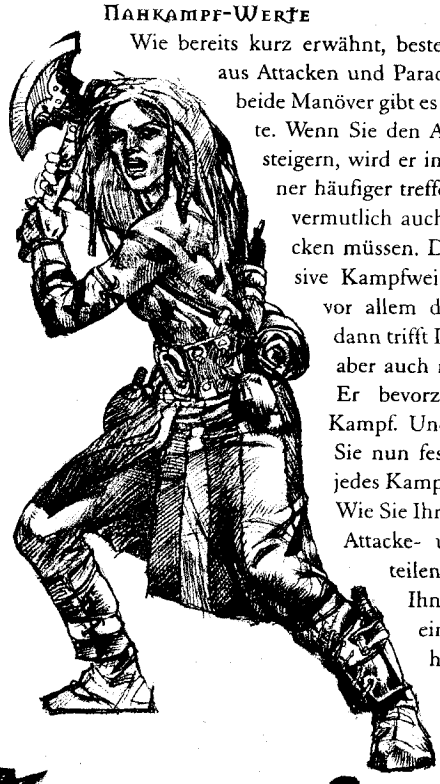
Wir gehen davon aus, dass ein kräftiger, gewandter Mensch (und das sollte für die meisten Spielerhelden gelten) eine Höchstgeschwindigkeit von 8 Schritt pro Sekunde (abgekürzt und in Spielwerten: GS 8) erreicht. Gleiches gilt für die meisten anderen kulturschaffenden Zweibeiner wie Elfen, Orks oder Achaz. Sehr gewandte Helden (GE 16 oder höher) bringen es auf GS 9; etwas unbewegliche Helden (GE 10 oder weniger) schaffen nur 7 Schritt pro Sekunde (GS 7). Die GS von Zwergen liegt aufgrund ihrer kurzen Beine (dem Nachteil *Zwergenwuchs*) um 2 Punkte unter den angegebenen Werten, die von Tocamuyac (wegen des Nachteils *Kleinwüchsig*) um einen Punkt darunter. Weitere Änderungen der Geschwindigkeit können sich aus dem Vorteil *Flink* bzw. dem Nachteil *Behäbig* ergeben (womit die *flinken*, aber auch *kleinwüchsigen* Goblins im Endeffekt einen GS-Modifikator von +/–0 erhalten).

Geschwindigkeit (GS): 8
+/– Modifikator nach Gewandtheit
+/– Modifikator nach Rasse
+/– eventuelle Vor-/Nachteile *Flink* bzw. *Behäbig*

## Schritt 9: Aggressiv oder defensiv – Die Attacke- und Paradewerte

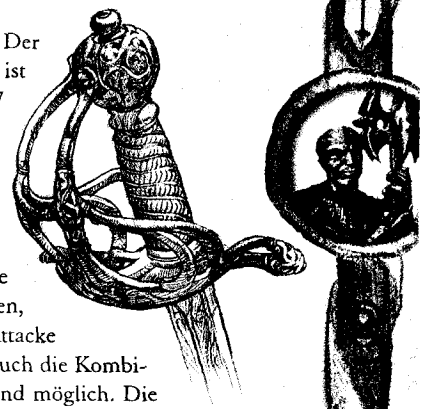
Die Talentwerte für Ihre unterschiedlichen Kampffertigkeiten haben Sie in Schritt 7 ermittelt, und seit Schritt 8 kennen Sie nun auch die unterschiedlichen Basiswerte für den Kampf. Also wird es Zeit, die beiden Werte zusammenzuführen und damit den genauen Kampfstil Ihres Helden festzulegen.

### Nahkampf-Werte



Wie bereits kurz erwähnt, besteht der (Nah-)Kampf aus Attacken und Paraden der Kämpfer. Für beide Manöver gibt es unterschiedliche Werte. Wenn Sie den AT-Wert Ihres Helden steigern, wird er im Kampf seinen Gegner häufiger treffen – aber dafür selbst vermutlich auch mehr Treffer einstecken müssen. Dies wäre eine aggressive Kampfweise. Wenn Sie jedoch vor allem den PA-Wert steigern, dann trifft Ihr Held seltener, wird aber auch nicht so oft getroffen: Er bevorzugt den defensiven Kampf. Und diesen Stil müssen Sie nun festlegen, und zwar für jedes Kampftalent gesondert.

Wie Sie Ihren Talentwert auf den Attacke- und Paradewert aufteilen, ist (fast) vollständig Ihnen überlassen. Die einzige Einschränkung hierbei ist die, dass bei der Verteilung des Talentwerts sich die Anteile um maximal 5 Punkte unterscheiden dürfen. Der Grundstock für den jeweiligen Wert ist der Basiswert, den Sie in Schritt 7 ermittelt haben, und der Talentwert kann nun verteilt werden. Diese Verteilung ist allerdings endgültig, Sie können die Talentpunkte nicht nachträglich (z.B. vor jedem Kampf) noch einmal umverteilen. Wenn Sie also 9 Talentpunkte verteilen dürfen, können Sie beispielsweise 7 auf die Attacke und 2 auf die Parade verteilen, aber auch die Kombinationen 6/3, 5/4, 4/5, 3/6 und 2/7 sind möglich. Die Kombinationen 9/0, 8/1, 1/8 oder 0/9 sind nicht erlaubt, weil die Differenz in diesem Fall größer als 5 wäre.



**Zur Klarstellung:** Die 5-Punkte-Regel gilt für die *zugeteilten* Werte; die *resultierenden* Werte können durch unterschiedliche Basiswerte auch um eine größere Zahl differieren. Wenn ein Held zum Beispiel einen AT-Basiswert von 8 und einen PA-Basiswert von 7 hat, dann darf er seine 9 Talentpunkte so verteilen, dass er 7 auf die Attacke und 2 auf die Parade legt, so dass er dann in dieser Waffenkategorie einen Attacke-Wert von 15 und einen Parade-Wert von 9 hat.

### Fernkampf-Werte

Bei allen **Fernkampfwaffen** ist das Vorgehen leichter: Hier addieren Sie einfach den Talentwert auf den Fernkampf-Basiswert und erhalten so den Fernkampf-Wert – bekanntlich kann man mit Fernkampfwaffen nicht parieren, braucht also auch keinen Paradewert.

### Sonderfälle bei Nahkampf-Talenten

Das **Lanzenreiten** und der Umgang mit der **Peitsche** sind reine AT-Fertigkeiten und werden ähnlich wie der Fernkampf-Wert gehandhabt: Hier wird der vollständige TaW auf die AT-Basis addiert.

## Schritt 10: Einkaufsbummel

Ihr Held wird natürlich nicht nur über 'innere Werte' definiert, sondern auch über einen äußeren Schein – und der kommt durch seinen Besitz, seine Kleidung und seine Ausrüstung zustande. Was Ihr Held zu Beginn seiner Karriere besitzt, hängt in erster Linie von seiner *Profession* und seinem *Sozialstatus* ab. Bei den Professionen sind unter dem Eintrag **Ausrüstung** einige Stücke aufgeführt, über die Ihr Held auf jeden Fall verfügt (üblicherweise Kleidung).

Je nach Sozialstatus (SO) kommt hierzu noch eine bestimmte Menge Geld hinzu; das verfügbare Startkapital wird nach folgender Formel berechnet:

**Startkapital:** (SO × SO) Silbertaler

Abweichungen von dieser Formel können sich durch die jeweilige Profession ergeben, was dann bei der Professionsbeschreibung extra vermerkt ist. Der Vorteil *Adlig* (Seite 246) verdoppelt das Startkapital. Da größere Mengen an Bargeld in Aventurien weder üblich noch sinnvoll sind, sollten Sie wenigstens die Hälfte davon in Ausrüstung umsetzen – bei einem Wildnisbewohner sogar (fast) alles. Gönnen Sie sich einen Blick in die Einkaufslisten (in **Wege des Schwerts**) und statten Sie Ihren Helden mit allem aus, was er besitzen sollte – und sich leisten kann. Wenn Sie hierbei besondere Wünsche haben, sprechen Sie mit Ihrem Spielleiter oder Ihren Mitspielern, was diese für sinnvoll erachten - nötigenfalls hat der Spielleiter das letzte Wort.

Falls Sie bei der Charaktererschaffung einen *Ausrüstungsvorteil* (Seite 248) erworben haben, kann Ihr Held sogar noch mehr Geld ausgeben als sein ursprüngliches Startkapital. Und durch den Vorteil *Besonderer Besitz* (Seite 249) kann Ihr Held ein größeres Objekt besitzen, ein Packtier o.ä. (Nein, das kann er jetzt nicht sofort zu Geld machen.) Schauen Sie, dass Ihr Held gemäß seiner geographischen, kulturellen und ständischen Herkunft entsprechend angezogen und ausgerüstet ist (und prägen Sie sich ein, wie er aussieht), damit Sie ihn auch im Spiel ohne Zögern beschreiben können.

Übertragen Sie schlussendlich alle Gegenstände auf den Heldenbogen. Bei erworbenen Waffen empfiehlt es sich, auch alle relevanten Spielwerte einzutragen, damit Sie im Falle eines Kampfes nicht lange herumsuchen müssen.

## Schritt 11: Das Kind braucht einen Namen – und eine Persönlichkeit

Spätestens jetzt wird es Zeit, sich einen Namen für Ihren neu geschaffenen Helden auszudenken. Umfangreiche Vorschlagslisten mit Vor- und Nachnamen, wie ein Held aus einer bestimmten Kultur heißen kann, finden Sie auf den Seiten 307ff.

Außerdem sollten Sie noch einmal nachschauen, welche Stärken und Schwächen der Held spieltechnisch besitzt und wie Sie diese in Ihr Spiel einfließen lassen. Lesen Sie auch nochmals die Kulturbeschreibungen (Seite 39ff.) und, wenn Sie diese besitzen, die für Ihren Helden wichtigen Regionalinformationen.

Falls Sie dies noch nicht getan haben, beantworten Sie jetzt Fragen zum Hintergrund und zur Motivation Ihres Helden. Im Kapitel **Zwanzig Fragen an den Helden** ab Seite 294 finden Sie Hinweise, wie sich eine solche Hintergrundgeschichte zusammensetzt. Dies müssen Sie nicht schriftlich machen, und es hat auch keine Auswirkungen auf irgendwelche Werte. Aber es wird Ihnen helfen, Ihren Helden schon von der ersten Spielrunde an überzeugender darzustellen und mehr Spaß am Rollenspiel zu haben. Außerdem können Sie dem Spielleiter eine Kopie dieser Aussagen zukommen lassen, damit er in der Lage ist, Ihren Helden so gut wie möglich in die von ihm geplante Kampagne einzubauen.

## Schritt 12: Los geht's!



# Heldengenerierung Schritt für Schritt

**Startguthaben: Sie haben 110 GP.**

### Welches Konzept?

Überlegen Sie sich, welche Art von Helden Sie spielen wollen. Lesen Sie dazu bei Bedarf die Hintergrundbeschreibungen der Professionen, Rassen und Kulturen durch.

### Welche Rasse?

Wählen Sie eine Rasse aus (Seite 24ff.). **Ziehen Sie die GP für diese Rasse von Ihren 110 GP ab.** Notieren Sie sich die Modifikatoren und Startwerte der gewählten Rasse.

### Welche Kultur?

Wählen Sie eine Kultur aus (Seite 39ff.). **Ziehen Sie die GP für diese Kultur von Ihren verbliebenen GP ab.** Notieren Sie sich die Modifikatoren und Startwerte der gewählten Kultur. Für elfische Helden vermerken Sie in diesem Schritt auch, welche Zauber-Grundkenntnisse Sie besitzen und welche davon Hauszauber sind und über welche magischen Sonderfertigkeiten Sie verfügen.

### Welche Profession?

Wählen Sie eine Profession aus. **Ziehen Sie die GP für diese Profession von Ihrem GP-Vorrat ab.** Notieren Sie sich die Voraussetzungen, Modifikatoren und Startwerte der gewählten Profession. Für zauberkundige Helden übertragen Sie in diesem Schritt auch, welche (weiteren) Zauber-Grundkenntnisse Sie besitzen und welche davon Hauszauber sind und über welche magischen Sonderfertigkeiten Sie verfügen.

### Eigenschaften und Sozialstatus

Verteilen Sie bis zu 100 Punkte auf die acht Eigenschaftswerte, so dass sie alle zwischen 8 und 14 liegen. **Ziehen Sie die Summe dieser Punkte von Ihrem GP-Konto ab.** Das Ergebnis verrechnen Sie mit den Eigenschafts-Modifikatoren für die Rasse und die Kultur. Kontrollieren Sie nun, ob das Ergebnis für die Grundvoraussetzung der gewünschten Profession ausreicht; korrigieren Sie notfalls nach.

Weiterhin können Sie den Sozialstatus Ihres Helden – über den bei der Profession angegebenen Mindest-SO hinaus – anheben (bis zu dem bei der Kultur oder Profession genannten Maximum). **Ziehen Sie für jeden zusätzlichen SO-Punkt 1 GP von Ihrem Konto ab.**

Sie dürfen Ihr 'Konto' auch 'überziehen', müssen es aber später durch Nachteile wieder ausgleichen. Sie brauchen andererseits nicht alle GP auszugeben.

### Vor- und Nachteile?

Maximal können für 50 GP Nachteile erworben werden (einschließlich Schlechter Eigenschaften); durch Schlechte Eigenschaften dürfen höchstens 30 GP erworben werden. Die Vor- und Nachteile, die zu Rasse, Kultur und Profession gehören, hat Ihr Held auf jeden Fall; die GP-Kosten dafür sind bereits verrechnet. Wollen Sie den Wert einer Schlechten Eigenschaft, die Ihr Held auf diese Weise bekommen hat, noch anheben, so erhalten Sie nur GP für die zusätzlichen Punkte. Am Ende von Schritt 6 muss das GP-Konto auf einem Wert von 0 Punkten sein.

### Talentwerte und Zauberfertigkeiten erhöhen

Zählen Sie die Talentwerte zusammen, die Ihr Held durch Rasse, Kultur und Profession erworben hat. Ergänzen Sie diese Liste durch alle Basis-Talente: Sofern das Talent nicht durch Rasse, Kultur oder Profession modifiziert wird, beträgt der TaW der Basis-Talente automatisch 0, der für die Muttersprache entspricht der Klugheit des Helden minus 2. Nun stehen Ihnen (KL+IN) × 20 Abenteuerpunkte zur Verfügung, mit denen Sie anhand der Steigerungstabelle (Seite 18) beliebige Talente erhöhen können.

Sie können auch maximal fünf Talente, die bisher noch nicht auf Ihrem Bogen stehen, aktivieren und dann weitersteigern. (Bestimmte Vorteile erlauben die Aktivierung von mehr Talenten.) Die Aktivierungskosten bringen ein Talent auf den TaW 0.

Wenn Sie ein Talent steigern wollen, das bisher mit einem *negativen* Wert auf Ihrem Heldendokument steht, müssen Sie unterscheiden: Wenn es ein Basis-Talent ist (siehe Seite 17), dann kostet jeder Punkt unter 0, um den Sie es steigern wollen, einmal die Aktivierungskosten. Ist es kein Basis-Talent, dann müssen Sie zusätzlich noch einmal die Aktivierungskosten aufbringen, um es überhaupt steigern zu können.

Am Ende dieses Schrittes darf kein Talentwert den höchsten der drei Eigenschafts-Werte, die bei der Talentprobe abgefragt werden, um mehr als 3 Punkte übersteigen (siehe Seite 18; bestimmte Vorteile erlauben einen höheren Wert).

Wenn Sie einen zauberkundigen Helden gewählt haben, können Sie einen Teil Ihrer Abenteuerpunkte (maximal die Hälfte) in diesem Schritt einsetzen, um Zauberfertigkeiten zu steigern. Auch die Kosten hierfür sind der Steigerungstabelle zu entnehmen; die Steigerungsschwierigkeiten der Zauber finden Sie auf den Seiten 318ff. angegeben. Über Ihre Startzauber hinaus können Sie bis zu 10/5 Zauber aktivieren (für Voll-/Halbzauberer). Durch die Aktivierung starten die Zauberfertigkeiten auf einem Wert von 0.

### Abgeleitete Grundwerte berechnen

**Lebensenergie (LE)** = (KO+KO+KK)/2
+ Modifikationen + eventuell *Hohe / Niedrige Lebenskraft*

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

**Wundschwelle** = KO/2
+ eventuell *Eisern / Glasknochen*

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

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

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

**Initiative-Basiswert** = (MU+MU+IN+GE) / 5
+ eventuell Sonderfertigkeit *Kampfreflexe*

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

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

**Nur für Geweihte: Karmaenergie (KE)**
je nach verehrter Gottheit 12 oder 24 KaP (Seite 251)

### Attacke- und Paradewerte

Legen Sie die AT- und PA-Werte der einzelnen Kampf-Talente fest. Bei Fernkampf-Talenten wird jeweils der TaW zum Fernkampfbasiswert addiert. Bei Nahkampf-Talenten können Sie den TaW nach eigenen Vorstellungen auf Attacke und Parade aufteilen, allerdings darf die Differenz der beiden TaP-Anteile nicht größer als 5 Punkte sein. Addieren Sie die zugeteilten Werte zu den jeweiligen Basiswerten. Eine Ausnahme sind die *Peitsche* un das *Lanzenreiten*, bei denen es keine Parade gibt. Hier wird der gesamt TaW zu der Attackebasis addiert.

### Ausrüstung und Startkapital

Jeder Held hat eine **Grundausrüstung**, die bei der jeweiligen Profession beschrieben ist. Zusätzlich erhält er **SO × SO Silbertaler**, für die er sich noch weitere Ausrüstung kaufen kann.

### Letzte Details

Anhand der **20 Fragen** (Seite 294) können Sie den Helden noch wesentlich facettenreicher ausgestalten. Und schlussendlich braucht er einen Namen (Seiten 307ff.).

# Die Rassen

Wir präsentieren Ihnen hier zur Verwendung als Spieler-Helden die Rassen der Menschen (mit den Unterrassen Mittelländer, Tulamide, Thorwaler, Nivese, Norbarde, Trollzacker, Waldmensch und Utulu), der Zwerge (unterteilt in Amboss-, Brillant-, Erz- und Hügelzwerge), Orks, Halborks, Goblins, Achaz, Elfen (untergliedert nach Au,- Firn- und Waldelfen) und Halbelfen. Bei allen 'exotischen' Rassen und bei allen möglichen Mischrassen mit Ausnahme der hier aufgeführten Halbelfen und Halborks sollten Sie das Kapitel **Wie exotisch darf's denn sein?** ab **Seite 297** zu Rate ziehen und sich mit Ihrer Spielrunde darüber verständigen, ob ein solcher Held in die Heldengruppe und die geplanten Abenteuer passt.

Auf den folgenden Seiten finden Sie Beschreibungen der möglichen Rassen und Kulturen, denen Ihr Held entstammen kann. Alle Darstellungen sind so angeordnet, dass Sie die verschiedenen Typen besser miteinander vergleichen können.



Die Rassenbeschreibung beginnt jeweils mit dem Stichwort **Herkunft und Verbreitung**, das sowohl die historische Herkunft der jeweiligen Rasse aufführt als auch die Regionen innerhalb Aventuriens, in denen diese Rasse häufig zu finden ist.

Der nächste Punkt, **Körperbau und Aussehen**, beschreibt die physische Erscheinung von Angehörigen dieser Rasse: Körpergröße, mögliche Haarfarben etc. Hier finden Sie auch Anmerkung zu Vermehrung und Alterung. In den **Startwerten im Kasten sind noch einmal in Kurzform** Angaben zu Augen- und Haarfarbe sowie Körpergröße und -gewicht aufgeführt. Beachten Sie hierbei, dass diese Werte nicht zwingend ausgewürfelt werden müssen. Wenn Sie eine feste Vorstellung von Ihrem Helden haben, dann können Sie sie im angegebenen Rahmen auch selbst festlegen.

Der Punkt **Besonderheiten/Rassenfähigkeiten** erscheint in der Regel nur bei den nichtmenschlichen Rassen und beschreibt besondere Eigenarten oder Fähigkeiten dieser Rasse. Hier sind auch all jene Vor- und Nachteile untergebracht, die zu selten sind, um sie im Vorteils-/Nachteilssystem zu generalisieren. Üblicherweise heben sich diese Werte auf, so dass sie mit 0 GP gerechnet werden.

Den Abschluss bilden die **Startwert-Modifikationen**, die für die Heldengenerierung von Bedeutung sind.

## Startwerte

**Haar-, Fell-, Schuppen- und Augenfarbe:** Hier wird jeweils mit 1W20 gewürfelt; Sie können im Rahmen der angegebenen Farben aber auch einfach für Ihren Helden eine Festlegung treffen; andere Farben sind möglich, aber extrem selten.

**Körpergröße:** Hier ist die Würfelprozedur und der mögliche Rahmen der Ergebnisse angegeben; Sie können in diesem Rahmen bei Bedarf auch frei wählen.

**Gewicht:** Das übliche Verhältnis von Körpergröße zu Gewicht; wenn Sie wollen, können Sie hier variieren, um schlanke oder schwergewichtige Helden zu bekommen. Niedrige Konstitution geht häufig mit niedrigerem Gewicht einher, größere Körperkraft mit höherem Gewicht. *Fettleibige* Helden (der gleichnamige Nachteil)wiegen 1,5x so viel wie hier angegeben.

**Eigenschafts-Modifikationen:** Diese Modifikatoren werden angerechnet, nachdem Sie die Eigenschaften für Ihren Helden ausgewählt haben. Die Voraussetzungen für die gewählte Profession müssen aber erst erfüllt sein, *nachdem* Sie die Rassen- (und eventuelle Kultur-)Modifikationen eingerechnet haben.

**LE-, AU-, AE-, MR-Mod.:** Diese Modifikatoren werden auf die berechneten Ergebnisse für Lebensenergie, Ausdauer und Magieresistenz angerechnet. AE-Modifikatoren gibt es nur bei von Haus aus magischen Rassen, in unserem Rahmen also nur bei Elfen und Halbelfen.

**Automatische Vor- und Nachteile:** Diese Vor- und Nachteile sind von vornherein mit der Rasse des Helden verbunden und bei der GP-Bestimmung bereits eingerechnet. Sie spielen für die Zahl der maximal wählbarer Nachteile (siehe S. 13) keine Rolle. Wenn Sie einer *Schlechten Eigenschaft* mehr Punkte als die angegebenen Mindestwerte zuteilen, erhalten Sie zusätzliche GP je nach Art der Schlechten Eigenschaft (siehe Seite 268). Mit dem Vorteil *Niedrige Schlechte Eigenschaft* (siehe Seite 255) können Sie den Wert einer solchen Schlechten Eigenschaft reduzieren.

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Diese Vor- und Nachteile passen besonders gut zur Beschreibung der Rasse in bislang bestehenden Publikationen. Sie gelten jedoch nur als Vorschläge – wählen Sie nach Absprache mit Ihrem Meister aus der gesamten Liste der Vor- und Nachteile auf Seite 13ff. bzw. der detaillierten Beschreibung auf den Seiten 244ff.

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Diese Vorteile sind extrem untypisch bis unmöglich für die gewählte Rasse. Wenn Sie trotzdem einen entsprechenden Vor- oder Nachteil haben wollen, benötigen Sie dazu einen guten Grund und die Erlaubnis des Meisters – möglicherweise ist ja genau dieser Nachteil der Grund, warum Ihr Held seine Heimat verlassen hat.

**Übliche Kulturen:** Hier ist aufgelistet, welche Kulturen typischerweise der Rasse zugänglich sind.

**Mögliche Kulturen:** Neben den *üblichen* Kulturen gibt es auch noch die Möglichkeit, in einer ganz anderen Umgebung aufgewachsen zu sein. Halten Sie hier immer Rücksprache mit Ihrem Meister, ob er mit der gewählten Kombination einverstanden ist. Natürlich gibt es auch die Möglichkeit, noch ganz andere Kulturen zu wählen, aber solche Helden müssen als ausdrückliche Exoten gelten, weswegen wir in der Regel davon abraten.

**Talente:** Angaben zu den Talent-Modifikatoren; diese Modifikatoren werden angerechnet, bevor Sie Abenteuerpunkte auf Talente verteilen (Seite 17).

## Menschliche Rassen

Menschen sind zweibeinige, zweiarmige Wesen von anderthalb bis knapp über zwei Schritt Körpergröße; sie sind überwiegend tagaktive Allesfresser.

Menschen sind praktisch ganzjährig, aber nur in Ausnahmefällen mit Fremdrassen (Elfen, Orks) fruchtbar. Die Schwangerschaft bei Menschen-Frauen dauert etwa neun Monate; Einzelgeburten sind der Regelfall, Zwillings- (und deutlich seltener Mehrlings-) Geburten kommen jedoch vor. Junge Menschen werden mit etwa 12 Jahren geschlechtsreif und sind mit Anfang bis Mitte zwanzig ausgewachsen. Sie können ein Alter von etwa 80 Jahren erreichen, was jedoch aufgrund von Hunger, Krankheit, harter Arbeit oder Gewalteinwirkung selten geschieht.

# Die Mittelländer



Die hellhäutigen Mittelländer dominieren heutzutage Aventurien, stellen sie doch mehr als die Hälfte der Bewohner des Kontinents. Daraus ergibt sich eine kulturelle Vielfalt, die keine andere Rasse zu bieten hat; zudem kann fast jede erdenkliche Profession gewählt werden. Daher hat der Spieler bei der Gestaltung 'seines' Mittelländers größtmögliche Freiheit.

**Herkunft und Verbreitung:** Die Mittelländer sind die Nachkommen der güldenländischen Siedler, die vor etwa 2.500 Jahren an den Küsten des heutigen Horasreichs landeten. Eine aggressive und gleichermaßen erfolgreiche Eroberungspolitik führte zur raschen Verbreitung dieser Rasse über große Teile Aventuriens. Mittelländer leben heute in Riva, dem Svellttal, Nostria, Andergast, dem Mittelreich, dem Bornland, dem Horasreich, auf Maraskan und in den südlichen Stadtstaaten; einzelne Familien kann man aber auch in jedem anderen Winkel Aventuriens antreffen.

**Körperbau und Aussehen:** Die weite Verbreitung des Mittelländers bewirkte natürlich auch eine Vermischung mit anderen Völkern, weshalb sich kein einheitliches Erscheinungsbild festmachen lässt. Die Körpergröße variiert, wobei aber ausgesprochene Hünen oder Kleinwüchsigkeit die Ausnahme sind. Alle Haarfarben von Hellblond bis Schwarz sind vertreten, im Norden herrschen hellere und im Süden dunklere Farbtöne vor. Blauschwarzes Haar ist selten und kommt nur bei Familien vor, die einen guten Schuss Waldmenschenblut in den Adern haben. Bei den Augenfarben dominieren Blau, Grün und Braun; Dunkelbraun und Schwarz sind wiederum selten und treten ebenfalls nur bei Menschen auf, die entweder Tulamiden oder Waldmenschen in der Ahnenreihe haben.

Der Bartwuchs ist beim Mittelländer stark ausgeprägt, wie man aber diese Zierde des Antlitzes trägt, hängt von der regionalen Mode ab.

**STARTWERTE MITTELLÄNDER**

**Generierungskosten:** 0 GP
**Haarfarbe (W20):** schwarz (1–3), braun (4–7), dunkelblond (8–12), blond (13–16), weißblond (17–18), rot (19–20)
**Augenfarbe (W20):** dunkelbraun (1–2), braun (3–9), grün (10–11), blau (12–17), grau (18–19), schwarz (20)
**Körpergröße:** 1,60+2W20 (1,62–2,00 Schritt)
**Gewicht:** Größe –100 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** keine
**LE-Mod.:** +10 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **MR-Mod.:** –4
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** keine bestimmten
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion
**Übliche Kulturen:** Mittelländische Städte, Mittelländische Landbevölkerung, Andergast und Nostria, Bornland, Svellttal, Yaquirien, Zyklopeninseln, Maraskan, Südaventurien, Bukanier
**Mögliche Kulturen:** Aranien, Tulamidische Stadtstaaten, Thorwal, Mhanadistan, Amazonenburg
**Talente:** keine Modifikationen

# Die Tulamiden



Eine vielschichtige Rasse mit komplexem Charakter sind die Tulamiden Südostaventuriens: Als eines der ältesten Menschenvölker hatten sie schon eine Hochkultur, ehe die ersten güldenländischen Siedler eintrafen. All ihre Kulturen verbinden große Lebensfreude mit einem ebenso großen Interesse an Reichtum, aber auch an der Welt des Spirituellen und der Mysterien.

**Herkunft und Verbreitung:** Die aventurischen Gelehrten sind sich einig, dass die Tulamiden zu den aventurischen Ureinwohnern zählen. Ihre ursprüngliche Heimat liegt im Raschtulswall und von dort haben sie sich etwa im Gebiet zwischen Baburin und Selem ausgebreitet. Auch die Bevölkerung Almadas sowie Al'Anfas und anderer südlicher Städte ist tulamidisch geprägt. Viele Maraskaner haben tulamidisch-stämmige Vorfahren, während sich die Norbarden schon vor so langer Zeit von den Tulamiden abgespalten haben und einen deutlich unterschiedlichen Lebensraum bewohnen, dass sie als eigene Rasse gelten. Ähnliches gilt für die Trollzacker.

**Körperbau und Aussehen:** Tulamiden sind von mittelgroßem Wuchs, haben eine hellbraune Haut, schwarzes Haar, scharfe Gesichtszüge und dunkle Augen. (An den Grenzen zu den Siedlungsräumen der Mittelländer findet man auch hellhäutigere Tulamiden, die teils blau- oder grünäugig, teils blond oder rothaarig sind.) Da die Haltung von Waldmenschensklaven Tradition hat, haben sich die Tulamiden immer wieder mit diesen vermischt, was sich durch kleineren Wuchs, hohe Wangenknochen, weichere Gesichtszügen und vor allem dunklere Haut bemerkbar machen kann.



**STARTWERTE TULAMIDEN**
**Generierungskosten:** 0 GP
**Haarfarbe (W20):** schwarz (1–6), dunkelbraun (7–12), mittelbraun (13–14), hellbraun (15–17), blond (18–19), rot (20)
**Augenfarbe (W20):** schwarz (1–4), dunkelbraun (5–12), braun (13–16), grau (17–18), grün (19), blau (20)
**Körpergröße:** 1,55+2W20 (1,57–1,95 Schritt)
**Gewicht:** Größe –105 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** keine
**LE-Mod.:** +10 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **MR-Mod.:** –4
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** keine bestimmten
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Herausragende Balance / Nahrungsrestriktion
**Übliche Kulturen:** Aranien, Mhanadistan, Tulamidische Stadtstaaten, Novadi, Ferkina, Zahori, Maraskan, Südaventurien, Bukanier
**Mögliche Kulturen:** Mittelländische Städte, Yaquirien, Amazonenburg
**Talente:** keine Modifikationen

# Die Thorwaler



Große, stämmige, muskelbepackte Männer und Frauen mit wilden, blonden oder roten Mähnen – das sind die Thorwaler, wie jedes Kind in Aventurien sie kennt. Sie sind geradlinig und haben die feine Winkeldiplomatie nicht eben erfunden, was sie im Rollenspiel zu idealen 'Einsteigercharakteren' macht.

**Herkunft und Verbreitung:** Thorwaler leben an der aventurischen Nordwestküste von der Ingval-Mündung bis zum Golf von Riva sowie in einigen verstreuten Siedlungen (Piratennester oder Seesöldner-Niederlassungen) entlang aller aventurischen Küsten; einige Albernier haben ebenfalls thorwalsches Blut. Ebenfalls zu den Thorwalern gerechnet werden die *Gjalskerländer*, die in den Hochländern nördlich des Orklands beheimatet sind, und die *Fjarninger* in den Nebelzinnen und der Grimmfrostöde. Es gilt als gesichert, dass die genannten Völker Nachfahren der legendären Hjaldinger sind, die vor etwa 2.650 Jahren aus dem nördlichen Güldenland in der Nähe der heutigen Stadt Olport anlandeten.

**Körperbau und Aussehen:** Von allen (verbreiteten) Menschenrassen erreichen die Thorwaler die höchste Körpergröße: Muskulöse Hünen von über 2 Schritt Körpergröße sind keine Seltenheit, helle Haarfarben und blaue Augen herrschen vor, aber auch Rotschöpfe mit grünen Augen sind weit verbreitet. Die Haut ist meist recht hell, dafür aber bei fast allen Thorwalern wettergegerbt. Bei den Gjalskerländern findet man auch dunklere Hauttöne und Haarfarben (und dafür seltener blaue Augen), was auf die Vermischung mit dem Norbardenvolk zurückzuführen ist. Kopf- und Körperbehaarung der Thorwaler ist üppig; Bärte in verschiedensten wilden Formen bei den Männern und Zöpfe bei Männern und Frauen sind beliebter Schmuck.

**Besonderheiten:** Unter Thorwalern recht verbreitet ist ein Blutrausch (bei der Kultur der Thorwaler als *Swafskari* oder *Walwut* berüchtigt), in dem sie keinen Schmerz mehr spüren und nicht mehr Freund noch Feind unterscheiden können. Manche haben gelernt, diesen Rausch zu beherrschen und sich gezielt hineinzuversetzen, aber die meisten können ihn nicht kontrollieren und werden damit schnell zu einer Gefahr für sich und ihre Umgebung.

**STARTWERTE THORWALER**
**Generierungskosten:** 5 GP
**Haarfarbe (Thorwaler und Fjarninger) (W20):** blond (1–8), rotblond (9–13), weißblond (14–15), rot (16–17), dunkelblond (18), braun (19), schwarz (20)
**Augenfarbe (Thorwaler und Fjarninger) (W20):** dunkelbraun (1–2), braun (3–7), grün (8–11), blau (12–18), grau (19–20)
**Haarfarbe (Gjalskerländer) (W20):** blond (1–4), rotblond (5–8), rot (9–15), braun (16–17), schwarz (18–20)
**Augenfarbe (Gjalskerländer) (W20):** dunkelbraun (1–2), braun (3–10), grün (11–18), blau (19–20)
**Körpergröße:** 1,68+2W20 (1,70–2,08 Schritt); Fjarninger zusätzlich +0,05 Schritt
**Gewicht:** Größe –95 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** MU +1, KO +1, KK +1
**LE-Mod.:** +11 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **MR-Mod.:** –5
**Automatische Vor- und Nachteile:** Jähzorn 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Eisern, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Kampfrausch, Richtungssinn, Zäher Hund / Blutrausch, Hitzeempfindlich
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Herausragende Balance, Hohe Magieresistenz / Kleinwüchsig, Nahrungsrestriktion
**Übliche Kulturen:** Thorwal, Fjarninger, Gjalskerland
**Mögliche Kulturen:** Mittelländische Städte (vor allem in den nördlichen und in Hafenstädten), Mittelländische Landbevölkerung (vor allem in Albernia), Andergast und Nostria, Bornland, Svelltal, Südaventurien, Tulamidische Stadtstaaten, Bukanier
**Talente:** Körper: Athletik +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1; Natur: Wettervorhersage +1

# Die Nivesen

Nivesen sind die Herren der nördlichen Steppen. Ihr Leben und ihre Weltsicht unterscheiden sich so grundlegend von denen der zivilisierten Völker südlicherer Landstriche, dass ihre Darstellung im Rollenspiel schon einiges Fingerspitzengefühl erfordert.

**Herkunft und Verbreitung:** Die Nivesen gehören zweifellos zu den aventurischen Ureinwohnern. Etwa 60.000 von ihnen ziehen als Nomaden durch die Steppen nördlich der Salamandersteine und des Bornlandes oder jagen in den Tälern des Ehernen Schwertes. Einige von ihnen leben auch sesshaft im Bornland.



**Körperbau und Aussehen:** Die auffallendsten äußerlichen Merkmale der Nivesen sind die leicht schräg gestellten, mandelförmigen Augen sowie der kupferrote, wilde Haarschopf. Vorherrschende Augenfarben sind, anders als bei den güldenländischen Einwanderern, hellbraun und wölfisches Bernsteingelb. Nivesen sind vom Körperbau her

schlank und ein wenig kleiner als die Mittelländer; Körperbehaarung und Bartwuchs sind – außer bei den Wolfskindern (Seite 258) – nur sehr schwach ausgeprägt. Nivesen werden in der Regel sehr alt (im Durchschnitt 10 Jahre älter als die Mittelländer). Im Mittelreich ist "ein nivesisches Alter erreichen" ein geflügeltes Wort für eine lange Lebensdauer.

**STARTWERTE NIVESEN**
**Generierungskosten:** 4 GP
**Haarfarbe (W20):** kupferrot (1–15), blond (16), braun (17–18), dunkelblond (19), schwarz (20)
**Augenfarbe (W20):** braun (1–2), hellbraun (3–9), bernsteinfarben (10–14), grün (15–17), blau (18–19), grau (20)
**Körpergröße:** 1,55+2W20 (1,57–1,95 Schritt)
**Gewicht:** Größe –110 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** IN +1, KO +1
**LE-Mod.:** +9 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** –5
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Richtungssinn, Wolfskind, Zäher Hund / Hitzeempfindlich
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Herausragende Balance / Hitzeresistenz, Kälteempfindlich, Nahrungsrestriktion, Platzangst
**Übliche Kulturen:** Nivesenstämme, Nuanaä-Lie
**Mögliche Kulturen:** Mittelländische Städte (Siedlerstädte des Nordens), Mittelländische Landbevölkerung (ebenfalls im Norden), Bornland, Svellttal, Thorwal, Gjalskerland, Fjarninger, Norbardensippen
**Talente:** Körper: Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1; Natur: Orientierung +1

## Die Norbarden



Norbarden sind fahrende Händler, die mit ihren großen Kastenwagen im Sippenverband im gesamten aventurischen Norden umherziehen. Sie sind aufgeschlossen, redselig, freundlich und weder einem guten Schluck noch einer rauschenden Feier abgeneigt. Außerdem sind sie in der Lage, ein Leben in den einsamen Weiten der Steppe zu meistern. Als Wildniskundige sind sie wegen der oben genannten Eigenschaften für unerfahrene Spieler einfacher zu führen als etwa die Nivesen.

**Herkunft und Verbreitung:** Die Norbarden gehören zu den ältesten aventurischen Menschenvölkern. Sie sind bereits früh aus den Tulamiden hervorgegangen und haben sich dem Leben im Norden angepasst. Heutzutage ziehen sie mit ihren sehr geländegängigen Wagen durch Wald und Nivesensteppe zwischen dem Bornland und Riva, sogar bis ins Gjalskerland oder nach Thorwal. Einige Sippen leben sesshaft in den bornländischen Städten, in Riva oder in größeren Ansiedlungen entlang der aventurischen Nordküste, etliche Einzelfamilien auch auf den Höfen der bornländischen Adligen. Insgesamt mag es etwa 35.000 von ihnen in ganz Nordaventurien geben.

**Körperbau und Aussehen:** Dunklerer Teint als alle anderen Nordlandbewohner, schwarzhaarig und glutäugig – die Norbarden können ihr tulamidisches Erbe nicht verhehlen. Sie sind zumeist deutlich muskulöser und etwas 'kompakter' als ihre Vorfahren und haben eine umfangreiche Kopf- und Körperbehaarung.

**STARTWERTE NORBARDEN**
**Generierungskosten:** 3 GP
**Haarfarbe (W20):** schwarz (1–17), kupferrot (18–19), blond (20)
**Augenfarbe (W20):** schwarz (1–3), dunkelbraun (4–13), braun (14–17), grün (18–19), blau (20)
**Körpergröße:** 1,58+2W20 (1,60–1,98 Schritt)
**Gewicht:** Größe –100 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** CH +1
**LE-Mod.:** +11 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **MR-Mod.:** –4
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund / keine besonderen
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Herausragende Balance, Hitzeresistenz / Nahrungsrestriktion, Platzangst
**Übliche Kulturen:** Norbardensippe
**Mögliche Kulturen:** Mittelländische Städte (nördliche Städte), Mittelländische Landbevölkerung (ebenfalls im Norden), Bornland, Thorwal, Svellttal, Nivesenstämme, Gjalskerland
**Talente:** Natur: Orientierung +1; Wissen: Rechnen +1

## Die Trollzacker

Neben den Trollen und der unwirtlichen Natur ist das wilde Barbarenvolk der *Kurga* (manchmal auch *Kurgar* oder *Kurgah*), wie sie sich selbst nennen, der Grund, warum das düstere, zerklüftete Gebirge mit dem Namen Trollzacken von den meisten Menschen gemieden wird.

**Herkunft und Verbreitung:** Die Kurga gelten unter Gelehrten als ein den Ferkinas verwandtes Volk, stammen tatsächlich aber von mehreren tulamidischen Sippen ab, die im Zuge der Norbarden-Wanderungen vor etwa 2.400 Jahren aufgrund verschiedener Differenzen auch religiöser Art in den Trollzacken zurückblieben. Heute siedeln die rund 2.500 Kurga über die ganze Bergregion verstreut. Einige Sippen haben sich auch für Blut und Beute Kriegsherren der Schwarzen Lande angeschlossen oder als Späher in mittelreichischen Truppen verdingt.



**Körperbau und Aussehen:** Auf die nahe Verwandtschaft mit den Tulamiden weisen die hellbraune Haut und die dunklen, häufig schwarzen Haare und Augen hin. Am auffallendsten aber ist die schiere Körpergröße, die mit über zwei Schritt, gelegentlich gar bis zu zwei Spann darüber, selbst die der Thorwaler übertrifft. Anders als die muskulösen, hünenhaften Nordländer sind die Kurga jedoch eher schlank und sehnig gebaut. Die größten Kurga werden *Rochshazi*

(Trollinge) genannt, wobei auf etwa zwanzig Normalgewachsene ein 'Trolling' kommt. Mit 50 bis 60 Jahren währt die Lebensspanne eines Trollzackers kürzer als bei anderen Menschenrassen; allerdings sterben ohnehin nur die wenigsten von ihnen an Altersschwäche.

**STARTWERTE TROLLZACKER**

**Generierungskosten:** 7 GP
**Haarfarbe (W20):** schwarz (1–15), dunkelbraun (16–17), mittelbraun (18), hellbraun (19), dunkelblond (20)
**Augenfarbe (W20):** schwarz (1–16), dunkelbraun (17), braun (18), grau (19), grün (20)
**Körpergröße:** 195+W20 (1,96–2,15 Schritt)
**Gewicht:** Größe – 100 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** MU +2, KL –1, KO +1, KK +1
**LE-Mod.:** +11 LeP **AU-Mod.:** +18 AuP **MR-Mod.:** –5
**Automatische Vor- und Nachteile:** Platzangst 6
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Eisern, Entfernungssinn, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Zäher Hund / Blutrausch, Jähzorn, Unangenehme Stimme, Unansehnlich
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Gut Aussehend, Herausragende Balance, Wohlklang / Kleinwüchsig, Nahrungsrestriktion, Schlechte Regeneration
**Übliche Kulturen:** Trollzacken
**Mögliche Kulturen:** als Findelkind sehr selten bei Ferkinas im Raschtulswall, darpatischen Bauernfamilien (Mittelländische Landbevölkerung) oder Araniern (Aranien)
**Talente:** *Körper:* Athletik +1, Klettern +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1

**Variante Rochshaz**

(anstelle des 'normalen' Trollzackers; Werte ebenfalls anstelle der oben genannten)
**Generierungskosten:** 6 GP
**Körpergröße:** 215 +W20 (2,16–2,35)
**Gewicht:** Größe – 95 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** MU +2, KL –1, GE –1, FF –1, KO +2, KK +2
**LE-Mod.:** +12 LeP **AU-Mod.:** +20 AuP **MR-Mod.:** –5
**Automatische Vor- und Nachteile:** Platzangst 6, Jähzorn 6
**Empfohlene und ungeeignete Vor- und Nachteile:** wie Trollzacker, dazu Randgruppe empfohlen
**Übliche / mögliche Kulturen:** nur Trollzacken
**Talente:** Körper: Athletik +2, Klettern +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1

# Die Waldmenschen



Im äußersten Süden Aventuriens und auf den Waldinseln findet man die Waldmenschen, die oft nach ihrem größten Stamm ebenso pauschal wie falsch als 'Mohas' bezeichnet werden. Etliche von ihnen sind bereits einmal mit der 'Zivilisation' in Kontakt gekommen – sie wurden gefangen und versklavt oder schon in Sklaverei geboren. Die meisten leben jedoch frei in den undurchdringlichen Dschungeln. Einen solchen Wilden zu spielen, der auf die Welt der Weißen trifft, hat gewiss seinen Reiz, ist aber auch eine recht anspruchsvolle Herausforderung.

**Herkunft und Verbreitung:** Ob die Waldmenschen wirklich aventurischer Herkunft oder von Süden her eingewandert sind, ist unklar. Da sie den Südzipfel Aventuriens jedoch schon Jahrtausende vor Ankunft der ersten güldenländischen Siedler bevölkert haben, gelten sie in jedem Fall als Ureinwohner des Kontinents.

Heutzutage leben die Waldmenschen vor allem um das Loch Harodrôl, im und um das Regengebirge sowie auf Altoum und den Waldinseln. Das Seefahrervolk der Tocamuyac zählt ebenfalls zu den Waldmenschen.

**Körperbau und Aussehen:** Waldmenschen sind von auffallend schönem Wuchs, ihre Bewegungen zeigen eine spielerische Eleganz, die man bei keinem anderen Menschenvolk findet. Ihr Hautton ist dunkel und reicht von bronzen über dunkel kupferfarben (die häufigste Farbe, weswegen man Waldmenschensklaven im südlichen Aventurien auch als 'Rotes Gold' bezeichnet) bis braun (mittelbraun bei den Tocamuyac), die Augen sind dunkelbraun oder schwarz und wie bei den Nivesen schräg gestellt. Sie besitzen glänzend schwarzes, glattes Haar; die Männer haben keinen oder nur sehr schwachen Bartwuchs, der sich höchstens in einem dünnen Strich über der Oberlippe oder spärlichen Stoppeln zeigt; weitere Körperbehaarung ist ebenfalls spärlich.

**Besonderheiten:** Waldmenschen sind vollständig immun gegen das Gift Wurara und die Krankheiten Flinker Difar und Brabaker Schweiß. Ihnen wird allgemein ein angenehmer, moschusartiger Körpergeruch nachgesagt.

**STARTWERTE WALDMENSCHEN**

**Generierungskosten:** 5 GP
**Haarfarbe (W20):** schwarz (1–5), blauschwarz (6–19), dunkelbraun (20)
**Augenfarbe (W20):** hellbraun (1–3), dunkelbraun (4–10), schwarz (11–20)
**Körpergröße:** 152+3W6 (1,55–1,70 Schritt)
**Gewicht:** Größe –110 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** CH +1, GE +1, KO +1, KK –1
**LE-Mod.:** +8 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** –6
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Flink, Gefahreninstinkt, Gut Aussehend, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gift, Schlangenmensch / Kälteempfindlich
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Hohe Magieresistenz, Kälteresistenz, Schwer zu verzaubern / Hitzeempfindlich, Nahrungsrestriktion
**Übliche Kulturen:** Dschungelstämme, Verlorene Stämme, Miniwatu, Darna, Südaventurien, Bukanier
**Mögliche Kulturen:** Tocamuyac, Yaquirien, Aranien, Tulamidische Stadtstaaten
**Talente:** Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1; Natur: Orientierung +1

**Variante Tocamuyac**

(anstelle des 'normalen' Waldmenschen; Werte ebenfalls anstelle der oben genannten)
**Generierungskosten:** 3 GP
**Haarfarbe (W20):** blauschwarz (1–2), schwarz (3–4), dunkelbraun (5–10), mittelbraun (11–20)
**Augenfarbe (W20):** hellbraun (1–3), dunkelbraun (4–10), schwarz (11–20)
**Körpergröße:** 1,42+3W6 (1,45–1,60 Schritt)
**Gewicht:** Größe –110 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** CH +1, GE +1, KO +1, KK –1
**LE-Mod.:** +8 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** –6
**Automatische Vor- und Nachteile:** Kleinwüchsig
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Flink, Gefahreninstinkt, Gut Aussehend, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gift, Schlangenmensch / Kälteempfindlich

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Hohe Magieresistenz, Kälteresistenz, Schwer zu verzaubern / Hitzeempfindlich, Meeresangst, Nahrungsrestriktion
**Übliche Kulturen:** Tocamuyac
**Mögliche Kulturen:** Dschungelstämme, Miniwatu, Waldinsel-Utulus, Südaventurien, Bukanier, Yaquirien, Aranien, Tulamidische Stadtstaaten, Mittelländische Städte (Vallusa)
**Talente:** Körper: Körperbeherrschung +3, Schwimmen +3, Sinnenschärfe +3; Natur: Orientierung +1

## Die Utulus



Obwohl sie von der aventurischen Wissenschaft zu den Waldmenschen gezählt werden, sind die Utulus eine eigene Rasse. Sie sind größer und kräftiger als die üblichen Waldmenschen, und ihre Haut ist deutlich dunkler.

**Herkunft und Verbreitung:** Die Herkunft der Utulus ist ebenso unbekannt wie die der Waldmenschen; sehr wahrscheinlich sind sie nicht in Aventurien entstanden, sondern aus dem sagenhaften Südkontinent Uthuria eingewandert. Die größten Stämme sind die *Shokubunga* und *Tschopukikuhas*. Die Sippen der Shokubunga leben verteilt von der südelemitischen Halbinsel bis zum Loch Harodrôl und zur Szintomündung. Die Tschopukikuhas bevölkern die syllanische Halbinsel. Auf den Waldinseln von Token bis Setokan leben viele kleinere Stämme, die meist einfach als 'Waldinsel-Utulus' zusammengefasst werden. Durch Sklaverei (sei es als Sklaven oder Sklavenjäger) wurden Utulus über weite Teile des aventurischen Süden verstreut, doch auch in den Mutterländern der Kolonialmächte mag der eine oder andere anzutreffen sein.

**Körperbau und Aussehen:** Ebenholzschwarze Haut und gelockte oder leicht gekräuselte schwarze Haare sind das Kennzeichen der Utulus, ebenso sehr hoher Wuchs – zwei Schritt sind keine Seltenheit – und muskulöse Gestalt. Mischlinge aus Verbindungen mit Waldmenschen sind meist ebenso schwarz, doch kleiner und zierlicher, während Kinder von Utulus mit Mittelländern oder Tulamiden eine mehr oder weniger braune Haut aufweisen.

**Besonderheiten:** Die Utulus sind außergewöhnlich musikalisch, vor allem im rhythmischen Bereich – so gibt es bei den meisten von Utulus dominierten Kulturen Trommeln in unterschiedlichster Ausführung, denen die Utulus stundenlang variantenreiche Rhythmen entlocken können. Utulus sind vollständig immun gegen das Gift Wurara und die Krankheiten Flinker Difar und Brabaker Schweiß.

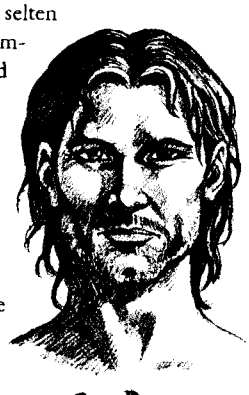
**STARTWERTE UTULUS**
**Generierungskosten:** 9 GP
**Haarfarbe (W20):** schwarz (1–17), blauschwarz (18–20)
**Augenfarbe (W20):** hellbraun (1–3), dunkelbraun (4–10), schwarz (11–20)
**Körpergröße:** 165+2W20 (1,67–2,05 Schritt)
**Gewicht:** Größe –110 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** GE +1, KO +1
**LE-Mod.:** +11 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** –6
**Automatische Vor- und Nachteile:** Hitzeresistenz
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Begabung Musizieren, Gefahreninstinkt, Gut Aussehend, Resistenz gegen Gift, Schlangenmensch, Wohlklang / Kälteempfindlich
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Hohe Magieresistenz, Kälteresistenz, Schwer zu verzaubern / Hitzeempfindlich, Nahrungsrestriktion
**Übliche Kulturen:** Waldinsel-Utulu, Dschungelstämme (Tschopukikuha), Verlorene Stämme (Shokubunga), Südaventurien, Bukanier
**Mögliche Kulturen:** Yaquirien, Aranien, Dschungelstämme (andere), Tocamuyac, Tulamidische Stadtstaaten, Verlorene Stämme (andere)
**Talente:** Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1; Natur: Orientierung +1

# Nichtmenschliche Rassen

## Die Elfen

**Herkunft und Verbreitung:** Die Herkunft der Elfen (die sich selbst *feya* nennen, Einzahl *fey*) ist ein Mysterium, wahrscheinlich ist ihr Ursprung in der so genannten Lichtwelt – außerhalb des bekannten Kosmos – zu suchen. Als ihre aventurische Heimat gelten die verwunschenen Wälder der Salamandersteine. Heute gibt es folgende bedeutende Völker: Waldelfen (Salamandersteine), Auelfen (an Seen und Flussläufen in Nord- und Mittelaventurien, selten in den Städten der Menschen), Firnelfen (Grimmfrostöde, Eiszinnen, Küsten von Brecheis- und Bernsteinbucht, Nebelzinnen und Yetiland), Steppenelfen (nördlichen Steppen, sehr stark in der Grünen Ebene).

**Körperbau und Aussehen:** Der elfische Wuchs (schlank und hoch gewachsen) ist ebenso sprichwörtlich wie die Eleganz ihrer Bewegungen. Auffälligstes Erkennungsmerkmal sind ihre spitz zulaufenden Ohren, eine weitere faszinierende Eigenart sind die großen, leicht schräg gestellten Augen, die in den fremdartigsten Farben leuchten, sei es amethystviolett, bernsteinfarben, rubinrot, saphirblau, smaragdgrün oder gar goldgesprenkelt. Hohe Wangenknochen und lange Hälse verstärken den exotischen Eindruck. Elfenmännern wächst kein Bart (überhaupt haben Elfen keine Körperbehaarung), wodurch die Unterscheidung zwischen Männern und Frauen mitunter schwer fällt, denn beide Geschlechter besitzen







oftmals androgyne Gesichtszüge. Frauen wie Männer tragen ihr Haar gerne lang und offen.

Jeder Elf kann zaubern und ist in der Lage, eine besondere Form des zweistimmigen Gesangs hervorzubringen. Ihre Sinne sind meist besser als die der Menschen ausgeprägt, was ihnen bisweilen auch hinderlich ist: Es gibt einige Nahrungs- und Genussmittel, die für Elfen unverträglich sind, weswegen sie auch eine starke Abneigung dagegen hegen.

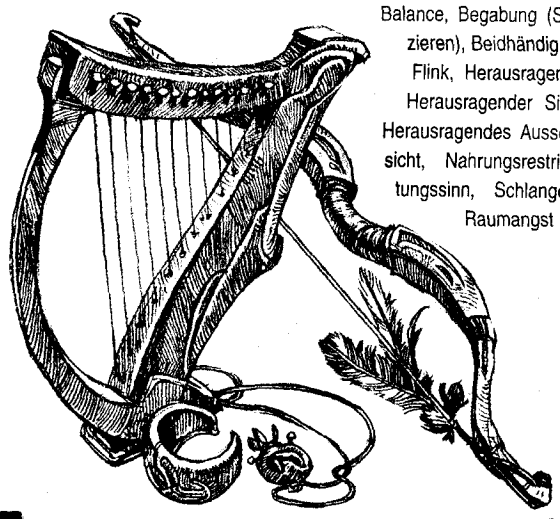
**Vermehrung und Alterung:** Elfen sind weit weniger fruchtbar als Menschen, und ihre Frauen können die Empfängnisbereitschaft willentlich kontrollieren. So hält sich trotz eines sinnenfrohen Lebens die Anzahl der Geburten deutlich in Grenzen.

Bisweilen werden Elfen an die tausend Jahre alt, doch dies sind Ausnahmen. Die Lebensdauer ist allgemein deutlich länger als beim Menschen, steht jedoch im Zusammenhang mit dem gewählten oder vom Schicksal bestimmten Lebensziel. Wenn ein Elf fühlt, dass er seinen Lebenszweck erfüllt hat, nimmt er Abschied von der Welt und welkt innerhalb kürzester Zeit dahin.

**Besonderheiten:** Elfen können nicht an Tollwut / Schwarzer Wut oder Lykanthropie erkranken; dafür verlaufen Schlachtfeldfieber und Schlafkrankheit bei ihnen schwerer bzw. verändert. Elfen können bis zu einer Woche ohne Schlaf auskommen, regenerieren währenddessen jedoch keine LE oder AE und bauen Erschöpfung / Überanstrengung bestenfalls nach den Regeln für *Rast* ab. Narzissen sind für Elfen ein Kontaktgift, nicht aber Seidelbast. Diverse stark riechende Kräuter und Gewürze (namentlich Knoblauch und die zur Insektenabwehr gerne verwendete Stinkmirbel) sind für elfische Nasen nur schwer erträglich.

### STARTWERTE ELFEN

**Variante Auelfen**
**Generierungskosten:** 20 GP
**Haarfarbe (W20):** blauschwarz (1), schwarz (2–3), silbern (4–5), weißblond (6–7), hellblond (8–11), mittelblond (12–17), dunkelblond (18–20)
**Augenfarbe (W20):** schwarzbraun (1–2), graublau (3–4), saphirblau (5–8), smaragdgrün (9–12), dunkelviolett (13–16), bernsteinfarben (17–18), goldgesprenkelt (19), amethystfarben (20)
**Körpergröße:** 1,68 + 2W20 (1,70–2,08 Schritt)
**Gewicht:** Größe –120 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** KL –1, IN +1, GE +2, KK –1
**LE-Mod.:** +6 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **AE-Mod.:** +12 AsP*
**MR-Mod.:** –2*
**Automatische Vor- und Nachteile:** Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gut Aussehend, Herausragender Sinn (Gehör, Geruch *oder* Sicht), Resistenz gegen Krankheiten, Vollzauberer*, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang / Sensibler Geruchssinn 6, Unfähigkeit Zechen
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration, Astralmacht, Balance, Begabung (Singen, Musizieren), Beidhändig, Feenfreund, Flink, Herausragende Balance, Herausragender Sinn (andere), Herausragendes Aussehen, Nachtsicht, Nahrungsrestriktion, Richtungssinn, Schlangenmensch / Raumangst



**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kampfrausch, Schwer zu verzaubern, Vom Schicksal begünstigt, Zwergennase / Behäbig, Blutrausch, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Kleinwüchsig, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst, Übler Geruch
**Übliche Kulturen:** Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Elfische Siedlung
**Mögliche Kulturen:** Waldelfische Sippe; Menschenkulturen: Andergast und Nostria, Bornland, Mittelländische Städte, Mittelländische Landbevölkerung, Norbardensippe, Svellttal, Yaquirien
**Talente:** *Körper:* Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zechen –2

**Variante Waldelfen**
**Generierungskosten:** 23 GP
**Haarfarbe (W20):** blauschwarz (1–3), schwarz (4–7), silbern (8–10), weißblond (11), hellblond (12–13), mittelblond (14–16), dunkelblond (17–19), goldblond (20)
**Augenfarbe (W20):** schwarz (1–2), saphirblau (3–4), smaragdgrün (5–8), dunkelbraun (9–12), bernsteinfarben (13–16), goldgesprenkelt (17), rubinrot (18–19), amethystviolett (20)
**Körpergröße:** 1,66 + W20 + 4W6 (1,71–2,10 Schritt)
**Gewicht:** Größe –120 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** KL –1, IN +2, GE +2, KK –1
**LE-Mod.:** +6 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **AE-Mod.:** +12 AsP*
**MR-Mod.:** –2*
**Automatische Vor- und Nachteile:** Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gut Aussehend, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruch), Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer*, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang / Sensibler Geruchssinn 6, Unfähigkeit Zechen
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration, Astralmacht, Balance, Begabung (Singen, Musizieren), Beidhändig, Feenfreund, Flink, Herausragende Balance, Herausragender Sinn (andere), Herausragendes Aussehen, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Nachtsicht, Schlangenmensch / Nahrungsrestriktion, Raumangst
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Hitzeresistenz, Kampfrausch, Schwer zu verzaubern, Vom Schicksal begünstigt, Zwergennase / Blutrausch, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Höhenangst, Kleinwüchsig, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst, Übler Geruch
**Übliche Kultur:** Waldelfische Sippe
**Mögliche Kulturen:** Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Elfische Siedlung; Menschenkulturen: Mittelländische Städte (Siedlerstädte des Nordens), Mittelländische Landbevölkerung, Norbardensippe, Svellttal
**Talente:** Körper: Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Singen +2, Sinnenschärfe +5, Tanzen +1, Zechen –2; Natur: Orientierung +2

**Variante Firnelfen**
**Generierungskosten:** 24 GP
**Haarfarbe (W20):** blauschwarz (1), schwarz (2), silbern (3–5), schneeweiß (6–9), weißblond (10–14), hellblond (15–17), mittelblond (18–19), dunkelblond (20)
**Augenfarbe (W20):** schwarz (1), silbergrau (2–3), eisgrau (4–7), saphirblau (8–11), smaragdgrün (12–15), bernsteinfarben (16–18), goldgesprenkelt (19), rubinrot (20)
**Körpergröße:** 1,56 + 2W20 (1,58–1,96 Schritt)
**Gewicht:** Größe –120 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** KL –1, IN +1, GE +2, KO +1, KK–1
**LE-Mod.:** +7 LeP **AU-Mod.:** +15 AuP **AE-Mod.:** +12 AsP*
**MR-Mod.:** –1*
**Automatische Vor- und Nachteile:** Altersresistenz, Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Gehör, Sicht oder Tastsinn nach Wahl), Kälteresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Vollzauberer*, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang / Hitzeempfindlich, Sensibler Geruchssinn 6, Unfähigkeit Zechen
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernd, Balance, Begabung (Singen, Musizieren), Beidhändig, Feenfreund, Flink, Gefahreninstinkt, Gut Aussehend, Herausragende Balance, Herausragender Sinn (andere), Innerer Kompass, Nachtsicht, Schlangenmensch / Albino, Blutrausch, Farbenblind, Nahrungsrestriktion

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Hitzeresistenz, Kampfrausch, Schwer zu verzaubern, Vom Schicksal begünstigt, Zwergennase / Behäbig, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Glasknochen, Kleinwüchsig, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst, Stubenhocker, Übler Geruch, Unansehnlich
**Übliche Kultur:** Firnelfische Sippe
**Mögliche Kulturen:** Auelfische Sippe, Steppenelfische Sippe, Elfische Siedlung; Menschenkulturen: Fjarninger, Gjalskerländer, Nivesenstämme, Norbardensippe, Thorwal

**Talente:** Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Singen +1, Sinnenschärfe +5, Zechen –2; Natur: Orientierung +2

*) Der Vorteil *Vollzauberer* (mit den damit verbundenen +12 AsP und +2 MR) ist zwar ein Rassen-Vorteil der Elfen, er wird aber im Rahmen dieser Regeln verteilt über Rasse, Kultur und Profession eingerechnet.

# Die Halbelfen

Der Halbelf (von den Elfen *Menschelf* genannt) ist ein elfischer Mischling mit deutlichem Anteil menschlichen Blutes. Entgegen bisherigen Vermutungen und vielfachem Aberglauben ist es gleich, ob Vater oder Mutter von elfischem Blut sind: Aus einer entsprechenden Verbindung entsteht – wegen der Kontrolle, die die Elfen über ihre Fruchtbarkeit haben, jedoch sehr selten – ein Halbelf.

Je nachdem, in welcher Familie er groß geworden ist, wird sich dieser dem einen oder anderen Erbe mehr verpflichtet fühlen. Allerdings wird er sich nie ganz wie ein Mensch fühlen können, denn es gibt immer vorurteilsbehaftete Mitmenschen, die ihn sehr genau spüren lassen, dass er eigentlich 'nicht dazugehört'. Und noch weniger wird er unter Elfen heimisch sein, denn auch sie werden nie vergessen, dass er anders ist. Zudem fehlt vielen Halbelfen die Fähigkeit des zweistimmigen Gesangs, so dass ihnen die Teilnahme an den Elfenliedern des *salasandra* ebenso verwehrt ist wie die Magie der elfischen Zauberlieder. Auch können sie *Asdharia*, die alte Sprache der Elfen, zwar vielleicht verstehen, aber niemals sprechen – zumindest nicht so, dass ihre elfischen Verwandten es als schön empfinden könnten.

**Verbreitung:** Halbelfen gibt es dort, wo es auch Elfen gibt – das heißt, dass sie von Norden nach Süden immer seltener werden.

**Körperbau und Aussehen:** Je nachdem, aus welcher Menschenrasse das menschliche Elternteil stammt, kann ein Halbelf sehr unterschiedlich aussehen. Allen gemein sind jedoch die großen Augen in klaren Farben, der recht schlanke Wuchs und die leicht spitzen Ohren. Allgemein werden Halbelfen von Menschen als sehr schön empfunden.

**Vermehrung und Alterung:** Halbelfen werden üblicherweise etwas älter als Menschen, ohne jedoch die Alterslosigkeit der Elfen zu besitzen. Bei den Kindern von Halbelfen mit Menschen zeigen sich meist nur noch geringe Spuren des elfischen Einflusses.

**Halbelfen**
**Generierungskosten:** 3 GP
**Haarfarbe (W20):** rot (1–3), braun (4–6), dunkelblond (7–10), hellblond (11–15), weißblond (16–17), schwarz (18–19), blauschwarz (20)
**Augenfarbe (W20):** schwarz (1–3), grau (4–6), blau (7–10), grün (11–14), dunkelbraun (15–16), hellbraun (17–18), bernsteinfarben (19), goldgesprenkelt (20)
**Körpergröße:** 1,58 + W20 + 4W6 (1,63–2,02 Schritt)
**Gewicht:** Größe –120 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** GE +1, KK –1
**LE-Mod.:** +8 LeP **AU-Mod.:** +10 AuP **AE-Mod.:** –6 AsP*
**MR-Mod.:** –4
**Automatische Vor- und Nachteile:** Gut Aussehend, Viertelzauberer* / –
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Begabung (Singen, Musizieren), Beidhändig, Dämmerungssicht, Feenfreund, Flink, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn, Herausragendes Aussehen, Magiegespür, Schlangenmensch, Wohlklang, Zweistimmiger Gesang / Nahrungsrestriktion (wie Elfen), Sensibler Geruchssinn
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kampfrausch, Schwer zu verzaubern / Blutrausch, Fettleibig, Kleinwüchsig, Krankheitsanfällig, Unangenehme Stimme

**Übliche Kulturen:** Elfische Siedlung**; Menschenkulturen: Mittelländische Städte, Mittelländische Landbevölkerung, Andergast und Nostria, Yaquirien, Svellttal, Nivesenstamm, Norbardensippe
**Mögliche Kulturen:** Auelfische Sippe**, Waldelfische Sippe**, Firnelfische Sippe**, Aranien, Thorwal, Bornland, Fjarninger, Gjalskerländer
**Talente:** Körper: Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen –1

*) Halbelfen haben von Geburt an die magische Gabe – was aus dieser Gabe wird, hängt allerdings von ihrer Umgebung ab. Wird die Begabung nicht speziell gefördert, so werden sie zu klassischen Magiedilettanten (siehe S. 254), haben also die Möglichkeit, die Vorteile Meisterhandwerk, Schutzgeist und/oder Übernatürliche Begabung zu erwerben, und starten mit (MU+IN+CH)/2 –6 AsP.
In menschlichen Kulturen ist es jedoch üblich, dass halbelfische Kinder gezielt zu Zauberern ausgebildet werden, daher gilt, dass die magischen Professionen für Halbelfen grundsätzlich **2 GP billiger** zu erwerben sind.

**) Ein Halbelf, der die entsprechenden Anlagen zeigt und daher bei Elfen großgezogen wird, muss noch einmal zusätzliche **7 GP** aufbringen. Dafür erhält er den Vorteil Vollzauberer (anstatt Viertelzauberer) mit den damit verbundenen +12 AsP (anstatt –6 AsP) und MR –2 anstatt MR –4 sowie den Vorteil Zweistimmiger Gesang.

## Andere Arten von Halbelfen

Die weitaus meisten Halbelfen stammen von auelfischen und mittelländischen Eltern ab, und auf solche Mischlinge beziehen sich die oben genannten Werte.

Für Halbelfen waldelfischer Herkunft können dieselben Werte verwendet werden, da sich Wald- und Auelfen körperlich nur wenig unterscheiden. Auch für Nachkommen von Tulamiden oder Norbarden mit Au- oder Waldelfen gelten die Werte der Rasse Halbelf. Unterschiede gibt es eher im Äußeren: Eine Halbelfe mit einem waldelfischen Elternteil ist meist etwas größer, war ein Tulamide oder eine Tulamidin unter den Eltern, neigt die Halbelfe zu dunklen Haaren und hellbrauner Haut.

Bei firnelfischer, nivesischer oder thorwalscher Abstammung, die im hohen Norden vereinzelt vorkommt, kann es allerdings zu abweichenden Werten kommen, die Sie im Folgenden finden. (Selbstverständlich können Sie auch eine thorwalsch-firnelfische oder nivesisch-firnelfische Heldin generieren, indem Sie entsprechend beide Wertepakete verwenden.) Hinzu kommen auch hier körperliche Besonderheiten: Halbelfen mit thorwalschem Elternteil sind meist etwas größer und schwerer; nivesisch-stämmige haben besonders oft zweifarbig gesträhntes Haar.

Waldmenschen- oder Ututu-stämmige Halbelfen (möglicherweise mit der bronzenen beziehungsweise schwarzen Hautfarbe des menschlichen Elternteils) sind zwar prinzipiell möglich, zumal in Al'Anfa einige Elfen wohnen. Auf derart seltene Exoten soll hier aber nicht näher eingegangen werden. Entsprechendes gilt für die noch unwahrscheinlicheren Trollzacker-Halbelfen.

**Variante Halbelf firnelfischer Abstammung (+2 GP)**
(Veränderungen gegenüber dem Standard-Halbelfen)
**Modifikationen:** +2 AuP, MR +1
**Automatische Vorteile:** Kälteresistenz *statt* Gut Aussehend
**Empfohlener Nachteil:** Hitzeempfindlich
**Talente:** Natur: Orientierung +1

**Variante Halbelf nivesischer Abstammung (+5 GP)**
(Veränderungen gegenüber dem Standard-Halbelfen)
**Modifikationen:** IN +1, +1 AuP
**Automatische Vorteile:** Wohlklang *oder* Zweistimmiger Gesang
**Automatischer Nachteil:** Unfähigkeit Zechen

**Variante Halbelf thorwalscher Abstammung (+1 GP)**
(Veränderungen gegenüber dem Standard-Halbelfen)
**Modifikationen:** +1 LeP; GE-Bonus und KK-Malus entfallen

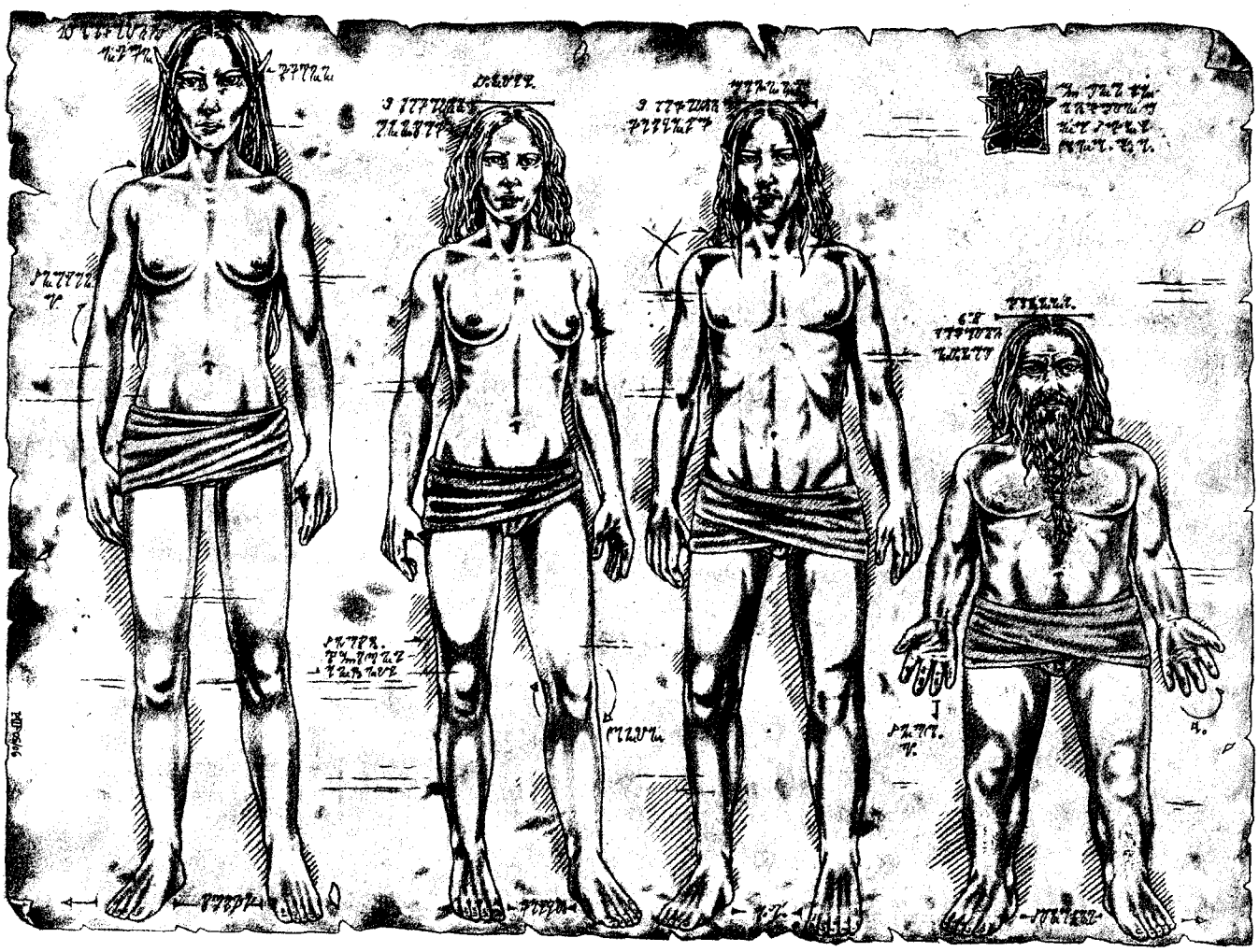
# Die Zwerge

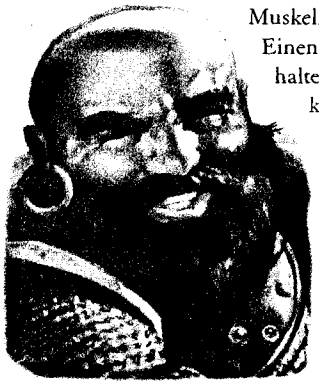
Die Zwerge, die sich selbst *Angroschim* nennen (Einzahl *Angroscho*, weibliche Form *Angroschna* und Mehrzahl *Angroschax*), haben großartige Handwerker und gefürchtete Krieger hervorgebracht – ganz zu schweigen von ihrem vorzüglichen Bier. Zwerge sind geradlinig und stur und können sich stets daran erinnern, wem sie vor zwei Jahrzehnten einmal drei Heller geliehen haben.

**Herkunft und Verbreitung:** Die Zwerge gehören zu den ältesten Völkern Aventuriens. Heutzutage findet man sie hauptsächlich im Eisenwald, in den Ingrakuppen, den Koschbergen (die *Erzzwerge*), im Amboss (*Ambosszwerge*) und dem östlich davon gelegenen Hügelland am Angbarer See (*Hügelzwerge*) sowie dem Raschtulswall (*Brillantzwerge*); kleinere Völker und Sippenverbände finden sich auch in den Goldfelsen, im Finsterkamm und in den Drachensteinen. Neben Angbar und Zwerch, deren Bevölkerung zu einem guten Drittel aus Zwergen besteht, weisen auch noch andere Städte, namentlich Fasar, reine Zwergenviertel oder einen hohen zwergischen Bevölkerungsanteil auf. Einzelne Zwerge oder kleine Sippen kann man jedoch über ganz Aventurien verteilt finden. Traurige Berühmtheit erlangten die Tjolmarer Zwerge, die den Orks durch einen Verrat die Eroberung des Svelltlandes ermöglichten.

Ebenfalls noch erwähnenswert sind die mysteriösen *Wilden Zwerge* im Ehernen Schwert (und den Bjaldorner Höhen und den Eiszinnen), denen man nachsagt, sie stammten von einem verlorenen Zwergenvolk ab, und die fast auf den Status von Tieren herabgesunkenen, monströsen *Tiefzwerge*, über die kein echter Angroscho je ein Wort verlieren würde (und die auch keine Spieler-Helden hervorbringen).

**Körperbau und Aussehen:** Zwerge erreichen nur etwa 1,40 Schritt Körpergröße, sind jedoch überaus kompakt gebaut und mit festen





Muskeln und starken Knochen gesegnet. Einen derartigen Körper über Wasser zu halten ist nahezu unmöglich, weshalb kaum je ein Zwerg das Schwimmen erlernte. Sprichwörtlich ist die Zähigkeit der Zwerge und ihre Widerstandsfähigkeit gegenüber Krankheiten und Giften, die selbst einen Thorwaler ins Grab bringen würden.

Zwerge sind sehr langlebig (sie werden meist 300 bis 400 Jahre alt, manche auch noch älter), bringen jedoch nur wenige Nachkommen zur Welt. Dabei treten Zwillings- und sogar Vierlingsgeburten häufig auf, Einzelkinder hingegen sind eine Seltenheit. Nur etwa jedes vierte Kind ist weiblich, und Zwerginnen kommen stets nur als Einzelkind zur Welt. Zwerge werden mit etwa 20 Jahren geschlechtsreif und gelten mit 35 als erwachsen.

**Besonderheiten:** Zwerge sind vollständig immun gegen das Gift Tulmadron; ihre Resistenz gegen mineralische Gifte beinhaltet auch, dass sie unbeschadet schwermetallhaltige Speisepilze verzehren können und keine Staublunge erleiden. Sie werden leicht seekrank, sind bei Dumpfschädel ungenießbar (Jähzorn +5), können keine Alkoholiker werden, erkranken nicht an Lykanthropie, ziehen keinen Vorteil aus der Pflanze Nothilf und reagieren mit Brechreiz bzw. Hautausschlag auf Wirselkraut (zudem verhilft es ihnen nur zu 2 LeP).

Obwohl Zwerge hier als *eine* Rasse betrachtet werden, gibt es doch Unterschiede zwischen Abkömmlingen der unterschiedlichen Zwergenvölker. Diese Unterschiede sind jedoch so gering, dass wir auf die Ausformulierung unterschiedlicher zwergischer Rassen verzichtet haben. Verwechseln Sie aber bitte nicht die Modifikationen, die bei den folgenden Werten aufgeführt sind, mit den Modifikationen durch die zwergischen Kulturen. Ein Zwerg mit erzzwergischen Eltern, der bei Ambosszwergen aufgewachsen ist, wählt als Rasse den Zwerg mit den Erzzwerg-Modifikationen, als Kultur aber den Ambosszwerg.

**Anmerkung:** Bei der Rasse Zwerge der Basisregeln haben wir die Aussagen zur Rassenvariante Ambosszwerge zugrunde gelegt.

**STARTWERTE ZWERGE**

(Wir verwenden die Werte von Erz- und Hügelzwergen hier als zwergische 'Norm'.)

**Generierungskosten:** 12 GP

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

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

**Körpergröße:** 128+2W6 (1,30–1,40 Schritt)

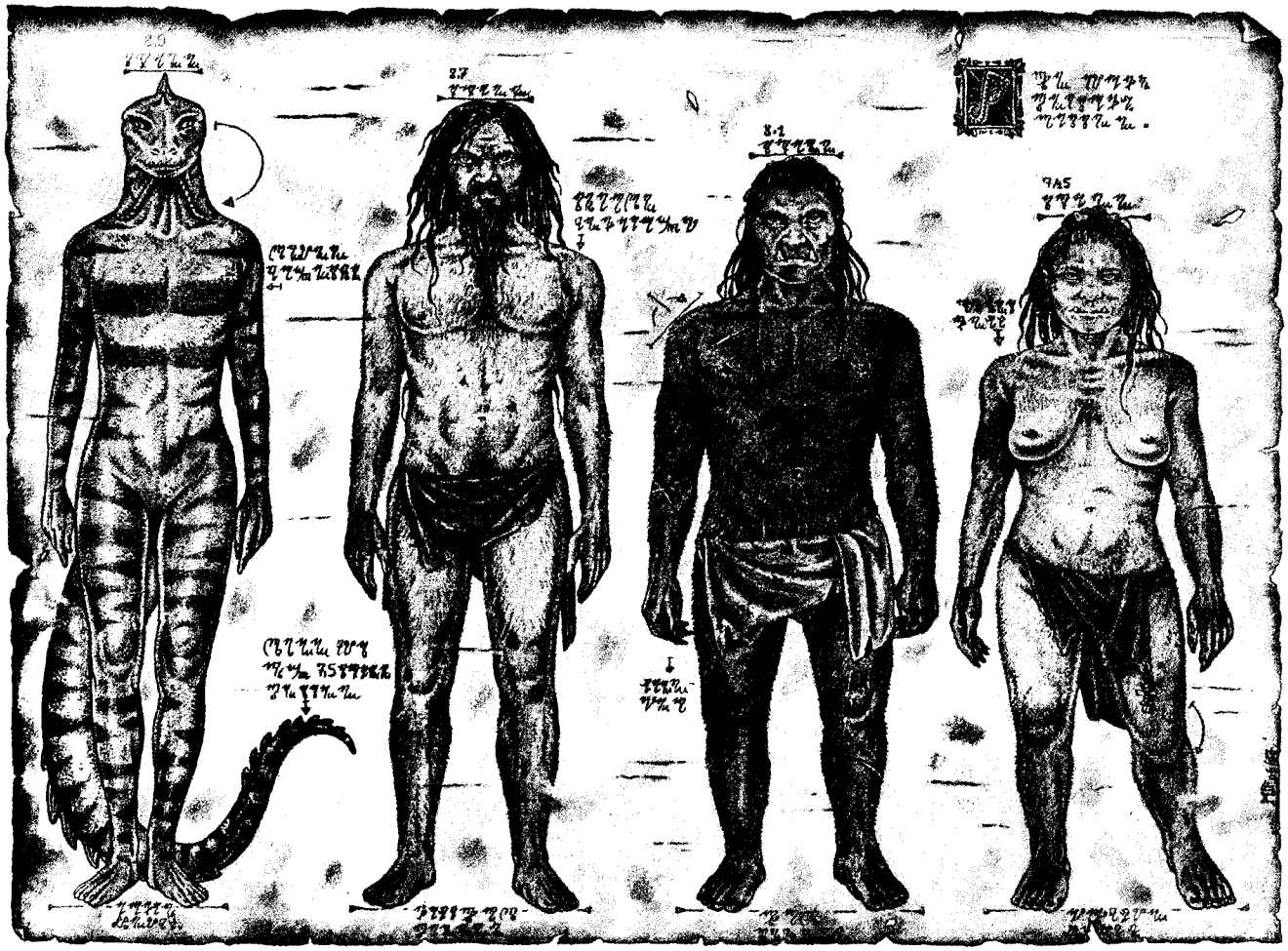
**Gewicht:** Größe –80 Stein

**Eigenschafts-Modifikationen:** FF +1, GE –1, KO +2, KK +1

**LE-Mod.:** +11 LeP **AU-Mod.:** +15 AuP **MR-Mod.:** –4

**Automatische Vor- und Nachteile:** Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern / Goldgier 5, Unfähigkeit Schwimmen, Zwergenwuchs

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz, Hohe Magieresistenz, Innerer Kompass, Kampf-



rausch, Hohe Lebenskraft, Nachtsicht, Resistenz/Immunität gegen Gifte (andere), Richtungssinn, Zäher Hund, Zwergennase / Blutrausch, Jähzorn, Lichtscheu, Meeresangst, Platzangst, Unansehnlich

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Herausragende Balance, Herausragendes Aussehen, Koboldfreund, Magiegespür, Schlangenmensch, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang / Dunkelangst, Glasknochen, Hitzeempfindlich, Nachtblind, Niedrige Magieresistenz, Raumangst, Sucht (Alkohol), Unstet

**Übliche Kulturen:** Erzzwerg oder Hügelzwerg (jeweils nach ihrer Rassenvariante)

**Mögliche Kulturen:** Ambosszwerg, Brillantzwerg, Mittelländische Städte, Mittelländische Landbevölkerung, Yaquirien, Thorwal, Andergast und Nostria, Tulamidische Stadtstaaten, Svellttal

**Talente:** Kampf: Ringen +1; Körper: Akrobatik –3, Reiten –1, Schwimmen –3, Selbstbeherrschung +2, Zechen +1; Natur: Orientierung +1; Wissen: Gesteinskunde +1

**Besonderheiten:** Magie nur bei Männern. Zwergische Geoden (Details zu diesen Zauberwirkern siehe S. 167) müssen statt Goldgier 5 eine andere Schlechte Eigenschaft in gleicher Höhe wählen; bei ihnen entfällt dann auch der Vorteil Schwer zu verzaubern. Zwerginnen, die ihre Sippe verlassen, müssen ausgesprochen stur sein (MU mindestens 12). Zwerge haben Probleme mit Waffen und Rüstungen in menschlichen Größen (und umgekehrt) – Näheres finden Sie bei der Beschreibung des Nachteils Zwergenwuchs (S. 274).

### Variante Brillantzwerge

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten; die Angaben zu üblichen und möglichen Kulturen ersetzen die obigen Aussagen.

**Generierungskosten:** 12 GP

**LE-Mod.:** –1 LeP **AU-Mod.:** +3 AuP

**Übliche Kultur:** Brillantzwerg

**Mögliche Kulturen:** Ambosszwerg, Erzzwerg, Hügelzwerg, Mittelländische Städte, Mittelländische Landbevölkerung, Yaquirien, Tulamidische Stadtstaaten

### Variante Ambosszwerge

Die Modifikationen zu LE und AU gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten; die Angaben zu Eigenschafts-Modifikatoren, üblichen und möglichen Kulturen ersetzen die obigen Aussagen.

**Generierungskosten:** 16 GP

**Eigenschafts-Modifikationen:** FF +1, GE –1, KO +2, KK +2

**LE-Mod.:** +1 LeP **AU-Mod.:** +3 AuP

**Übliche Kultur:** Ambosszwerg

**Mögliche Kulturen:** Erzzwerg, Brillantzwerg, Hügelzwerg, Mittelländische Städte, Mittelländische Landbevölkerung, Yaquirien, Thorwal, Andergast und Nostria, Tulamidische Stadtstaaten, Svellttal

### Variante Wilde Zwerge

Die Modifikationen zu LE, AU und Vorteilen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten; die Angaben zu Eigenschafts-Modifikatoren, üblichen und möglichen Kulturen ersetzen die obigen Aussagen.

**Generierungskosten:** 18 GP

**Eigenschafts-Modifikationen:** FF +1, GE –1, KO +2, KK +2

**LE-Mod.:** +1 LeP **AU-Mod.:** +3 AuP

**Automatischer Vorteil:** Linkshänder

**Übliche Kultur:** Brobim

**Mögliche Kulturen:** keine

# Die Orks



Kein Name aus einer anderen Sprache – sei es das menschliche *Schwarzpelz* oder das elfische *fialgra* ('Wildpelz') – wird dieser rohen Rasse gerechter als jener, den sie sich selbst gaben: *Ork* steht in allen nicht-orkischen Sprachen für Derbheit, Gewalt und Verachtung. Der deutlichste Ausdruck dieser Ansicht ist das garethische Schimpfwort "Orksch!".

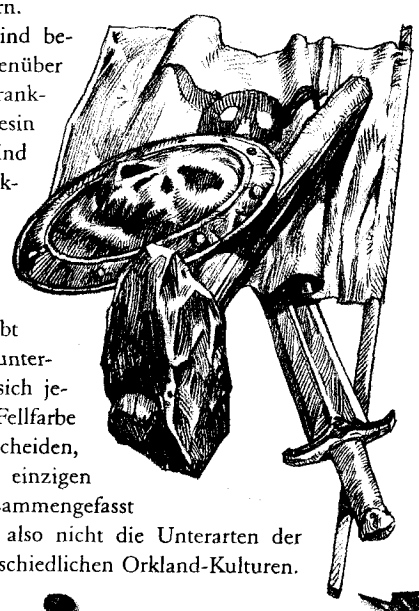
**Herkunft und Verbreitung:** Heimat und Ursprungsgebiet der Orks sind die kargen Hügel und Steppenlande des Orklands, wo bis heute ein Großteil der insgesamt sicherlich 200.000 Köpfe zählenden Population der Schwarzpelze lebt. Im Zuge des Orkensturms haben sich zahlreiche Okkupanten auch im Gebiet des Svelltlands und Finsterkamms niedergelassen. Als Ausgestoßene, Söldner und/oder Wegelagerer findet man sie in fast ganz Aventurien (jedoch extrem selten in den Tulamidenlanden oder südlich der Linie Drôl–Unau); kleine Gruppen leben in den Städten Thorwal und Uhdenberg mit Menschen zusammen.

Die ersten Erwähnungen orkischer Kultur stammen aus der zwergischen Geschichtsschreibung vor etwa 4.000 Jahren. Glaubt man jedoch dem Mondkalender ihrer Schamanen, die nunmehr das zweitausendste 'Große Jahr' (zu je etwa 240 Mondmonaten) schreiben, reicht ihre Geschichte bereits über 36.000 Jahre zurück.

**Körperbau und Aussehen:** Orks sind gewöhnlich einen Kopf kleiner, aber muskulöser gebaut als ein kräftiger Mensch. Der ganze Körper ist von dichtem, dunklem Pelz bedeckt, der im Nacken zum längeren, meist struppigen Haupthaar übergeht, die Haut darunter ist braun, grau oder schwarz. Ihre kräftigen Arme reichen fast bis zu den Knien. Die Finger sind weniger geschickt als die von Menschen, die Fußsohlen äußerst zäh und auch spitzen Steinen gegenüber unempfindlich.

Die Orks werden wie die Goblins zu den 'goblinesken' Rassen gezählt. Ihr meist wenig behaartes (und von Bartwuchs freies) Gesicht wirkt grob und platt, die breite Nase und fliehende Stirn verstärken diesen Eindruck noch. Die tiefliegenden Augen sind von roter, grauer oder schwarzer, seltener von gelber Farbe, die leicht spitz zulaufenden Ohren liegen eng am Kopf an. Sie besitzen ein beeindruckendes Gebiss, die vorstehenden Eckzähne des Unterkiefers würden einem Keiler zur Ehre gereichen.

Orks erreichen mit zehn Jahren die Geschlechtsreife, sind ganzjährig fruchtbar und werden durchschnittlich 40 Jahre alt. Die Schwangerschaft dauert sieben bis acht Monate, meist wird nur ein Kind geboren, bei den seltenen Zwillingsgeburten ist häufig eines der Geschwister deutlich entwickelter als das andere. Im Alter färben sich Fell und Haare stets grau bis silbern.



**Besonderheiten:** Orks sind besonders empfindlich gegenüber menschlichen 'Kinderkrankheiten' (speziell Karmesin und Herbstpocken). Sie sind gegen die Sporen des Orkland-Bovist vollständig immun und sie können das Fleisch der Schreckkatze essen.

Wie bei den Zwergen gibt es auch bei den Orks unterschiedliche Rassen, die sich jedoch bis auf Haar- und Fellfarbe nicht voneinander unterscheiden, so dass wir sie in einer einzigen Rassenbeschreibung zusammengefasst haben. Verwechseln Sie also nicht die Unterarten der Rasse Ork mit den unterschiedlichen Orkland-Kulturen.

Natürlich wächst ein Mokolash-Ork in der Regel auch in der Mokolash-Kultur auf. Sollte er jedoch aus irgendwelchen Gründen seine Kindheit in einem Zholochai-Stamm verbracht haben, so ist sein Fell braun wie bei allen Mokolash-Orks, aber für die Kultur gelten die Werte des Orkland-Zholochai. Für die (nicht als Spielerhelden geeigneten) Weißpelzorks gelten bis auf die Fellfarbe (immer weiß) die unten genannten Werte.

**STARTWERTE ORKS**

**Generierungskosten:** 12 GP

**Haar- und Fellfarbe (W20):** dunkelbraun (1–5), braun-schwarz (6–11), tiefschwarz (12–19), blauschwarz (20–28); Zholochai würfeln mit +8; Mokolash haben stets braunes, Olochtai dichtes graues Fell.

**Augenfarbe (W20):** gelb (1–4), rot (5–12), grau (13–16), schwarz (17–20)

**Körpergröße:** 150+3W6 (1,53–1,68 Schritt); Zholochai zusätzlich +W6 (1,54–1,74)

**Gewicht:** Größe –95 Stein

**Eigenschafts-Modifikationen:** MU +2, KL –2, CH –2, FF –1, KO +2, KK +2

**LE-Mod.:** +12 **AU-Mod.:** +18 **MR-Mod.:** –7

**Automatische Vor- und Nachteile:** Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürliche Waffe: Biss (1W+1 TP), Natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund / Jähzorn 6, Randgruppe, Raubtiergeruch

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Immunität gegen Gift, Innerer Kompass, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift / Blutrausch, Hitzeempfindlich, Niedrige Magieresistenz, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Herausragendes Aussehen, Hohe Magieresistenz, Koboldfreund, Schlangenmensch, Schwer zu Verzaubern, Tierfreund, Wohlklang / viele Ängste (außer Arkanophobie), Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Schlechte Regeneration

**Übliche Kulturen:** Orkland, Yurach, Svellttland-Okkupanten

**Mögliche Kulturen:** Andergast/Nostria, Mittelländische Städte (nur Festum, Uhdenberg), Südaventurien, Svellttal, Thorwal

**Talente:** Kampf: Raufen +1, Ringen +1; Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Singen –2, Sinnenschärfe +2; Natur: Orientierung +2; Wissen: Rechnen –1

**Sonderfertigkeiten:** Waffenlose Sonderfertigkeit Biss

**Besonderheiten:** Orkische Helden sind nur für sehr spezielle Abenteuer geeignet und erfordern daher immer die ausdrückliche Zustimmung des Meisters. Näheres hierzu in dem Kapitel **Wie exotisch darf's denn sein?** ab Seite 297.

**Variante Orkfrau**

Die Modifikationen zu LE, AU und Nachteilen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten; die Angaben zu Größe, Gewicht und Eigenschafts-Modifikatoren ersetzen die obigen Aussagen.

**Generierungskosten:** 2 GP

**Körpergröße:** 145+3W6 (1,48–1,63)

**Gewicht:** Größe – 90 Stein

**Eigenschafts-Modifikationen:** KL –2, CH –2, FF –1, KO +1, KK +1

**LE-Mod.:** –2 **AU-Mod.:** –3

**Automatische Nachteile:** Unfähigkeit Sprachen und Schriften, kein Jähzorn

## Die Halborks

Während orkische Frauen als Besitz eifersüchtig gehütet werden, kommt es – zumal in den besetzten Gebieten – bisweilen vor, dass sich ein männlicher Ork an einer menschlichen Frau vergreift und aus dieser Verbindung ein Kind entspringt.

**Verbreitung:** hauptsächlich im orkisch besetzten Svellttal, als ausgestoßene Kinder von Sklavinnen bisweilen auch in ganz Nordaventurien.

**Körperbau und Aussehen:** Halborks sind etwa menschengroß, doch deutlich kräftiger gebaut und am ganzen Körper stark und dunkel behaart. Es fehlen ihnen zwar die orkischen Hauer, doch wirkt ihr Gesicht nichtsdestotrotz äußerst grob, zumal es leicht behaart ist und bei Männern oft von einem wild wuchernden Bart dominiert wird. Ansonsten sind bei den Halborks – wie bei den Menschen – Männer und Frauen wertetechnisch gleichwertig.

**Vermehrung und Alterung:** Die Entwicklung eines Halborks gleicht dem seines orkischen Vaters, seine Lebenserwartung liegt aber zwischen fünfzig und sechzig Jahren. Bei der Fortpflanzung setzt sich das orkische Erbe deutlich stärker durch als das menschliche.

**STARTWERTE HALBORKS**

**Generierungskosten:** 1 GP

**Haarfarbe (W20):** blond (1–2), rot (3–6), braun (7–12), schwarz (13–20)

**Augenfarbe (W20):** rot (1–5), grün (6–8), braun (9–13), schwarz (14–20)

**Körpergröße:** 160+4W6 (1,64–1,84 Schritt)

**Gewicht:** Größe –100 Stein

**Eigenschafts-Modifikationen:** MU +1, KL –1, CH –2, KO +1, KK +1

**LE-Mod.:** +11 LeP **AU-Mod.:** +15 AuP **MR-Mod.:** –6

**Automatische Vor- und Nachteile:** Richtungssinn, Zäher Hund / Jähzorn 6, Randgruppe

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Kampfrausch, Kälteresistenz, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Zäher Hund / Blutrausch, Niedrige Magieresistenz, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Gut Aussehend, Hohe Magieresistenz, Koboldfreund, Schwer zu Verzaubern, Wohlklang / Glasknochen, Nachtblind, Schlechte Regeneration

**Übliche Kulturen:** Yurach

**Mögliche Kulturen:** Svellttland-Okkupanten, Svellttland, Andergast und Nostria, Mittelländische Städte (Uhdenberg), Gjalskerland

**Talente:** Ringen +1; Athletik +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Singen –2

**Besonderheiten:** Für Halbork-Helden gilt das Gleiche wie für Orks – lesen Sie sich also das entsprechende Kapitel **Wie exotisch darf's denn sein?** ab Seite 297 durch.

## Die Goblins

Die Goblins sind nach den Menschen die zahlenmäßig größte Rasse Aventuriens; sie haben ihren allgemein bekannten Namen aus dem Isdira (der Sprache der Elfen), wo er soviel wie 'struppiges Rothaar' bedeutet. Häufig werden sie aber schlicht mit der Bezeichnung *Rotpelze* bedacht, die ihre Verwandtschaft zu den Orks unterstreichen soll – und ebenso die landläufige Meinung, es handle sich bei ihnen durchwegs um Diebe, Halsabschneider oder zumindest kulturlose Wilde. In ihrer eigenen Sprache nennen sie sich *Suulak*.

**Herkunft und Verbreitung:** Da die Goblins weder Zeitrechnung noch Geschichtsschreibung kennen, ist ihre Herkunft ungewiss, und nur



allzu gerne wird verschwiegen, dass sie wohl zu den ersten kulturschaffenden Bewohnern des Kontinents gehörten.

Ein Gutteil der geschätzten Viertelmillion Goblins lebt in der Roten und Schwarzen Sichel sowie der Grünen Ebene, wo sie sich ihre kulturelle Eigenständigkeit bewahrt haben. Als Wegelagerer, Arbeiter oder Sklaven findet man sie aber fernab ihres Stammlandes über fast ganz Aventurien verteilt.



**Körperbau und Aussehen:** Goblins erreichen etwa die Größe eines hünenhaften Zwerges und haben überlange, kräftige Arme. Die langen, schlanken Finger mit krallenähnlichen Nägeln sind erstaunlich geschickt, und auch ihre Zehen sind deutlich beweglicher als die eines Menschen. Ihr gedrungener Körper ist weniger muskulös als bei den Orks (die auch zu den goblinesken Rassen gezählt werden) und mit kurzem, struppigem Fell bedeckt, das von ebenso roter Farbe ist wie das meist strähnige Haupthaar. Frauen haben üppige Brüste, die wie Gesicht und Handflächen nur schwach behaart sind, Bartwuchs bei Männern ist gänzlich unbekannt. Die groben goblinischen Gesichtszüge erinnern mit den aus dem Unterkiefer hervorstehenden Eckzähnen an Ork und Affe gleichermaßen: Die breite Nase schließt nahtlos an die flache, fliehende Stirn an, die rötlichen Augen liegen unter vorstehenden Brauen und sind häufig blutunterlaufen. Ihre Sinne sind häufig überdurchschnittlich gut ausgebildet.

**Vermehrung und Alterung:** Goblins sind die mit Abstand vermehrungsfreudigsten Zweibeiner Aventuriens. Die Schwangerschaft dauert zwar sieben bis acht Monate, jedoch sind Zwillings- und auch Mehrlingsgeburten recht häufig, und Goblin-Frauen kommen meist einmal jährlich nieder. Die Geschlechtsreife erreichen Goblins mit etwa acht Jahren, sie sind mit spätestens zwölf ausgewachsen. Die durchschnittliche Lebenserwartung liegt bei 35 Jahren, Frauen (vor allem Schamaninnen) überschreiten aber auch oft die vierzig.

**Besonderheiten:** Goblins sind besonders empfindlich gegenüber menschlichen 'Kinderkrankheiten' (speziell Karmesin und Herbstpocken); sie können das Fleisch der Schreckkatze essen.

**STARTWERTE GOBLINS**

**Generierungskosten:** 3 GP

**Haar- und Fellfarbe (W20):** orangerot (1–2), feuerrot (3–7), rotbraun (8–13), dunkelrot (14–18), rot-grau (19–20)

**Augenfarbe (W20):** grün (1), gelb (2–5), hellrot (6–11), dunkelrot (12–17), rotbraun (18–19), rotviolett (20)

**Körpergröße:** 135+4W6 (1,39–1,59 Schritt)

**Gewicht:** Größe –100 Stein

**Eigenschafts-Modifikationen:** MU –1, KL –2, FF +2, GE +2, KK –1; INI-Basis +2

**LE-Mod.:** +4 LeP **AU-Mod.:** +12 AuP **MR-Mod.:** –5

**Automatische Vor- und Nachteile:** Dämmerungssicht, Flink, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör oder Geruch), Kälteresistenz, Natürliche Waffe: Biss (1W TP), Natürlicher RS (1) / Kleinwüchsig, Randgruppe, Unstet

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** (Herausragende) Balance, Beidhändig, Eisern, Entfernungssinn, Glück, Herausragender Sinn, Magiegespür, Resistenz/Immunität gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schlangenmensch, Zäher Hund / Neugier, Niedrige Magieresistenz, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Herausragendes Aussehen, Hohe Magieresistenz (Männer), Linkshänder, Schwer zu verzaubern, Wohlklang / Blutrausch, Dunkelangst, Glasknochen, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Nahrungsrestriktion, Raumangst, Schlechte Regeneration

**Übliche Kulturen:** Goblinstamm, Goblinbande, Festumer Ghetto, Mittelländische Städte (nur Uhdenberg, also Kulturvariante Siedlerstädte des Nordens)

**Mögliche Kulturen:** eventuell in menschlichen (Svellttland, selten Mittelländische Landbevölkerung, Andergast und Nostria) oder orkischen Kulturen (Orkland, Yurach)

**Talente:** Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung –1, Sich Verstecken +1, Singen –1, Sinnenschärfe +4, Zechen –1; Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1; Wissen: Rechnen –1

**Sonderfertigkeiten:** Waffenlose Sonderfertigkeit Biss

**Besonderheiten:** Magische Begabung nur bei Frauen. Goblin-Helden sind nur für sehr spezielle Abenteuer geeignet und erfordern daher immer die ausdrückliche Zustimmung des Meisters. Näheres hierzu in dem Kapitel **Wie exotisch darf's denn sein?** ab Seite 297.

**Variante Goblinfrau (+4 GP)**

(Veränderungen gegenüber dem Standard-Goblin)

**Modifikationen:** IN +1

**Automatische Vorteile:** Nachtsicht statt Dämmerungssicht

**Talente:** Körper: Zechen –3 statt –1

# Die Achaz



Ihr Glaube an die Wiedergeburt gab den Echsenwesen ihren Namen: 'Achaz' bedeutet in ihrer Sprache 'ewiges Volk'. Bei den Menschen sind sie hingegen schlicht als *Echsenmenschen* bekannt. In Isdira, der Sprache der Elfen, werden Achaz als *Zara* bezeichnet.

**Herkunft und Verbreitung:** Die Blütezeit der geschuppten Rassen und damit auch der Achaz war das Zehnte Zeitalter, in dem sie gewaltige Reiche schufen, die weit über Aventuriens Grenzen hinaus reichten. Doch diese Zeit ist seit mehreren tausend Jahren vorüber. Das, was über die Achaz heutzutage – auch ihnen selbst – bekannt ist, ist nur der schwache Widerschein einer untergegangenen Kultur, denn selbst, als ihnen der Drache Pyrdacor zu einer kurzen zweiten Blüte verhalf, war ihr Zeitalter bereits beendet. Achaz siedeln vornehmlich im warmen Süden Aventuriens. In Städten wie H'Rabaal, Hôt-Alem, Selem und Brabak leben sie mit den Menschen zusammen bzw. in deren direkter Nachbarschaft.

**Körperbau und Aussehen:** Achaz sind echsische Lebewesen von humanoidem Körperbau. Ihr Kopf läuft in eine spitze Schnauze aus, die der einer Eidechse ähnelt, aber mit einem Gebiss ähnlich dem eines Menschen besetzt ist. Von der Stirn bin zur Mitte des etwa anderthalb Schritt langen Schwanzes erstreckt sich ein aufrechtstehender, etwa handbreiter Hautkamm, der bei Schreck oder Erregung starr gesträubt wird. Kleine Schuppen bedecken den ganzen Körper, und zwischen den fünf Fingern und Zehen ihrer Hände bzw. Füße span-

nen sich Schwimmhäute. Eine Ausnahme bilden hier die Achaz der Waldinseln, die über dreifingrige Hände mit je einem Daumen und zwei Fingern verfügen. Bei den meisten Völkern ist das Geschlecht am Rückenkamm zu erkennen. Ist er rot gefärbt, handelt es sich um einen weiblichen Achaz. Der Rückenkamm der Männer hingegen besitzt die gleiche Farbe wie das Schuppenkleid, das zumeist in hellen und dunklen Farbtönen quer gestreift ist. Doch was die Schuppenfarbe betrifft, unterscheiden sich die einzelnen Völker zum Teil beträchtlich; bei den männlichen Achaz auf Maraskan gehen die Schuppen zum Bauch hin in ein kräftiges Gelb über, während die Frauen dort rötliche Schuppen besitzen.

Auch in Körpergröße und Konstitution gibt es von Volk zu Volk große Unterschiede: Während die Orkland-Achaz kleiner gebaut sind, zeichnen sich die Achaz der Waldinseln durch ihren schlanken, hohen Wuchs aus. Die Echsenmenschen der Echsensümpfe hingegen sind kräftiger gebaut als ihre Verwandten. Auf Maraskan werden zudem alle Achaz weiblich geboren und verwandeln sich meist ab einem bestimmten Alter in Männer.

**Vermehrung und Alterung:** Achazfrauen legen nach einer Tragzeit von etwa 3 bis 5 Monaten bis zu 6 Eier, deren Schale je nach Volk von einer ledrigen oder harten, kalkartigen Konsistenz ist. Je nach Umgebung variieren die Trag- und die Brutzeit, betragen insgesamt jedoch immer zwischen 6 und 8 Monaten. Achaz häuten sich sechsmal in ihrem Leben, und erst nach der letzten Häutung im Alter von etwa 20 Jahren sind sie ausgewachsen und gelten als vollwertiges Mitglied der Sippe. Üblicherweise werden die abgelegten Häute in einer feierlichen Zeremonie der ‚Allesspendenden Mutter' zurückgegeben. Obwohl ein Alter von bis zu 130 Jahren erreicht werden kann (bei den Achaz der Waldinseln sogar von 250 Jahren), ist die Lebenserwartung wegen der nicht ungefährlichen Lebensweise oft deutlich geringer.

**Besonderheiten:** Achaz sind fast ausschließlich tagaktiv, da ihnen die Kältestarre in kühlen Nächten stark zu schaffen macht. Sexualität kennen sie nur als Zeugungsakt, mit dem keinerlei Leidenschaft verbunden ist, Musik in jedweder Form (zumal die rauschhafte Begeisterung, die sie in Menschen und Elfen zu wecken vermag) ist ihnen gar völlig fremd. Ihr Stoffwechsel bringt eine ganze Reihe von Verträglichkeiten und Unverträglichkeiten mit sich. Weiterhin gilt für die Rasse der Achaz das Gleiche wie etwa für die Zwerge: Obwohl sie hier als *eine* Rasse betrachtet werden, gibt es doch Unterschiede zwischen Abkömmlingen der unterschiedlichen Achazrassen.

**Darstellung:** Wenn Sie sich einen Achaz als Helden wählen, sollten Sie dabei bedenken, dass er mit Abstand die seltsamste, fremdartigste der hier vorgestellten Rassen ist: Zunächst einmal gehören Achaz einer uralten Kultur an und sind sich dessen vielleicht auch bewusst. Die Bandbreite dessen, was sie denken oder empfinden können, ist groß – ihre Gefühlswelt (soweit man sie überhaupt so nennen darf) unterscheidet sich jedoch so grundsätzlich von der des Menschen, dass rationale Überlegungen oder Erfahrungswerte nur sehr bedingt Gültigkeit haben.

Wie alle nichtmenschlichen Rassen ist er zudem kein 'Allerweltsheld', der nirgendwo auffällt, es sei denn durch Heldentaten. Der Achaz erregt schon allein durch sein Aussehen und Gebaren Aufsehen: Während man seinen Anblick in Selem, Brabak und Port Corrad vielleicht noch gewohnt ist, wird er in Gratenfels oder Trallop wahrscheinlich nicht einmal als intelligentes Wesen erkannt, und einen Besuch in Keft würde er wohl gar nicht überleben. Spielen Sie den Achaz daher selten und mit Bedacht, verleihen Sie ihm den Charme des Unergründlichen, erklären Sie spontane und völlig unverständliche Verhaltensweisen – wenn überhaupt – durch sein kulturelles Erbe, dessen auch er selbst sich nur zu Bruchteilen bewusst ist, und leben Sie vor allem mit dem Bewusstsein eines Wesens vergangener Zeiten.

**STARTWERTE ACHAZ**

**Generierungskosten:** 14 GP (Echsensumpf- und Regenwald-Achaz)

**Schuppenfarbe (2 x W20)*:** hellgrün (1–5), olivgrün (6–10), dunkelgrün (11–15), braungrün (16–18), braun (19–20); meist sind Achaz zweifarbig quergestreift ('Tiger-' oder 'Zebrastreifen'); es wird daher zweimal gewürfelt, nur bei gleichem Ergebnis ist die Schuppenfarbe einheitlich.

## Zum Stoffwechsel der Achaz

Die Krankheitsdauer von Krankheiten, die vom wechselwarmen Körper mit Fieber bekämpft werden, verlängert sich ohne besondere Behandlung (äußerliche Erwärmung des Kranken) bei Achaz je nach Art des Fiebers; bei leichtem oder mittlerem Fieber (Blutiger Rotz, Dumpfschädel, Wundfieber, Blaue Keuche, Zorgan-Pocken, Tollwut, Schwarze Wut, Efferdsieche) um ein Viertel und bei schwerem Fieber (selten Dumpfschädel (5 %), Sumpffieber, Schlachtfeldfieber, Jahresfieber) um die Hälfte.

Achaz sind aber aufgrund ihres Schuppenkleides gegen Sumpfungeziefer und Moskitostiche geschützt und erkranken daher nur extrem selten an Sumpffieber.

Achaz brauchen weniger Nahrung als Säugetiere, weil sie nicht ständig Energie aufwenden müssen, um ihre Körpertemperatur konstant zu halten. Dies wirkt sich auch auf ihre Essgewohnheiten aus: Bei keiner oder leichter Belastung (höchstens vier Stunden am Tag unterwegs und keine anstrengenden Handlungen wie Kampf oder Wandern) muss ein Achaz nur die Hälfte der Nahrung zunehmen, die ein Mensch bräuchte. Zudem ist er in der Lage, einige Tage ohne Nahrung auszukommen, wenn er sich gerade vollgefressen hat und keine anstrengenden Tätigkeiten unternimmt. Bei mittlerer Belastung (acht Stunden unterwegs, nicht viele anstrengende Tätigkeiten) verbraucht er genauso viel. Ist ein Achaz jedoch sehr (insbesondere nachts) aktiv, so benötigt er sogar etwa ein Fünftel mehr als ein Mensch.

An Nahrung können Achaz einige Fleischsorten, vor allem Echsen, mit weniger oder ganz ohne Probleme zu sich nehmen (Feuermolch, Riesenspringegel, Fischechse, Panzerechse, Noralec-Otter, Schlinger, Springchamäleon). Dafür ist das Fleisch des Mungo für Achaz giftig.

Obst kann von den Achaz nur im überreifen Zustand normal verzehrt werden, ansonsten kann es zu Verstopfung oder Flinkem Difar führen. Achaz vertragen keinerlei Milch und Milchprodukte, sie können bei ihnen zu mittelschweren Vergiftungen führen.

Eiben sind ungiftig für Achaz, Olivenöl hingegen leicht giftig. Geronsblut gil für Achaz als Kontaktgift der Stufe 3, und Wurara wirkt doppelt so stark wie gewöhnlich. Die Sporen des Orkland-Bovisten sind für Achaz hingegen ungefährlich.

Die Quinja-Beere wirkt deutlich stärker, Rahjalieb ebenso wie Wasserrausch gar nicht. Die Wirkung der Yagannuss hält nur die halbe Zeit an wie bei anderen Zweibeinern. Dafür haben Achaz eine gewisse Intoleranz gegenüber dem Shurinknollen-Gift (roh ungiftig, verarbeitet nur beschränkte Wirkung).

**Augenfarbe (W20):** golden (1–2), gelb (3–4), hellgrün (5–9), olivgrün (10–14), dunkelgrün (15–17), hellbraun (18–19), kupfern (20)
**Körpergröße:** 1,67+3W6 (1,70–1,85 Schritt)
**Gewicht:** Größe –120 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** MU –1, IN +2, FF +1, GE+1, KO +1, KK –1
**LE-Mod.:** +8 LeP **AU-Mod.:** +7 AuP **MR-Mod.:** –2
**Automatische Vor- und Nachteile:** Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Herausragender Geruchssinn, Natürliche Waffen (Biss 1W6 TP(A), Schwanz 1W6 TP(A)), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2), Richtungssinn, Zusätzliche Gliedmaße (Schwanz) / Dunkelangst 5, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeiten: Singen, Stimmen Imitieren, Musizieren
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gutes Gedächtnis, Herausragende Balance, Hohe Magieresistenz, Innerer Kompass, Resistenz/Immunität gegen Gift, Schlangenmensch, Zeitgefühl / Kurzatmig, Nachtblind, Nahrungsrestriktion, Sonnensucht, Unangenehme Stimme
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Entfernungssinn, Feenfreund, Herausragender Sinn (Tastsinn, Gehör), Herausragendes Aussehen, Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Koboldfreund, Sprachgefühl, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang / Fettleibig, Kleinwüchsig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Lichtscheu
**Übliche Kulturen:** Stammes-Achaz, Archaische Achaz
**Mögliche Kulturen:** Südaventurien, Maraskan
**Talente:** Kampf: Raufen +1: Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +5 (beinhaltet nicht den Extra-Punkt aus Begabung Schwimmen), Singen –3, Sinnenschärfe +5, Stimmen Imitieren –3, Zechen –1; Natur: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1; Handwerk: Musizieren –3
**Sonderfertigkeiten:** Waffenlose SF Schwanzschlag, Biss
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Waffenlose SF Schwanzfeger
**Besonderheiten:** Achaz sind nur für sehr spezielle Abenteuer geeignet und erfordern daher immer die ausdrückliche Zustimmung des Meisters. Näheres hierzu in dem Kapitel **Wie exotisch darf's denn sein?** ab Seite 297.

**Varianten**
(anstelle des ‚normalen' Achaz; Werte ebenfalls anstelle der oben genannten)

**Orkland-Achaz (9 GP)**
**Körpergröße:** 159+3W6 (1,62–1,77 Schritt)
**Eigenschafts-Modifikationen:** MU –1, IN +2, FF +1, GE+1, KK –1
**Automatische Vor- und Nachteile:** Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Herausragender Geruchssinn, Natürliche Waffen (Biss 1W6 TP(A), Schwanz 1W6 TP(A)), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 1), Richtungssinn, Zusätzliche Gliedmaße (Schwanz) / Dunkelangst 5, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeiten: Singen, Stimmen Imitieren, Musizieren
**Übliche / Mögliche Kulturen:** nur Stammes-Achaz

**Waldinsel-Achaz (5 GP)**
**Körpergröße:** 207+3W6 (2,10–2,25 Schritt)
**Gewicht:** Größe – 130 Stein
**Eigenschafts-Modifikationen:** MU –1, IN +2, FF –2, GE+1, KK –1
**LE-Mod.:** +7

**Maraskan-Achaz (16 GP)**
**Körpergröße:** 172+3W6 (1,75–1,90 Schritt)
**Eigenschafts-Modifikationen:** MU –1, IN +2, FF +1, GE+1, KK –1
**LE-Mod.:** +7
**Automatische Vor- und Nachteile:** Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Herausragender Geruchssinn, Natürliche Waffen (Biss 1W6 TP(A), Schwanz 1W6 TP(A)), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2), Richtungssinn, Tierempathie (Reptilien), Zusätzliche Gliedmaße (Schwanz) / Dunkelangst 5, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeiten: Singen, Stimmen Imitieren, Musizieren
**Talente:** Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +3 (beinhaltet nicht den Extra-Punkt aus Begabung Schwimmen), Singen –3, Sinnenschärfe +7, Stimmen Imitieren –3, Zechen –1; Natur: Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1; Handwerk: Musizieren –3
**Sonderfertigkeiten:** Waffenlose SF Schwanzschlag, Biss; Talentspezialisierung Sinnenschärfe (Geruch)
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Waffenlose SF Schwanzfeger



# Die Kulturen

Die folgenden Einträge zu den Kulturen gliedern sich, wie schon die Rassen, jeweils in einen beschreibenden und einen Werte-Teil.

Der **Lebensraum** beschreibt die Region Aventuriens oder die natürliche Umgebung, in der die betreffende Kultur angesiedelt ist, die **Lebensweise** dagegen die Gesellschaftsform. **Weltsicht und Glaube** sowie **Sitten und Gebräuche** helfen Ihnen, sich ein wenig mit den Eigenarten der Kultur vertraut zu machen, während **Tracht und Bewaffnung** Hinweise für die Ausstattung und die 'Optik' Ihres Helden geben können. Im Abschnitt **Darstellung** finden Sie einige Tipps, wie Sie einen Angehörigen der jeweiligen Kultur am Spieltisch überzeugend darstellen können, und schließlich geben wir Ihnen noch ein paar Anmerkungen zur **Sprache** Ihres Helden; typische Namen aus den großen aventurischen Kulturen finden Sie auf den Seiten 307ff..

Da wir aber wissen, dass die hier vorgestellten Kurzbeschreibungen zu den Kulturen alles andere als umfassend sein können, finden Sie im Abschnitt **Quellen** noch Angaben zu vertiefenden Texten.

**Eine abschließende Anmerkung:** Während wir bei den Rassen bewusst bestimmte Auslassungen gemacht haben (nämlich diejenigen, die sich durch das Generierungssystem nicht mehr richtig darstellen lassen), sollten eigentlich alle möglichen Kulturen und Varianten,

## Startwerte

**Generierungspunkte:** Hier finden Sie, wie viele Punkte Sie aufbringen müssen, um einen Helden aus dieser Kultur zu spielen – je mehr und je vorteilhaftere Modifikationen eine Kultur bringt, desto teurer ist sie.

**Eigenschafts-Modifikationen:** Diese Modifikatoren werden angerechnet, nachdem Sie die Eigenschaften für Ihren Helden ausgewählt haben.

**LE-, AU-, AE-, MR-Mod.:** Diese Modifikatoren werden zu den bisherigen Werten (also der Summe der berechneten Ergebnisse für LE, AU und MR plus eventuell bereits bestehender Modifikationen für die Rasse des Helden) hinzugezählt (bzw. bei negativen Werten abgezogen). Auch bei Kulturen werden Sie kaum Modifikationen der AE finden.

**SO-Maximum:** Angehörige mancher Kulturen werden von der überwiegenden Mehrheit aller anderen Aventurier (sprich: von den großen mittelländischen und tulamidischen Kulturen) gering angesehen, so dass es für sie so gut wie unmöglich ist, einen höheren Sozialstatus zu erreichen. Bedenken Sie also diesen Maximalwert bei der Festlegung Ihres SO. Wenn Sie eine Profession anstreben, deren SO-Angaben sich nicht mit diesem Maximum vertragen, dann ist das ein deutliches Zeichen, dass Angehörige dieser Kultur üblicherweise die entsprechende Profession nicht ausüben. Ausnahmen sind nach Rücksprache des Meisters entsprechend der Hinweise zu exotischen Helden auf S. 297 denkbar, aber sparsam einzusetzen.

**Automatische Vor- und Nachteile:** Diese Vor- und Nachteile sind von vornherein mit der Kultur des Helden verbunden und nicht abwählbar. Sie spielen für die Zahl maximal wählbarer Nachteile (siehe S. 13) keine Rolle. Wenn Sie einer Schlechten Eigenschaft mehr Punkte als die angegebenen Mindestwerte zuteilen, erhalten Sie zusätzliche GP je nach Art der Schlechten Eigenschaft (siehe Seite 268). Mit dem Vorteil *Niedrige Schlechte Eigenschaft* (siehe Seite 255) können Sie den Wert einer solchen Schlechten Eigenschaft reduzieren.

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Diese Vor- und Nachteile passen besonders gut zur Beschreibung der Kultur in bislang erschienenen Publikationen. Sie sind jedoch nicht verpflichtet, sich an diese Liste zu halten.

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Diese Vorteile sind extrem untypisch bis unmöglich für die gewählte Kultur. Wenn Sie trotzdem einen entsprechenden Vor- oder Nachteil haben wollen, benötigen Sie dazu einen guten Grund und die Erlaubnis des Meisters – möglicherweise ist ja genau dieser Nachteil der entscheidende Grund, warum Ihr Held seine Heimat verlassen hat.

**Professionen:** Hier finden Sie aufgelistet, welche Professionen üblicherweise einem Helden der entsprechenden Kultur zugänglich sind. Ausschlaggebend muss hier aber immer der gesunde Menschenverstand sein – dass beispielsweise ein Seefischer nur an der Küste eines Meeres oder Sees sinnvoll ist, sollte einleuchtend sein, auch wenn es nicht explizit so genannt ist. Im Zweifelsfall hat der Meister das letzte Wort. Professionen, die als 'selten' aufgeführt sind, können nicht Teil einer *Breitgefächerten Bildung* (siehe den entsprechenden Vorteil auf S. 249) sein. Die Professionen finden Sie ab Seite 94.

**Talente:** Hier finden Sie Angaben zu den Talent-Modifikatoren; diese Modifikatoren werden angerechnet, nachdem Sie die Modifikatoren für die Rasse eingerechnet haben, aber bevor Sie eventuelle Vor- und Nachteile einrechnen oder Ihre ersten Abenteuerpunkte verteilen. Helden erhalten automatisch ihre Muttersprache auf einem Wert von KL–2, eine eventuell genannte Zweitsprache auf KL–4. Lehrsprachen werden wie Zweitsprachen berechnet, außer es handelt sich um die eigene Muttersprache: In diesem Fall steigt der TaW der Muttersprache um 4 Punke.

**Sonderfertigkeiten:** Angehörige mancher Kulturen erhalten automatisch Sonderfertigkeiten, andere können sie jetzt oder zu einem späteren Zeitpunkt verbilligt (also zum halben Preis) erwerben. Angehörige aller Kulturen erhalten die SF *Kulturkunde* ihrer eigenen Kultur automatisch.

**Varianten:** Falls es innerhalb der Kultur noch wichtige Unterteilungen gibt und diese das Talentprofil des Helden beeinflussen, sind sie hier genannt. Bei 'Möglichen Varianten' können Sie eine der aufgeführten Möglichkeiten wählen, müssen es aber nicht. Die bei einer Variante genannten GP müssen zusätzlich zu denen der eigentlichen Kultur gezahlt werden, die aufgeführten Werteänderungen gelten ebenfalls zusätzlich. Oft ist es sogar möglich, mehrere Varianten zu kombinieren, etwa 'Küstenstadt' und 'Stadt mit einem wichtigen Tempel'. Ob dies sinnvoll ist, hängt vom Einzelfall ab und ist im Zweifelsfall Meisterentscheidung. Es ist ausdrücklich erlaubt, einen Helden mit einem passenden Hintergrund zu generieren, ohne die eigentlich passende mögliche Variante zu wählen: Ein Bewohner eines Pilgerortes muss nicht unbedingt von den Pilgerströmen und der Präsenz der Pilgerstätte geprägt sein.

Wenn bei Varianten ein Mindest-Sozialstatus gefordert wird, so muss dieser durch die richtige Wahl der Profession (und eventuell durch das Zuteilen zusätzlicher SO-Punkte) erfüllt werden. Das heißt auch, dass dadurch bestimmte Professionen (mit zu niedrigem maximalem SO) nicht wählbar sind.

die für die aufgeführten Rassen möglich sind, hier zu finden sein – nichtsdestotrotz gibt es Ausnahmen: Bei einigen Kulturen haben wir auf den ersten Blick willkürliche Zusammenfassungen gemacht, die aber durchaus Sinn machen, denn trotz der unterschiedlichen Herrscher haben z.B. *Svellttal* und die *Nordlande* weitaus mehr verbindende Elemente als man meint. Zudem können und sollen die bei der Generierung zur Verfügung stehenden Abenteuerpunkte für die individuelle Anpassung an den Hintergrund verwendet werden.

Wir haben ebenfalls keine separaten Kulturen für sesshafte 'Barbarenvölker' eingeführt, weil diese fast immer dargestellt werden können, indem man die 'Barbaren'-Rasse mit einer benachbarten 'zivilisierten' Kultur kombiniert – ein sesshafter Nivese kann also z.B. die Kultur Seweriens (*Bornland*) oder der Städte Festum oder Riva (*Mittelländische Städte*) angenommen haben. Eventuelle weitere Anpassungen (speziell der Austausch von Talenten) können mit Erlaubnis des Meisters oder durch Einsatz von Abenteuerpunkten vorgenommen werden.

## Mittelländische Städte



Aventurische Städte sind meist klein, aber in der Weite des Landes sind Ansiedlungen mit 2.000 Seelen schon wahre Metropolen. Havena oder Festum bringen es auf ansehnliche 30.000 Einwohner und der Moloch Gareth ist Heimstatt für um die 150.000 Menschen.

Für viele Landbewohner ist das Leben in einer Stadt ein unerfüllter Traum, was nicht zuletzt an der Tatsache liegt, dass Stadtluft frei macht: Wer es schafft, ein Jahr und einen Tag in einer Stadt zu verbringen, der ist nicht mehr länger Leibeigener, sondern ein freier Mann bzw. eine freie Frau. Wer jedoch meint, das Stadtleben sei sicher, der irrt: Zwar läuft man hier keine Gefahr, von Wölfen gefressen zu werden, doch kann es zum Beispiel vorkommen, dass man seiner ganzen Habe beraubt wird – was das Opfer jedoch nicht mehr stört, da man ihm sicherheitshalber die Kehle durchgeschnitten hat.

**Lebensraum:** Städte mit mehr als 1.000 Einwohnern im Mittelreich (mit Ausnahme Almadas, siehe Seite 46), dazu die Städte Festum und Vallusa im Bornland, Lowangen im ehemaligen Svelltschen Städtebund, Riva in den Nordlanden, Uhdenberg in der Roten Sichel. Bewohner der bornländischen Stadt Norburg können zwischen *Bornland* und *Mittelländische Städte* wählen. Ebenfalls als *Mittelländische Städte* gelten die bornischen (Kolonial-)Siedlungen Kannemünde und Mhanerhaven.

**Lebensweise:** Der Städter lebt einigermaßen gut von Handwerk und Handel, oder er kann sich als Tagelöhner mehr schlecht als recht nähren. Für etliche ist jedoch das Betteln einziger Broterwerb, manche haben sich darauf spezialisiert, Sachen zu finden, die ihren Besitzern noch gar nicht verloren gingen, und es soll nicht verschwiegen werden, dass der eine oder andere ein einträgliches Geschäft daraus gemacht hat, Streitigkeiten mit Dolch oder Gift zu bereinigen.

Wenigen – so etwa manchen Künstlern – gelingt es, sich bei einem wohlhabenden Bürger einzunisten und aushalten zu lassen. Taugenichtse leben in den Tag hinein und können selbst nicht sagen, warum sie bislang noch nicht verhungert sind. Im Prinzip gilt folgende Regel: Je kleiner die Stadt, desto mehr Einwohner verdienen ihren Lebensunterhalt mit ehrlicher Arbeit, je größer die Stadt, desto gefährlicher das Pflaster.

**Weltsicht und Glaube:** Der mittelländische Stadtbewohner ist in der Regel zwölfgöttergläubig. Er ist allerdings weltoffener als der übliche Landbewohner und daher eher bereit, auch andere Religionen zu tolerieren. Typische städtische Gottheiten sind Ingerimm als Patron des Handwerks, Travia als Schutzherrin des Gastfriedens und Phex als Gott des Handels, in Pilgerorten natürlich die jeweils wichtige Gottheit, in Residenzstädten bisweilen auch Praios.

Der Städter hat Handelswaren aus aller Herren Länder gesehen, schon oft von neuen Errungenschaften der Wissenschaft gehört und blickt daher gern auf das Landvolk hinab. In den Metropolen hat sich ein stolzes Bürgertum etabliert, das mit der Macht des Landadels zu konkurrieren beginnt.

**Sitten und Bräuche:** Sitten und Gebräuche sind regional derart unterschiedlich, dass sie hier nicht aufgeführt werden können, und wir möchten an dieser Stelle auf die einzelnen Regionalpublikationen verweisen.

Erwähnenswert ist, dass man in einer Stadt häufig für jeden Zweck den richtigen Tempel aufsuchen kann: Geheiratet wird im Haus der Travia, Beerdigungen nehmen die Geweihten des Boron vor, eine Handwerkslehre beginnt mit einem Gottesdienst im Ingerimm-Tempel. Männer und Frauen sind in der mittelländischen Kultur gleichberechtigt, so dass sie bei der Hausarbeit ebenso wie in den Berufen gleichmäßig vertreten sind.

**Tracht und Bewaffnung:** Die meisten Städter tragen, wie das Landvolk auch, einfache Hosen oder Kleider und Tuniken oder Hemden, darüber eine Weste, eventuell einen Umhang, auf jeden Fall aber eine Gugel oder Kapuze für kalte Zeiten. Einer Mode können nur die wenigen Reichen folgen, aber einen Satz zusätzliche Arbeitskleidung (z.B. Lederschürzen und Handschuhe) und einen Satz 'Praiostagskleidung' kann sich zumindest ein Handwerker schon leisten.

Die wenigsten Städter sind im Umgang mit den typischen Waffen individueller Kämpfer geübt, dafür beherrschen viele die Grundzüge des Kampfes mit der Hellebarde oder das Armbrustschießen als Teil ihrer zünftischen Pflichten. Viele tragen einen Dolch bei sich, mit dem sie sich manchmal sogar leidlich zur Wehr setzen können.

**Darstellung:** Die Darstellung eines Städters ist recht einfach. Aufgrund der großen Verbreitung haben Sie weitgehende Freiheit bei der Wahl Ihrer Heimatregion, sollten sich jedoch in 'Ihrer' Stadt bestens auskennen und dort, in Notzeiten, auf hilfreiche Kontakte zurückgreifen können.

**Sprache:** Der Mittelländer spricht Garethi, die am weitesten verbreitete Sprache Aventuriens; Städter oder Anwohner wichtiger Reiserouten verstehen oft auch ein paar Brocken einer anderen üblichen Sprache. Die üblichen Namen in den verschiedenen Regionen des Mittelreichs finden Sie auf Seite 307.

**Quellen:** Die Spielhilfen **Herz des Reiches**, **Schild des Reiches** und **Am Großen Fluss**.

---

**Startwerte Mittelländische Städte**
**Generierungskosten:** 0 GP
**SO-Maximum:** keines
**Modifikationen:** keine
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund / Angst vor Menschenmassen, Raumangst
**Kriegerische Professionen:** alle außer Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** alle außer Straßenräuber
**Gesellschaftliche Professionen:** alle
**Handwerkliche Professionen:** alle
**Magische Professionen:** Alchimist, Druide (Mehrer), Hexe (Katze, Schlange, selten Rabe), Magier, Scharlatan, Schelm
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult), Geweihter (nicht-alveranische Gottheit); je nach Ort

**Talente**
**Kampf:** Armbrust oder Bogen oder Wurfmesser +1, Dolche +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1
**Körper:** Zechen +1
**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
**Natur:** –

**Wissen:** Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Garethi (KL–2); Sprachen Kennen [eine passende Verkehrs-Fremdsprache (Tulamidya, Rogolan, Thorwalsch)] +3
Handwerk: Ackerbau oder Hauswirtschaft +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Mittelreich oder entsprechende Region), Ortskenntnis (ein Stadtteil der heimischen Stadt, bei Kleinstädten die ganze Stadt)

**Mögliche Varianten:** Die o.g. Werte gelten für Kleinstädte. Größere Städte und solche mit Besonderheiten bringen folgende zusätzlichen Modifikationen mit sich. Eine (sinnvolle) Kombination mehrerer Varianten ist möglich.
**Hafenstädte und Städte an großen Flüssen (+3 GP; z.B. Elenvina, Ferdok, Festum, Harben, Havena, Perricum):** Körper: Schwimmen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: Boote Fahren +1, Seefahrt +1
**Städte mit wichtigem Tempel / Pilgerstätte (+2 GP; Angbar, Gareth/Neu-Gareth, Rommilys):** Gesellschaft: Überreden +2; Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2; Sprachen: eine weitere Fremdsprache +4
**Siedlerstädte des Nordens (+1 GP; Uhdenberg, Donnerbach, Riva, Lowangen, Norburg):** Natur: Wildnisleben +1; Handwerk: Ackerbau +1, Viehzucht +1; Sprachen: Verkehrssprache hier Nujuka oder Alaani oder Oloarkh anstelle von Tulamidya/Rogolan/Thorwalsch
**Städtischer Adel (+1 GP; Voraussetzung: SO min. 7, Adlig):** Kampf: Fechtwaffen oder Schwerter statt Infanteriewaffen +1; Gesellschaft: Etikette +2, kein Gassenwissen; Wissen: Heraldik +2; Sprachen: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2
**Kannemünde / Mhanerhaven (+3 GP):** Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Wissen: Geographie +1, Rechnen +1; Sprachen: Zweitsprache Tulamidya statt [Sprachen Kennen +3]; Handwerk: Boote Fahren oder Fischen/Angeln oder Kochen +1; Verbilligte Sonderfertigkeit: Kulturkunde Tulamidenlande

**Flüchtlinge aus borbaradianisch besetzten Städten (z.B. Ysilia, Mendena, Ilsur, Warunk, Beilunk) (+/– 0 GP):** MU –1; Körper: Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Wissen: Götter/Kulte –1, Magiekunde +1; Sprachen: zur Fremdsprachen-Auswahl zählen auch Zhayad und Zulchammaqra; Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen, Gefahreninstinkt, Glück, Magiegespür, Resistenz gegen Krankheiten / Aberglaube, Dunkelangst, Einbildungen, Goldgier, Schlafstörungen, Stigma, Unstet, Wahnvorstellungen
**Maraskanische Exilanten** (in Festum) finden Sie unter der Kultur *Maraskan* auf Seite 67.

# Mittelländische Landbevölkerung

Die meisten Aventurier leben auf dem Land. Ihre Aufgabe ist es, die Felder zu bestellen und somit den wachsenden Hunger der Städter zu stillen und nebenbei auch noch den eigenen Bauch halbwegs zu füllen. Der Hunger ist ein stetig wiederkehrender Gast, was nicht nur für Bauern, sondern auch für den Niederadel gilt.

**Lebensraum:** auf dem Lande (also in Ansiedlungen unter 1.000 Einwohnern) im Mittelreich sowie im Bornland südlich von Festum. Auch die Bevölkerung der Insel Jilaskan zählt zu dieser Gruppe.

**Lebensweise:** Der klassische Landbewohner lebt als Bauer, der den Acker bestellt und ein wenig Kleinvieh hält. Sein Alltag ist ein ewig wiederkehrendes Einerlei, weshalb so manches Bauernkind, sobald es sich erwachsen fühlt, das Leben des wandernden Abenteurers wählt. Unerfahren wie sie sind, ist ein Großteil von ihnen zum Scheitern verurteilt – und die, die übrig bleiben, sind Spielerhelden.

Der überwiegende Teil der mittelländischen Landbevölkerung lebt als Leibeigene oder arme Pachtbauern. Wer aus der Schutzherrschaft seines Leibadligen flieht, tut gut daran, sich nie wieder in der Nähe des heimischen Hofes blicken zu lassen. Nur wenn ein Unfreier sich (verbotenerweise) für die Reichsarmee verpflichten lässt, ist er nach fünfjähriger Dienstzeit frei. Gleiches gilt für den Fall, dass er (das Einverständnis des Herrn vorausgesetzt) als Kind in die Obhut der Kirche oder eines gildenmagischen Lehrmeisters gegeben wird oder aber ein Jahr und einen Tag lang in einer Stadt lebt.

**Weltsicht und Glaube:** Siehe auch *Mittelländische Städte*; bei der Landbevölkerung wird allerdings hauptsächlich Peraine verehrt (an den Küsten auch Efferd), während beim Landadel im Allgemeinen Rondra hoch im Kurs steht (in seltenen Fällen auch Praios oder Firun). Allgemein ist die Landbevölkerung eher konservativ, nicht nur was den Glauben, sondern vor allem, was die Art der Lebensführung angeht: Harte, ehrliche Arbeit und Göttervertrauen werden's schon richten. Und mehr als die Städter halten die Landbewohner auch noch an dem Glauben fest, dass die göttergewollte Ordnung, aus der sich die Adelshierarchie ableitet, das Band ist, das die Welt zusammenhält.

**Sitten und Bräuche:** Hier gibt es so viele regionale Unterschiede, dass Sie freie Wahl haben. In der Regel schlagen Aberglaube und regionales Brauchtum weit stärker zu Buche, als dies in den Städten der Fall ist.

**Tracht und Bewaffnung:** Wollhose oder Beinlinge, Tunika und Strohhut, einfache Sandalen und Wickelgamaschen sind die Kleider eines Bauern. Wohlhabendere Familien mögen prächtige regionale Tracht oder auch spezielle Praiostagsgewänder ihr Eigen nennen, die (oft schon seit Generationen) an das älteste Kind weitervererbt werden. Die meisten Bauern können sich leidlich mit Knüppel oder Beil wehren, das Führen von Klingenwaffen (länger als ein Dolch) ist ihnen hingegen fast überall untersagt.

Auch bei der Kleidung des Landadels sind modische Extravaganzen selten. Man trägt zwar einen bescheidenen Luxus zur Schau, doch dürfen dabei Haltbarkeit und praktischer Nutzen nicht zu kurz kommen. Man rüstet sich, so gut man kann (was eine Frage des Geldes ist), die klassischen Waffen sind Schwert und Streitkolben.

**Darstellung:** siehe *Mittelländische Städte*, jedoch mit deutlich mehr Misstrauen gegenüber Fremden.

**Sprache:** siehe *Mittelländische Städte*. Das Landvolk kennt aber weit weniger 'schlaue Worte' als der Städter, und Namen aus dem Bosparano sind ebenfalls eher selten. Beispiel für verbreitete Namen finden Sie auf Seite 307.

**Quellen:** die Spielhilfen **Herz des Reiches, Schild des Reiches** und **Am Großen Fluss.**

---

**Startwerte**
**Mittelländische Landbevölkerung**
**Generierungskosten:** 0 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube, Vorurteile
**Ungeeigneter Nachteil:** Platzangst
**Kriegerische Professionen:** alle außer Gladiator, Schwertgeselle und Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** alle
**Gesellschaftliche Professionen:** alle außer Bettler, Einbrecher, Spitzel, Taugenichts; Hofkünstler, Höfling, Schriftsteller und Privatlehrer nur an Adelshöfen
**Handwerkliche Professionen:** alle außer Gelehrte und Edelhandwerker; Domestik nur an Adelshöfen
**Magische Professionen:** Alchimist, Druide (nicht Sumupriester), Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult)

**Talente**

**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +1, Infanteriewaffen oder Zweihand-Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1

**Körper:** Athletik +1, Selbstbeherrschung +1, Zechen +1

**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Überreden +1

**Natur:** Fährtensuchen +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1

**Wissen:** Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +2

**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Garethi (KL–2); Sprachen Kennen [Tulamidya oder Rogolan oder Isdira oder Thorwalsch] +3

**Handwerk:** Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1, ein Handwerk aus folgender Liste +2, ein weiteres +1: Abrichten, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Kochen, Seiler, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann

**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Mittelreich oder entsprechende Region)

**Mögliche Varianten**

**Küstengebiete oder an großen Flüssen (+3 GP):** Körper: Schwimmen +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: Boote Fahren +1, Seefahrt +1

**An einer wichtigen Handelsroute/Reichsstraße (+2 GP):** Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1; Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +1; Sprachen: Sprachen Kennen [beliebige weitere Handelssprache] +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +1

**Regionen Weiden und Greifenfurt (+2 GP):** Körper: Selbstbeherrschung +1; Natur: Fallenstellen +1, Wildnisleben +1; Handwerk: Viehzucht +1

**Gebirge (+1 GP):** Körper: Athletik +1, Klettern +1; Natur: Wildnisleben +1

**Fern der Zivilisation (+4 GP):** Körper: Athletik +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis –1, Überreden –1; Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2; Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1; Sprachen: als Zusatzsprache auch Nujuka oder Oloarkh oder Goblinisch möglich; Sonderfertigkeit: passende Geländekunde

**Landadel (+3 GP; Voraussetzung: SO-min 7, Adlig):** Kampf: Schwerter +1 anstatt Zweihand-Hiebwaffen oder Infanteriewaffen +1; Körper: Reiten +1; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

**Jilaskan (+4 GP):** Kampf: Dolche –1, Hiebwaffen +1; Körper: Selbstbeherrschung +2, Singen +2, Zechen –1; Gesellschaft: Überreden –1; Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +1, Rechtskunde +2, Tierkunde +1; Sprachen: kein [Sprachen Kennen +3]; Handwerk: Heilkunde Gift +1; Verbilligte Sonderfertigkeit: Maraskankundig

**Borbaradianisch besetzte Gebiete (Tobrien, Ost-Darpatien, Warunk, Beilunk) (+/–0 GP):** MU –1; Körper: Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Wissen: Götter/Kulte –1, Magiekunde +1; Sprachen/Schriften: zur Fremdsprachen-Auswahl zählen auch Zhayad und Zulchammaqra; Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen, Gefahreninstinkt, Glück, Magiegespür, Resistenz gegen Krankheiten / Aberglaube, Dunkelangst, Einbildungen, Goldgier, Schlafstörungen, Stigma, Unstet, Wahnvorstellungen

# Andergast und Nostria

Die beiden kleinen Königreiche an Ingval und Tommel werden vom Mittelreich und erst recht dem Horasreich traditionell beschmunzelt. Sie gelten als hinterwäldlerisch und befanden sich zudem in einem viele Jahrhunderte währenden Kriegszustand, der erst jüngst von einem (nur von gelegentlichen Handgreiflichkeiten gestörten) Waffenstillstand abgelöst wurde.

In Wahrheit sind sowohl Andergaster als auch Nostrianer alles andere als lächerlich. Sicher, sie mögen der Vinsalter Hofmode um mehrere Jahrhunderte hinterherhinken und auch mit den wissenschaftlichen Errungenschaften Kusliks oder Punins noch nie in Berührung gekommen sein, aber sie haben Generation für Generation unter widrigsten Bedingungen überlebt – unter Bedingungen, unter denen ein affektierter yaquirischer Stutzer keine zwei Tage überstehen würde.

**Lebensraum:** Nostria erstreckt sich von Salza am Ingval bis einige Meilen südlich der Tommelmündung sowie vom Meer der Sieben Winde bis nach Joborn. Im Osten schließt sich Andergast an, das etwa bis in den Steineichenwald und zur Messergrassteppe reicht. (Die nordöstlichsten Regionen Andergasts sollten die Kultur *Svelttal und Nordlande* verwenden, siehe Seite 45.)

**Lebensweise:** Wie überall in Aventurien gibt es auch in Nostria und Andergast eine Handvoll wohlhabender Familien, die sich schon immer viel mehr leisten konnten als das einfache Volk und es auch heute noch können – obwohl auch ein wohlhabender Nostrianer oder Andergaster über den Reichtum eines besseren Vinsalter Bürgers nur staunen kann. Bemerkenswert ist in beiden Ländern der 'versippte Adel': Seit Generationen sorgen die Adligen dafür, dass jede wichtige Position im Land von einem Mitglied ihrer Familie besetzt wird – und sei es nur der Schwager der Großnichte, der zum neuen Stallmeister oder Dorfgeweihten ernannt wird.

Der Großteil der Bevölkerung hat nach wie vor unter kriegsbedingtem Mangel zu leiden. Und selbst wenn neuerdings zwischen den Königreichen Frieden herrscht, bilden die Orks im Norden eine stete Bedrohung.

So ist es nicht verwunderlich, dass sowohl Andergaster als auch Nostrianer sich gegenüber jeder Neuerung verschließen und allem, was sie nicht kennen, größtes Misstrauen entgegenbringen: Denn während der endlosen Kriege boten nur die altbekannten Überlieferungen und Bräuche eine gewisse Sicherheit. Sprichwörtlich ist das Improvisationstalent des hiesigen Menschenschlags und seine Gabe, aus jeder noch so hoffnungslosen Lebenslage das Beste zu machen.

**Weltsicht und Glaube:** Andergaster und Nostrier sind zwölfgöttergläubig; das Zwölfgötteredikt wurde jedoch nie offiziell eingeführt und speziell im Andergaster Volk haben sich viele Aspekte des Naturglaubens erhalten. Bei der Landbevölkerung steht Peraine hoch im Kurs, an der Küste ist Efferd sehr angesehen; in den Tiefen der Andergaster Wälder findet man auch Anhänger von druidischen Sumukulten. Bemerkenswert im Vergleich zu den mittelreichischen Kulturen ist die Tatsache, dass Andergast eine patriarchalische Ordnung aufweist, in der Frauen als Kriegerinnen und Herrscherinnen eine Ausnahme sind.

**Sitten und Bräuche:** In beiden Königreichen genießt der Wald großes Ansehen, und es gibt viele Feste und Riten, die sich um den Wald und seine Bewohner drehen. Übrigens: Für beide Reiche gilt gleichermaßen, dass hier über die Scherze zu den 'tausendjährigen Bauernkriegen' schon lange niemand mehr lachen kann.

**Tracht und Bewaffnung:** Hier gilt grundsätzlich das bei *Mittelländische Landbevölkerung* Gesagte (siehe Seite 41). Eine besondere Erwähnung verdient die notgedrungene Neigung vieler Veteranen der Landwehr oder Bauernaufgebote, sich mit (Kriegs-)Sense, (Kriegs-)Flegel, Holzfälleraxt und ähnlichen improvisierten Waffen auszurüsten. In Andergast ist es unüblich, dass Frauen Hosen tragen – dies wird kaum respektiert und nur bei Frauen, die von Berufs wegen reiten müssen, notgedrungen toleriert.

**Darstellung:** Spielen Sie Andergaster und Nostrier hinterwäldlerisch und konservativ. Beide Völker haben für (fast) jedes Alltagsproblem rasch eine Lösung zur Hand – wenn die Achse des Wagens gebrochen ist, kriegt das ein Andergaster oder Nostrier mit etwas Baumharz, zwei Nägeln und fünf Ellen Bindfaden schon wieder hin. Andergaster und Nostrier sammeln alles, was sich vielleicht irgendwann noch einmal gebrauchen lässt.


Mittelländerin
Thorwaler
Horasier
Bornländerin

**Sprache:** Die Sprache unterscheidet sich nicht grundlegend von dem im Mittelreich üblichen Garethi, abgesehen von regionalen Dialekten, wie sie in allen ländlichen Gebieten üblich sind. Beispiele für die Namensgebung finden Sie auf Seite 308 und 309.
**Quellen:** Spielhilfe **Unter dem Westwind**; Auszüge davon auch im **Basisregelwerk**

**Startwerte Andergast und Nostria**
**Generierungskosten:** 6 GP
**Modifikationen:** +1 LeP, +2 AuP
**SO-Maximum:** 12
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Innerer Kompass, Hohe Lebenskraft, Magiegespür, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Tierfreund, Zäher Hund / Aberglaube, Prinzipientreue, Vorurteile, Weltfremd
**Ungeeignete Nachteile:** Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig
**Kriegerische Professionen:** alle außer Amazone, Gladiator, Schwertgeselle, Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** alle außer Großwildjäger
**Gesellschaftliche Professionen:** alle, aber zumeist nur in den Städten
**Handwerkliche Professionen:** alle außer Gelehrte; Edelhandwerker nur in Städten
**Magische Professionen:** Druide (nicht Konzil), Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult)

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Speere +1, Wurfspeere +1
**Körper:** Athletik +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Zechen +1
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Garethi (KL–2); Sprachen Kennen [4 Punkte auf die Sprachen Oloarkh, Ologhaijan und/oder Thorwalsch verteilen]
**Handwerk:** Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1; ein Handwerk aus folgender Liste +1: Abrichten, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Kochen, Seiler, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Andergast/Nostria), Meister der Improvisation
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Waldkundig

**Mögliche Varianten**
**Stadt (+/–0 GP; nur Andergast, Nostria, Salza, Joborn):** Kampf: Armbrust oder Bogen statt Wurfspeere +1, Infanteriewaffen statt Speere +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: kein Fallenstellen, Wildnisleben –1
**Landadel (+3 GP; Voraussetzung: SO min. 7, Adlig):** Kampf: Schwerter oder Hiebwaffen +1 anstatt Speere +1; Körper: Reiten +2; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2
**Gebirge (+1 GP):** Körper: Athletik +1, Klettern +1; Natur: Fährtensuchen +1; Verbilligte Sonderfertigkeit: nach Bedarf Gebirgskundig statt Waldkundig
**Küstengebiete (+2 GP):** Körper: Schwimmen +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +2; Handwerk: Seefahrt oder Boote Fahren +2; Verbilligte Sonderfertigkeit: nach Bedarf Meereskundig statt Waldkundig
**Teshkalien (+4 GP; nordöstliches Andergast):** Körper: Reiten +2; Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Orientierung +1; Handwerk: Abrichten +2, Fahrzeug Lenken +2; Sonderfertigkeit Steppenkundig

# Bornland

Hoch im aventurischen Norden liegt das Bornland, eine Adelsrepublik. In der Hauptstadt Festum tagt alle fünf Jahre die Adelsversammlung und wählt einen Adelsmarschall. Jeder Adlige hat das Recht, hier seine Stimme abzugeben, auch wenn er völlig mittellos ist und seinen Lebensunterhalt durch niederste Arbeiten verdienen muss.

Das Land selbst ist vor allem in seinem nördlichen Teil, der Provinz Sewerien, von dichten Wäldern bedeckt. Man kann tagelang reisen, ohne einer Menschenseele zu begegnen, und die Winter sind hart und lang.

**Lebensraum:** Das Perlenmeer (die Tobrische See) und die Drachensteine im Süden, das Eherne Schwert und das mysteriöse Überwals im Osten, das gloranische Eisreich im Norden sowie Rote Sichel und Grüne Ebene im Westen bilden die natürlichen Grenzen des Bornlands. Die große Stadt Festum liegt zwar innerhalb dieser Grenzen, doch ist ihr Lebensstil eher der einer *Mittelländischen Stadt* (siehe S. 40), die Landbevölkerung südlich von Festum (in der sogenannten 'Mark' ist eher der Kultur *Mittelländische Landbevölkerung* zuzuordnen (S. 41). Bewohner Norburgs (im Nordwesten des Bornlands und seit einigen Jahren eine wichtige Handelsstadt) haben die Wahl zwischen *Bornland* und *Mittelländische Städte*.

**Lebensweise:** Die Landbevölkerung lebt von Ackerbau, ein wenig Viehzucht und gegebenenfalls Fischfang. Nirgendwo sonst in Aventurien ist die Feudalherrschaft und damit verbunden das System der Leibeigenschaft derart stark ausgeprägt wie im Bornland; gerade in Sewerien regieren die adligen Bronnjaren mit absoluter Gewalt.

**Weltsicht und Glaube:** Die Bornländer sind zwölfgöttergläubig. Auf dem Land genießen natürlich Peraine und Travia eine besondere Verehrung, im Winter bittet man den Herrn Firun durch dessen Tochter Ifirn um Milde. Der Praios-Kult ist hier deutlich schwächer ausgeprägt als anderswo und tritt beim Adel zugunsten der Rondra-Verehrung zurück. Sehr beliebt sind Amulette mit Götterbildern oder Holztäfelchen mit geschnitzten oder gemalten Schutzheiligen. Im Weltbild des Bauern ist der eigene Bronnjar nur wenig unterhalb des Götterhimmels angesiedelt. Er gilt in jedem Fall als unerreichbar und über jede Kritik erhaben, und es ist selbstverständlich, dass man sich mit allen Mitteln um sein Wohlergehen müht, sei er auch noch so grausam und maßlos.

**Sitten und Bräuche:** Im langen bornischen Winter wärmt man sich nicht nur gern äußerlich, sondern auch von innen. Mit Ausnahme von Thorwal wird nirgendwo sonst so viel Schnaps getrunken wie im Bornland. Es geht die Mär, dass sich bei einem mehrtägigen Gelage des Adels die Hälfte der Gäste buchstäblich zu Tode gesoffen habe.

Die Jagd ist dem Adel vorbehalten. Verstöße gegen diese Regel werden oft durch einen grausamen Tod geahndet; und selbst wer eine Rotte Wildschweine von seinem Acker verjagt, riskiert eine harte Strafe.

**Tracht und Bewaffnung:** Im Bornland herrscht eine strenge Kleiderordnung. Der Bauer trägt meist nur einen Kittel und Strohschuhe – sommers wie winters. Pelz kann er sich zumeist ohnehin nicht leisten, und wenn doch, dann ist ihm Hund, Katze, Ratte oder Hamster erlaubt, wohingegen sich der Adel gerne mit Luchs, Hermelin und vor allem der klassischen Bärenfellmütze schmückt.

**Darstellung:** Freundlich, ein wenig altmodisch und stur, oft zur Melancholie neigend, das sind die wichtigsten Wesenszüge des Bornländers. Außer vor dem eigenen Bronnjaren fürchtet sich der Bornländer vor dem Winter – der kann schließlich schneller und härter zuschlagen, als man denkt. Ein Held aus dem Bornland ist immer darauf bedacht, ausreichend warme Kleidung mit sich zu führen – und sei es in Al'Anfa. Ansonsten ist er aber ein fröhlicher Kamerad und nur manchmal ein wenig enttäuscht darüber, dass seine Heldenfreunde so wenig Meskinnes vertragen. Sollte Ihr Held von (sewerischem) Adel sein, wird er für die 'weichherzige' Haltung,

die die mittelreichischen oder horasischen Lehnsherrn gegenüber ihrer Bauernschaft zeigen, wenig Verständnis aufbringen.
Sprache: Im Bornland spricht man Garethi, jedoch mit vielen norbardischen und nivesischen Lehnwörtern durchsetzt. Beispiele für bornische Namensgebung finden Sie auf S. 308.

**Startwerte Bornland**
**Generierungskosten:** 0 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Kälteresistenz, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil (außer Adlige) / Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Platzangst
**Kriegerische Professionen:** Fähnrich, Gardist, Ritter (nur Landadel), Krieger, Ordenskrieger, Soldat, Söldner
**Reisende Professionen:** alle
**Gesellschaftliche Professionen:** alle, allerdings viele nur in den Städten oder auf Adelssitzen
**Handwerkliche Professionen:** alle, jedoch Gelehrte und Edelhandwerker nur in Städten (und auch dort eher selten)
**Magische Professionen:** Druide (Hain, Hüter; sehr selten), Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult)

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Raufen +1, Wurfmesser +1
**Körper:** Tanzen +1, Zechen +2
**Gesellschaft:** Etikette +1, Menschenkenntnis +1
**Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +2
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Garethi (KL–2); Sprachen Kennen [Alaani oder Nujuka] +6, die andere Sprache +2
**Handwerk:** Ackerbau +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Bornland)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiskundig; Sumpfkundig oder Waldkundig

**Mögliche Varianten**
**Landstädte (+3 GP; Firunen, Norburg, Notmark, Ouvenmas, Rodebrannt etc.):** Kampf: Bogen +1, Infanteriewaffen +1; Gesellschaft: Überreden +1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: ein Handwerk aus folgender Liste +2: Abrichten, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Kochen, Seiler, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann
**Küstengebiete (+3 GP):** Körper: Schwimmen +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1; Wissen: Geographie +1, Handwerk: Boote Fahren +1, Seefahrt +1
**Landadel (Bronnjar; +5 GP; Voraussetzung: SO min. 7, Adlig):** Kampf: Bogen +1, Hiebwaffen oder Schwerter +1; Körper: Reiten +2, Zechen +1; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +2; Handwerk: Hauswirtschaft +1



## Svelltal und Nordlande

Die Städte zwischen Gashok und Tjolmar bildeten einst den Svelltschen Städtebund, eine damals ernstzunehmende Handelsmacht. Dem setzten 1010 BF die Orks ein Ende, indem sie das Svelltal (mit Ausnahme Lowangens und Enquis) eroberten. Wohl wissend, dass man die Kuh, die man melken will, nicht schlachten darf, haben sie die menschliche Bevölkerung der Dörfer und Städte zwar zum Tribut verpflichtet, aber am Leben gelassen. Inzwischen haben sich die Bewohner des Svelltals mit den Besatzern arrangiert. Es kommt zwar immer noch zu Übergriffen von Orks auf die menschliche Bevölkerung, aber langsam wird das Svelltland wieder das, was es einmal war: ein Land für Pioniere. An der Ostgrenze der Nordlande dagegen sehen sich die Menschen, Elfen und Goblins von einem noch übleren Gegner bedroht: dem Eisreich Glorania, vor dessen Sklavenfängern und dämonisch pervertierten Eismassen viele nach Westen geflüchtet sind. In vielen Weilern und Städten der Nordlande lebt ein buntes Völkergemisch: Nachkommen mittelländischer und thorwalscher Siedler sowie sesshaft gewordener Nivesen und Norbarden, dazu Elfen, Halbelfen, und am Svellt auch Orks und Halborks.
Lebensraum: Der Menschenschlag, von dem hier die Rede ist, lebt längs des Svellt sowie in den Wäldern, Sümpfen, Steppen und Küstengebieten nördlich der Salamandersteine bis hin nach Glorania. Einsame Fallensteller-Hütten und Handelsposten in der Steppe gehören ebenso dazu wie Kleinstädte von Gashok über Gerasim bis Glyndhaven. Auch Einwohner Donnerbachs und Phexcaers können mit dieser Kultur generiert werden, während die weltoffenen Großstädte Lowangen und Riva zur Kultur *Mittelländische Städte* gehören.
**Lebensweise:** Die Städter leben von Handwerk und Handel wie andernorts auch. Hier und dort machen ihnen orkische Steuereintreiber, thorwalsche Piraten oder die Befindlichkeiten ortsansässiger Elfen das Leben schwer. Auf Rodungen mitten in den tiefen Wäldern sind Bauerndörfer und Einödhöfe entstanden; letztere sind, da man schon immer gegen einzelne Orkbanden zu kämpfen hatte, oft mit einer Palisade umgeben. Die Jagd ist für jedermann frei, der seine Jagdgründe zu verteidigen weiß, und nicht wie im Mittelreich dem Adel vorbehalten (zumal es hier auch Adlige gibt). Geschickte Fallensteller können gutes Gold verdienen. Andere suchen direkt nach dem gelben Metall; Oblarasim ist eine regelrechte Goldgräberstadt. An der Küste sorgen Fisch-, Robben- und Walfang für den Lebensunterhalt. Einige Svelltaler verdingen sich als Schergen der Orks, wofür sie von beiden Seiten gleichermaßen verachtet werden. Viele durch den Krieg Entwurzelte leben auch vom Straßenraub oder haben sich als Widerstandskämpfer in den Wäldern verschanzt.
**Weltsicht und Glaube:** Auch in den Nordlanden werden die Zwölfe verehrt, allen voran Firun. Daneben bestehen der nivesische Glaube an die Himmelswölfe, die elfische Philosophie, druidische und satuarische Kulte, die Verehrung der Orkgötter und weitere religiöse Strömungen, die sich munter mischen. Im Svelltal hat sich eine Variante des Zwölfgötterglaubens entwickelt, der Lowanger Dualismus, dem zufolge Praios als Bringer allen Glücks verehrt und Boron als Herr der Finsternis gefürchtet wird; bisweilen wird das ganze Pantheon in Vasallen des einen oder anderen Gottes eingeteilt. Anhänger dieser Glaubensweise sind überaus prüde und jeder Vergnügung abgeneigt, dazu aber arbeitsam und fromm.
Viele Tempel der Zwölfgötter am Svellt wurden zwar von den Orks entweiht und geplündert, aber inzwischen sind Götterdienste auf den Feldern vor den Städten und Dörfern wieder erlaubt, und es wurde sogar das eine oder andere Gotteshaus wieder aufgebaut. Das Nebeneinander von Orks und Menschen gehört im Svelltal ebenso zum Alltag wie weiter östlich in Orten wie Gerasim oder Donnerbach das Zusammenleben von Menschen und Elfen.
**Sitten und Bräuche:** Die Kriegs- und Besatzungszeiten haben manchem nur noch eines übrig gelassen, das er verteidigen könnte: seine persönliche Ehre. Und so haben sich gerade hier, wo der Unwissende Sittenverrohung bis hin zur Barbarei erwartet, eine Vielzahl ungeschriebener Gesetze etabliert, die jeder, der auch nur einen Funken Selbstachtung besitzt, befolgt: Greife nie von hinten oder mit Magie an, stehle niemals Pferde oder Wildnisausrüstung, greife keinen Unbewaffneten mit der Waffe an – und schlage niemals eine Einladung zu Speise oder Trank aus. Dass sich die Kriegsgewinnler und Schwarzhändler um diese hehren Ideale einen Kehricht scheren, steht auf einem anderen Blatt.
**Tracht und Bewaffnung:** Tuniken und Hosen sind bei den Siedlern mittelländischer

Herkunft genauso üblich wie im Mittelreich, aber aus wärmeren Stoffen oder aus Leder gefertigt und oft mit einem schmückenden Besatz aus Fransen und Pelz versehen. Typisch ist auch der breitkrempige, mit einer Hahnenfeder geschmückte Hut. Abseits der Handelszentren trägt manch einer, was er gerade bekommen konnte. Kombinationen wie das Hemd aus Elfenbausch zur nivesischen Lederhose, norbardischen Pelzmütze und bornischen Reiterstiefeln sind nicht selten.

Die im Norden verwendeten Waffen sind weder prächtig noch elegant, sondern vor allem zweckmäßig; hier werden Schwere Dolche, Kurzschwerter, Äxte, Speere und Bögen verwendet und selbst die Peitsche im Kampf eingesetzt.

**Darstellung:** Der Nordländer ist ein wortkarges Raubein. Er ist gewohnt, Probleme nicht auf die lange Bank zu schieben, sondern gleich auf der Stelle aus dem Weg zu räumen. Als Pionier verfügt er über ein geschultes Improvisationstalent und hält sich auf seine Verlässlichkeit einiges zugute. Allen Kriegen zum Trotz hat man sich die tsagefällige Freude am Neubeginn und den Traum von einem unabhängigen, freien Leben auf dem eigenen Hof oder in der Weite der Wildnis bewahrt.

**Sprache:** Der Svelltländer spricht einen sehr gedehnten Dialekt des Garethi und liebt es, Eigennamen abzukürzen (aus Alrik wird so etwa Al oder Rik). Neben garetischen Namen (siehe S. 307) sind auch norbardische und nivesische Namen verbreitet (siehe 311 und 310). Nachnamen sind unüblich, gegebenenfalls werden kennzeichnende Beinamen benutzt (etwa Bären-Benja oder Neun-Finger-Al).

**Startwerte Svelltal und Nordlande**
**Generierungskosten:** 7 GP
**Modifikationen:** +1 LeP, +2 AuP
**SO-Maximum:** 10
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube, Raumangst, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Platzangst
**Kriegerische Professionen:** Gardist, Schaukämpfer, Soldat, Söldner
**Reisende Professionen:** alle
**Gesellschaftliche Professionen:** alle außer Herold, Hofkünstler, Höfling, Taugenichts
**Handwerkliche Professionen:** alle außer Gelehrter; Edelhandwerker nur in Städten
**Magische Professionen:** Druide (nicht Konzil), Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult, je nach Region; Ifirn)

**Talente**
**Kampf:** Bogen +1, Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Speere +1
**Körper:** Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Zechen +1
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2
**Wissen:** Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Garethi oder Alaani oder Nujuka oder Thorwalsch (auf KL–2); Sprachen Kennen [Alaani oder Garethi oder Nujuka oder Ologhaijan oder Oloarkh oder Isdira oder Thorwalsch; nicht die Muttersprache] +4
**Handwerk:** Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1, Viehzucht +1, ein Handwerk aus folgender Liste +1: Abrichten, Ackerbau, Brauer, Fischen/Angeln, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Kochen, Seiler, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Zimmermann
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Svelltal und Nordlande)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Meister der Improvisation, Steppenkundig, Sumpfkundig

**Mögliche Varianten**
**Stadt (+/–0 GP; nur Gashok, Tiefhusen, Tjolmar):** Kampf: Infanteriewaffen statt Speere; Körper: Körperbeherrschung –1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: kein Fallenstellen; Wissen: Götter/Kulte +1
**Kleinstädte (–1 GP):** Kampf: [Armbrust oder Bogen oder Wurfmesser +1] statt Bogen +1, [Infanteriewaffen oder Speere] +1 statt Speere +1; Körper: Körperbeherrschung –1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: kein Fallenstellen; Wissen: Götter/Kulte +1
**Küstengebiete oder an großen Flüssen (+2 GP):** Kampf: [Bogen oder Wurfbeile oder Wurfspeere] +1 statt Bogen +1; Körper: Schwimmen +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1; Handwerk: Holzbearbeitung +1, Boote Fahren +1
**Fern der Zivilisation (+2 GP):** Körper: Athletik +1, Reiten +1; Natur: Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1; Sprachen: eine weitere der genannten Fremdsprachen oder Goblinisch +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +1
**Flüchtlinge aus Glorania (–1 GP):** MU –1, –1 LeP; Körper: Schwimmen –1, Skifahren +2, Sinnenschärfe +1; Natur: Fährtensuchen +1; Wissen: Magiekunde +1 statt Pflanzenkunde +1; Sonderfertigkeit: Eiskundig; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sumpfkundig entfällt

## Almada

An den Ufern des Yaquir im weitesten Sinne liegt das Königreich Almada, das sich neuerdings – seit der Kaiserkrönung Selindian Hals – als das Kernland des Mittelreichs versteht.

**Lebensraum:** Die Lande am Yaquir sind ausgesprochen fruchtbare und mit hervorragendem Klima gesegnete Gebiete. Dies gilt nicht nur für die eigentlichen Yaquir-Niederungen, sondern auch für die Hügellande südlich von Eisenwald und Amboss, für das wilde Bosquirien an den Hängen des Raschtulswalls und die yaquirwärtige Flanke des Amhallassih. Im nördlichen Almada, der Caldaia, ist das Klima etwas rauer. Die Bevölkerung lebt – mit der wichtigen Ausnahme des großstädtischen Punin – vornehmlich in Kleinstädten und umliegenden Höfen, wo Getreide, Weinbau, Rinder- und Pferdezucht das Leben dominieren. Ebenfalls zu dieser Kultur können die Docenyos (Zwölfgöttergläubigen) des Emirats Amhalassih gerechnet werden.

**Lebensweise:** Der sprichwörtliche Stolz ist ein deutlicher Ausdruck des heißblütigen Wesens der Almadaner und sicherlich zu einem guten Teil auf tulamidische Einflüsse zurückzuführen. Almadanis ist ein gewisser Drang zu eigen, das Leben in vollen Zügen zu genießen und gute wie schlechte Gefühlsregungen auszuleben. Man legt viel Wert auf Herkunft und Stand und ist sich der Tatsache wohl bewusst, dass die wichtigsten Schlachten zur Ausbildung des Mittelreichs (gegen die tulamidischen Sultane und im Befreiungskampf gegen das Alte Reich) auf almadanischem Boden gefochten wurden.

**Weltsicht und Glaube:** Den Almadanis steht die liebliche Rahja als Göttin von Wein, Genuss und Reitkunst natürlich besonders nahe, daneben genießt auch der handelstüchtige Phex große Verehrung. Von ebenso großer Bedeutung ist der Glaube an Boron, dessen Haupttempel in Punin steht und zu dem die Almadanis ein ebenso ungezwungenes Verhältnis pflegen wie zur lebensspendenden Tsa. In Punin ist der Glaube an Hesinde ebenfalls stark vertreten, während Rondra über die häufigen Duelle der Adligen wacht.

**Sitten und Bräuche:** In Almada lebt man einen ausgefeilten Ehrenkodex und pflegt Streitigkeiten in streng reglementierten Duellen beizulegen, die bisweilen auch in die berüchtigte Blutrache ausarten. Stil, persönliche Würde und geziemendes Auftreten gilt – zumindest für die höheren Schichten – oft mehr als wirkliche Stellung. In ihrer Verehrung von Ross und Wein sind die Almadanis

so konsequent wie in der Verteidigung ihrer Ehre.

**Tracht und Bewaffnung:** Bei der einfachen Bevölkerung sind lange Hemden und Kniehosen weit verbreitet, bei den Frauen auch weite Hosenröcke und Mieder zum Hemd. Die Vermögenden bevorzugen weite Landsknechtshemden und -hosen, gerne dazu auch seidene Kniestrümpfe, Brokatwesten und Halstücher, und ein Hut mit Feder darf auch nicht fehlen. Der Praiostagsstaat der Damen (so sie sich nicht wie die Herren kleiden) zieht die Blicke mit weitem Dekolleté, dünnen Tüllschleiern und der Verwendung alanfanischer Seide auf sich.

Als standesgemäße Waffen haben sich in den letzten Jahrzehnten schlanke Fechtwaffen wie Rapier, Raufdegen (oft kombiniert mit Linkhand oder Buckler) und Almadanersäbel etabliert, auch wenn nur wenige die komplizierte Kunst des Fechtens wirklich beherrschen.

**Darstellung:** Stolz, heißblütiger Ehrgeiz, verschwenderischer Hang zum Genießen – bauen Sie sich aus diesen Grundelementen ein lebhaftes Gesamtbild auf und geben Sie Ihrem Helden die feste Überzeugung mit auf den Weg, dass nur er allein wahrhaft zu leben versteht.

**Sprache:** Das Garethi der Almadanis ist stark vom Tulamidya beeinflusst und weist in dieser Mischung manche Ähnlichkeit zur Mundart Al'Anfas auf. Daher kommt wohl auch ihre Eigenart, die blumigen Worte durch große Gesten zu unterstreichen, die von den Elfen 'stumme Sprache' oder 'sprechende Hände' genannt wird. Hinweise zur Namensgebung finden Sie auf S. 308.

**Quellen:** Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**

---

**Startwerte Almada**
**Generierungskosten:** 3 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Arroganz, Eitelkeit, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Koboldfreund / Angst vor Menschenmengen, Raumangst
**Kriegerische Professionen:** alle außer Ritter und Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Entdecker, Fernhändler, Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Prospektor, Schiffer, Schmuggler, Seefahrer
**Gesellschaftliche Professionen:** alle
**Handwerkliche Professionen:** alle
**Magische Professionen:** Druide (nicht Hüter oder Sumupriester; selten), Hexe (selten Eule und Kröte, häufiger Rabe), Magier, Scharlatan, Schelm
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult)

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Fechtwaffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Säbel +1
**Körper:** Reiten +2, Schwimmen +1, Tanzen +1, Zechen +1
**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
**Natur:** –
**Wissen:** Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Garethi (KL–2); Sprachen Kennen [Tulamidya oder Rogolan] +5
**Handwerk:** Abrichten +1, Musizieren +1, Viehzucht +1, Ackerbau oder Hauswirtschaft oder Winzer +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Almada)

**Eine der folgenden Varianten kann dazu addiert werden:**
**Städte am Yaquir (+2 GP; z.B. Punin, Ragath):** Körper: Schwimmen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: Boote Fahren +1, Seefahrt +1
**Orte mit wichtigem Tempel / Pilgerstätte (+2 GP; z.B. Punin, Brig-Lo):** Gesellschaft: Überreden +2; Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2; Sprachen: eine weitere Verkehrs-Fremdsprache +4
**Städtischer Adel (+2 GP; Voraussetzung: SO min. 7):** Kampf: Fechtwaffen oder Schwerter statt Infanteriewaffen +1; Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +2; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2
**An einer wichtigen Handelsroute (+1 GP):** Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1; Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +1; Sprachen: Sprachen Kennen [beliebige Handelssprache] +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +1
**Gebirge (+1 GP):** Körper: Athletik +1, Klettern +1; Natur: Wildnisleben +1
**Landadel (+2 GP; Voraussetzung: SO min. 7, Adlig):** Kampf: Schwerter +1 statt Infanteriewaffen +1; Körper: Reiten +1; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

## Horasreich

Unbestritten die einflussreichste Macht an der aventurischen Westküste sind die Städte des Lieblichen Feldes, einer Region, die seit fast 300 Jahren vom Mittelreich unabhängig ist – wieder, wie man nicht müde wird zu betonen, denn hier steht die Wiege der mittelländischen Kultur, hier war bis zur Zweiten Dämonenschlacht das Herz des Reiches, das alte Bosparan.

**Lebensraum:** Das Horasreich erstreckt sich von Grangor bis Drôl und wird im Osten durch die Eternen und die Goldfelsen begrenzt. Die Zyklopeninseln stehen ebenfalls unter der Oberhoheit der Horaskrone, zudem gibt es Kolonien auf einigen Waldinseln.

**Lebensweise:** Das Liebliche Feld, das Kerngebiet des Horasreichs zwischen Grangor und Neetha, ist das am dichtesten besiedelte Gebiet Aventuriens, nirgendwo sonst gibt es so viele Städte auf derart engem Raum. (Bedenken Sie jedoch, dass sich das Horasreich keinesfalls mit einem heutigen Ballungsraum vergleichen lässt; selbst die dünn bevölkerten Staaten Nordeuropas sind immer noch dichter besiedelt als das Liebliche Feld).

Die freien Bauern haben allesamt ein gutes Auskommen, die reichen Erträge des Landes lassen sich in den großen Städten gut zu Silber machen. Der Städter hingegen lebt vom Handwerk und Handel. Außerdem ist das Horasreich ein Hort der Gelehrsamkeit und des Fortschritts, sodass etliche Menschen sich ihr Brot als Handlanger von Gelehrten verdienen oder als Tagelöhner auf den Feldern oder in den 'Manufacturen' arbeiten. Doch soll nicht verschwiegen werden, dass auch in horasischen Städten ein Heer von Bettlern auf die Mildtätigkeit der Bürger angewiesen ist.

Das Liebliche Feld ist zudem die größte Handelsmacht der Westküste. In den Häfen gibt es Waren aus aller Herren Länder. Vieles, wovon der Garetier nicht einmal etwas gehört hat, hat der Horasier zumindest schon einmal auf dem Markt von Grangor oder Kuslik gesehen – wenn ihm auch das Geld fehlt, es erwerben zu können.

Der 'klassische' landbesitzende Adel ist im Horasreich nicht mehr alleine an der Spitze der Gesellschaft: Das städtische Patriziat umfasst neben Blaublütigen auch reiche Handelsfürsten und einflussreiche Geweihte, es gibt sogar Städte, die die Adelsherrschaft gänzlich abgeschüttelt haben.

**Weltsicht und Glaube:** Der Adlerthron ist der Mittelpunkt der Welt, die Garetier sind Aufständische und Barbaren. Auch die Bornländer sind Barbaren, ebenso die Andergaster und Nostrianer – ja, der gemeine Horasier legt durchaus ein gesundes Maß an Arroganz an den Tag. Die Horasier schätzen die Freiheit – in kaum einem anderen Land Aventuriens wird so entschieden gegen die verbotene Sklavenhaltung vorgegangen wie

im Lieblichen Feld. Gemeint ist auch die Freiheit des Geistes; nicht umsonst steht der Haupttempel Hesindes, der Göttin der Weisheit, in Kuslik. Nicht umsonst finden wissenschaftliche Zusammenkünfte und Kongresse oft im Horasreich statt.

Eine weitere Eigenschaft, die den Horasier ausmacht, ist die Lebensfreude. Belhanka beherbergt den Haupttempel der Rahja, und die Weine aus dem Lieblichen Feld sind in ganz Aventurien berühmt, allen voran der prickelnde Bosparanjer. Auch in modischen Fragen hat Vinsalt der mittelreichischen Kaiserstadt schon von jeher den Rang abgelaufen.

Auch Horasier glauben an die Zwölfgötter; Anhängern anderer Religionen bringt man jedoch mehr Toleranz entgegen als etwa im Mittelreich. Einzigartig ist die Verehrung des 'Erzheiligen' Horas als legendärem ersten Herrscher des Alten Reiches. Sein Kult wird vor allem von Nationalisten betrieben, die bisweilen auch Anschläge auf mittelreichische Handelshäuser oder Gesandte unternehmen und in jüngster Gegenwart, seit zwischen beiden Reichen ein Friedensvertrag geschlossen wurde, an Popularität sehr gelitten haben.



**Sitten und Bräuche:** Man weiß Musik und Tanz zu schätzen und exportiert beides in den Rest der bekannten Welt. Literatur ist weit verbreitet, und auch im gemeinen Volk beherrscht man oft die Kunst des Lesens. Bei einem guten Wein vertreibt man sich gern die Zeit mit dem Riva-Spiel, bei dem zwei Spielzeug-Flotten aus Walbein und Ebenholz gegeneinander antreten, und auch körperliche Ertüchtigung ist für diejenigen, die die Freizeit dafür haben, recht verbreitet.

Doch auch andere Künste werden gern gepflegt, etwa die der Intrige. Und wer etwas auf sich hält, gehört mindestens einer Geheimloge an. Bruderschaften wie die *Gemeinschaft der Freunde des Aves* sind weit verbreitet, in der sich all jene zusammenfinden, die es sich leisten können, zum reinen Vergnügen zu reisen oder Expeditionen in die entlegensten Winkel des Kontinents auszuschicken.

**Tracht und Bewaffnung:** Auch hier bevorzugt das einfache Volk lange Hemden und Beinkleider, doch sind die Stoffe ob des milden Klimas leichter als anderswo. Typisch für das Horasreich sind ausladende Spitzenkragen und Schnürmieder.

Adlige und Menschen, die sich gerne einen 'besser gestellten' Anschein geben, machen oftmals jede Modetorheit mit. So trägt der männliche Adlige beispielsweise oft eine spitzenbesetzte, lange Brokatjacke, weite Kniehosen, Stulpenstiefel und einen breitkrempigen Federhut; die Damen kleiden sich in Prunkgewänder mit enger Taille, üppigen Röcken und gewagtem Ausschnitt – obwohl es nicht selten vorkommt, dass auch hochgestellte Frauen in bequeme Hosen und Stiefel gekleidet sind. Als Waffen sind Dolche weit verbreitet oder aber schlanke, schnelle Stichwaffen wie Rapier oder Degen.

**Darstellung:** Horasier leben im derzeit fortschrittlichsten Staat Aventuriens, dessen sind sie sich voller Stolz bewusst, was eine gewisse Überheblichkeit mit sich bringt. Ansonsten blickten sie über die Grenzen ihres Landes hinaus, betrachten mit Interesse die Politik anderer Reiche und sehen sich sogar als Bruder oder Schwester aller Aventurier – allerdings als *großer* Bruder und *große* Schwester, denn mit einem Garetier möchte man sich wahrlich nicht auf die gleiche Stufe stellen.

**Sprache und Namen:** Auch im Horasreich ist Garethi, das man hier weicher und schneller spricht und Horathi nennt, die Verkehrssprache; ins Horathi haben auch viele Fremdworte aus dem Rogolan, dem Tulamidya und vor allem dem traditionellen Bosparano Eingang gefunden. Näheres zur Namensgebung finden Sie auf Seite 309.

**Quellen:** Spielhilfe **Das Land des Horas** (erscheint 2008)



**Startwerte Horasreich**

**Generierungskosten:** 3 GP

**Modifikationen:** keine

**Automatische Vor- und Nachteile:** keine

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Arroganz, Eitelkeit, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Koboldfreund / Angst vor Menschenmengen, Raumangst

**Kriegerische Professionen:** alle außer Ritter und Stammeskrieger

**Reisende Professionen:** Entdecker, Fernhändler, Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Prospektor, Schiffer, Schmuggler, Seefahrer

**Gesellschaftliche Professionen:** alle

**Handwerkliche Professionen:** alle

**Magische Professionen:** Druide (nicht Konzil oder Sumupriester; sehr selten), Hexe (nicht Kröte, selten Eule), Magier, Scharlatan, Schelm

**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult, Nandus, Aves)

**Talente**

**Kampf:** Armbrust +1, Dolche +1, Fechtwaffen +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1

**Körper:** Schwimmen +1, Tanzen +1

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

**Natur:** –

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

**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Garethi (als 'Horathi'; KL–2); Sprachen Kennen [Tulamidya oder Rogolan] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

**Handwerk:** Ackerbau oder Hauswirtschaft +1

**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen

**Eine der folgenden Varianten kann dazu addiert werden:**

**Hafenstädte / Städte an großen Flüssen (+3 GP; z.B. Kuslik, Grangor, Vinsalt):** Körper: Schwimmen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: Boote Fahren +1, Seefahrt +1

**Städte mit wichtigem Tempel / mit Pilgerstätte (+2 GP; z.B. Kuslik, Bethana, Arivor, Neetha):** Gesellschaft: Überreden +2; Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2; Sprachen: eine weitere Verkehrs-Fremdsprache +4

**Städtischer Adel (+1 GP; Voraussetzung: SO min. 7, Adlig):** Kampf: Fechtwaffen oder Schwerter statt Infanteriewaffen +1; Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +2; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

**Dörfer an der Küste oder an großen Flüssen (+3 GP):** Körper: Schwimmen +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: Boote Fahren +1, Seefahrt +1

**An einer wichtigen Handelsroute (+2 GP):** Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1; Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +1; Sprachen: Sprachen Kennen [beliebige Handelssprache] +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +1

**Gebirge (+1 GP):** Körper: Athletik +1, Klettern +1; Natur: Wildnisleben +1

**Fernab der Zivilisation (Chababien; +1 GP):** Kampf: Bogen oder Armbrust +1 statt Armbrust +1, Speere +1 statt Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, keine Fechtwaffen; Körper: Athletik +1; Gesellschaft: Etikette –1, kein Gassenwissen; Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Wildnisleben +2; Wissen: keine Rechtskunde; Sprachen: Tulamidya oder Mohisch, kein Rogolan als Fremdsprache; Handwerk: Ackerbau oder Hauswirtschaft oder Viehzucht +1 (anstatt nur Ackerbau oder Hauswirtschaft), Holzbearbeitung +1

**Landadel (+2 GP; Voraussetzung: SO min. 7, Adlig):** Kampf: Schwerter +1 statt Infanteriewaffen +1; Körper: Reiten +2; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

# Zyklopeninseln

Die sonnengesegneten, aber oft recht felsigen und kargen Inseln westlich des Lieblichen Feldes haben mehrere Jahrhunderte einer weitgehend eigenständigen Entwicklung hinter sich, obwohl sie immer wieder unter der Herrschaft des Alten oder Neuen Reiches standen. Nach Bosparans Fall dienten sie einige Zeit lang als Verbannungsort für bosparanische Adlige, so dass schon damals eine mächtige und reiche Oberschicht entstand; später waren die Inseln eines der wichtigsten 'Edelgefängnisse' für prominente Mittelreicher. Erst in jüngerer Zeit unterstellte sich der Seekönig nach einer kurzen Zeit der Unabhängigkeit wieder dem Schutz des Horasreichs.

**Lebensraum:** Die Inseln Pailos, Hylailos, Phrygaios und Putras sowie zahlreiche weitere Archipele und Inseln werden gemeinsam als Zyklopeninseln bezeichnet, auch wenn längst nicht auf jeder davon wirklich Zyklopen anzutreffen sind. Es erstaunt nicht, dass das Meer eine prägende Stellung im Leben der Inselbewohner einnimmt, ist es doch Quelle der wichtigsten Lebensmittel und gleichzeitig fast einziger Verkehrsweg.

Neben der Fischerei leben viele Dorfbewohner von Schafs- und Ziegenzucht, obwohl es auch einige Bergwerke gibt, in denen vor allem Zinn, Eisen, Blei und Silber gefördert werden. Auf den vulkanischen Böden wird Wein angebaut, auf kargeren Flächen Oliven. Hafenzölle sind eine weitere Einnahmequelle, denn die Fernreisenden können mit einer Passage durch die Inseln etwa einen Reisetag schneller vorankommen, als wenn sie der Küste folgen. Nur gelangt von diesen Einnahmen natürlich nichts in den Geldbeutel des einfachen Fischers oder Schäfers.

Als größere Orte sind Rethis und Teremon zu nennen, der Rest der Bevölkerung verteilt sich auf zahlreiche kleinere Ortschaften, die fast ausnahmslos an der Küste liegen. Nur in den Städten findet sich auch die reiche Oberschicht, ansonsten müssen die Zyklopeninseln als ein armes Land gelten.

**Lebensweise:** Neben dem alles prägenden Element Wasser spielt das Feuer eine wichtige Rolle im Leben der Zyklopäer: als das Schmiedefeuer der Zyklopen, aber auch in Form der feuerspeienden Berge, die das Antlitz der Inseln von Zeit zu Zeit verändern und schon ganze Städte vernichtet haben.

Die Menschen haben sich an diese Elemente angepasst: In der Regel sind sie die Ruhe selbst, kennen keine Zeitnot und durchdenken jedes Vorhaben lieber mehrfach. Wenn sie jedoch erst einmal in Fahrt gekommen sind oder etwas ihre Leidenschaft erweckt, dann können sie temperamentvoll sein wie ein stürmischer Ozean – oder im schlimmsten Fall wie ein ausbrechender Vulkan.

**Weltsicht und Glaube:** Die Zyklopäer sind Zwölfgöttergläubige, wobei der Schwerpunkt bei Efferd liegt. Ebenfalls sehr weit verbreitet sind der Glaube an Rahja und Aves. Durch die Nähe zu den Feenwäldern hat sich jedoch ein recht lockerer Umgang mit Religion breit gemacht, und manches, was hier als Philosophie gilt, würde anderswo als götterlästerlich verdammt – so fand hier auch die Boronssekte der Nemekathäer vorübergehend einen Sitz, aus der später der alanfanische Boron-Glauben hervorgehen sollte. Vielleicht ist diese Geisteshaltung ein Grund, warum der Kult des Namenlosen Gottes auf den Zyklopeninseln immer wieder Fuß fassen konnte.

**Sitten und Bräuche:** Die Zyklopäer sind ein Volk, das gerne feiert, singt und musiziert und sich an Kunst erfreut. Leider sind sie gleichzeitig auch ein armes Volk, so dass sie das Feiern und die Kunst auf recht einfache Mittel beschränken müssen. In der langen Zeit, die ein zyklopäischer Hirte oder Fischer mit Warten verbringen muss, neigt er zum Philosophieren und zu Gedankenspielen, zu denen etwa ein hart arbeitender bornischer Bauer kaum jemals Zeit finden würde.

**Tracht und Bewaffnung:** Aufgrund des milden Klimas ist es üblich, sich nur in leichte und helle Gewänder zu kleiden, und Männer wie Frauen sind oft mit bloßem Oberkörper anzutreffen. Hosen sind selten, Tuniken sehr verbreitet. Oft werden Haare, aber auch Kleidung mit bunten Bändern verziert, die fröhlich im Wind flattern.

Als Bewaffnung sind kurze Waffen üblich, die an Bord eines Fischerbootes oder sogar im Wasser nützlich sein können, vor allem Dolche und Kurzschwerter. Nur die wenigsten können es sich leisten, eine echte Zyklopenwaffe zu erwerben, denn die einäugigen Meisterschmiede handeln ungern und geben ihre Erzeugnisse kaum jemals her. Aus den Zeiten, als die Menschen noch versuchten, die Zyklopen zu bekämpfen und auszurotten, stammt angeblich der sogenannte Pailos, eine gewaltige Kombination aus Axt und Spieß, die nur hier geschmiedet wird und der Legende zufolge dazu dienen sollte, den gewaltigen Feind erst zu blenden und dann zu erschlagen. Andere Erzählungen behaupten, diese Waffe sei eine Erfindung der Zyklopen selbst, und die Menschen hätten ihre Form nur kopiert.

**Darstellung:** Spielen Sie einen zyklopäischen Helden vorwiegend fröhlich, jedoch nicht naiv. Oft versteht er einfach nicht, mit was für Problemen andere Leute sich beschäftigen, denn es geht ja auch ohne diese Zeitverschwendung – und es ist ohne auch viel leichter. Philosophischen und weltanschaulichen Fragen steht er offener gegenüber als die meisten anderen Helden, er liebt den Sport und den Wettkampf.

**Sprache:** Fast alle Zyklopäer beherrschen ein mit zahlreichen Seemannsbegriffen angereichertes Horathi, aber daneben auch noch eine Volkssprache, die sich schon vor langer Zeit vom Garethi abgespalten hat (um genau zu sein, schon seit bosparanischen Zeiten parallel läuft und manches Mal von zyklopäischen Königen wiederbelebt wurde) und kaum noch Gemeinsamkeiten mit diesem aufweist. Tipps zur Namensgebung finden Sie auf S. 309.

**Quellen:** Spielhilfe **Im Reich des Horas** (erscheint 2008)

---

**Startwerte Zyklopeninseln**
**Generierungskosten:** 4 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Begabung Schwimmen, Entfernungssinn, Feenfreund, Gutaussehend, Innerer Kompass, Wohlklang / Eitelkeit, Vorurteile
**Ungeeignete Nachteile:** Meeresangst, Platzangst
**Kriegerische Professionen:** alle außer Ritter und Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** alle
**Gesellschaftliche Professionen:** alle
**Handwerkliche Professionen:** alle
**Magische Professionen:** Druide (Hain), Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult außer Firun; Aves)

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2, Schleuder +1
**Körper:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Tanzen +1
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1
**Wissen:** Götter/Kulte +2, Philosophie +1, Sagen/Legenden +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Garethi (Horathi; KL–2) oder Zyklopäisch; die andere als Zweitsprache (KL–4)
**Handwerk:** Boote Fahren +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Seefahrt +1, Viehzucht +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Zyklopeninseln)
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Meereskundig

**Mögliche Variante**
**Landadel (+2 GP; Voraussetzung: SO min. 7, Adlig):** Waffen: Bogen +1 statt Schleuder +1, Hiebwaffen +1; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

## Amazonenburg

Obwohl sie nur sehr bedingt als eigenes Volk betrachtet werden können, leben die Amazonen doch so elitär und so distanziert von anderen Kulturen, dass sie hier gesondert aufgeführt werden. Als ein Kriegerinnen-Orden, zu dem nur Frauen Zugang haben, bezeichnen sie sich selbst in der Tat als eigenständiges Volk. Aber immerhin sind die Zeiten, in denen alle Amazonen Männer grundsätzlich verachteten, seit der vorletzten Amazonenkönigin anscheinend vorbei. Dennoch haben Männer in der Regel keinerlei Zutritt zu den Ordensburgen, und wenn eine Amazone einen Sohn zur Welt bringt, dann wird das Kind Adoptiveltern außerhalb der klösterlichen Gemeinschaft übergeben.

**Lebensraum:** Seit der Invasion der Schwarzen Horden existieren nur noch zwei Amazonenburgen: Keshal Rondra im südwestlichen Raschtulswall und Yeshinna in den Drachensteinen (die genaue Lage ist jeweils nur den Amazonen und einigen wenigen Eingeweihten bekannt). Kurkum in den Beilunker Bergen ist vernichtet und geschleift worden, Löwenstein bei Mendena von dämonenpaktierenden Kämpferinnen übernommen. Allerdings gibt es gerade seit der Zerstörung der Burgen auch vereinzelte Amazonen, die den Untergang dieser Burgen überlebt haben und nun als verbitterte Einzelgängerinnen durch Aventurien ziehen, immer auf der Suche nach einer Möglichkeit, Rondras Segen zurückzuerhalten.

**Lebensweise:** Der Alltag auf einer Amazonenburg ist von höchster Disziplin, extremem Drill und tiefstem Rondra-Glauben geprägt. Jede junge Frau, die unter den Amazonen aufwächst, erhält eine militärische Ausbildung an den Waffen – selbst wenn sie später keine Kämpferin wird, sondern eine andere Aufgabe wie die der Waffenschmiedin oder Köchin übernimmt. Zumeist aber werden solche Aufgaben von Veteraninnen erfüllt, die nicht mehr in der Lage sind, am Exerzieren teilzunehmen. Zu Handlangerarbeiten in Küche und Stall werden wiederum alle Burgbewohnerinnen im Wechsel eingeteilt, ebenso zu anfallenden Handwerksarbeiten. Männer sind auf den Burgen nicht willkommen, nur wenige Lieferanten und handverlesene Gäste für jeweils kurze Zeit geduldet. Wenn eine Amazone die Erlaubnis oder den Auftrag erhält, ein Kind auszutragen (oftmals ist es eher ein *Auftrag*, denn eine Schwangerschaft ist beim Exerzieren recht hinderlich), dann sucht sie sich in der Umgebung einen rondragefälligen Mann für eine Nacht – der in der Regel niemals erfährt, ob er damit zum Vater wird oder nicht.

**Weltsicht und Glaube:** Die Zwölfgötter regieren die Welt, aber die Amazonen sind das auserwählte Volk der Kriegsgöttin Rondra. Niemals kann ein Mann der Göttin so nahe kommen wie eine Frau, und niemals wird ein Mann die Gunst der Göttin so erwerben können wie eine Frau. Allerdings gehören zum Erwerb dieser Gunst auch eine gnadenlose Disziplin, endloser Drill von Kindesbeinen an und eine tiefe und uneingeschränkte Liebe zu der donnernden Göttin.

**Sitten und Bräuche:** Auf den Glauben an Rondra und die Nähe der Göttin zu den Amazonen ist das gesamte Leben dieses Kriegerordens ausgerichtet. Gehorsam ist Lebensprinzip, aber auch Ehrenhaftigkeit und Mut. So gleicht der amazonische Alltag eher dem Leben in einer Kaserne – und den Amazonen ist das recht so. Wer sich einer Verfehlung gegen das Volk, die Burg oder gar gegen Rondra schuldig macht, auf die wartet die fürchterlichste aller denkbaren Strafen: die Verstoßung. Und nur durch besonders rondragefällige Taten mag es geschehen, dass dieses Urteil eines Tages wieder aufgehoben wird.

**Tracht und Bewaffnung:** In der Tat sieht man die Amazonen selten ohne ihre charakteristische Rüstung: eine nach dem Körper der Amazone modellierte Brünne, schützende Schienen für Unterschenkel und Unterarme, ein kurzer Rock aus mit Nieten besetzten Lederstreifen. Der offene, visierlose Helm ist mit einem Schwanz aus rotem oder schwarzem Pferdehaar geschmückt. In der Regel besteht die Brünne aus Bronze, während die Arm- und Beinschienen aus gehärtetem Leder gefertigt werden. Dazu gehört noch ein weiter roter Mantel und als Bewaffnung der Amazonensäbel und ein nierenförmiger Reiterschild. Bei Offizierinnen ist der Helm mit Straußenfedern anstelle des Pferdehaares versehen.

**Darstellung:** Amazonen sind rondragefälliger als die meisten Rondra-Geweihten. Und vor allem: Sie wissen das auch. Sie sind voller Stolz, der leicht als Arroganz interpretiert werden kann. Ein rondragefälliger Mann hat es ebenso schwer wie eine Frau, die sich nicht auf das Waffenhandwerk versteht, um ihre Anerkennung zu erhalten – ein Mann, der nicht kämpfen kann, entspricht aber allen ihren Vorurteilen. Zauberei ist fast so verrufen wie der Glaube an andere als die Zwölfgötter, und eine Angehörige des Amazonenvolkes wird eine lange Lernzeit brauchen, bevor sie es auch nur zulässt, dass ein Heilungszauber auf sie angewendet wird.

**Sprache:** Amazonen sprechen Garethi, und auch ihre Namen entsprechen den in der jeweiligen Umgebung üblichen (siehe Seite 307). Allerdings führen Amazonen in der Regel keine Nach- oder Beinamen, sondern übernehmen Fremden gegenüber höchstens den Namen ihrer Heimatburg.

**Quellen:** die Spielhilfen **Raschtuls Atem** und **Schild des Reiches**

---

**Startwerte Amazonenburg**
**Generierungskosten:** 7 GP
**Modifikationen:** KO +1, +1 LeP, +3 AuP
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Nachteile:** Arroganz 5, Vorurteile gegen Männer 5 (–1 GP pro Punkt)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Prinzipientreue, Weltfremd
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Blutrausch, Fettleibig, Glasknochen, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration
**Kriegerische Profession:** Amazone
**Reisende Profession:** Kundschafterin
**Gesellschaftliche Profession:** –
**Handwerkliche Professionen:** Handwerkerin (Plättnerin, Sattlerin, Schreinerin, Schusterin, Waffenschmiedin), Tierbändigerin (Zureiterin), Wundärztin
**Priesterliche Profession:** Geweihte (Rondra)

**Talente**
**Kampf:** Bogen oder Wurfspeere +4, Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2, Säbel oder Schwerter +2, Stäbe +2
**Körper:** Athletik +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Selbstbeherrschung +3
**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen –2
**Natur:** –
**Wissen:** Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Sagen/Legenden +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Garethi (KL–2)
**Handwerk:** Abrichten +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Amazonen)

## Aranien

Das reiche und fruchtbare Aranien stand fast die ganzen letzten 750 Jahre unter der Herrschaft der Garether Kaiser, und so hat sich über die Jahre eine Mischkultur herausgebildet, die tulamidische Sitten mit mittelreichischen verbindet, wenn auch seit der Loslösung vom Mittelreich das tulamidische Element wieder überwiegt. Die starken Einschränkungen der Gildenmagie seit den Ma-

gierkriegen haben wiederum dazu geführt, dass fast jede Aranierin ihre eigenen Ideen und Theorien zum Übernatürlichen hat und dass unregulierte Zauberei recht häufig vorkommt. Hexen genießen hier eine höhere Wertschätzung als irgendwo sonst in ganz Aventurien, aber auch Sharisadim stehen in bestem Ruf.

**Lebensraum:** Das *Mhaharanyat* (Königreich) Aranien erstreckt sich grob zwischen dem Mittelreich und dem Mhanadi, und auch Khunchom gehörte früher einmal zu Aranien. Es ist ein sehr fruchtbares, üppiges Land von gemäßigtem Klima, so dass Armut und Not eher selten sind und die Bevölkerung bei ihren Nachbarn als verweichlicht gilt. (Die Bewohner der elburischen Küste, die unter der Schreckensherrschaft der Heptarchin Dimiona leiden mussten, sind allerdings Entbehrungen gewohnt.)

**Lebensweise:** Aranien ist vor allem ein Land der Bäuerinnen, und die meisten von ihnen leben in typisch tulamidischen Sippendörfern inmitten üppiger Haine und Felder. In den Städten gibt es natürlich auch Handwerk, Handel und Kunstschaffen, doch sind die meisten aranischen Städte eher große Dörfer, und eigentlich können sich nur Baburin und Zorgan mit mittelländischen oder tulamidischen Metropolen vergleichen.

Die Herrschaft ist grundsätzlich garetisch strukturiert, wenn auch mittlerweile tulamidische Titel vorherrschen: Über den lokalen *Beyrounen* stehen *Emire* (Grafen), *Sultane* (Fürsten) und die *Mhaharani Shahi* (Königin), jedoch haben sowohl die Dorfältesten in lokalen Angelegenheiten als auch die *Wesire* (Berater und Minister) in Fachfragen ein wichtiges Wort mitzureden.

Wie im tulamidischen Kulturkreis üblich, gehen auch in Aranien Geld und Macht Hand in Hand, und der wirtschaftliche Erfolg kann zwischen Beyrounstitel und Schuldsklaverei entscheiden.

Der wichtigste Unterschied Araniens gegenüber seinen Nachbarländern ist, dass hier die Frauen durch das Adoptivsystem und das Erbrecht die faktische Entscheidungsgewalt in Staat, Militär und Handel innehaben.

Bei den Nachbarkulturen besonders bekannt ist, dass die aranischen Männer sich fast nur um ihre Interessen kümmern, wie das Waffenspiel, die Künste oder die Philosophie, und ihre Frauen die wirkliche Macht in Haus und Staat ausüben.

**Weltsicht und Glaube:** Die aranischen Tulamidinnen bekennen sich fast durchweg zum Zwölfgötterglauben, aber ... und dieses 'Aber' bietet Platz für eine schier unübersichtlich Zahl von Sippenheiligen, lokalen Schutzpatronen und anderen Wesen von alveranischem Rang, aber unklarer Bedeutung. Darüber hinaus neigt jede Aranierin gleich welchen Standes zum Philosophieren und der Beschäftigung mit dem Übernatürlichen: So reich ist die Region an sagenhaften Zaubereien, dass sich jeder etwas damit auszukennen glaubt und halböffentliche oder geheime Kulte und Glaubensgemeinschaften alltäglich sind.

Neben der Gütigen Herrin Peraine, zu deren Ehren deren wichtige Heiligtümer in Zorgan und Anchopal stehen, werden vor allem Rahja und Phex (die häufig als Liebespaar gesehen werden) sowie – vom ritterlichen, häufig 'garetisierten' Adel und im nebachotischen Norden – Rondra verehrt.

**Sitten und Bräuche:** Erwähnenswert ist zunächst das Adoptionssystem; es ist allgemein üblich, dass Frauen ihren Besitz nicht an die leiblichen Töchter, sondern an handverlesene Adoptiv- oder Schwiegertöchter vererben.

**Tracht und Bewaffnung:** Auch hier mischen sich tulamidische und mittelreichische Sitten: Meist werden Weste, Pluderhose und Pantoffeln getragen, doch sieht man auch Hemd, Rock und Stiefel. Männer sind zumeist mit einem Turban (vornehm) oder Fez (einfach) anzutreffen. Beim Schmuck ist es alter Brauch, dass das Gold dem Adel vorbehalten ist, das Silber den Freien, Bronze den Halbfreien und Hörigen, während Sklaven Fingerringe aus Eisen tragen.

Als Rüstungen trägt man leichte Tuch- und Lederrüstungen oder, wer es sich leisten kann, auch Kettenhemd oder Spiegelpanzer, dazu einen spitzen Helm. Neben dem allgegenwärtigen Krummdolch, dem Waqqif, führen die Kämpferinnen meist Krummsäbel wie den breiten Khunchomer oder den schlanken 'Amazonen'-Säbel. Als Fernwaffen sind traditionelle Kurz- und Kompositbögen verbreitet, aber fast jede Form von Distanzwaffe hat hier ihre Heimat gefunden.

**Darstellung:** Die Aranier lieben ihre Familie und Sippe, ihre kulturellen Leistungen und ihren Lebensstil. Sie halten es mit dem Grundsatz 'leben und leben lassen', solange sie nicht ihre persönlichsten Interessen beeinträchtigt sehen – doch ihre Interessen können recht obskur sein: Für ihre Philosophie oder Lieblingstheorie nimmt eine Aranierin einiges auf sich. Dass einige sie als verweichlicht und etwas weltfremd belächeln, nimmt sie gelassen hin, schließlich weiß sie es besser. Mit ihrem Besitz ist sie im Kleinen großzügig und freigiebig und liebt den Genuss. Dennoch haben Aranier (Frauen mehr als Männer) einen scharfen Blick für größere Erwerbungen, die auf der Leiter sozialen Ansehens einen Schritt empor bedeuten. Mehr als auf den Kreuzer schauen sie aber auf Gefallen und Verbindungen, und wenn sie um Gegenleistungen feilschen, erhält das schnell den Beigeschmack der Erpressung.

**Sprache:** Fast überall in Aranien spricht man Tulamidya und Garethi, je nach Region und Stand mehr vom einen oder anderen. Ihre Namen sind meist – gerade in neuerer Zeit – tulamidisch (siehe Seite 311), aber mitunter vom Garethi beeinflusst.

---

**Startwerte Aranien**
**Generierungskosten:** 2 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Verbindungen / Aberglaube, Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** keine
**Kriegerische Professionen:** alle außer Ritter und Stammeskrieger, Fähnrich nur Frauen
**Reisende Professionen:** alle, aber Entdeckerin und Fernhändlerin fast immer Frauen
**Gesellschaftliche Professionen:** alle
**Handwerkliche Professionen:** alle (viele angesehene Professionen nur bei Frauen)
**Magische Professionen:** Alchimist, Hexe (häufig), Magier (fast ausschließlich Akademie Zorgan), Scharlatan, Schelm, Tänzer (Majuna)
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult)

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1
**Körper:** Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Tanzen +1
**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Frauen zusätzlich *Etikette +1, Menschenkenntnis +1*
**Natur:** –
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +1, Götter/Kulte +1, Magiekunde oder Philosophie +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache (KL–2) Tulamidya oder Garethi, die jeweils andere als Zweitsprache (KL–4); Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Tulamidya] +3
**Handwerk:** Abrichten oder Musizieren oder Webkunst +1, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1; Männer zusätzlich Ackerbau oder Viehzucht +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Aranien)

**Mögliche Varianten**
**Stadt (+2 GP; Anchopal, Baburin, Zorgan, Elburum, Llanka):** Gesellschaft: Gassenwissen +1, Überreden +1; Sonderfertigkeit: Ortskenntnis (Heimatstadt/-stadtteil)
**Küstengebiete oder am Barun-Ulah (+2 GP):** Körper: Schwimmen +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Seefahrt +1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: Boote Fahren +1
**Adel (+2 GP**; SO min. 7; Adlig): Kampf: Säbel +1; Körper: Reiten +1 oder Fahrzeug Lenken +1; Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Geschichtswissen +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Tulamidya] +2

# Mhanadistan

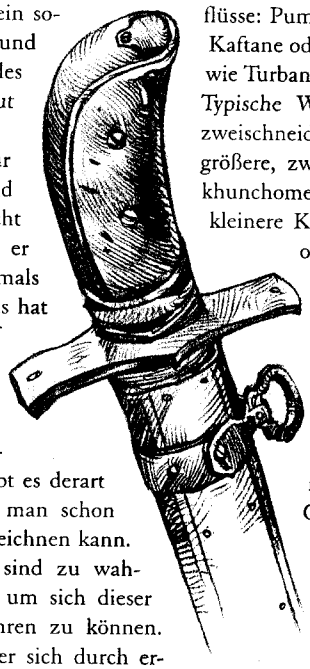
In Mhanadistan liegt die Wiege der alten Tulamiden, und so sehen sich die Mhanadistanis: als Erben derjenigen, die die erste menschliche Hochkultur geschaffen haben. Im Gegensatz zu den altehrwürdigen Ahnen stehen die 'kriegslüsternen Güldenländer', die keinen Sinn für das Schöne und für irdische Genüsse haben und von denen schließlich das alte Reich der Diamantenen Sultane auch unterworfen wurde.

**Lebensraum:** Das eigentliche Mhanadistan ist das Hügelland zwischen dem Oberlauf des Mhanadi, dem Gadang und dem Raschtulswall, doch wird häufig auch das untere Mhanadital, der Balash und selbst Thalusien dazugezählt – in unserer Unterteilung bezeichnet es daher allgemein die ländlichen Gebiete zwischen dem Kalifat und Aranien, dazu das Szintotal.



**Lebensweise:** Die Mhanadistanis sind Ackerbauern und Viehzüchter, denn an den Ufern des Stroms gedeihen genug Hirse und Weizen, Reis, Obst und Wein, um eine große Bevölkerung und die diversen Großstädte zu ernähren. Überaus ertragreich ist in jenem von Bächen und Seen durchzogenen Landstrich auch die Zucht von Ziegen und Schafen, Rindern und Pferden. Die alten Baronien und Grafschaften aus mittelreichischer Zeit sind zu einer Ansammlung von 'Dorfstaaten' degeneriert, denen meist ein sogenannter *Bey* vorsteht und die häufig dem Fürsten des nächsten Stadtstaats Tribut schulden.

**Weltsicht und Glaube:** Nur Reichtum, nicht Beruf und nicht Geburt, bringt Macht und Ansehen. Daher ist er ein erstrebenswertes, oftmals sogar das einzige Ziel. Das hat zu einem offenen Kampf zwischen Besitzenden und Besitzlosen geführt, der ohne Zimperlichkeit ausgetragen wird: Nirgendwo sonst in Aventurien gibt es derart große Räuberbanden, die man schon fast als kleine Armeen bezeichnen kann. Die Gutshöfe wiederum sind zu wahren Festungen ausgebaut, um sich dieser stetigen Bedrohung erwehren zu können. Der Räuberhauptmann, der sich durch erfolgreiche Raubzüge ein Vermögen erwirbt, kann durchaus ein angesehenes Mitglied der Gesellschaft werden, während der Gutsherr, der bei einem Überfall alles verloren hat, plötzlich ein Niemand ist. Besonders krass sind die Verhältnisse in Thalusien, etwas zivilisierter im weiteren Umfeld der Städte Khunchom, Rashdul und Mherwed, die ein gewisses Maß an 'staatlicher Ordnung' durchsetzen können.



Der Mhanadistani ist in aller Regel zwölfgöttergläubig, aber anderen Religionen gegenüber offen. Verbreitet ist ein dualistisches Glaubensmodell, das das Pantheon in gebende und nehmende Götter einteilt, wobei die genaue Zuordnung zu den milden oder strafenden Kräften von Region zu Region variiert. Die alten tulamidischen Stadtgötter finden oft im Gefolge eines der Zwölfgötter weitere Verehrung.

**Sitten und Bräuche:** Die Tulamidenvölker sind für Patriarchat und Vielehe bekannt. Der Mann darf so viele Frauen haben, wie er ernähren kann, und muss eine von ihnen zur Hauptfrau, der *Shanja*, erklären, die fortan dem Haushalt vorsteht und bisweilen sogar nach dem Tode des Gemahls dessen Macht weiter ausübt. Üblich ist auch, dass Braut und Bräutigam einander als Kinder, ja, bisweilen sogar vor der Geburt versprochen werden. Sklaverei ist erlaubt und an der Tagesordnung, es ist aber häufig ein Stand, aus dem man sich durch eigene Leistungen befreien kann. Der Besuch eines Sklavenmarkts ist auch, des jahrmarktähnlichen Treibens wegen, bei jenen Mhanadistanis beliebt, die sich niemals einen Sklaven leisten könnten.

**Tracht und Bewaffnung:** Im Mhanadital treffen sich alle möglichen modischen Einflüsse: Pumphosen, kurze Westen, wallende Kaftane oder Tuniken sind ebenso vertreten wie Turbane, Kopftücher und Strohhüte. Typische Waffe ist der Khunchomer, ein zweischneidiger Krummsäbel, sowie der größere, zweihändig zu führende Doppelkhunchomer. Ebenso verbreitet ist auch der kleinere Krummdolch, ob nun in leichter oder schwerer Ausführung; als Rüstung finden – bei denjenigen, die es sich leisten können – Schuppen-, Ketten- und Ringelpanzer Verwendung.

**Darstellung:** Der Mhanadistani ist in der Regel tolerant, sanft und freundlich. Er ist nicht geizig, hat einen Sinn für Genüsse und die Künste und liebt rauschende Feiern. Wenn er es sich leisten kann, schaut er nicht auf den Kreuzer und hält auch schon mal seine Kameraden aus, wenn diese knapp bei Kasse sind.

Auf der anderen Seite hat er einen ausgeprägten Geschäftssinn und ein Gespür dafür, sich Vorteile zu verschaffen. Kleinere Erpressungen stellen für ihn ein Kavaliersdelikte dar, und fremdes Eigentum ist längst nicht so heilig wie das eigene. Er legt es jedoch nicht auf den gewöhnlichen Diebstahl an, sondern übervorteilt lieber den Geschäftspartner derart, dass es fast schon an Betrug grenzt. Seine flinke Zunge ist ihm dabei überaus hilfreich. Darüber hinaus wird er die Gefährten gewiss von Zeit zu Zeit über die Vorteile der Sklavenhaltung aufklären.

**Sprache:** In Mhanadistan (auf dem Land) wird fast ausschließlich Tulamidya gesprochen, und tulamidische Namen sind oft gleichbedeutend mit Berufsbezeichnungen (etwa 'Haimamud', das 'Erzähler' bedeutet). Sie setzen sich aus dem Eigen- und dem Vaternamen zusammen, der bei Männern mit *ibn*, bei Frauen mit *saba* angeschlossen wird (Abdul ibn Tulef, Aishulibeth saba Kazan); siehe Seite 311.

**Quellen:** Spielhilfen **Land der ersten Sonne** und **Raschtuls Atem**

---

**Startwerte Mhanadistan**
**Generierungskosten:** 0 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Hitzeresistenz, Richtungssinn, Verbindungen / Aberglaube, Rachsucht, Schulden, Vorurteile
**Ungeeignete Vorteile:** Feenfreund, Kobold-freund
**Kriegerische Professionen:** alle außer Fähnrich, Ritter und Stammeskrieger; Frauen nur Amazone oder Kriegerin
**Reisende Professionen:** alle, Frauen keine Großwildjäger oder Seefahrer
**Gesellschaftliche Professionen:** alle außer Herold und Schriftsteller
**Handwerkliche Professionen:** alle außer Gelehrte, Edelhandwerker
**Magische Professionen:** Druide (sehr selten), Hexe (sehr selten), Magier, Scharlatan, Sharisad
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult außer Firun)

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Raufen +1, Ringen +1, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere +1
**Körper:** Tanzen +1
**Gesellschaft:** Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +1, Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +3
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Tulamidya (KL–2); Zweitsprache Garethi (KL–4)
**Handwerk:** Ackerbau +1, Lederarbeiten +1, Holzbearbeitung +1, Viehzucht +2; ein weiteres Handwerk aus folgender Liste +1: Abrichten, Fleischer, Gerber, Grobschmied, Hauswirtschaft, Stoffe Färben, Töpfern, Webkunst, Winzer
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Tulamidenlande)

**Mögliche Varianten**

**An wichtigen Handelsrouten (+1 GP)**: Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1; Wissen: Geographie +1, Rechnen +1, Schätzen +1

**Fern der Zivilisation (+1 GP)**: Kampf: Bogen oder Schleuder oder Zweihandflegel +1; Körper: Athletik oder Klettern +1, Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Überreden –1; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1; Sprachen: keine Zweitsprache; Handwerk: Kochen +1

**Küstengebiete oder an großen Flüssen (+3 GP)**: Körper: Schwimmen +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Seefahrt oder Boote Fahren +1, Wettervorhersage +1; Wissen: Geographie +1

**Tulamidische Nomadenstämme (+2 GP)**: Kampf: Bogen oder Schleuder +1; Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2; Gesellschaft: keine Etikette, kein Überreden; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1; Wissen: Rechnen +1; Sprachen: als Zweitsprache kann statt Garethi auch Ferkina gewählt werden; Handwerk: kein Ackerbau

## Tulamidische Stadtstaaten

Die tulamidische Kultur hat zahlreiche Städte hervorgebracht und ist traditionell recht urban ausgerichtet. Oft betrachten sich die Stadtbewohner als den Fellachen (Bauern) des Bauernlandes endlos überlegen, ja sogar als die Krone an Witz, Kultur und geistiger Beweglichkeit. Doch schnell wird man auch als städtischer Tulamide Opfer eines noch gewitzteren Rivalen, denn die Sitten sind rau und ein erfolgreicher Gauner ist angesehener als ein mittelloser Ehrenmann.

**Lebensraum:** Zu den klassischen tulamidischen Stadtstaaten zählen Fasar, Rashdul und Thalusa, und auch das heutzutage von Novadis dominierte Mherwed. Das ehemals zu Aranien gehörige Khunchom ist ebenfalls eine freie Stadt, auch wenn sie gewisse aranische Kulturelemente besitzt und ein Khunchomer ebenso *Aranien* als Kultur wählen könnten (allerdings, wenn er im richtigen Viertel aufwächst, auch *Mittelländische Städte* oder *Maraskan*).

**Lebensweise:** Die Tulamiden kennen keinen Erbadel wie im Horasreich, im Mittelreich oder im Bornland: Für sie hängt die Stellung und die Macht nur vom Reichtum ab und nicht von der Geburt (sehr wohl aber von der kulturellen Herkunft: Ein zugezogener Mittelreicher braucht ungemein mehr Geld und Einfluss, um eine mit einem Einheimischen vergleichbare Stellung zu erreichen). Das Amt des Fürsten oder Sultans wird demnach nur deshalb weitervererbt, weil auch das Vermögen in der Familie bleibt. Wer sein Vermögen verliert, sinkt schnell vom Adligen zum gewöhnlichen Freien oder gar Sklaven hinab, und schon eine verlorengegangene Karawane kann über Macht und Ohnmacht entscheiden.

Wie überall auf der Welt ist das Hauptauskommen eines Städters Handel oder Handwerk, wobei auch hier so gut wie jeder noch einige Ziegen und einen kleinen Gemüsegarten sein Eigen nennt. Wer besonders verzweifelt ist, wird zum Bettler oder Straßenräuber, von denen es in den engen und verwinkelten Gassen jede Menge gibt.

**Weltsicht und Glaube:** siehe *Mhanadistan* (Seite gegenüber), wobei viele Städte ihre eigenen traditionellen Kulte haben, die besonderes Ansehen genießen: Boron in Rashdul, Praios und Efferd in Thalusa, diverse vor-güldenländische Stadtgötter und diverse Halbgötter und Heilige in Fasar.

**Sitten und Bräuche:** siehe *Mhanadistan*, es gibt jedoch in jeder Stadt auch noch zusätzlich lokales Brauchtum.

**Tracht und Bewaffnung:** siehe *Mhanadistan*, obwohl die meisten Städter natürlich weit größere Möglichkeiten haben, an exotische Stoffe, fremdländische Mode oder Schmuckstücke zu kommen. Auch bei Waffen können sie (je nach Geldbeutel) aus einer weit größeren Auswahl aussuchen, und es gibt nur wenige, die auf 'kulturelle Reinheit' achten, wenn eine neue Waffe gut und wirksam aussieht.

**Darstellung:** Der Städter ähnelt dem ländlichen Mhanadistani, doch ist er – ganz gleich, welchem gesellschaftlichen Rang er angehört – härter, gnadenloser und mehr auf den eigenen Vorteil bedacht. Denn Rashdul und Thalusa werden von strengen Tyrannen regiert, Fasar von einem guten Dutzend rivalisierender Despoten; einzig in Khunchom hat die Mischung vieler Kulturen und eine gnadenreiche Herrschaft den Umgang der Städter ein wenig abgemildert. Wer es hier zu etwas bringen will, muss sich den Rücken freihalten, keinen Gewinn vorüberziehen lassen und bereit sein, einen Fremdling für einen kleinen Vorteil zu verkaufen. Nur fern der Heimat wird er lernen, auch einmal einem Reisegefährten zu vertrauen und nicht direkt abzuschätzen, wie dieser sich am besten ausnutzen lässt.

**Sprache:** wie *Mhanadistan*, jedoch wird sich in den Städten häufiger jemand finden, der auch Garethi als Mutter- oder erste Fremdsprache beherrscht.

**Quellen:** Spielhilfen **Land der ersten Sonne** und **Raschtuls Atem**

**Startwerte Tulamidische Stadtstaaten**

**Generierungskosten:** 3 GP

**Modifikationen:** MR +1

**SO-Maximum:** keines

**Automatische Vor- und Nachteile:** keine

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Glück, Glück im Spiel, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Aberglaube, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neugier, Schulden, Speisegebote, Verpflichtungen, Vorurteile

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund / Angst vor Menschenmassen, Raumangst

**Kriegerische Professionen:** alle außer Ritter und Stammeskrieger; Frauen nur Amazone, Schwertgesellin oder Kriegerin

**Reisende Professionen:** alle außer Jäger und Kundschafter

**Gesellschaftliche Professionen:** alle

**Handwerkliche Professionen:** alle

**Magische Professionen:** Alchimist, Hexe (Katze oder Rabe; sehr selten), Magier, Scharlatan, Sharisad

**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Zwölfgötterkult)

**Talente**

**Kampf:** Dolche +2, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +1

**Körper:** Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Tanzen +1, Taschendiebstahl oder Gaukeleien +1

**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +1, Überreden +1

**Natur:** –

**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2

**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Tulamidya (KL–2); Zweitsprache Garethi (KL–4)

**Handwerk:** Hauswirtschaft +1

**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Tulamidenlande)

**Mögliche Varianten**

**See- oder Mhanadihafen (+3 GP)**: Körper: Schwimmen +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Seefahrt oder Boote Fahren +1, Wettervorhersage +1; Wissen: Geographie +1

**Maraskanische Exilanten** (in Khunchom) finden Sie unter der Kultur *Maraskan* auf Seite 67.

## Die Kasimiten

Als *Kasimiten* werden die Anhänger einer radikal-orthodoxen Sekte Rastullah-Gläubiger bezeichnet, die aktiv gegen Ungläubige ankämpft – mehr noch, die Sekte lehnt sogar alle Güter ab, die nicht aus der Khôm kommen, selbst wenn sie von Novadis hergestellt oder gehandelt werden. Aufgrund ihrer strengen Regeln fehlt den Kasimiten die Vielfalt an Professionen, wählbar sind vor allem boden-

ständige, einfache Berufe. Die Kasimiten der Wüstenoasen werden mit der Kultur *Mhanadistan* dargestellt, möchten Sie dagegen einen Bewohner Unaus spielen, dann verwenden Sie bitte *Tulamidische Stadtstaaten*.

**Kasimiten als Variante der Kultur** Mhanadistan oder Tulamidische Stadtstaaten* **(+1 GP)**
**Voraussetzungen**: Kultur Mhanadistan oder Tulamidische Stadtstaaten
**Automatische Vor- und Nachteile:** Vorurteile gegen jeden, der nicht aus der Khôm stammt 5 [1 GP pro Punkt]
**Talente**: Kampf: Ringen +2; Wissen: Götter/Kulte +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2; Sprachen: keine Zweitsprache
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule)
**Mögliche Professionen für Männer:** als kämpferische Profession Gardist, Söldner, Stammeskrieger, Straßenräuber oder Stammeskrieger der Beni Dervez, als magische Professionen nur Alchimist (in Unau) und Derwisch, in den übrigen Kategorien je nach zugrunde liegender Kultur; **für Frauen:** als Kämpferin Achmad'sunni; in der Wildnis Hirtin, Prospektorin (Sammlerin); handwerklich Bäuerin, Handwerkerin (nur Bäckerin, Köchin, Schneiderin, Töpferin, Weberin), Wundärztin; magische Profession: Sharisad

*) Beachten Sie, dass es sich bei den Kasimiten faktisch um Novadis handelt. Wie Sie weiter unten auf dieser Seite aber nachlesen können, werden sesshafte Novadis in ihren Werten so behandelt, als gehörten sie der Kultur Mhanadistan oder Tulamidische Stadtstaaten an.

# Novadi

Auch wenn die Zugehörigkeit zu den Beni Novad mittlerweile eher ein religiöses Bekenntnis als eine ethnische Angelegenheit ist, sollen hier speziell die Wüstenstämme betrachtet werden, die den Novadis ihren Namen gaben und die von der Härte ihrer Umwelt geprägt sind.

**Lebensraum:** Ungefähr die Hälfte aller Novadis lebt in Oasen in der Wüste Khôm, der Rest in den fruchtbareren Gebieten am Rand der Wüste, vor allem in den Städten Unau und Mherwed. Nennenswerte Novadi-Gemeinden gibt es aber auch in Punin, Khunchom und Selem.

**Lebensweise:** Die Wüsten-Novadis ziehen als Hirtennomaden durch die Khôm, und der Reichtum eines Stammes sind seine Tiere, wobei das Pferd noch vor dem Kamel eine ganz besondere Stellung einnimmt. Die Kunststücke, die die Angehörigen des einzigen aventurischen Reitervolks auf dem Rücken ihrer Rösser vollbringen können, sind ebenso unvergleichlich wie die legendäre Treue ihrer Tiere. Die Rastullah-Gläubigen der Städte und ihres Umlands sowie jene Novadis, die fest in Oasen ansässig sind, leben wie andere städtische Tulamiden vom Handwerk, von der Landwirtschaft sowie der Tierzucht (und entsprechen von ihren Werten der Kultur *Tulamidische Stadtstaaten* bzw. verwenden die unten stehende *Oasen-Variante*).

**Weltsicht und Glaube:** Die Novadis verehren ausschließlich den Eingott Rastullah, der ihnen nach äonenlangem Schlaf vor gut 260 Jahren in der Oase Keft erschienen ist, um seinem Volk die 99 Heiligen Gesetze zu geben. Er hat es auserwählt, den wahren Glauben in alle Welt zu tragen – notfalls auch mit Feuer und Schwert. Der Novadi erkennt die Existenz der Zwölfgötter an, aber er sieht sie als rebellische Vasallen Rastullahs, die sich in der Zeit seines Schlafes zu obersten Gottheiten aufgeschwungen haben und die in absehbarer Zukunft in ihre Schranken gewiesen werden.

**Sitten und Bräuche:** Viele wilde Wüstenstämme begrüßen Neuankömmlinge durch einen inszenierten Sturmangriff. Wer feige flieht, wird verspottet oder gar wirklich angegriffen, wer gelassen bleibt, steht hoch in ihrer Achtung und darf das Gastrecht beanspruchen. Über den Schattenkampf, der vor allem im Verborgenen ausgeübt wird, gibt es außerhalb der Khôm die wildesten Gerüchte. Er ist ebenso religiöser Akt wie eine Übung, mit der der 'Gottgefällige seinen Geist und Körper stärkt'. Der Schattenkampf wird meist mit einem Khunchomer ausgeübt und gleicht einem Gefecht mit einem unsichtbaren Gegner.

In der Novadi-Gesellschaft sind Männer und Frauen nicht gleichberechtigt: Während ein unverheiratetes Mädchen noch einige Freiheiten genießt, geht es mit der Hochzeit in den Besitz des Mannes über, genau wie Ross und Ziegen. In seltenen Fällen kann eine unvermählte Frau aber als Achmad'sunni ('Tochter der Rache', ein Wort, aus dem sich das garethische *Amazone* ableitet) zur Rächerin werden, die für die Familie kämpft und dadurch Ruhm, Macht und Kriegerehren gewinnen – rechtlich gesehen wird sie damit zum Mann.

**Tracht und Bewaffnung:** Zum Schutz gegen die unbarmherzige Wüstensonne tragen Novadis stets eine Kopfbedeckung, entweder ein Tuch oder einen Turban. Locker fallende Gewänder, in mehreren dünnen Schichten übereinander getragen, bewahren sie vor der Gluthitze des Tages. Als Stoffe kommen, je nach Stamm und Reichtum, Leinen, Wolle oder gar Brokat in Frage. Auch außerhalb der Wüste verzichtet der Novadi nur ungern auf seine gewohnte Kleidung.

Typische Novadi-Waffen sind der Khunchomer, ein breiter Krummsäbel, sowie die Dschadra beim Kampf zu Pferde; als Fernwaffe benutzt das Reitervolk meist einen Kurzbogen.

**Darstellung:** Auch fern seiner Wüstenheimat wird sich ein Novadi immer an seine Sitten halten, vor allem wird er seine Frömmigkeit nicht ablegen und auch so gut es geht versuchen, die 99 Gesetze Rastullahs zu wahren. Wichtige Gesetze beziehen sich etwa auf das Essen: Das Gesetz "Der Rechtgläubige darf nicht von Geschirr essen, das ein Ungläubiger berührt hat" ist in Gasthäusern außerhalb der Khôm sehr hinderlich, und Forderungen wie die nach steter Belehrung der Unwissenden oder die Abkehr von "den Wegen der Schlange und Echse" (gemeint ist Magie) sind im Abenteuerleben manchmal schlichtweg nicht einzuhalten. Letzten Endes wird man von ihm oft ein gemurmeltes "Rastullah, ich habe gefrevelt und bitte um Vergebung" hören.

Nie würde ein Novadi seine blumige Sprache vergessen, ebenso wenig seinen Stolz und das aufbrausende Temperament. Seine Liebe zu Pferden ist sprichwörtlich, und der Anblick eines edlen Rosses lässt ihn beinahe vergessen, dass sein Gefährte schon seit geraumer Weile an der Steilwand hängt und auf Rettung wartet.

**Sprache:** Die Sprache der Novadis ähnelt der der übrigen Tulamiden (wenn sie auch deutlich als 'Novadisch' erkennbar ist und die '19 Geheiligten Glyphen von Unau' als Schrift verwendet), und auch in der Namenswahl lassen sich nur geringe Unterschiede feststellen (siehe *Mhanadistan*); anstatt des *ibn* zum Anschluss des Vaternamens wird jedoch häufig das *ben* verwendet.

**Quellen:** Spielhilfe **Raschtuls Atem**

**Startwerte Novadis (Männer oder Achmad'Sunni)**
**Generierungskosten:** 3 GP
**Modifikationen:** MU +1, +2 AuP
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Vor- und Nachteile:** Hitzeresistenz, Richtungssinn / Jähzorn 5, Raumangst 5, Arroganz oder Rachsucht 5, Speisegebote
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Schnelle Heilung, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund / Arroganz, Jähzorn, Meeresangst, Prinzipientreue (99 Gesetze), Rachsucht, Vorurteile

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Platzangst
**Kriegerische Professionen:** Ordenskrieger (Hadjin), Novadischer Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Entdecker, Fernhändler, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Karawanenführer, Kundschafter, Prospektor, Straßenräuber (Bandit)
**Gesellschaftliche Professionen:** Barde (Erzähler), Händler
**Handwerkliche Professionen:** Arbeiter, Bauer, Domestik, Gelehrter (außer Jurist, Meereskundiger), Handwerker (selten, meist nur diejenigen, die ihr Werkzeug transportieren können), Tierbändiger, Wundarzt
**Magische und priesterliche Professionen:** Derwisch, Magier (nur Mherwed)

**Talente**
**Kampf:** Bogen +1, Dolche +1, Lanzenreiten +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Speere +1, Wurfspeere +1
**Körper:** Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schwimmen –1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Orientierung +3, Wildnisleben +1
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1, Sternkunde +1

**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Tulamidya (KL–2)
**Handwerk:** Boote Fahren –1, Viehzucht +2
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Novadi), Wüstenkundig
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Waffenloser Kampfstil Unauer Schule

**Variante Wüstenoase (–2 GP):** Kampf: kein Bogen, kein Lanzenreiten, kein Wurfspeere; Körper: Klettern +2, Reiten –2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: Orientierung –2; Handwerk: Ackerbau +1

**Startwerte Novadis (Frauen)**
**Generierungskosten:** 1 GP
**Modifikationen:** +1 AuP
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Vor- und Nachteile:** Hitzeresistenz, Richtungssinn / Jähzorn 5, Raumangst 5, Arroganz oder Rachsucht 5, Speisegebote
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Innerer Kompass, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund / Arroganz, Jähzorn, Meeresangst, Prinzipientreue (99 Gesetze), Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Platzangst
**Kriegerische Professionen:** –
**Reisende Professionen:** Entdeckerin, Fernhändlerin, Hirtin, Kundschafterin, Prospektorin, Straßenräuberin (Banditin)
**Gesellschaftliche Professionen:** Bardin, Gauklerin, Händlerin, Streunerin
**Handwerkliche Professionen:** Arbeiterin, Bäuerin, Domestikin, Tierbändigerin, Wundärztin
**Magische und priesterliche Professionen:** Sharisad

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Raufen +2
**Körper:** Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +1, Schwimmen –1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3
**Gesellschaft:** Betören +1, Lehren +1, Überreden +1
**Natur:** Orientierung +3, Wildnisleben +1
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +3, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Sternkunde +1
**Sprachen:** Muttersprache Tulamidya (KL–2)
**Handwerk:** Boote Fahren –1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheit +1, Heilkunde Seele +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Novadi), Wüstenkundig

**Variante Wüstenoase (–1 GP):** Körper: Athletik –1, Körperbeherrschung –1, Reiten –1; Natur: Orientierung –2; Handwerk: Ackerbau +1, Hauswirtschaft +1, Lederarbeiten –1



## Ferkina

Nicht alle Tulamiden haben vor 3.000 Jahren die angestammten Gebirge verlassen – einige Stämme haben es vorgezogen, in den rauen Tälern, an den schneebleichen Hängen und auf den windumtosten Hochflächen zu bleiben, da sie dem 'blutlosen' Leben im verweichlichenden Flachland zutiefst misstrauen.

**Lebensraum:** Die Ferkinas leben vor allem im Raschtulswall (das Volk der *Shai'Aian*) und im Khoram-Gebirge (die *Mherech*), doch gibt es auch kleinere Stämme in den Ongalo-Bergen und anderen Gebirgen Thalusiens sowie vereinzelt im Hochland von Mhanadistan. Allgemein gelten die Shai'Aian als die urtümlichsten und damit auch barbarischsten Vertreter ihrer Kultur.

**Lebensweise:** Ferkinas sind Hirten und Jäger, die im Gebirge leben und zähe Ponys, Schafe und Ziegen züchten, manchmal auch Esel und halbwilde Drehhorn-Rinder. Bei Überfällen auf Karawanen kann der Stamm Besitz erbeuten und der Krieger seine Tapferkeit beweisen. Die Zeltlager bleiben meist an einem festen Ort, auch wenn die Herden und Jagdgruppen umherwandern. Die Sippe wird vom *Haran* geführt, und an der Spitze eines Stammes steht ein *Shahr*.

**Weltsicht und Glaube:** Die Ferkinas kennen vor allem finstere Götter: Raschtula, der Tobende Stier, Gott über Kraft und Tod, und Rascha, die Brünstige Stute, Göttin der Lust und der Fruchtbarkeit; mächtige Wesen ohne jede moralische Überlegenheit, denen die Sterblichen vor allem gleichgültig sind. Nur durch herausragende Blutopfer oder im Moment besonderer Erregung (sei es der Blutrausch des Kampfes, der Traumschlaf der Rauschpilze und -kakteen oder die Qual des Fastens und selbstauferlegter Foltern) kann man für kurze Zeit die Aufmerksamkeit der Götter wecken.

Daneben ist es vor allem bei den Shai'Aian üblich, auch andere mächtige Gebirgsbewohner wie den Riesen Adawadt oder die Drachen Ysolphur und Agapyr mit Gebeten und Opfern zu besänftigen, einige Sippen haben sich auch der Verehrung des Levthan zugewandt.

**Sitten und Bräuche:** Die *Buskurdh* ist das raueste der wilden Kampfspiele der Ferkinas, und eine Partie soll selbst die Aufmerksamkeit Raschas und Raschtulas erwecken – denn dabei stehen sich zwei berittene Mannschaften auf zottigen Ponys gegenüber, und das Spielmaterial ist ein gefesselter Gefangener, den ins Ziel zu bringen der Sinn des Spieles ist. Schauplatz aber ist eine halsbrecherische Straße im Gebirge, und der Unfalltod durch Absturz oder die Fäuste der Gegner ist alles andere als selten, denn Regeln gibt es keine. Das Patriarchat ist bei den Ferkinas noch ausgeprägter als bei den Novadi, und es geschieht nicht selten, dass die Ferkinas ausziehen, um in einem Dorf Frauen zu rauben.

**Tracht und Bewaffnung:** Die meisten Ferkinas tragen vielfach geflickte lederne Reithosen, feste Schuhe und am Oberkörper weite Fell- oder Filzdecken. Viele verhüllen den Kopf mit einem blutroten Schleier und lassen nur die Augen frei, wenn sie sich unter Stammesfremde begeben. Ihre symbolischen Schmucknarben im Gesicht zeigen sie nur ihren Stammesbrüdern.

Ferkinas sind nicht in der Lage, Metall zu schmieden. Sie stellen Waffen und Werkzeug aus Stein, Knochen und Holz her, und erbeutete Metallwaffen gelten als Standessymbol.

**Darstellung:** Ein Ferkina ist sich seiner Überlegenheit sehr bewusst, und er zeigt nur Verachtung für alles, was 'weichlicher' ist als ein karges Mahl oder ein hartes Lager auf steinigem Boden – es sei denn, er hat den Luxus im Kampf selbst erbeutet. Außerhalb

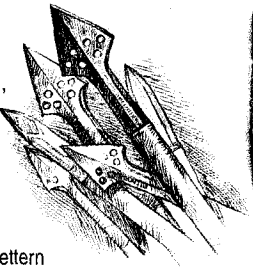

Svelltaler
Almadaner
Aranierin
Zahori
© · CARJAD · 01

der heimatlichen Berge kann ein Ferkina nur dann überleben, wenn er eine gewisse Anpassungsbereitschaft zeigt, doch in seinem Reden wird er die Radikalität seines Volkes immer beibehalten. Als echter Barbar denkt er kaum an morgen, sondern verprasst, was er hat, und darbt, wenn er nichts hat (und nichts erbeuten kann).

**Sprache:** Die Ferkinas haben zahlreiche Dialekte ihrer mit dem Tulamidya verwandten Sprache, die oft schon im nächsten Tal nicht mehr verstanden werden. Ihre Namen ähneln den tulamidischen, fallen aber härter und knurrender aus; siehe S. 312.

**Quellen:** Spielhilfe **Raschtuls Atem**

**Startwerte Ferkina**
**Generierungskosten:** 11 GP
**Modifikationen:** MU +2, KL –1, KO +1, +1 LeP, +5 AuP, MR –2
**SO-Maximum:** 5
**Automatische Nachteile:** Rachsucht 5, Randgruppe
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Blutrausch, Jähzorn, Meeresangst, Speisegebote (keine Pflanzen außer Rauschmitteln), Vorurteile, Unansehnlich (Gesichtsnarben)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Feenfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / jegliche Form von Ängsten, Einbeinig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Schulden
**Kriegerische Professionen:** Gladiator, Söldner, Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Botenreiter, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Prospektor, Straßenräuber
**Gesellschaftliche Professionen:** Barde, Dieb, Streuner
**Handwerkliche Professionen:** Archaischer Handwerker, Bauer (Viehzüchter), Tierbändiger, Wundarzt
**Magische und priesterliche Professionen:** Besessener, Druide (sehr selten), Schamane



**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Bogen oder Schleuder oder Wurfspeer oder Wurfbeil +1
**Körper:** Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaft:** Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3
**Wissen:** Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1, Tierkunde +1
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Ferkina (KL–2), Zweitsprache Tulamidya (KL–4)
**Handwerk:** Abrichten oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Heilkunde Gift +2, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Viehzucht +2
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Ferkina), Gebirgskundig



## Zahori

In der Jahrtausende währenden Geschichte der Tulamiden sind immer wieder ganze Völkerschaften entwurzelt worden, und einige wurden nie wieder sesshaft, sondern ziehen durch aller Fürsten Länder. Während die Norbarden die Händler und Boten des Nordens geworden sind, ziehen die farbenfrohen Zahori durch die Länder des Südens.

**Lebensraum:** Zahori kann man in ganz Südaventurien außerhalb der Wüsten und der Regenwaldzone antreffen, vor allem aber in Almada und dem Lieblichen Feld. Ihre Heimat ist die Straße, oder genauer der Wagenzug ihrer Sippe, ganz gleich, wo auf der Landkarte er sich gerade befindet.

**Lebensweise:** Das Wort *Zahori* ist vielerorts gleichbedeutend mit 'Wahrsager' oder 'Zauberer'. Denn sie sind bekannt als Sterndeuter und Kartenleger, aber auch als Tänzer, Musikanten und Akrobaten, die zudem noch Handel mit allerlei Dingen treiben, die sie auf ihren Reisen aufsammeln. Vor allem Pferde, bunte Stoffe und Kleidung und Schmuck kann man gut bei den Zahori kaufen.

Ihrer Sippe – die von einem oder einer Ältesten, *Mhanah*, geführt wird – bringen Zahori die allergrößte Loyalität entgegen, denn sie umfasst meist die einzigen Freunde, die ein Zahori hat. Wer sich an seinen Sippengeschwistern versündigt, wird ausgestoßen und gebrandmarkt, und kein Zahori gleich welcher Sippe wird ihn noch als einen des Volkes oder auch nur als Menschen anerkennen.

**Weltsicht und Glaube:** Der Name der Zahori leitet sich wohl vom echsischen *Zza h'or* ab, das 'heilige Erben der Tsa' bedeutet, womit sie die Lebensspendende Göttin ehren wollen. Im Alltag verehren sie jedoch am stärksten die heitere Rahja, die sie mit wilden Tänzen und leidenschaftlichen Festen preisen. Daneben ist ihnen noch der listenreiche Phex als Geliebter der Rahja wichtig, der das Volk auf seinen Wanderungen beschützt und – so scheinen sie zu glauben – ihnen den Diebstahl von allem erlaubt hat, das der Besitzer nicht eifrig genug bewacht.

**Sitten und Bräuche:** Bereits erwähnt wurde die Bedeutung bestimmter akrobatischer und artistischer Kunststücke, mit denen die Zahori ihre Darbietungen schmücken. Am wichtigsten aber sind ihnen die altüberlieferten magischen Tänze, die zum Repertoire zaubermächtiger Hazaqi – der Zahori-Variante der Sharisad – gehören. Rache zählt bei Zahori sehr viel, und nicht selten kommt es vor, dass eine ganze Sippe sich einer Blutrache verpflichtet fühlt.

**Tracht und Bewaffnung:** Zahori als geborene Gaukler und Artisten lieben farbenfrohe, auffällige Kleidung, die bei ausladenden Bewegungen nicht behindert und einen schönen Körper nicht mehr als nötig verhüllt. Rüstungen legen sie nur in Notzeiten an, und da sie als fahrendes Volk doch immer wieder misstrauisch von der Obrigkeit beäugt werden, führen sie am ehesten Waffen, die sich als Werkzeug (wie Äxte, Messer, Hämmer) oder aber Gaukelzubehör (wie Tanzsäbel, Wurfmesser etc.) erklären lassen.

**Darstellung:** Zahori sind leidenschaftlich und gefühlsbetont, schnell im Lachen, offen im Weinen, unverhohlen im Zürnen. Für gewöhnlich summen Zahori stets irgendein Liedchen und wippen selbst dann mit dem Fuß den Takt, wenn sie eigentlich besser stillhalten sollten. Einem Nicht-Zahori gegenüber sind sie anfänglich misstrauisch, doch im Grunde durchaus bereit, jedem Vertrauen und Freundschaft zu schenken, der es sich verdient.

**Sprache:** Die meisten Zahori sprechen gleichermaßen Tulamidya und Garethi und tragen auch Namen aus beiden Kulturen sowie diverse phantasievolle Mischformen (siehe Aranien auf Seite 50), wie etwa Shafirio, Ayshulianna, Yussufrida.

**Quellen:** Spielhilfe **Herz des Reiches**

**Startwerte Zahori**
**Generierungskosten:** 2 GP
**Modifikationen:** CH +1, MR –1
**SO-Maximum:** 8
**Automatische Nachteile:** Rachsucht 5, Randgruppe
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Begabung für ein oder mehrere körperliche Talente, Breitgefächerte Bildung, Glück, Glück im Spiel, Gutaussehend, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang, eine Gabe (besonders Prophezeien) / Aberglaube, Eitelkeit, Gesucht, Jähzorn, Neugier, Schulden, Unstet, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Kampfrausch, Titularadel / Blutrausch, Prinzipientreue
**Kriegerische Professionen:** Gladiator (Schaukämpfer), Söldner

**Reisende Professionen:** Fernhändler, Fuhrmann, Hirte, Karawanenführer, Prospektor (Kräutersammler), Schmuggler
**Gesellschaftliche Professionen:** Ausrufer, Barde, Bettler, Dieb, Einbrecher, Gaukler, Hofkünstler, Händler (Fahrender Händler/Hausierer), Kurtisane/Gesellschafter, Streuner
**Handwerkliche Professionen:** Bader/Barbier, Handwerker (Gold- und Feinschmied, Grobschmied, Instrumentenbauer, Schneider, Schuster/Sattler, Stellmacher, Tätowierer), Tierbändiger, Wirt, Wundarzt

**Magische Professionen:** Hazaqi, Hexe (häufig Affe), Scharlatan
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Aves, Phex, Rahja, Tsa)

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Wurfmesser +1
**Körper:** Akrobatik oder Gaukeleien oder Taschendiebstahl +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Singen +1, Tanzen +1

**Gesellschaft:** Betören +1, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +2
**Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Geographie +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sternkunde +1
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Tulamidya (KL–2); Zweitsprache Garethi (KL–4); Sprachen Kennen [Atak] +4
**Handwerk:** Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Zahori)

# Thorwal



"Die Thorwaler kommen!", so gellt immer wieder der Schreckensruf durch Städte und Dörfer längs der aventurischen Westküste. Gehört man nicht zum Horasreich, mit dem Thorwal in jüngster Zeit im Krieg lag, oder gar dem traditionell verhassten Al'Anfa, dann hat man in der Regel nichts zu befürchten – wenn man einmal davon absieht, dass hier und da die Kneipen trocken gesoffen oder das Inventar in Trümmer gelegt wurde oder der eine oder andere, der dem derben Humor der Hünen aus dem Norden nichts abgewinnen konnte, ein blaues Auge oder ausgeschlagene Zähne davontrug.

**Lebensraum:** Die Thorwaler siedeln am Meer der Sieben Winde von Kendrar im Süden bis Olport im Norden und im Landesinneren bis zur Grenze des Orklands. Als Seefahrervolk haben sie sich aber auch in anderen Gegenden niedergelassen, und in fast jeder Küstenstadt findet man Thorwalergassen oder gar -viertel.

**Lebensweise:** Die Thorwaler genießen einen legendären Ruf als tollkühne Seefahrer, die teils als Handelskapitäne, teils als Piraten ihr Auskommen haben. Dass auch in Thorwal Ackerbau und Viehzucht betrieben wird (wenn auch in geringerem Maße als im Mittelreich), gerät dabei meist in Vergessenheit.

Kern der thorwalschen Gesellschaft ist die *Ottajasko* genannte Schiffsgemeinschaft. Diese gut vierzig Männer und Frauen fahren im Sommer gemeinsam zur See und leben des Winters mit ihren Kindern in Langhäusern. Ihr Anführer, der *Hetmann* oder die *Hetfrau*, wird gewählt. Thorwaler lieben die Freiheit, ein übergeordnetes Staatsgebilde ist ihnen traditionell fremd – wenn es auch in jüngster Zeit Bestrebungen gab und gibt, das Volk zu einen und (verbunden mit einer Modernisierung der Flotte) im Zusammenhalt gegen äußere Feinde zu stärken.

In Thorwal herrscht absolute Gleichberechtigung der Geschlechter, und es ist keine Besonderheit, dass eine Frau auf Kaperfahrt geht, während ihr Mann zu Hause die Kinder hütet. Auch gegen andere Rassen hegen die Thorwaler vielleicht Bedenken, aber keine dauerhaften Vorurteile – immerhin gibt es in Thorwal selbst ein orkisches Stadtviertel.

**Weltsicht und Glaube:** Größte Verehrung genießt Swafnir, der nach der thorwalschen Mythologie in Gestalt eines gewaltigen Pottwals die Meere durchpflügt und in ewigem Kampf gegen die riesige Seeschlange Hranngar liegt. Eines Tages, so glauben die Thorwaler, wird seine Kraft erlahmen und dann ist das Ende der Welt gekommen.

Viele Thorwaler haben sich in den letzten Jahren vom bislang grundsätzlich vorherrschenden Zwölfgötterkult (der Swafnir als Sohn von Efferd und Rondra sieht) losgesagt und verehren außer Swafnir nur noch Firun/Ifirn, Efferd und Travia. Ein tapferer Thorwaler, so glauben sie, wird nach seinem Tod in Swafnirs Halle einziehen, um dereinst an dessen Seite am finalen Kampf gegen Hranngar teilzunehmen. Üblicherweise sind Thorwaler tolerant, verabscheuen jedoch die Sklaverei und damit Al'Anfa und die anderen Städte der Schwarzen Allianz (und auch Walfänger sind ihnen verständlicherweise verhasst).

**Sitten und Bräuche:** Abgesehen vielleicht vom nördlichen Bornland und den Stollen der Ambosszwerge wird nirgendwo sonst in Aventurien so viel gesoffen wie im Thorwalerland. Ebenso berühmt wie berüchtigt ist das 'Premer Feuer', ein Schnaps, der mit roter Flamme brennt.

Besonderer Beliebtheit erfreuen sich Badehäuser, die in jedem Dorf und auch auf vielen einsamen Gehöften zu finden sind und zum geselligen Beisammensein einladen.

**Tracht und Bewaffnung:** Gestreifte Hosen und weite Leinenhemden gehören zur typischen Tracht der Thorwaler, die aber auch gern mit ausgefallenen Kleidungsstücken kombiniert wird, die entweder erbeutet oder in der Ferne gekauft wurden. Weil die Thorwaler sehr abergläubisch sind, schmücken sie die Gewänder mit Schutzrunen und tragen zumeist eine Unzahl von Amuletten bei sich, die sie vor jeder erdenklichen Unbill schützen sollen. Typisch sind die Hautbilder, die meist Wale und Delphine oder die komplexe thorwalsche Ornamentik zum Motiv haben.

In Thorwal trifft man kaum jemanden unbewaffnet an. Besonders beliebt sind Äxte in allen möglichen Varianten, aber auch Schwerter und Speere. Eine typische Waffe der Thorwaler ist der Schneidzahn, eine Wurfaxt, in deren Umgang sich schon die Kinder üben.

**Darstellung:** Rauflustig, trinkfest, fröhlich und bärenstark – das sind typische Bilder der thorwalschen Kultur. Zudem ist ein Thorwaler stolz auf seine schiere Muskelkraft, was bisweilen zur Selbstüberschätzung führt. Sein Aberglaube bringt es mit sich, dass ihn mitunter, ganz überraschend, eine düstere Stimmung überfällt – die ihn aber niemals dazu bewegen würden, klein beizugeben. Zudem wird er nur allzu gerne seine Kameraden mit endlos langen Heldengeschichten aus seiner Ottajasko 'erfreuen'.

**Sprache:** Thorwalsch und Garethi hatten vor vielen tausend Jahren den gleichen Ursprung, und im modernen Thorwalschen sind sehr viele Lehnworte aus dem Garethi enthalten (wie auch umgekehrt). Wenn ein Thorwaler langsam und deutlich redet, mag ein Garetier den Satz zwar nicht wörtlich verstehen, aber immerhin doch dessen Bedeutung erraten. Hinweise zur thorwalschen Namensgebung finden Sie auf Seite 310.

**Quellen:** Spielhilfe **Unter dem Westwind**

**Startwerte Thorwal**
**Generierungskosten:** 4 GP
**Modifikationen:** +2 AuP
**SO-Maximum:** 10
**Automatischer Nachteil:** Aberglaube 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Eisern, Entfernungssinn, Glück, Innerer Kompass, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Blutrausch, Neugier, Rachsucht, Raumangst, Verpflichtungen (Ottajasko), Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Soziale Anpassungsfähigkeit / Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst, Platzangst

**Kriegerische Professionen:** Krieger, Soldat, Söldner
**Reisende Professionen:** Entdecker, Fernhändler, Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Prospektor (Goldsucher), Schiffer, Seefahrer (v.a. Pirat, kein Walfänger)
**Gesellschaftliche Professionen:** Ausrufer, Barde (Skalde), Gaukler, Händler
**Handwerkliche Professionen:** alle außer Domestik und Rattenfänger, selten Edelhandwerker
**Magische Professionen:** Druide (nicht Hüter oder Konzil), Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Swafnir, seltener Efferd, Firun, Ifirn, Travia)

**Talente**
**Kampf:** Hiebwaffen +1, Raufen +2, Wurfbeile +2
**Körper:** Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +3, Zechen +3
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +1
**Sprachen:** Muttersprache Thorwalsch (KL–2), Zweitsprache Garethi (KL–4)
**Handwerk:** Boote Fahren +2, Holzbearbeitung +1, Seefahrt +2
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Thorwal)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Meereskundig, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust

**Mögliche Variante**
**Binnenland (+1 GP):** Kampf: Zweihand-Hiebwaffen +1; Körper: Athletik +1, Klettern +1, Schwimmen –1; Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln –2, Orientierung –1, Wildnisleben +2; Handwerk: keine Seefahrt, Boote Fahren –1; zwei der folgenden Talente jeweils +1: Ackerbau, Brauer, Grobschmied, Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Schneidern, Stoffe Färben, Viehzucht, Webkunst; Verbilligte Sonderfertigkeiten an Stelle von Meereskundig: Gebirgskundig oder Eiskundig

**Anmerkungen:**
Die in Thorwal wohnenden Orks verwenden ebenfalls diese Kultur; ihnen sind jedoch die Professionen Fernhändler, Barde (Skalde), Magier und Schelm nicht zugänglich, dafür aber der Gravesh-Priester.
Thorwaler, die sich als komplette Schiffsgemeinschaft(en) in anderen Ländern als Seesöldner verdingt haben, verwenden – je nach der bisherigen Dauer des Aufenthalts – entweder die Kultur *Thorwal* oder die Kultur des Anstellungslandes.

# Gjalskerland

Zwei Schritt groß, den sehnigen Oberkörper mehr schlecht als recht mit Wolfspelzen verhüllt und eine riesige Axt lässig über die Schulter gelegt – alles in allem hat sich schon mancher, dem in den Gassen Aventuriens ein Gjalskerländer Söldner entgegenkam, spontan dazu entschlossen, die Straßenseite zu wechseln. Das Leben im rauen Hochland 300 Meilen nordöstlich von Olport hat die Menschen gestählt, und wenn auch bei den Novadis oder den Fjarningern extremere Verhältnisse herrschen mögen, so kann doch in Sachen Ausdauer und schierer Zähigkeit kaum jemand den Gjalskerländern das Wasser reichen.

**Lebensraum:** Auf dem Hochland der Landzunge zwischen dem Golf von Riva und der Swafnirsrast sind die Gjalskerländer seit Jahrhunderten heimisch, nachdem sie aus der Verbindung von frühen Thorwalern und Norbarden entstanden.

**Lebensweise:** Die Gjalskerländer züchten Hochlandrinder und Mähnenschafe, fischen in der Gjalska und den Seen des Hochplateaus und jagen die Tiere des Hochlands. Ackerbau ist in der kalten, windumtosten Hochebene kaum möglich, hier gedeihen allenfalls einige widerstandsfähige Kräuter, winterharte Rüben und wilder Lauch.

Ähnlich wie die Thorwaler leben die Gjalskerländer in Dorfgemeinschaften, die sich *Haeradi* (Ez.: *Haerad*) nennen und deren Oberhaupt den Titel des *Yalding* (weibliche Form: *Yaldingar*) trägt.

**Weltsicht und Glaube:** Zwanfir, ein riesiger Wal mit messerscharfen Zähnen, herrscht über das Totenreich in den Tiefen des Meeres. Nach Gjalskerländer Brauch werden die Toten dem Ozean übergeben – in der Hoffnung, dass sie nicht wieder angespült werden, denn das hieße, das Zwanfir ihre Seelen zurückweist und die Verfluchten fortan als Nebel über das Land ziehen müssen. Sindarra ist die Hüterin der Magie und wird als Große Mutter angesehen, Ifrunn ist der unbarmherzige Herr von Winter und Jagd. Daneben gibt es noch etliche weitere Götter – und das Urböse in Gestalt einer großen, nachtschwarzen Spinne.

**Sitten und Bräuche:** Bemerkenswert ist der Bestattungsritus, bei dem die Toten mittels gebogener Bäume ins Meer geschleudert werden. Da die Gjalsker eine starke Bindung zu ihren Ahnen haben, schnitzen sie Grußbotschaften und Segenswünsche in kleine Holzstücke und werfen diese in einen Fluss, damit sie zum Meer und so ins Totenreich getragen werden.

Gjalsker lieben es, im Spiel (etwa dem Kettenkugelweitwurf oder dem Findlingschleppen) ihre Kräfte zu messen, und tragen alljährlich in Niellyn legendäre Wettkämpfe aus.

**Tracht und Bewaffnung:** Die Tracht der Gjalsker ist nicht eben von großer Finesse geprägt: Sie besteht bei beiden Geschlechtern aus einem grob gewebten, etwas mehr als knielangen Rock und einem Umhang oder einer Weste aus Leder oder Fell für den Oberkörper (im tiefen Winter auch einem langen Schaffellmantel). Als Waffen bevorzugen sie Hiebwaffen und Speere, als Fernwaffen Wurfspeere. Wenn ein Gjalskerländer sich weiter als eine Tagesreise von seinem Heim entfernt, trägt er immer einen Schlauch mit Salzwasser mit sich, damit seine Seele im Falle seines Todes den Geruch des Meeres spürt und so auch ohne eine Bestattung im Meer zu Zwanfirs Reich findet.

**Darstellung:** Gjalsker sind zähe Naturkinder, die mit der Etikette der feinen Gesellschaft genauso viel anfangen können wie ein Ork mit Elfenlyrik. Die zivilisierte Welt versetzt den Gjalsker in Staunen; was aber nicht bedeutet, dass er zu dumm wäre, um sich früher oder später die wichtigsten Umgangsformen anzueignen. Überhaupt sollten Sie darauf achten, Ihren Gjalskerländer zwar urtümlich und gradlinig wirken zu lassen, aber ihn nicht zum tumben Schlagetot zu degradieren. Ehrlich, zäh und kräftig wie ein Wolf und ein unerschütterlicher Gefährte in der Not – alles in allem lässt sich der Gjalskerländer leicht in (fast) jede Heldengruppe integrieren.

**Sprache:** Die mit norbardischen Lehnwörtern durchsetzte Sprache der Gjalsker ähnelt dem Hjaldingschen und enthält auch einige Begriffe aus dem Orkischen. Einige typische Namen finden Sie auf Seite 310.

**Quelle:** Spielhilfe **Unter dem Westwind**

---

**Startwerte Gjalskerland**
**Generierungskosten:** 9 GP
**Modifikationen:** KO +1, +5 AuP
**SO-Maximum:** 6
**Automatische Vor- und Nachteile:** Kälteresistenz / Meeresangst 5, Totenangst 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Blutrausch
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Dunkelangst, Einbeinig, Fettleibig, Glasknochen, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lahm, Nachtblind, Niedrige Lebenskraft, Platzangst, Raumangst, Schulden, Verpflichtungen
**Kriegerische Professionen:** Schaukämpfer, Söldner, Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Fischer, Großwild-

jäger, Hirte, Jäger, Karawanenführer, Kundschafter, Prospektor (Sammler)
**Gesellschaftliche Profession:** Skalde
**Handwerkliche Professionen:** Bauer (Viehzüchter), Handwerker (Brauer/Brenner, Färber, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Schuster/Sattler, Steinmetz, Tätowierer), Tierbändiger, Wundarzt
**Magische und priesterliche Professionen:** Schamane (Brenoch-Dûn), Tierkrieger

**Talente**
**Kampf:** Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +3, Speere +2, Zweihand-Hiebwaffen +1
**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +3
**Wissen:** Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2

**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Thorwalsch (Gjalskisch) (KL–2), Sprachen Kennen [Ologhaijan] +6, Sprachen Kennen [Alaani] +4
**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +1, Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Grobschmied oder Stoffe Färben oder Viehzucht +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Gjalskerländer)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Sumpfkundig, Gebirgskundig, Eiskundig

# Fjarninger

Hünenhafte Naturmenschen, die mit der rechten Hand eine junge Fichte ausreißen, während sie mit der Linken einen Eisbären erwürgen und derweil mit dem Fuß einem Säbelzahntiger den Schwanz auf den Boden nageln, damit er nicht fortlaufen kann – so sind sie, die Fjarninger, zumindest wenn man den Walfängern und fahrenden Händlern des Nordens glauben mag. Nun, auch wenn einiges davon maßlos übertrieben ist, so viel steht fest: Allzu zart besaitet sind die Fjarninger nicht, und in jüngster Zeit machten sie vor allem dadurch von sich reden, dass einige von ihnen sich bei der Eishexe Glorana verdingt haben.

**Lebensraum:** Das hauptsächliche Siedlungsgebiet der Fjarninger sind die Nebelzinnen, vereinzelt treten sie auch in den angrenzenden Gebirgen auf.

**Lebensweise:** Ackerbau lässt sich im Land der Fjarninger beim besten Willen nicht betreiben. Man lebt von der Jagd (auf Mammuts, Robben, Eisbären, Riesenalken), vom gelegentlichen Fischfang und bisweilen von Raubüberfällen.

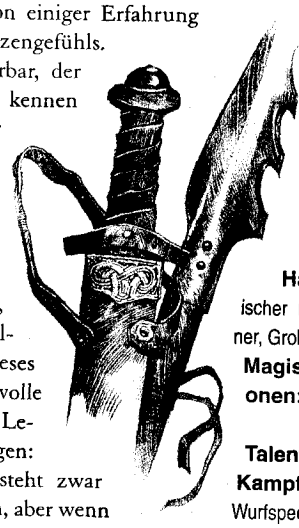
Die Fjarninger sind sesshaft. Die vierzig bis sechzig Köpfe starken Sippen leben in Dörfern aus sechs bis zehn Fellhütten, die von einer Mauer aus Eisblöcken umgeben sind. Wem innerhalb der Familie oder der Sippengemeinschaft welche Aufgabe zukommt, hängt nicht vom Geschlecht, sondern von Fähigkeiten und Fertigkeiten ab.

**Weltsicht und Glaube:** Die Fjarninger nennen sich selbst *Frundengar* und verehren Frunu, den Herrn des Eises, und Angara, seine Gemahlin und Göttin des Herdfeuers und der Schmiedekunst. Angehörige anderer Völker hasst man weder, noch verachtet man sie – sie sind den Fjarningern schlicht und einfach gleichgültig.

**Sitten und Bräuche:** Schon von frühester Kindheit an werden die Fjarninger mit erbarmungslosen Übungen abgehärtet, bei denen sie bisweilen mehrere Stunden lang in Eis und Schnee ausharren müssen. Wer das nicht überlebt, hatte ohnehin keine Chance, erwachsen zu werden – und wenn man hier eines nicht gebrauchen kann, sind es nutzlose Esser. Das mag dem Mittelländer grausam erscheinen, doch nur so kann man in dieser ganz und gar lebensfeindlichen Umgebung das Überleben der Sippe sichern.

**Tracht und Bewaffnung:** Fjarninger tragen eine Lederhose, dazu weiche Stiefel mit Fellgamaschen sowie einen Fellschurz. Eine Pelzweste und ein Pelzumhang schützen den Leib vor der schneidenden Kälte. Als Waffen bevorzugen sie schwere Hiebwaffen und Doppelblattäxte; beliebt ist auch die Molokdeschnaja der Norbarden.

**Darstellung:** Um einen glaubwürdigen Fjarninger in eine Heldengruppe zu integrieren, bedarf es schon einiger Erfahrung und großen Fingerspitzengefühls. Ein verschlossener Barbar, der im Leben nur Härte kennen gelernt hat, mag zwar eine rollenspielerische Herausforderung darstellen – der Neuling jedoch wird damit heillos überfordert sein. Wohl dosiert eingesetzt, wird jedoch eben die Kälte und Konsequenz dieses Nordländers für reizvolle Konflikte sorgen, die Leben in die Gruppe bringen: Denn der Fjarninger steht zwar treu zu seinen Freunden, aber wenn Alrik schwer verletzt am Boden liegt, dann muss man ihm schon klar machen, warum man den Kameraden nicht einfach zurücklassen darf, obwohl er die Flucht aus dem Schwarzmagierturm gefährdet. Aber wer weiß – vielleicht wurde Ihr Fjarninger ja gerade deshalb von den Seinen verstoßen, weil seine Weichherzigkeit und Milde das Überleben der ganzen Sippe gefährdet haben.



**Sprache:** Die Sprache ist dem Thorwalschen sehr eng verwandt. Hinweise zur Namensgebung finden Sie auf Seite 310.

**Startwerte Fjarninger**
**Generierungskosten:** 11 GP
**Eigenschafts-Modifikationen:** MU +1, KL –1, KO +1, KK +1, +2 LeP, +6 AuP, MR –1
**SO-Maximum:** 4
**Automatische Vor- und Nachteile:** Balance, Kälteresistenz, Richtungssinn / Aberglaube 5, Meeresangst 5, Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Blutrausch, Hitzeempfindlich, Jähzorn
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Feenfreund, Hitzeresistenz, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Dunkelangst, Einbeinig, Fettleibig, Glasknochen, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lahm, Nachtblind, Niedrige Lebenskraft, Platzangst, Raumangst, Schulden, Verpflichtungen
**Kriegerische Professionen:** Söldner (nur Fußtruppen), Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Jäger, Kundschafter
**Gesellschaftliche Professionen:** –
**Handwerkliche Professionen:** Archaischer Handwerker, Handwerker (Gerber/Kürschner, Grobschmied, Schuster/Sattler)
**Magische und priesterliche Professionen:** Frunu-/Angara-Priester

**Talente**
**Kampf:** Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +2, Wurfspeere +1, Zweihand-Hiebwaffen +2
**Körper:** Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen –2, Selbstbeherrschung +2, Sinnesschärfe +1, Skifahren +1, Zechen –1
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +1, Orientierung +3, Wildnisleben +4
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
**Sprachen:** Muttersprache Thorwalsch (Fjarningsch) (KL–2), Sprache kennen [Nivesisch oder Norbardisch oder Ologhaijan] +4
**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +1, Holzbearbeitung* +1, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Fjarninger), Eiskundig, Gebirgskundig

*) In diesem Falle meint das die Bearbeitung von Knochen und Elfenbein.

# Dschungelstämme

Wenn der Mittelländer von 'Mohas' redet, meint er die bronzehäutigen Waldmenschen in den tiefen Dschungeln beiderseits des Regengebirges. Allerdings ist diese Bezeichnung in zweierlei Hinsicht falsch, denn abgesehen davon, dass der richtige Name 'Mohaha' lautet, sind die Mohaha nur ein Stamm unter vielen, wenn auch der größte.

Scharfe Sinne, hervorragende Kenntnisse der Tier- und Pflanzenwelt und des Lebens in der Wildnis sowie Gewandtheit und Anmut zeichnen den Waldmenschen aus. Nur wenige Waldmenschen verlassen den Dschungel aus freien Stücken, die meisten treten diese Reise höchst widerwillig an – als Gefangene von Sklavenjägern.

**Lebensraum:** Gebirge und Dschungelniederungen südlich der Linie Loch Harodrôl–Selem.

**Lebensweise:** Waldmenschen auf dem Festland leben im Wesentlichen als Jäger, Sammler und Fischer. Sie existieren mitnichten, wie es oft in romantisch verbrämten Geschichten der Weißen behauptet wird, 'im Einklang mit der Natur', sondern vielmehr im ewigen Kampf mit ihr: Sie töten jedes Tier und schneiden jede Pflanze, wenn ihnen das einen Nutzen bringt. Dabei pflücken und jagen sie jedoch nie mehr, als sie brauchen, damit die Sippe auch morgen noch etwas zu essen findet: Fleisch oder Früchte zu konservieren ist hier in den dampfenden Dschungeln nahezu unmöglich. In diesem harten Lebensraum ist es notwendig, dass jeder und jede mit ganzem Können zum Überleben des Stammes beiträgt; die Aufgaben sind nicht nach Geschlechtern getrennt, und Männer und Frauen sind gleichberechtigt.

Die verschiedenen Stämme können von Außenstehenden am ehesten anhand ihrer Haartracht und ihrer Siedlungsform unterschieden werden. Als Grundlage gilt jeweils die Rasse Waldmensch, nur die Tschopukikuhas gehören zu den Utulus.

In der Tabelle unten auf dieser Seite sind die wichtigsten Merkmale der Waldmenschenvölker zusammengefasst.

**Weltsicht und Glaube:** Die Dschungelstämme huldigen nicht den Zwölfgöttern, sondern verehren eine Unzahl von Geistern. Kamaluq, der göttlichen Jaguar, wird hingegen nicht angebetet, sondern als Teil des Schöpfungsmythos in erster Linie gefürchtet. Wichtigster Geist eines jeden Waldmenschen ist der *Tapam*, der persönliche Schutzgeist.

Laut ihrer Schöpfungsgeschichte wandeln die Waldmenschen auf Dere, um Kamaluqs Werk, den Wald, gegen die Eindringlinge zu verteidigen. Der Jaguar belohnte sie dafür mit einem schönen Körper, den sie nicht unter hinderlicher Kleidung verstecken müssen, und färbte ihre Haut, damit sie sich von der Leichenblässe der Weißhäuter unterscheidet.

Nun wäre es jedoch falsch anzunehmen, dass dieser Glaube ein verbindendes Element zwischen allen Stämmen darstellt: Die gemeinsame Geschichte der Waldmenschenvölker ist von einer endlosen Reihe an Stammeskriegen und Blutfehden gezeichnet, und da dem Ahnenkult und der Überlieferung sehr große Bedeutung zugemessen wird, hat wohl jeder Stamm mit seinem Nachbarn noch eine blutige Rechnung offen.

Weißen gegenüber verhalten sich die Waldmenschen neugierig, sofern die Eindringlinge deutlich in der Minderzahl sind. Ansonsten werden alle Blasshäute als Feinde betrachtet und größere Trupps meist aus dem Hinterhalt heraus angegriffen.

**Sitten und Bräuche:** Denkt der Mittelländer an Waldmenschen, dann kommen ihm wohl als nächstes die *Tsantsas* in den Sinn, die am Gürtel hängenden Schrumpfköpfe. Wenn ein Waldmensch einen würdigen Gegner besiegt hat, trennt er ihm den Kopf vom Rumpf, präpariert diesen kunstvoll und näht Mund und Augen zu. Der Tapam, der Schutzgeist, des Besiegten ist dann gefangen und kann kein Unheil mehr über den Sieger bringen. Ein Tsantsas ist eine höchst wertvolle Trophäe, und die Angehörigen des Opfers werden alles daran setzen, den Schrumpfkopf wieder zurückzuerobern – für den zart besaiteten Mittelländer eine unerschöpfliche Quelle von Schauergeschichten. Besonders emsig wird die Kopfjagd von den Tschopukikuhas betrieben.



Das bekannteste Wort aus der Waldmenschensprache, das auch in das Garethi Einzug gehalten hat, ist *Tabu*. Damit ist ein seit Urzeiten überliefertes Verbot gemeint. Weil sein Ursprung heutzutage nicht mehr bekannt ist, erscheint uns manches Tabu völlig sinnlos – ein Waldmensch würde aber lieber in die Niederhöllen hinabsteigen, als es zu brechen.

**Tracht und Bewaffnung:** Die übliche Tracht besteht aus einem Lendenschurz sowie weichem Schuhwerk, das in der Regel bis über die Knöchel oder sogar bis zu den Knien reicht und vor giftigem Kriechgetier schützt. Zudem schmückt sich der Waldmensch gern mit bunten Federn, Ketten aus präparierten Beeren oder Tierzähnen und Hautmalereien, die *Luloa* genannt werden.

Traditionelle Waffen sind Speer, Blasrohr, Keule und Hackmesser mit Spitzen und Klingen aus gehärtetem Holz oder Stein. Eisenwaffen besitzen nur die wenigen Stämme, die Handel mit den Weißen treiben. (Die Waldmenschen sind derart geschickte Speerwerfer und Harpuniere, dass sie jeder Walfänger gern an Bord nimmt und ihnen beste Heuer zahlt.)

Waldmenschen verfügen über ein reiches Arsenal an Pfeil- und Klingengiften, und ihre Krieger erlernen eine waffenlose Kampftechnik namens *Hruruzat*, die ihren Körper zu einer tödlichen Waffe werden lässt.

**Darstellung:** Ein Waldmensch außerhalb des Dschungels fällt auf wie ein bunter Hund und wird von allen 'zivilisierten' Aventuriern als Wilder angesehen. Er selbst hingegen glaubt, im Gegensatz zu den 'tapamlosen Blasshäuten' die spirituelle Welt, die ihn umgibt, zu verstehen – und empfindet für diejenigen, die seinen Glauben nicht teilen, je nach Naturell nur Mitleid oder Herablassung.

**Waldmenschen: Bergstämme**

| Stamm | Gebiet | Siedlungsform | Haartracht |
|---|---|---|---|
| Anoihas | nordöstl. Regengebirge | Felsensiedlung | lang und offen, zwei Zöpfe |
| Darna* | Altimont-Gebirge / Altoum | Langhäuser | lang und offen / mit Hut |
| Oijaniha | westliches Regengebirge | Runddorf | lang und offen / Stirnband |

**Waldmenschen: Flachlandstämme**

| Stamm | Gebiet | Siedlungsform | Haartracht |
|---|---|---|---|
| Mohaha | Flachland westlich des Regengebirges | Langhäuser / Runddorf | lang und offen / Pferdeschwanz |
| Napewanha | H'Rabaal | schwimmende Schilfhäuser | Zöpfchen |
| Haipu | östliches Altoum | Rundhütten im Kreis | dicker, kurzer Zopf |
| Keke-Wanaq | zw. Al'Anfa und Hôt-Alem | Ruinenstadt / halbnomadisch | lang, rasierter Vorderschädel |
| Panaq-Si** | Westseite des mittleren Regengebirges | Baumhäuser | keine festgelegt |
| Tschopukikuha | Syllanische Halbinsel | nomadisch | 3 Scheitelbürsten, rundherum lang |

*) Da die Kultur der Darna sehr von Magie geprägt ist, findet sich diese separat auf Seite 62 aufgelistet.

**) Die menschenfressende Kultur der Panaq-Si bringt keine Spieler-Helden hervor.

Der Waldmensch reagiert auf die zivilisierte Welt mit Neugier und Unverständnis und braucht zum Beispiel längere Zeit, um die Bedeutung der Begriffe 'Geld' und 'Bezahlen' zu begreifen. Natürlich eckt er oft an und macht sich manchmal sogar lächerlich, aber gerade das macht seinen Charme aus. Geben Sie sich Mühe, diesen Charakter sorgfältig auszuarbeiten und dem Vorurteil vom einfach gestrickten Wilden einen reichen Hintergrund an Aberglauben, skurrilen Bräuchen, Umgangsformen und Zielen entgegenzusetzen – dann wird er für jede Heldengruppe eine Bereicherung darstellen.

**Sprache:** Die Waldmenschen-Sprache setzt sich aus wenigen, zumeist einsilbigen Begriffen zusammen, aus denen leicht mehrsilbige Wörter gebildet werden können, wobei die Betonung dann auf der letzten Silbe liegt. Die Sprechweise kann man als hektisch-melodiöses Plappern bezeichnen. Waldmenschen wählen sich ihren Namen selbst. Ausgesprochene Feiglinge oder lächerliche Gestalten bekommen jedoch von ihren Stammesbrüdern und -schwestern einen Spitznamen verliehen. Will man diesen loswerden, muss man etwas Außergewöhnliches vollbringen und sich so wieder Achtung verschaffen. Die Namen sind *nicht geschlechtsspezifisch*; siehe Seite 312.

**Quelle:** Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**

**Startwerte Dschungelstämme**
**Generierungskosten:** 11 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** 4
**Automatische Vor- und Nachteile:** *Gefahreninstinkt*, Hitzeresistenz / Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Meeresangst 5, Neugier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Entfernungssinn, Glück, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Wohlklang / Aberglaube, Platzangst (bei Stämmen der Ebene), Rachsucht, Raumangst, Totenangst, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Verbindungen / Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Höhenangst (v.a. bei Bergstämmen), Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Nachtblind, Schulden, Unfähigkeit (Natur-Talente), Unstet
**Kriegerische Profession:** Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor
**Gesellschaftliche Professionen:** keine
**Handwerkliche Professionen:** Archaischer Handwerker, Tierbändiger
**Magische und priesterliche Professionen:** Schamane

**Talente**
**Kampf:** Blasrohr oder Bogen oder Wurfspeer +2, Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Speere +2
**Körper:** Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen –2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +4, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wildnisleben +5
**Wissen:** Pflanzenkunde +4, *Tierkunde* +4
**Sprachen:** Muttersprache Mohisch (KL–2); Sprachen Kennen [Garethi oder Tulamidya] +3
**Handwerk:** Boote Fahren +1, Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Waldmenschen), Dschungelkundig
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Waffenloser Kampfstil: Hruruzat

**Mögliche Varianten**
***Tschopukikuha* (–1 GP):** keine Hitzeresistenz; Körper: Singen +1; Handwerk: Musizieren +2
**Bergstämme (–1 GP):** Modifikation: +2 AuP; keine Hitzeresistenz; Körper: Klettern +2, Schwimmen –1; Handwerk: Boote Fahren –1, Feuersteinbearbeitung +1
**Haipu (+2 GP):** keine Meeresangst; Körper: Klettern –2, Schwimmen +3, Sich Verstecken –1; Natur: Fährtensuchen –1, Fischen/Angeln +1, *Wildnisleben* –1; Handwerk: Boote Fahren +2



## Die Darna

In den Tälern des Altimont-Gebirges auf der Insel Altoum leben die Darna, ein Bergstamm der Waldmenschen, der für drei Besonderheiten bekannt ist: seine Friedfertigkeit (selbst ihre Kriegszüge sind eher ritualisierte, wenn auch blutige, Kampfspiele), den Handel mit Jade (quasi das aventurische Monopol) – und die Tatsache, dass es unter ihnen mehr Zauberkundige gibt als unter irgend einem anderen Volk Aventuriens; es scheint fast, als wäre jeder und jede Darna zumindest minimal magisch begabt.

Sie leben vom Anbau von Maniok und Bergmais, von wilden Turupa-Früchten, von ein wenig Jagd und Fischerei. Was sie an Werkzeugen nicht selbst herstellen können (sie arbeiten selbst meist nur mit gediegenem Kupfer und Obsidian), tauschen sie gegen die auf ihrem Territorium gefundene und von ihnen abgebaute Jade sowie einige Gewürzblüten und -früchte ein (was sich aber nach der Zerstörung Altaïas als nicht ganz einfach erweist). Ansonsten leben sie recht unbeschwert in den Tag und gelten bei Reiseschriftstellern als das Urbild des 'unverdorbenen Wilden'.

Grundsätzlich sind die Darna ein Dschungelstamm (s.o.). Die kulturellen Hintergrundinformationen finden Sie oben; die veränderten Werte im Folgenden.

**Startwerte Darna**
**Generierungskosten:** 9 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** 4
**Automatische Vor- und Nachteile:** Viertelzauberer / Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Neugier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Affinität zu Geistern, Ausdauernd, Balance, Entfernungssinn, Glück, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Meisterhandwerk, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Schutzgeist, Übernatürliche Begabung, Wohlklang / Medium, Rachsucht, Raumangst, Totenangst, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Titularadel, Verbindungen / Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Nachtblind, Schulden, Unfähigkeit (Natur-Talente), Unstet
**Kriegerische Professionen:** Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor
**Gesellschaftliche Professionen:** keine
**Handwerkliche Professionen:** Archaischer *Handwerker, Bauer, Tierbändiger*
**Magische und priesterliche Professionen:** Schamane

**Talente**
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Speere +2, Wurfspeere +1
**Körper:** Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen –2
**Gesellschaft:** Sich Verkleiden –1
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wildnisleben +4
**Wissen:** Gesteinskunde +2, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +3

**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Mohisch (KL –2); Sprachen Kennen [Garethi oder Tulamidya] +3
**Handwerk:** Ackerbau oder Steinschneider +2, Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Waldmenschen), Dschungelkundig
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Waffenloser Kampfstil: Hruruzat
**Mögliche Übernatürliche Begabungen der Darna:** Adlerauge, Ängste lindern, Armatrutz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Bannbaladin, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Böser Blick, Chamaelioni, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, *Gefunden!*, *Große Verwirrung*, *Harmlose Gestalt*, Hexenspeichel, Höllenpein, Katzenaugen, Klarum Purum, Krötensprung, Kusch!, Lunge des Leviatan, Memorans, Movimento, Odem, Penetrizzel, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Seidenzunge, Sensattacco, Sensibar, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Sumus Elixiere, Tiere besprechen, Unitatio, Vipernblick, Visibili, Wipfellauf

# Verlorene Stämme

Einigen rührigen Travia-Geweihten ist es gelungen, den ein oder anderen Waldmenschenstamm zu missionieren und ein götterfürchtiges Leben zu lehren – mit dem Ergebnis, dass diese Stämme ihre eigene Kultur verloren haben, aber auch nicht wirklich in der Zivilisation fußen konnten. Diese Stämme gelten für die Mohaha, Oijaniha und die anderen Dschungelstämme als 'verloren' und werden zutiefst verachtet.

**Lebensraum:** etwa längs der Linie Selem – Loch Harodrôl.

**Lebensweise:** Die alten Jäger- und Sammlertraditionen sind längst in Vergessenheit geraten, stattdessen lebt man im Falle der Yakosh-Dey und Shokubunga von Wegelagerei, Überfällen auf Siedlerdörfer und Sklavenjagd. Die Chirakahs bauen hingegen Mais an oder ziehen als Tagelöhner durch die Drôler Mark. Sofern sie sesshaft sind, leben sie in 'ordentlichen' Häusern aus Lehmziegeln. Einige finden in der Armee als Späher ein Auskommen oder verdingen sich als Dienstboten oder Prostituierte in den Städten. Wie bei den Dschungelstämmen ist Gleichberechtigung der Geschlechter üblich.

Die meisten verlorenen Stämme gehören der Rasse der Waldmenschen an, die Shokubunga sind jedoch Utulus.

Weitere Informationen finden Sie in der unten stehenden Tabelle.

**Weltsicht und Glaube:** Die Chirakahs sind zwölfgöttergläubig, wobei ihre größte Verehrung der Göttin Tsa gehört. Für die Yakosh-Dey und Shokubunga gilt zwar das bei den Dschungelstämmen Gesagte, doch ist ihre Kultur durch den Einfluss der Weißen stark verwässert. In einer Welt, die nicht mehr ihre ursprüngliche ist, kämpfen sie ums Überleben. Daher ist es üblich, gefangene Mohaha oder Gifte, die bei anderen Stämmen zu den wohl gehüteten Geheimnissen gehören, gegen Schnaps oder Eisenklingen einzutauschen.

**Sitten und Bräuche:** 'Yakosh-Dey' bedeutet soviel wie 'listige Katze' und ist eigentlich der Name eines Kriegerbundes, nach dem aber der ganze Stamm benannt ist. Die Mitglieder rasieren sich den Schädel bis auf eine Scheitelbürste kahl, die Tapfersten unter ihnen reißen sich gar alle Haare büschelweise selbst aus. Die Shokubunga hingegen formen sich mit Lehm oder Dung ihr Haar zu Bürsten und Spitzen, deren Anordnung eine bestimme Bedeutung hat und von Dorf zu Dorf variiert.

**Tracht und Bewaffnung:** Es gilt das für die *Dschungelstämme* Gesagte, mit dem Unterschied, dass die drei oben genannten Stämme über Metallwaffen verfügen. Die Chirakahs verzichten weitgehend auf Schmuckfedern und Körperbemalung.

**Darstellung:** Die Chirakahs haben von dem meisten Segnungen der Zivilisation wenigstens schon einmal gehört; in geringerem Maß gilt das auch für die Shokubunga und die Yakosh-Dey. Ansonsten siehe *Dschungelstämme*.

**Sprache:** siehe *Dschungelstämme*. Die Chirakahs geben sich allerdings göttergefällige Namen wie Horatio oder Tsajane.

**Quelle:** Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**

**Startwerte Verlorene Stämme**
**Generierungskosten:** 12 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** 4
**Automatische Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz / Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Meeresangst 5, Neugier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Entfernungssinn, Glück, Gut Aussehend, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Wohlklang / Aberglaube, Rachsucht, Raumangst, Totenangst, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Verbindungen / Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Schulden, Unfähigkeit (Natur-Talente)
**Kriegerische Professionen:** Söldner, Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Straßenräuber
**Gesellschaftliche Professionen:** –
**Handwerkliche Professionen:** Archaischer Handwerker, Tierbändiger
**Magische Profession:** Schamane

**Talente**
**Kampf:** Blasrohr oder Bogen oder Wurfspeer +2, Dolche +2, Hiebwaffen +3, Raufen +2, Ringen +2, Speere +2
**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +3, *Schleichen* +4, *Schwimmen* +1, *Sich Verstecken* +3, Sinnenschärfe +2, Zechen –2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +4, *Fallenstellen* +1, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +4, Wildnisleben +3
**Wissen:** Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Mohisch (KL–2); Sprachen Kennen [Garethi oder Tulamidya] +4
**Handwerk:** Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Waldmenschen), Dschungelkundig
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Südliche Stadtstaaten), Waffenloser Kampfstil: Hruruzat

**Mögliche Varianten**
**Shokubunga (–1 GP):** Vorteile: keine Hitzeresistenz; Körper: Singen +1; Handwerk: Musizieren +2
**Chirakah (–2 GP):** Modifikationen: MR +1; zusätzliche mögliche Professionen: Soldat, Bauer, Tagelöhner; Kampf: Bogen oder Wurfspeer +1, kann nicht Blasrohr wählen, Ringen –1; Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung –1, Schleichen –2, Schwimmen –1, Sich Verstecken –2, Zechen nur –1 (statt –2); Natur: Fährtensuchen –2, kein Fesseln/Entfesseln, Orientierung –2, Wildnisleben –1; Wissen: Tierkunde +1; Handwerk: Ackerbau oder Viehzucht +1, Heilkunde Gift –1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1

**Waldmenschen: Verlorene Stämme**

| Stamm | Gebiet | Siedlungsform | Haartracht |
|---|---|---|---|
| Chirakahs | nordliches Regengebirge | Lehmhütten | kurz |
| Yakosh-Dey | oberer Südask | Pfahlhütten | kahl, Haarbürste |
| Shokubunga | Szintomündung | Lehmkegelhütten | Bürsten oder Stacheln |


Anoiha
Ferkina
Maraskaner
Südaventurierin

## Waldinsel-Utulus

**Auf den Waldinseln leben einige Stämme der** schwarzhäutigen Utulus, die sich auch kulturell von den anderen Waldmenschenstämmen unterscheiden.

**Lebensraum:** Die Utulus leben auf den Waldinseln von Token bis Setokan, einige Dörfer findet man auch auf dem Festland bei Selem.

**Lebensweise:** Jagd und küstennaher Fischfang bilden die Lebensgrundlage, daneben wird ein wenig Feldbau und in geringem Umfang auch Viehzucht (Selemferkel) betrieben. Das typische Utuludorf ist der von einer mehrere Schritt hohen Palisade umgebene, kreisrunde *Kral*.

**Weltsicht und Glaube: Wie auch bei den** Dschungelstämmen ist die Welt der Utulus von einer Unzahl kleiner und großer Geister beseelt, deren Vater der gütige Sonnenherr Obaran ist. Er hat die Kraft, Haut zu bräunen, daher sind braun und schwarz für die Utulus die Farben der Macht. Obarans Widerpart ist die böse Nachtschwarze Herrin, die in den Tiefen des Meeres haust und alle Dinge ihrer Farbe beraubt (weshalb Weiße oft als ihre Diener angesehen werden). Kein Utulu würde so weit aufs Meer hinausfahren, dass er kein Land mehr sieht und womöglich vor Einbruch der Dunkelheit nicht mehr zurückkehren kann.

**Sitten und Bräuche:** Tote sind den Utulus unheimlich, und selbst die Leichname naher Angehöriger werden mit Argwohn betrachtet. Verstorbene werden auf besonderen Toteninseln bestattet.

Eine weitere Besonderheit ist, dass die Utulus eine Währung entwickelt haben. Als Münzen, die von ihnen *Minisepen* genannt werden, verwenden sie Muscheln, Korallenstücke und Perlmuttscheiben und nicht das auf ihren Inseln häufige Gold.

**Tracht und Bewaffnung:** siehe *Dschungelstämme* (Seite 61).

**Darstellung:** Im Wesentlichen gilt das für die *Dschungelstämme* Gesagte. Wert und Funktionsweise von Geld wird der Utulu aber sofort begreifen.

**Sprache:** siehe *Dschungelstämme*. Die Sprache der Utulus besteht aus vielen Vokalen und bildet längere Begriffe. Für die Bedeutung eines Satzes sind jedoch nicht nur die Laute wichtig, sondern insbesondere der Sprechrhythmus. Einfache Sätze können so auch per Trommel über Meilen übertragen werden. Namen sind nicht geschlechtsspezifisch, und es geschieht auch nicht selten, dass ein Utulu sich durch eine Tat oder eine Eigenart irgendwann einen anderen Namen verdient, der dann anstelle des ursprünglichen benutzt wird.

**Quelle:** Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**

---

**Startwerte Waldinsel-Utulu**
**Generierungskosten:** 10 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** 4
**Automatische Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt / Aberglaube 5, Meeresangst 5, Totenangst 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Entfernungssinn, Glück, Gut Aussehend, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Wohlklang / Aberglaube, Platzangst, Randgruppe, Raumangst, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Titularadel, Verbindungen / Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Nachtblind, Schulden, Unfähigkeit (Natur-Talente)
**Kriegerische Professionen:** Stammeskrieger; als Sklave: Gladiator, Söldner
**Reisende Professionen:** Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor
**Gesellschaftliche Professionen: –**
**Handwerkliche Professionen:** Archaischer Handwerker, Tierbändiger
**Magische und priesterliche Professionen:** Schamane

**Talente**
**Kampf:** Blasrohr oder Bogen oder Wurfspeer +2, Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Speere +3
**Körper:** Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zechen –2
**Gesellschaft: –**
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +1, Wildnisleben +4
**Wissen:** Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Mohisch (KL–2); Sprachen Kennen [Garethi (südländischer Dialekt) oder Tulamidya] +3
**Handwerk:** Boote Fahren +1, Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Musizieren +3
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Waldmenschen), Dschungelkundig

## Miniwatu

**Die Miniwatu gehen auf befreite Sklaven zu**rück, die von ihren Befreiern in Unkenntnis der komplizierten Beziehungen und Feindschaften zwischen den Stämmen einfach auf den Waldinseln ausgesetzt wurden. Vor über hundert Jahren gelang es einer Mohaha-Frau, die Freigelassenen und deren Nachkommen zu einen. Es entwickelte sich, und das ist einzigartig für die Waldmenschen, ein Volk, das über den Sippen- und Stammesverband hinausgeht und an dessen Spitze eine Königin steht.

**Lebensraum:** die Waldinseln Sokkina, Token und Iltoken

**Lebensweise: Die Miniwatu haben von den** Al'Anfanern gelernt, wie man feste Häuser baut, wie man Plantagen anlegt – und wie man Sklaven hält. Sie bilden eine Art Adel, der die eingeborenen, dunkelhäutigen Insulaner unterdrückt und auf den Feldern ausbeutet. Auf den Plantagen werden vor allem Früchte produziert, für die die Nordländer gute Tauschwaren bieten. An der Spitze der Miniwatu steht eine Königin, die auf Sokkina residiert. Ihr untergeben sind zwei Fürsten, die über Token und Iltoken herrschen. Die Aufseher der Pflanzungen haben einen Rang, der dem eines mittelländischen Barons entspricht.

**Weltsicht und Glaube:** Im Wesentlichen gilt das bei den *Dschungelstämmen* Gesagte (siehe Seite 61). Die Miniwatu sehen sich als von Kamaluq auserwähltes Volk, das die Streitigkeiten überwunden hat und dessen Aufgabe es nun ist, die anderen Waldmenschen zu einen. Ihre Plantagensklaven behandeln sie wie Kinder, die noch nicht die nötige Reife haben, auf einer Stufe mit ihnen zu stehen.

**Sitten und Bräuche:** Kampf spielt bei den Miniwatu eine große Rolle; schon kleine Kinder werden im Umgang mit Waffen und in der Technik des Hruruzat geschult. Die Miniwatu haben – anders als die Eingeborenen – ihre Angst vor dem Meer abgelegt und bauen Kriegskanus und -katamarane, mit denen sie ihr Reich rasch durchmessen können. Angesichts der Korallenriffe und Untiefen sind diese Boote den großen Schiffen der Nordländer haushoch überlegen.

**Tracht und Bewaffnung:** siehe *Dschungelstämme*

**Darstellung:** Im Wesentlichen gilt das für die *Dschungelstämme* Gesagte. Miniwatus bringen jedoch der 'göttergewollten' Feudalordnung ein gewisses Verständnis entgegen. Viele Segnungen der Zivilisation sind ihnen außerdem schon bekannt.

**Sprache:** siehe *Dschungelstämme*

**Quelle:** Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**

**Startwerte Miniwatu**
**Generierungskosten:** 14 GP
**Modifikationen:** –2 AuP, MR +1
**SO-Maximum:** 6
**Automatische Vor- und Nachteile:** Entfernungssinn, Hitzeresistenz / Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Neugier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Gefahreninstinkt, Glück, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Wohlklang / Jähzorn, Rachsucht, Raumangst, Totenangst, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Eisern, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Titularadel, Verbindungen / Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Schulden, Unfähigkeit (Natur-Talente)
**Kriegerische Profession:** Stammeskrieger (Waldmenschen)
**Reisende Professionen:** Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor
**Gesellschaftliche Professionen:** –
**Handwerkliche Professionen:** Archaischer Handwerker, Tierbändiger
**Magische und priesterliche Professionen:** Schamane

**Talente**
**Kampf:** Blasrohr oder Bogen oder Wurfspeer +3, Dolche +2, Hiebwaffen +2, Raufen +4, Ringen +4, Speere +3
**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +2, Zechen –2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wildnisleben +3
**Wissen:** Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Mohisch (KL–2); Sprachen Kennen [Garethi (südlicher Dialekt) oder Tulamidya] +4
**Handwerk:** Boote Fahren +4, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Waldmenschen), Dschungelkundig
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Waffenloser Kampfstil Hruruzat

# Tocamuyac



Auf ihren Rundbooten durchpflügen die Tocamuyac oder 'Floßleute' die Weiten des Meeres. Sie sind als Händler bei Weißen wie bei Waldmenschen gleichermaßen gern gesehen. Äußerlich unterscheiden sie sich von den übrigen Waldmenschen dadurch, dass ihre Haare vom selben Rotbraun sind wie ihre Haut. Zudem sind sie im Durchschnitt noch einen halben Spann kleiner als die Dschungelstämme.

**Lebensraum:** auf dem Perlenmeer und in der Charyptik zwischen Brabak und Festum, in erster Linie jedoch zwischen Selem und Setokan

**Lebensweise:** Die Tocamuyac leben auf bis zu 25 Schritt durchmessenden, runden Schilfflößen. Ihre Hauptnahrung ist Fisch, aber auf schwimmenden Gärten, die sie als Beiboote mitführen, werden Pflanzen gezogen, und einige Sippen halten auch Kaninchen und Meerschweinchen an Bord.

**Weltsicht und Glaube:** Die Tocamuyac verehren verschiedene Wassergottheiten und -geister. Allerdings lassen sie keinen Außenstehenden an ihrem Religionsleben teilnehmen. Sie unterscheiden streng zwischen ihresgleichen und 'den Anderen'; ersteren schuldet man Liebe und Zuneigung, letzteren allenfalls Respekt.

**Sitten und Bräuche:** Überaus wichtig für die Tocamuyac ist der Floßfriede – Streit an Bord kann im wortwörtlichen Sinn den Untergang bedeuten. Wer den Frieden stört, wird ermahnt und, wenn das nichts fruchtet, aus der Gemeinschaft verstoßen – über Bord geworfen, ausgesetzt oder an die 'Anderen' verkauft. Diese Strafe ist sehr hart, und der Ausgestoßene wird wie ein Toter beweint.

**Tracht und Bewaffnung:** Das einzige Kleidungsstück der Tocamuyac ist der Lendenschurz. Waffen kennen sie kaum – gegen wen sollten sie auch kämpfen? Verbreitet sind Harpunen zum Fischen und Dolche, die zwar hauptsächlich als Werkzeug genutzt werden, mit denen sich ein Tocamuyac aber auch leidlich gegen 'Andere' verteidigen kann.

**Darstellung:** Die Tocamuyac kommen viel herum und wissen einiges über die Zivilisation der 'Anderen' – jedenfalls genug, um darin nicht leben zu wollen. Sie haben eigentlich keinen Grund, die Ihren zu verlassen. Ein Vertreter dieser Kultur, der als Spielerheld geführt wird, muss also ein Ausgestoßener oder ein Überlebender eines Unglücks oder Überfalls sein. Als solcher wird er zeitlebens seiner Sippe nachtrauern. Er ist verschlossen und wird nur sehr, sehr langsam Vertrauen fassen oder sogar Freundschaft mit seinen Heldenkameraden schließen. Dann allerdings kümmert er sich auch mit Feuereifer darum, dass der Floßfrieden gewahrt bleibt.

**Sprache:** Die Sprache der Tocamuyac ist mit ihren vielen Klick- und Knacklauten wohl mit dem Ur-Mohischen verwandt. Ansonsten sprechen die Floßleute als Händler auch die Dialekte anderer Waldmenschenstämme sowie einige Brocken Tulamidya oder Garethi.

**Quellen:** Spielhilfen **In den Dschungeln Meridianas** und **Efferds Wogen**

**Startwerte Tocamuyac**
**Generierungskosten:** 9 GP
**Modifikationen:** MR +1
**SO-Maximum:** 4
**Automatische Vor- und Nachteile:** Begabung (Schwimmen), Richtungssinn / Aberglaube 5, Höhenangst 5, Raumangst 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Glück, Hitzeresistenz, Innerer Kompass, Resistenz gegen Gift, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Wohlklang / Raumangst, Totenangst, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Kälteresistenz, Verbindungen / Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Meeresangst, Nachtblind, Schulden, Unfähigkeit (Natur-Talente)
**Kriegerische Profession:** Stammeskrieger
**Reisende Profession:** Fischer
**Gesellschaftliche Professionen:** –
**Handwerkliche Professionen:** Archaischer Handwerker, Tierbändiger
**Magische und priesterliche Professionen:** Schamane

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +3, Ringen +3, Speere +2, Wurfspeere +2
**Körper:** Körperbeherrschung +3, Schwimmen +5 (ohne den Bonuspunkt aus Begabung Schwimmen), Sinnenschärfe +3, Zechen –2
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +4, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1
**Wissen:** Pflanzenkunde +1, Tierkunde +3
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Mohisch (KL–2); Sprachen Kennen [Garethi oder Tulamidya] +5
**Handwerk:** Boote Fahren +5, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Tocamuyac), Meereskundig, Talentspezialisierung Fischen/Angeln (Seefischerei)
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Waffenloser Kampfstil Hruruzat



# Maraskan

Als der nomadisierende Ferkinastamm der *Beni Rurech* vor 750 Jahren die bei Tulamiden als verflucht angesehene Insel Maraskan erreichte und sich dort mit den seit kurzem ansässigen mittelreichischen Siedlern vermischte, entstand eine Kultur, die farben- und facettenreicher nicht sein könnte. Sie vereint tulamidisches und mittelländisches Erbe durch gemeinsamen Glauben und Geschichte zu einer eigentümlichen Mischung, die Außenstehenden oft fremd und eigenwillig erscheint.

**Lebensraum:** Nachdem Maraskan während der letzten vier Jahrzehnte zweimal unter fremde Herrschaft geriet, was beide Male Flüchtlingswellen von der Insel zum Festland auslöste, leben Angehörige dieses Volk heute an der gesamten aventurischen Ostküste, und zwar gehäuft in den Städten Festum, Khunchom und Al'Anfa. Heutzutage befindet sich fast die ganze Insel unter dem Einfluss der Dämonenknechte; das freie Maraskan, das *Shîḳanydad von Sinoda,* ist auf den Südzipfel der Insel beschränkt. Als Ausgangspunkt für die Befreiung der gesamten Insel von der Herrschaft der Heptarchen befindet sich der junge Staat in einem fortwährenden Kriegszustand.

**Lebensweise:** Maraskaner lieben die Familie und die Gemeinschaft. Meist wohnen mehrere Generationen zusammen unter einem Dach. Große Bereiche des Lebens sind öffentlich: Jeder kennt Jeden und erwartet, dass dies überall anderswo genauso ist. Geheimnisse haben Seltenheitswert, berüchtigt ist der Brauch des *Kladj*: In keinem anderen Volk breiten sich Gerüchte schneller aus als unter Maraskanern.

Maraskaner gelten als heißblütig, laut, geschwätzig, aufsässig, respektlos und tiefgläubig, als gewalttätig und philosophisch.

**Weltsicht und Glaube:** Der gemeinsame Glaube an die zweigeschlechtlichen Zwillingsgötter Rur und Gror ist für die Maraskaner weit mehr als nur ein verbindendes Element und historischer Ausgangspunkt ihrer Kultur. Er durchdringt alle Lebensbereiche, bildet die Grundlage für Wissenschaft, Kunst und Philosophie. Da aus maraskanischer Sicht Rur den Weltendiskus als ein Geschenk an seinen Zwilling Gror erschuf und ihm zuwarf, gilt die Welt in jedem ihrer Teile zwangsläufig als schön und vollkommen – etwas, das sich Sterblichen nicht immer so einfach erschließt. Aus demselben Grund ist die Welt ein Ort der Freude und Hoffnung. Strenger Dualismus ist wesentlicher Bestandteil der maraskanischen Weltsicht. Fest verankert ist der Glaube an die Wiedergeburt, den ewigen Kreislauf von Leben und Tod, der ermöglicht, sich immer wieder an der Schönheit der Welt zu erfreuen und gleichzeitig jene *Vierundsechzig Fragen des Seins* zu finden, die lohnend genug sind, sie dem Bruder und gleichzeitig der Schwester des Schöpfergottes zu stellen, und die Gror dereinst beantworten wird. Die Zwölfgötter schließlich kennen die Maraskaner als 'Zwölfgeschwister', die in Rurs Auftrag den Weltenflug begleiten.

**Sitten und Bräuche:** Erwähnenswert sind der maraskanische Gruß "Preiset die Schönheit!", die verbreitete Anrede *Bruderschwester* und der stark verwurzelte Adoptionsbrauch, der sich nicht nur auf Kinder beschränkt. Der bekannteste Brauch ist die jährliche Diskusstafette, die früher zwischen Tuzak und Boran verlief, heutzutage in Sinoda beginnt und (offiziell) an der Nordgrenze des *Shîḳanydads* endet.

**Tracht und Bewaffnung:** Maraskanische Kleidung vereint tulamidische und mittelreichische Elemente mit schreienden (meist komplementären) Farbkombinationen. Gemusterte Stoffe sind dank der Erfindung des Stoffdrucks äußerst beliebt. Typisch ist etwa die Kombination von (bisweilen in Röcke auslaufenden) Kitteln und Jacken mit Pluderhosen und kniehohen Gamaschen. Am Fuß werden Strohsandalen oder seitlich geschlitzte Stiefel mit Holzsohle getragen. Ausgesprochen exotisch wirkt auch die Haartracht der Frauen, die entweder aus unzähligen kleinen Zöpfen oder aus mit Spangen und Harz kunstvoll modellierten Haarteilen besteht.

Berühmt ist der maraskanische Hartholzharnisch. Das Harz seines Holzes und die Farben seiner Lackierung sollen den Träger vor dem Ungeziefer des Dschungels schützen. Die traditionellen Kriegerwaffen Maraskans sind Tuzakmesser, Nachtwind und Kampfdiskus; im Volk sehr verbreitet ist der Schnitter.

**Darstellung:** Als Maraskaner haben Sie eine Tante im besetzten Tuzak, Cousinen in Al'Anfa und Vettern in Festum. Sie gehören einem verstreuten, seit Jahrzehnten unterjochten Volk an, dessen Glaube dem Zwölfgötterglauben ähnlich genug ist, um Sie ständig in den Ruch der Ketzerei zu bringen. Sie glauben an den Weltendiskus, dessen Flug nicht vereinbar ist mit dem Sphärenmodell. Sie sind Angehöriger einer Minderheit. Kümmern Sie sich nicht darum! Spielen Sie Ihren Maraskaner so selbstbewusst und zuversichtlich, als verträte er die Mehrheit.

**Sprache:** Das *Maraskani* ist weit mehr als ein Dialekt des Garethi. Es ist auch mehr als ein Dialekt des Tulamidya. Es entstand aus Garethi, Tulamidya, zahlreichen Mundarten sowie dem quasi ausgestorbenen *Ruuz* der Beni Rurech und zeichnet sich durch haarsträubende Verballhornungen und Wortverschmelzungen, vor allem aber durch Kompromisse zwischen verschiedenen sprachlichen Konzepten aus. Mehr zu maraskanischen Namen finden Sie auf Seite 312.



**Startwerte Maraskaner**
**Generierungskosten:** 5 GP
**Modifikationen:** IN +1, MR +1
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Nachteile:** Arroganz 5, Neugier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Breitgefächerte Bildung, Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Soziale Anpassungsfähigkeit / Einbildungen, Randgruppe, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Kälteresistenz, Kampfrausch, Koboldfreund / Angst vor Insekten, Farbenblind, Jähzorn
**Kriegerische Professionen:** alle außer Amazone, Ritter, Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** alle
**Gesellschaftliche Professionen:** alle
**Handwerkliche Professionen:** alle
**Magische Professionen:** Alchimist, Hexe, Magier, Scharlatan
**Priesterliche Professionen:** Wanderprediger der Zwillingsgötter, Geweihter (Zwölfgötterkult; selten)

**Talente**
**Kampf:** Diskus +2, Dolche +1, Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +1, Infanteriewaffen oder Speere +1, Raufen +2
**Körper:** Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +2
**Natur:** –
**Wissen:** Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +1, Philosophie +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1
**Sprachen:** Muttersprache Garethi (Maraskani) (KL–2) oder Tulamidya (Maraskani); Zweitsprache Tulamidya oder Garethi (die jeweils andere; KL–4)
**Handwerk:** Ackerbau +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen oder Musizieren +2, Stoffe Färben +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Maraskan)
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Maraskankundig

**Mögliche Varianten**
**Dschungel (+5 GP):** Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2; Natur: Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2; Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1; Sonderfertigkeit: Maraskankundig
**Küstengebiete (+3 GP):** Kampf: Wurfspeer +1; Körper: Schwimmen +1, Sinnenschärfe +1;

Natur: Fischen/Angeln +2; Wissen: Tierkunde +1; Handwerk: Boote Fahren +1, Seefahrt +1

**Maraskanische Städte (+1 GP)** Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +1; Wissen: Schätzen +1

**Besonderheit:** Maraskanische Exilanten wählen die Kultur ihres Exils (Tulamidische Stadtstaaten für Khunchom (+/–0 GP), Mittelländische Städte für Festum (+2 GP), Südaventurien für Al'Anfa (**+2 GP**)) und erhalten zusätzlich noch folgende Modifikationen: MR +1; Nachteile: Arroganz 5, Neugier 5; Kampf: Diskus +2; Körper: Selbstbeherrschung +1, Sich Verkleiden +1; Wissen: Götter/Kulte +1, Philosophie +1; Sprachen: in Khunchom Muttersprache Tulamidya (Maraskani), Zweitsprache Garethi, in Festum und Al'Anfa Muttersprache Garethi (Maraskani), Zweitsprache Tulamidya; Handwerk: Heilkunde Gift +1, Stoffe Färben +1

## Südaventurien

Hervorgegangen ist diese vielfältige Mischkultur aus den alten südaventurischen Ansiedlungen der Tulamiden, den ihnen nachgefolgten Mittelländern und der steten Vermischung mit den Waldmenschen. (Auf die Kultur der *Bukanier* wird auf **S. 69** näher eingegangen.)

**Lebensraum:** Die dünn besiedelten Küsten südlich von Mengbilla und Port Corrad sind das hauptsächliche Siedlungsgebiet jener Menschen, die in den südlichen Stadtstaaten, der Schwarzen Allianz von Al'Anfa oder den kleinen Südmeerkolonien des Horasreichs und des Bornlandes leben. Im Landesinneren finden sich, von der Königsstadt Mirham einmal abgesehen, so gut wie keine nennenswerten Ansiedlungen. Der überwiegende Teil der Menschen lebt in den Hafenstädten, ehemalige Kolonien der großen Reiche und der Tulamiden, die heutzutage die Unabhängigkeit erlangt haben.

**Lebensweise:** Obwohl manche Städte nominell von alteingesessenen Adligen oder in die Ferne belobigten Gouverneuren regiert werden, bestimmen tatsächlich die reichen Handelsherren, die Offiziere und Gelehrten ihre Geschicke. Diese Oberschicht bezeichnet man nach alanfanischem Modell als die *Granden*, während die Freien, die den vergleichsweise dünnen Mittelstand bilden, *Fanas* genannt werden. Die breite Masse wird von den Armen gebildet, die nur ein schmaler Grat von den Sklaven trennt. Unter den widrigen Verhältnissen des Dschungels wird Ackerbau meist auf Plantagen betrieben; der Handel mit exotischen Waren gegen Güter aus dem Norden ist für die meisten Kolonien von essentieller Wichtigkeit.

**Weltsicht und Glaube:** Allgemein herrscht der Zwölfgötterglaube vor, wobei es allerdings verschiedenste Auslegungen gibt, von denen der alanfanische Ritus der Boron-Kirche am bekanntesten sein dürfte, und zahlreiche Einschränkungen, wie etwa das Verbot des Praios- und Phex-Glaubens in Mengbilla. Überschneidungen mit Naturkulten, selbst gewissen Formen des Dämonenkultes finden sich ebenso wie die Verehrung von Rastullah oder von Rur und Gror; Firun dagegen ist quasi unbekannt.

Als Toleranz maskierte Gleichgültigkeit ist hier ebenso vertreten wie Fremdenfeindlichkeit, und die alanfanische Arroganz ist sprichwörtlich. Fast alle Kleinstaaten und Kolonien sind in ein schwer durchschaubares Gewirr von Bündnissen, Verträgen, Zerwürfnissen und Kleinkriegen eingebunden und sehen sich selbst als den Nabel der Welt.

**Sitten und Bräuche:** Sklaverei und Menschenhandel sind allgemein üblich und werden nur in Brabak, Hôt-Alem und den Kolonien des Bornlands und des Horasreichs nicht geduldet. Korruption, Dekadenz und Ränkespiel kennzeichnen gerade in Al'Anfa die Oberschicht. Brabak ist bekannt für seine Toleranz und nimmt selbst jene auf, auf die andernorts der Scheiterhaufen wartet. Gladiatorenkämpfe, Rauschmittel und Giftmorde erfreuen sich großer Beliebtheit, und in Chorhop führt die Versessenheit auf Glücksspiele gar so weit, dass die wichtigsten Stadtämter alljährlich per Lotterie vergeben werden.

**Tracht und Bewaffnung:** Zur landesüblichen Tracht gehören weite, offen getragene Hemden und Beinkleider aus leichtem Stoff. Wer das Gold hat, leistet sich Kleidung aus Seide und anderen kostbaren Tuchen, oft freizügig geschnitten, dazu Stiefel aus feuerfestem Iryanleder und teure Accessoires. Als Schutz vor der Hitze sind weite Hüte, Fächer und Sonnenschirme verbreitet.

Die typische Repräsentationswaffe des Mittelstandes und der Granden ist ein Haumesser oder Entersäbel, die man auch dann trägt, wenn man nicht damit umgehen kann.

**Darstellung:** Lassen Sie sich von dem Grundsatz leiten, dass nichts einen Wert, aber alles einen Preis hat: Moral, Gesetze und Bräuche empfinden Sie als lästige Einschränkungen Ihrer Lebensfreude. Raffinesse und Vergnügungssucht, das sind Ihre Tugenden. Prunken Sie mit Ihrer Weltoffenheit, Ihrer Toleranz und seien Sie dabei stets auf Ihren Vorteil bedacht. Ein guter Schuss Pioniergeist steht jedem Kolonisten gut zu Gesicht. Erläutern Sie offen die Vor- bzw. Nachteile der Sklaverei und bewahren Sie sich stets ein gesundes Maß an Misstrauen: Die Nordländer sind Rivalen im Kampf um die Schätze des Südens und lauern nur auf eine Chance, sie ihren 'wahren' Besitzern zu entwenden.

**Sprache:** Das klangvolle *Brabaci* ist eine altertümliche Abart des Garethi und stark vom tulamidischen Einfluss geprägt, enthält aber auch zahlreiche mohische Begriffe und Lehnwörter anderer Sprachen. Gerade die Oberschicht ist um eine Nähe zum Bosparano bemüht, in Brabak zeigt sich der Einfluss des Thorwalschen, und in den Kolonien hat deren jeweilige Hauptsprache starken Einfluss. Auf den Waldinseln hat die Bukanier-sprache *Charypto* (S. 59) Verbreitung gefunden, während zwischen Hôt-Alem und H'Rabaal das trahelische *Gatamo* vorherrscht. Zur Namensgebung siehe **S. 134**.

**Quelle:** Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**

**Anmerkung:** Bei der im Basisbuch genannten Kultur *Südaventurien* handelt es sich um die unten aufgeführte Variante *Südliche Stadtstaaten (Al'Anfa)*.

---

**Startwerte Südaventurien**

**Generierungskosten:** 2 GP

**Modifikationen:** keine

**SO-Maximum:** keines

**Automatischer Vorteil:** Soziale Anpassungsfähigkeit

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Hitzeresistenz, Verbindungen / Aberglaube, Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neugier, Schulden, Speisegebote, Verpflichtungen, Vorurteile

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund / Angst vor Menschenmassen, Raumangst

**Kriegerische Professionen:** alle außer Amazone, Ritter, Stammeskrieger

**Reisende Professionen:** alle

**Gesellschaftliche Professionen:** alle

**Handwerkliche Professionen:** alle

**Magische Professionen:** Alchimist, Druide (sehr selten), Hexe (nicht Kröte), Magier, Scharlatan, Schelm, Sharisad

**Priesterliche Professionen:** Geweihter (alle Zwölfgötter außer Firun; alle Halbgötter außer Swafnir und Ifirn; kein Angrosch- oder Ingra-Kult)

**Talente**

**Kampf:** Bogen oder Armbrust +1, Dolche +2, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1

**Körper:** Schwimmen +1, Sich Verstecken +1

**Gesellschaft:** Gassenwissen +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +1

**Natur:** –

**Wissen:** Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1

**Sprachen:** Muttersprache Garethi (Dialekt Braba-

ci oder Gatamo), Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, Sprachen Kennen [Mohisch] +4
**Handwerk:** Boote Fahren +1, **Holzbearbeitung +1,** Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Südaventurien)

**Mögliche Varianten**
**Südliche Stadtstaaten (+2 GP; Al'Anfa, Brabak, Charypso, Chorhop, Hôt-Alem, Khefu, Mengbilla, Mirham, Sylla):** Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2: Handwerk: Seefahrt +1; in Brabak zusätzlich Sprachen kennen [Thorwalsch] +2, Seefahrt +1; in Al'Anfa Gassenwissen +1, Götter/Kulte +2; in Charypso und Sylla Schwimmen +1, Boote Fahren +1; in Mengbilla Heilkunde Gift +1; in Khefu Wildnisleben +2, Geschichtswissen +1; in Mirham Etikette +1; in Hôt-Alem Götter/Kulte +1, Sprachen kennen [Mohisch] +4; in Chorhop Sprachen kennen [Tulamidya] +2, Holzbearbeitung +2
**Kolonialhäfen (+3 GP; Waldinsel-Kolonien des Bornlands, des Horasreichs und Al'Anfas):** Kampf: Hiebwaffen +1; Natur: Fischen/Angeln +2, Wildnisleben +1; Wissen: Geographie +1; Sprachen: Sprachen kennen [Mohisch] +2; Handwerk: Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Seefahrt +2
**Dschungeldorf/Plantage (+/–0 GP):** Vorteile: keine Soziale Anpassungsfähigkeit; Kampf: Hiebwaffen +1, Säbel +1; Gesellschaft: kein Gassenwissen –1; Natur: Wildnisleben +2; Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +1; Handwerk: Ackerbau oder Fallenstellen +1
**Selem (+2 GP):** Wissen: Philosophie oder Heilkunde Seele +1; Schriften (statt obiger Angaben): Muttersprache Garethi (Brabaci) oder Rssahh oder Tulamidya oder Zelemya, eine weitere dieser Sprachen als Zweitsprache, eine dritte oder Mohisch +4; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kulturkunde Stammes-Achaz, Sumpfkundig
**Maraskanische Exilanten** (in Al'Anfa) finden Sie unter der Kultur *Maraskan* auf Seite 67; die korrekte Wahl der Varianten ist Südaventurien / Südliche Stadtstaaten (Al'Anfa) / Maraskanischer Exilant.

# Bukanier

Bei den Bukaniern handelt es sich nicht um eine Kultur im eigentlichen Sinne, sondern um ein wildes Völkergemisch aus Mittelländern, Tulamiden, Waldmenschen und zu einem geringen Anteil sogar Thorwalern, das eine ganz eigene Lebensweise entwickelt hat. Sie sind meist die Nachkommen tulamidischer oder mittelländischer Siedler oder Plantagenarbeiter, häufig Flüchtlinge und entlaufene Sklaven, wobei es jedoch in ihren Ahnenreihen auch Schiffbrüchige, Deserteure und gescheiterte Partisanen gibt.

**Lebensraum:** Die Bukanier leben vor allem auf den Pirateninseln Altoum, Souram und Nikkali, gelegentlich auf anderen Waldinseln, in küstennahen Hütten und kleinen Siedlungen. Ein ähnlicher Lebensstil ist jedoch vielen Menschen zwischen Sylla und Hôt-Alem, Mirham und Selem zu eigen.

**Lebensweise:** Das zivilisierte Dasein ihrer Vorfahren haben die Bukanier zugunsten der Wildbeuterei aufgegeben. Ihren Lebensunterhalt bestreiten sie durch Jagd auf die zahlreichen verwilderten Haustiere, die in der Nähe verlassener Siedlungen umherstreunen, und den Tauschhandel, bei dem vor allem grob gegerbte Häute und Trockenfleisch an Seeräuber und furchtlose Kapitäne verhökert werden. Ebenso ist Strandpiraterie weit verbreitet. Ihre Handwerkskunst beschränkt sich meist auf das, was man mit simplen Werkzeugen aus Holz, Knochen und Leder fertigen kann.

Die Bukanier kennen, vom Recht des Stärkeren abgesehen, in der Regel weder Autoritäten noch Gesetze, und auch wenn sich ihre eigene Lebensweise auf der Flucht vor Unterdrückung und Sklaverei begründet, haben sie selbst nur wenig Hemmungen, mit Rauschmitteln, Giften und Sklaven zu handeln.

**Weltsicht und Glaube:** Jeder Bukanier verehrt seinen eigenen Schutzgott, häufig Efferd, Swafnir, Phex oder Firun (als Jagdgott). Insgesamt herrscht der Zwölfgötterglaube vor, der jedoch bedenklich an die rauen Gegebenheiten angepasst und zudem mit den Naturreligionen der Eingeborenen vermischt wird. Tempel und Geweihte sind den Bukaniern fremd und laufen ihrem Freiheitsbedürfnis zuwider.

**Sitten und Bräuche:** In den Schänken der größten Gemeinschaften (oft die einzigen Steinhäuser und Rathaus und Gericht in einem) trifft sich eine Versammlung, die mit einfacher Mehrheit die wichtigsten Entscheidungen fällt. Verstöße gegen solche Übereinkünfte werden mit Prügeln oder härteren Körperstrafen geahndet.

**Tracht und Bewaffnung:** Die Bukanier benutzen das als Kleidung, was sie bekommen, meist alte, zerrissene Felle und schmutzstarrende Lumpen. Haumesser, Entersäbel und Dolche sind allgemein verbreitete Waffen; begehrt sind Jagdbögen aus Holz und Horn.

**Darstellung:** Geben Sie Ihrem Bukanier eine tüchtige Portion Skepsis und Abneigung gegen Machthaber, Feudalstrukturen und ähnliches mit auf den Weg, auch wenn ihn dies des öfteren in Schwierigkeiten bringt. Er fügt sich gut in Heldengruppen ein, die sich stets in der Nähe zum Hochverrat bewegen – wären da nicht sein überzogenes Misstrauen und seine barbarisch anmutende Lebensweise, mit der er weder in die Zivilisation passt noch von Naturvölkern verstanden wird. Menschenhandel und Verrohung machen ihm nichts aus, Unterdrückung und Verbote sind ihm jedoch unerträglich.

**Sprache:** Die Bukaniersprache *Charypto* ist ein wildes Gemisch aus Garethi und Tulamidya, stark von südaventurischen Dialekten gefärbt, und enthält zahlreiche Elemente aus anderen Sprachen, insbesondere den Mundarten der Waldmenschen und Brocken des Thorwalschen. Die Sprache wird als Dialekt des Garthi gerechnet, aber ein Tobrier oder Nostrier hätte deutliche Schwierigkeiten, einen Bukanier zu verstehen. Typische Namen stammen aus dem Tulamidya oder dem südaventurischen Brabaci (S. 311 und 309).



**Startwerte Bukanier**
**Generierungskosten:** 2 GP
**Modifikationen:** +1 LeP, +2 AuP, MR –1
**SO-Maximum:** 6
***Automatische* Nachteile:** Randgruppe, Vorurteile (Misstrauen gegen jegliche Obrigkeit) 6
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz, Zäher Hund / Aberglaube, Gesucht, Goldgier, Jähzorn, Rachsucht, Unstet
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Feenfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst
**Kriegerische Professionen:** Gladiator/Schaukämpfer, Söldner (vor allem Seesöldner)
**Reisende Professionen:** Fischer, Großwildjäger, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Schmuggler, Schiffer, Seefahrer, Straßenräuber
**Gesellschaftliche Professionen:** Bettler, Dieb, Einbrecher, Streuner
**Handwerkliche Professionen:** Bauer, Rattenfänger, Tagelöhner, Wirt, Wundarzt
**Magische Professionen:** Druide (sehr selten), Hexe (nur Affe, sehr selten)
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (sehr selten, nur Phex, Efferd, Swafnir)

**Talente**
**Kampf:** Bogen +1, Dolche +1, Hiebwaffen oder Säbel +1, Raufen +2, Ringen +2
**Körper:** Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +3, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaft:** Überreden +1
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Sagen/Legenden +1
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Garethi (Charypto; KL–2), Sprachen Kennen [Tulamidya, Mohisch und Thorwalsch] je +2
**Handwerk:** Boote Fahren +2, Fleischer +1, Gerber/Kürschner +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Bukanier)

# Nivesenstämme

Die Nivesen sind eine der ältesten aventurischen Kulturen und die wichtigsten Bewohner der nördlichen Steppen. Im Frühjahr ziehen sie mit ihren riesigen Karenherden von den Wäldern des Bornlands und um die Grüne Ebene zu den nördlichen Sommerweiden und im Herbst wieder zurück, Jahr für Jahr, und das seit Hunderten und Aberhunderten von Generationen. Die Natur gibt alles, was man zum Leben braucht, freiwillig her – warum sollte man sie also zu ändern trachten?

**Lebensraum:** Nivesen leben zwischen der Gegend von Riva im Westen und dem Ehernen Schwert im Osten, den Salamandersteinen im Süden und der Bernsteinbucht im Norden, wobei das Eisreich Glorania gemieden wird.



**Lebensweise:** Das Karen, ein Grasfresser der nördlichen Steppen, bildet die Lebensgrundlage der nomadisierenden Nivesen. Es liefert ihnen Nahrung, aus seinem Fell werden Kleidung und Zelte gefertigt und aus den Knochen Werkzeug, Musikinstrumente oder Spielsachen für die Kinder. Im Sommer ziehen die Karene in großen Herden von den Wäldern im Süden über die endlos weite Steppe bis zu den Sommerweiden im hohen Norden, und im Herbst wieder zurück. Die Nivesen folgen den Tieren, jahrein, jahraus, und das schon seit ewigen Zeiten.

**Weltsicht und Glaube:** Die Steppennomaden kennen die Zwölfgötter nicht und verehren statt dessen die Himmelswölfe, allen voran den Rudelführer Gorfang und seine milde Tochter Liska, die Mittlerin zwischen den göttlichen Wesen und den Menschen. In der nivesischen Schöpfungsgeschichte wurden Mensch und Wolf in paradiesischen Vorzeiten von einem mythischen Wolfspaar geboren; Zwei- und Vierbeiner sind also Geschwister. Allerdings führte menschliche Gier zum Zerwürfnis und zum Verlust dieses Paradieses. Seither muss jedes Wesen, ob nun Mensch oder Wolf, ums Überleben kämpfen. Noch heutzutage sprechen viele Nivesen die Sprache der Wölfe und handeln mit den Rudelführern einen Fleischtribut aus, wenn die Hirten mit ihren Herden das Revier eines Rudels durchqueren müssen. Einige Nivesen können sich sogar in Wölfe verwandeln, was jedoch nicht mit der Lykanthropie, der Werwolfskrankheit, verwechselt werden darf.

Daneben ist die Welt ihrem Glauben zufolge von unzähligen (Natur- und Ahnen-)Geistern beseelt.

**Sitten und Bräuche:** Jede Form von Totenkult ist den Nivesen fremd. Sie fürchten Leichname und Geister so sehr, dass sie ihre Verstorbenen verbrennen, damit deren Seelen vom Rauch in die Grünen Ebenen, das nivesische Paradies, getragen werden können. Im rauen Norden ist das Leben zu kostbar, als dass man es verschwenden dürfte: Die – seltenen – Stammeskriege werden meist mehr oder minder unblutig, als Massenprügelei, ausgetragen, und Mord ist für den Nivesen ein schier unvorstellbares Verbrechen, für das er gar keine Strafen kennt. Hinrichtungen, wie sie in den zivilisierten Reichen an der Tagesordnung sind, sind ihm zuwider. Nicht Gold oder ein großes Haus bedeuten für den Nivesen Reichtum, sondern eine große Herde.

In der nivesischen Kultur genießen Männer und Frauen gleiches Ansehen, doch die Aufgaben im täglichen Leben sind geteilt: Männer kümmern sich vorwiegend um die Jagd und die Herden, Frauen eher um Kinder, Vorratshaltung und Handwerk; Ausnahmen kommen jedoch vor, und allzu eng sieht das niemand. Dementsprechend hat ein Stamm in der Regel zwei Häuptlinge, einen Mann und eine Frau, mit verschiedenen Zuständigkeiten.

**Tracht und Bewaffnung:** Nivesen kleiden sich in Felle und Leder; ihre Tracht schmücken sie mit bunten Holzperlen, Stickereien oder Schnitzereien aus Karenbein. Charakteristisches Kleidungsstück ist die Fellmütze mit Ohrenklappe.

Zieht der Nivese in den Kampf, dann trägt er allenfalls eine leichte Lederrüstung. Als Waffen bevorzugt er Speer, Bogen, Kurzschwert und die *Rooke*, eine Wurfkeule.

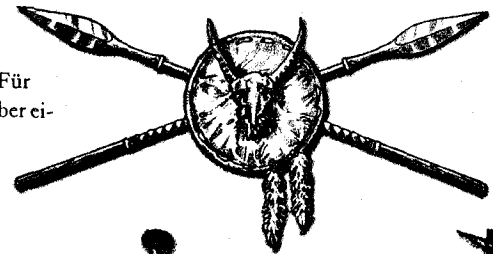
**Darstellung:** Der Nivese ist ein Kind der Natur; die zivilisierte Welt kennt er oft nur vom Hörensagen. Für viele Errungenschaften und Bräuche der Städter und der sesshaften Bauern bringt er zunächst einmal kein Verständnis auf – ist jedoch in der Regel ausgesprochen neugierig, wenn es darum geht, sich die fremdartigen Eindrücke erklären zu lassen. Er ist das Leben unter freiem Himmel und die endlose Weite der Steppe gewöhnt, in Steinhäusern oder großen Städten fühlt er sich ausgesprochen unwohl. Wie ein Waldmensch wird und soll auch ein Nivese durchaus auffallen. Er ist aber dennoch gut als Einstiegscharakter geeignet, da der Spieler die neuartige Umgebung Aventuriens gemeinsam mit seinem Helden kennen lernen kann. Dabei ist es auf jeden Fall empfehlenswert, sich vor dem ersten Spielabend eingehend mit der nivesischen Kultur auseinander zu setzen, damit der Charakter Tiefe und einen fundierten Hintergrund erhält.

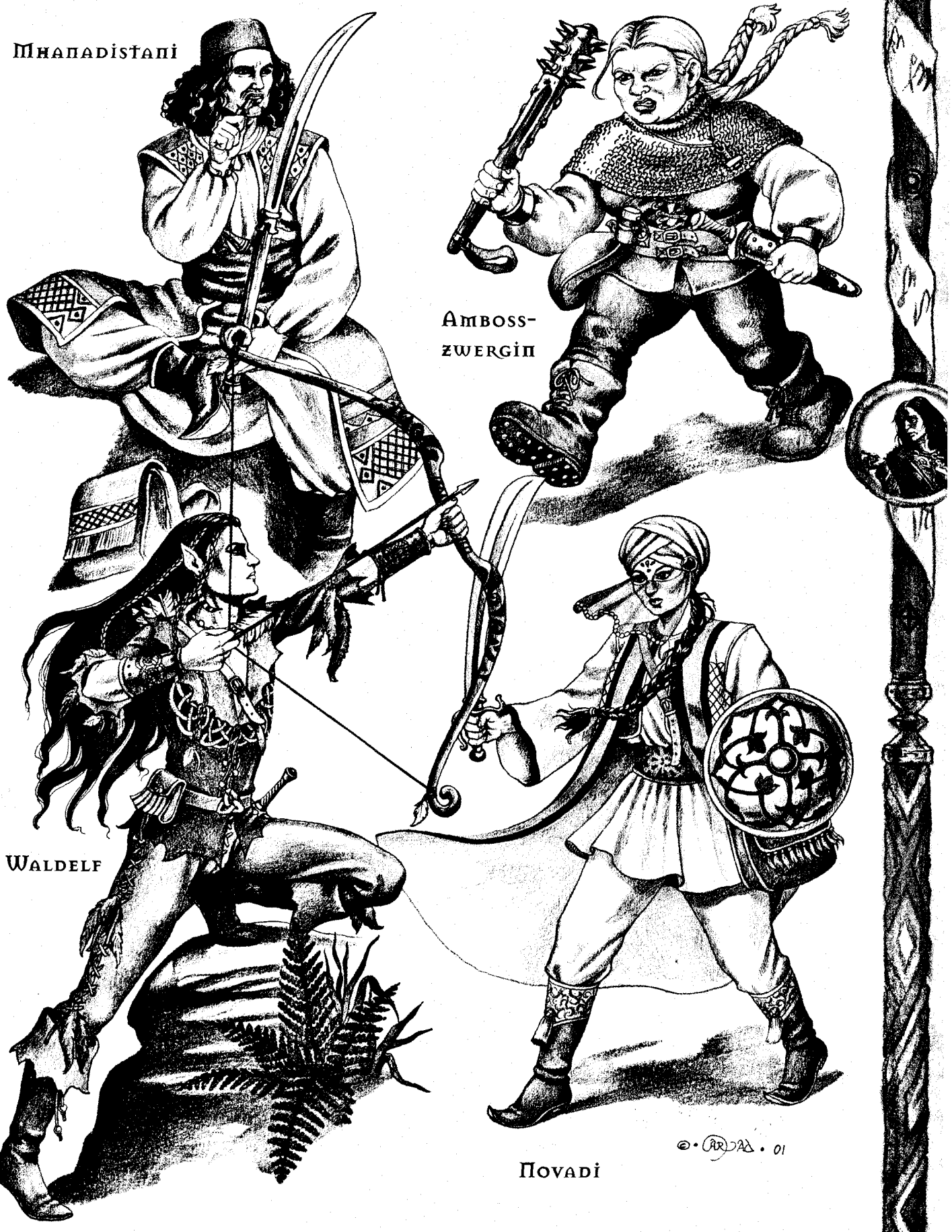
**Sprache:** Die Sprache der Nivesen ist sehr vokalbetont und dem 'Jaulen ihrer wölfischen Vettern' nicht unähnlich. Für gewöhnlich beherrschen die Nomaden aber einige Brocken Garethi (mit bornischem Akzent). Mehr zu nivesischen Namen finden Sie auf Seite 310.

**Startwerte Nivesenstämme**
**Generierungskosten:** 10 GP
**Modifikationen:** +5 AuP
**SO-Maximum:** 8
**Automatischer Nachteil:** Totenangst 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Wolfskind / Höhenangst, Raumangst
***Ungeeignete Vor- und Nachteile:*** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Arroganz, Fettleibig, Goldgier, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Platzangst, Schulden
**Kriegerische Professionen:** –
**Reisende Professionen:** Fischer, Hirte, Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Prospektor (Sammler)
**Gesellschaftliche Professionen:** –
**Handwerkliche Professionen:** Handwerker (Gerber/Kürschner), Tierbändiger
**Magische und priesterliche Professionen:** Schamane

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2, Speere +2, Wurfbeile +1
**Körper:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Skifahren +2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Götter/Kulte +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Nujuka (KL–2), Sprachen Kennen [Alaani oder Garethi] +5
**Handwerk:** Abrichten +1, Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Fahrzeug Lenken +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +1, Viehzucht +2
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Nivesen), Eiskundig, Steppenkundig
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Talentspezialisierung Fahrzeug Lenken (Hundeschlitten)

**Mögliche Variante**
**Halbsesshafte Küstenstämme (+1 GP):** Körper: Schwimmen +1; Handwerk: Boote Fahren +2; mögliche zusätzliche Profession Seefahrer (nur Robbenjäger)




Mhanadistani
Amboss-
zwergin
Waldelf
Novadi

# Nuanaä-Lie

Die Nuanaä-Lie nennen sich auch 'die Wolfsjäger'. Bei ihnen handelt es sich um einen besonderen Stamm der Nivesen, der sich wesentlich von der Kultur *Nivesenstämme* unterscheidet und daher hier separat aufgeführt wird.

**Lebensraum:** Die Nuanaä-Lie leben zurückgezogen in den Tälern des Ehernen Schwertes.

**Lebensweise:** Auch der Stamm der Nuanaä-Lie (der etwa achttausend Köpfe zählt) gliedert sich in Sippen, die meist vierzig bis achtzig Personen umfassen. Im Gegensatz zu ihren nomadischen Vettern leben die Wolfsjäger in festen Höhlensiedlungen, die erst aufgegeben werden, wenn das Jagdrevier die Sippe nicht mehr ernähren kann.



**Weltsicht und Glaube:** Auch die Nuanaä-Lie verehren die Himmelswölfe, deren Sitz sie auf den Gipfeln des Ehernen Schwertes vermuten. Obwohl sie wie andere Nivesen auch die Wölfe als Abkömmlinge der Himmelswölfe verehren, stehen bei ihnen die Aspekte des Raubtieres und des Rudels im Vordergrund. Gorfang und Grispelz sind die wichtigsten Himmelswölfe und die Urahnen der Nuanaä-Lie, denen jedes Sippenmitglied gefallen will. Wölfe werden gejagt, da die Wolfsjäger damit ihre Ebenbürtigkeit zu den Raubtieren unter Beweis stellen können. Geister fehlen in der Religion der Nuanaä-Lie völlig, das Jenseits entspricht äußerlich in etwa der *Ewiggrünen Ebene*, in der sie als Teil von Gorfangs Rudel die Jagd fortsetzen. Auch Schamanen kennen die Wolfsjäger nicht, doch etwa die Hälfte von ihnen sind Wolfskinder (siehe Seite 258).

**Sitten und Bräuche:** Das Leben der Wolfsjäger gleicht dem von Wolfsrudeln: An der Spitze der Sippe steht ein Häuptlingspaar (der kräftigste Mann und die kräftigste Frau), das oft in langwierigen Kämpfen bestimmt wird. Diese beiden dürfen Nachkommen in die Welt setzen und bestimmen, wer sonst noch Kinder zeugen darf (meist nur die gesündesten und stärksten Stammesmitglieder). Liebesbeziehungen zwischen anderen Sippenmitgliedern sind natürlich nicht verboten, doch diese haben sicherzustellen, dass sie fruchtlos bleiben. Lebenslange Beziehungen sind selten. Männer und Frauen sind gleichgestellt, Aufgabenteilung ergibt sich nur dann, wenn es zwingend erforderlich ist. Handwerklich stehen die Wolfsjäger weit hinter den nomadischen Nivesenstämmen zurück: Sie wissen primitive Speere (selten auch Bögen und Pfeile) herzustellen, die Speerspitzen und Messer sind aus Stein. Gejagt wird in kleinen Gruppen; neben dem meist rohen Fleisch stehen nur Beeren, Wurzelknollen und wilde Früchte auf dem Speiseplan. Wie in einem Wolfsrudel gilt das Recht des Stärkeren. Über den normalen Sippenmitgliedern stehen die *Nauoke*, die eine Art Kriegerbund bilden. Sie können (im Gegensatz zu den meisten anderen Wolfsjägern) ihre Verwandlung willentlich herbeiführen und sehen sich selbst als zwei Wesen an: einen Menschen und einen Wolf. Jedes Mitglied der Nauoke muss seine Schmerzbeherrschung und Mut unter Beweis stellen – die Haare ihres kahlen Kopfes haben sie sich einzeln selbst ausgerissen und die Kopfhaut anschließend so behandelt, dass keine mehr nachwachsen.

**Tracht und Bewaffnung:** Wolfsjäger kleiden sich in primitiv gefertigte Kleidung aus Leder und Pelzen, im Sommer gehen sie nackt, so lange es das Wetter zulässt. Ihr Haar lassen sie (mit Ausnahme der Nauoke) lang wachsen und binden es zu Pferdeschwänzen. Als Waffen benutzen sie Speere mit Steinspitzen und primitive Bögen.

**Darstellung:** Die Nuanaä-Lie sind echte Wilde, dem Wolf ebenso ähnlich wie dem Menschen. Die Bedürfnisse zivilisierter Menschen sind ihnen fremd, meist halten sie sie sogar für Schwächen. Spielen Sie einen Wolfsjäger als Raubtier in Menschengestalt, das Logik und Einsicht nicht kennt und Probleme mit dem Speer löst.

**Sprache und Namen:** Die Wolfsjäger sprechen eine raue Variante des Nujuka; sie unterscheiden nicht zwischen Männer- und Frauennamen; siehe Seite 310.

---

**Startwerte Nuanaä-Lie**
**Generierungskosten:** 7 GP
**Modifikationen:** +5 AuP

**SO-Maximum:** 5
**Automatische Nachteile:** Randgruppe, Unfähigkeit für gesellschaftliche Talente, dreimal Weltfremd 5 (Auswahl aus: Religion, Adelsherrschaft, Währung und Geld, Rechtsprechung und Gesetze)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Viertelzauberer, Wolfskind, Zäher Hund / Aberglaube, Angst vor Feuer, Blutrausch, Unstet
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Arroganz, Fettleibig, Goldgier, Platzangst, Schulden
**Kriegerische Professionen:** –
**Reisende Professionen:** Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Prospektor (Sammler)
**Gesellschaftliche Professionen:** keine
**Handwerkliche Professionen:** keine
**Magische und priesterliche Professionen:** Magiedilettant (Wolfskind)
**Besonderheiten:** Die meisten Wolfskinder der Nuanaä-Lie können sich nicht bewusst verwandeln, für sie kostet der Vorteil *Wolfskind* also meist nur 5 GP.

**Talente**
**Kampf:** Dolche +1, Bogen oder Wurfspeere +2, Hiebwaffen +2, Raufen +4, Ringen +2, Speere +3
**Körper:** Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +4, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Wildnisleben +4
**Wissen:** Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2
**Sprachen:** Muttersprache Nujuka (KL–2)
**Handwerk:** Bogenbau oder Gerber/Kürschner oder Feuersteinbearbeitung oder Fleischer +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Nivesen), Gebirgskundig

**Mögliche Variante**
**Nauoke (+10 GP):** Vorteile: Wolfskind (willentliche Verwandlung); Kampf: Raufen +2, Ringen +3, Speere +1; Körper: Athletik+1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1; Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +1; Wissen: Tierkunde +2

# Norbardensippe

Erst zeigt sich ein kleines Staubwölkchen am Horizont, das rasch größer wird, dann hört man ein Rumpeln wie von einer Mammutherde, und gleich darauf sind sie da – die Norbarden mit Kind, Kegel und Kaleschka, bereit, jeden nur erdenklichen Wunsch ihrer Kundschaft zu erfüllen. Ganz gleich, ob die Laute zerbrochen ist, mit der man der Nivesenschönheit ein Ständchen bringen wollte, ob das Boltanblatt, mit den man sich die langen Abende am Lagerfeuer verkürzt hat, klebrig und abgegriffen ist oder der Vorrat an Gewürzen zur Neige geht – irgendwo in den Tiefen ihres Planwagens findet sich ganz bestimmt ein Ersatz.

**Lebensraum:** Die Norbarden durchziehen ganz Nordaventurien von der Gjalska bis zum Ehernen Schwert.

**Lebensweise:** Der Handel liegt den Norbarden im Blut. Daher ziehen sie mit ihren Wagen, den Kaleschkas, die mit einem erstaunlich vielfältigen Warensortiment bestückt sind, durch die nördlichen Einöden und halten überall dort, wo sich ein gutes Geschäft ma-

chen lässt. Es heißt: Wenn man mitten in der einsamsten Steppe plötzlich ohne einen einzigen Heller, dafür aber mit zwanzig Spann Goldbrokat, einem Amboss nebst Hammer und Zange, einem mohischen Schrumpfkopf sowie zwei schlachtreifen Gänsen dasteht und auch noch überzeugt ist, dass man den ganzen Plunder dringend braucht und einen guten Schnitt gemacht hat, dann ist man soeben einer Norbardensippe begegnet.

Sesshafte Norbardenfamilien haben sich in der Regel im Laufe der Jahre ansehnliche Handelsimperien aufgebaut.

Kern der norbardischen Gesellschaft ist die Sippe, die stets von einer Frau, der *Muhme*, angeführt wird. Die Norbarden führen eine polygame Form der Sippenehe, die von der Travia-Kirche nur widerstrebend akzeptiert wird. Dabei verlässt der Mann die Sippe seiner Eltern, während Frauen in der Regel ihr Leben lang in der gleichen Sippe verbleiben.

**Weltsicht und Glaube:** Norbarden sind zwar prinzipiell zwölfgöttergläubig, doch verehren sie in erster Linie Hesinde, Phex und Firun – und vor allem Mokoscha, die Tochter Hesindes und Ingerimms, deren Symboltier die Biene ist (wobei in manchen Sippen auch der Glaube vorherrscht, Mokoscha sei eine Tochter Peraines).

**Sitten und Bräuche:** Norbarden lieben Süßspeisen über alles. Sie sind Fremden gegenüber offen und übernehmen gern auch deren Gebräuche, sofern diese ihnen schön oder nützlich erscheinen. Abends wird im Zentrum ihrer Wagenburgen ein großes Feuer entzündet, um das sich die Sippe versammelt und sich mit lustigen Erzählungen und wilden Zechgelagen die Zeit vertreibt.

**Tracht und Bewaffnung:** Norbarden lieben sorgsam gefertigte Kleidung aus Rauleder, am besten mit Pelzbesatz. Charakteristisches Kleidungsstück ist ein Wendemantel, der auf der einen Seite in Erdtönen gefärbt ist (für unterwegs) und auf der anderen die buntesten Farben ausweist (fürs Geschäft mit den Kunden). Außerdem typisch ist die norbardische Haartracht, bei der die Männer einen Kahlschädel und lang herabhängende Schnurrbärte tragen, die Frauen dagegen breit ausrasierte Mittelscheitel.

Die klassische Waffe der Norbarden ist die *Molokdeschnaja*, eine urtümlich wirkende Axt, darüber hinaus werden meist Messer, Speere und Stäbe geführt.

**Darstellung:** Norbarden schätzen das weite, ebene Land unter hohem Himmel; in engen Gassen und Herbergszimmern fühlen sie sich nicht wohl. Sie sind freundliche und fröhliche Gesellen mit gesundem Geschäftssinn und zudem fähige Diplomaten und zuverlässige Führer durch die Wildnis. Da für viele Norbarden auch Informationen und Geheimnisse aller Art zur 'Handelsware' zählen, ist ihnen eine starke und nicht ganz uneigennützige Wissbegierde in die Wiege gelegt. Am besten verstehen sich Norbarden natürlich mit anderen Fahrenden aus den Nordlanden. Mit Städtern oder gar Südländern können sie oft wenig anfangen, bemühen sich aber schon aus geschäftlichem Interesse um einen freundlichen Umgang.

**Sprache:** Das *Alaani*, die Norbardensprache, entstammt dem (Ur-)Tulamidya und gilt als kompliziert. Als Händler sprechen die Norbarden aber auch Nujuuka (Nivesisch) und Garethi. Norbardische Namen finden Sie auf Seite 311.

**Startwerte Norbardensippe**
**Generierungskosten:** 8 GP
**Modifikationen:** +2 AuP
**SO-Maximum:** 10
**Automatische Nachteile:** Höhenangst 6, Neugier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Breitgefächerte Bildung, Gutes Gedächtnis, Kälteresistenz, Richtungssinn / Goldgier, Raumangst
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Arroganz, Platzangst, Prinzipientreue, Vorurteile
**Kriegerische Professionen:** Gladiator/Schaukämpfer, Söldner
**Reisende Professionen:** Entdecker, Fernhändler, Fuhrmann, Großwildjäger, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Schiffer, Schmuggler
**Gesellschaftliche Professionen:** Ausrufer, Barde, Gaukler, Händler, Streuner
**Handwerkliche Professionen:** Bader/Barbier, Gelehrter (Sprachenkundler, Völkerkundler), Handwerker (Gold- und Feinschmied, Graveur, Schuster/Sattler, Stellmacher, Tätowierer), Tierbändiger, Wirt, Wundarzt
**Magische / priesterliche Professionen:** Hexe (selten), Geweihter (Aves, Firun, Hesinde, Nandus, Phex; alle selten), Scharlatan, Zibilja

**Talente**
**Kampf:** Armbrust oder Bogen oder Wurfbeil +1, Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Speere oder Stäbe +1
**Körper:** Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Singen +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2, Zechen +3
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +3, Überreden +3
**Natur:** Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Geographie +1, Götter/Kulte +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Alaani (KL–2), Zweitsprache Garethi oder Nujuka (KL–4), Sprachen Kennen [das nicht als Zweitsprache gewählte] +4, Sprachen Kennen [Thorwalsch] +4, Sprachen Kennen [Ologhaijan] +4
**Handwerk:** Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Musizieren +1, Schneidern +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Norbarden), Steppenkundig oder Waldkundig
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Bornland), Kulturkunde (Nivesen), Steppenkundig oder Waldkundig (die oben nicht gewählte)

## Trollzacken

Als Trollzacker gelten die urtümlichen Barbarenstämme des Gebirges, nach dem sie benannt sind. Um in ihrer Kultur aufzuwachsen, muss man als einer der Ihren geboren worden sein; fremdrassige Kinder werden nicht aufgezogen.

**Lebensraum:** Die *Kurga*, wie sich die Trollzacker selbst nennen, leben in primitiven Dörfern, in Höhlen, als Zeltnomaden oder unter freiem Himmel über das ganze Gebirge verstreut. In seinen Ausläufern kann man nur auf umherstreifende (Jagd-)Gruppen stoßen.

**Lebensweise:** Das Volk besteht aus etwa einem Dutzend Stämme, die oftmals untereinander verfeindet sind und sich wiederum in mehrere Sippen aufteilen. Angeführt wird ein Stamm von einem *Hoiraz* oder einer *Hoiraza*, der oder die seinen Vorgänger oder ihre Rivalin im Kampf besiegt hat und meist ein oder eine *Rochshaz* ist (zu Rochshazi siehe S. 24). Bei Sippenführern wird, sofern sie keine Schwächen zeigen, auch Erfahrung anerkannt. Als vollwertige Angehörige gelten die Heranwachsenden, sobald sie eine meist blutige Mutprobe bestanden haben. Allen anderen Völkern mit Ausnahme der Trolle, die als Götterkinder heilige Verehrung genießen, stehen die Kurga misstrauisch bis offen feindselig gegenüber.

**Weltsicht und Glaube:** Rôschtula gilt als Urvater und Gott der Gewalt und Stärke, seine Gefährtin ist Rasch(i)a (seltener Perasch(i)a), die Herrin des Blutes und der Fruchtbarkeit. Beide herrschen über mehrere Naturgeister, die ebenso an wilde Elementarwesen erinnern wie an dämonische Kräfte. Die seltenen 'Priester' der Kurga, *Shochzuli* genannt, leben als Einsiedler und wirken schamanistische und druidische Magie.

Das Volk der Kurga, so besagt die Überlieferung, hat einst eine schreckliche Schuld auf sich geladen, für die es nun büßen muss. Die Nachwelt ist voller Schmerz und Folter, für die sich die Trollzacker im Diesseits abhärten; nur ein schmerzhafter Tod macht die Qualen im Jenseits erträglicher. Die alten Sagen weisen Parallelen zu den Mythen der Norbarden auf, bringen jedoch anders als die-

se die Berge mit Glück, die Ebenen mit Unheil in Verbindung.

**Sitten und Bräuche:** Blut spielt bei den Bräuchen und Riten der Kurga eine große Rolle. So werden getötete Feinde und Tiere aufgeschnitten, damit ihr Blut zur Erde zurückfließt; die Innereien der Beute werden roh und möglichst noch warm verzehrt. Schmucknarben und Brandmale fügt man sich als Ehrenzeichen selbst zu; als schlimmste Strafen gelten ein leichter Tod und die Verbannung in die Ebene. Gefangenen Feinden, die sich tapfer geschlagen haben, beweist man Respekt, indem man sie mit grausamer Folter für die Qualen des Jenseits abhärtet und so ihr ewiges Martyrium erträglicher macht.

**Tracht und Bewaffnung:** Üblicherweise legt man gerade genug Fell und Leder an, um vor den Unbilden des Wetters geschützt zu sein, aber auch erbeutete Rüstungsteile sind beliebt. Traditionelle Waffe ist die *Zebuqra*, ein primitiver Hiebdolch. Hoirazi und andere Rochshazi führen häufig die in Glutgruben geschmiedete Barbarenstreitaxt, daneben sind (steinerne) Äxte, Keulen und krude Schwerter (die auch Äxte sein könnten) verbreitet. Auch Schleudern und, seltener, einfache Hornbögen finden Verwendung.

Jeder Kurga trägt Zeit seines Lebens ein Amulett aus Blutstein um den Hals.

**Darstellung:** Trollzacker bevorzugen einfache, direkte und gewalttätige Lösungen und halten viel auf ihre blutigen Bräuche. Versuchen Sie, die Andersartigkeit dieses wilden, unberechenbaren Menschenschlags darzustellen, ohne eindimensional zu werden. Betteln Sie überlegene Gegner um einen Martertod an und tun Sie sich spürbar schwer damit, Gnade und Mitleid zu zeigen – denn wer Schwäche zeigt, das hat man Ihnen von Kindesbeinen an eingeschärft, setzt sein Leben aufs Spiel. Die meisten Trollzacker verlassen ihr Gebirge, um eine Schuld abzubüßen oder weil sie verbannt wurden.

**Sprache:** Das kehlig-harte *Zulchammaqra* erinnert ans Ur-Tulamidya, hat aber auch Bezüge zum Trollischen und einige Lehnwörter aus dem Garethi. Eine Schrift kennen die Kurga nicht. Ihre Namen ähneln ein wenig den Namen der Ferkinas (siehe auch **S. 137**).

**Quelle:** Spielhilfe **Schild des Reiches**

---

**Startwerte Trollzacken**

**Generierungskosten:** 10 GP

**Modifikationen:** KO +1, +1 LeP, +2 AuP

**SO-Maximum:** 4

**Automatische Nachteile:** Randgruppe, Unansehnlich

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Blutrausch, Jähzorn, Rachsucht, Vorurteile

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Einbeinig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Schulden, Totenangst, Unfähigkeit (Natur-Talente)

**Kriegerische Profession:** Stammeskrieger (Rochshazi sind *immer* Stammeskrieger)

**Reisende Professionen:** Hirte, Jäger, Kundschafter, Straßenräuber

**Gesellschaftliche Professionen:** keine

**Handwerkliche Professionen:** Bauer, Archaischer Handwerker

**Magische und priesterliche Professionen:** Druide (Hüter; sehr selten), Schamane

**Talente**

**Kampf:** Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +3, das andere +1, Hiebwaffen +2, Raufen +3, Ringen +2, Schleuder +2, Wurfbeile +1

**Körper:** Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2

**Gesellschaft:** Überreden –1

**Natur:** Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +4

**Wissen:** Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1

**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Zulchammaqra (KL–2), Sprachen Kennen [Garethi] +4, Sprachen Kennen [Trollisch] +4

**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Trollzacker), Gebirgskundig

**Verbilligte Sonderfertigk.:** Kulturkunde (Trolle)

# Nichtmenschliche Kulturen

## Auelfische Sippe

Die Auelfen sind jene Elfen, deren Lebensraum dem der Menschen am nächsten ist und die sich daher schon früh in ihrer Geschichte mit diesen beschäftigt haben. Die meisten Auelfen leben immer noch im Sippenverband fern größerer Ansiedlungen.

**Lebensraum:** Die Auelfen leben an den Flüssen nördlich der Salamandersteine, vor allem am Oberlauf des Kvill, der Letta und am mittleren Oblomon. Seltener finden sich Siedlungen der Auelfen auch in Weiden, Almada (jeweils in den Flussauen), im garetischen Reichsforst, an der Grenze zwischen Nostria und Albernia sowie im Bornwald.

**Lebensweise:** Die Auelfen bewohnen üblicherweise Pfahldörfer in den Flussauen. Bemerkenswert sind Gerasim und Kvirasim, die einzigen bekannte Elfen*städte*. Jagd und Fischfang bilden ihre Lebensgrundlage, daneben werden Obst und Kräuter gezogen und ein wenig Handel mit den Menschen getrieben. Die Elfen haben einige Handwerke – wie etwa Kürschnerei, Bogenbau und Schnitzkunst – zur Perfektion gebracht. Ihr Sinn für Schmuck, Zierde und alles Schöne, aber auch für Musik und Lyrik ist sprichwörtlich.

In den auelfischen Sippen ist die bei Menschen übliche Aufgabenteilung und Berufsgliederung wesentlich weniger streng. So sind nicht nur Männer und Frauen gleichberechtigt, sondern in aller Regel ist jeder dazu fähig, jegliche Aufgabe innerhalb der Gemeinschaft zu übernehmen. Eine ausschließliche Spezialisierung im Sinne eines Berufes ist selten, auch wenn Begabungen für einzelne Tätigkeiten gefördert und diese dann auch bevorzugt ausgeübt werden können. Hierarchische Strukturen sind den Elfen unbekannt und unverständlich. Auch in größeren Siedlungen streben sie danach, möglichst eng mit der ihnen umgebenden Natur zu leben, so dass die gewachsene Baumbehausung auch dort ihre übliches Zuhause darstellt. An den Flussauen sind es nicht selten an Pfahlbauten erinnernde, gut verborgene Baumsiedlungen unterschiedlicher Größe.

**Weltsicht und Glaube:** Wie alle anderen Elfenvölker erkennen auch die Auelfen die menschlichen Götter nicht als verehrungswürdig an, obwohl sie um ihre Existenz wissen. Sie achten vielmehr Nurti und Zerzal, Werden und Vergehen, das Gleichgewicht des Lebens. Sich selbst betrachten sie als Teil allen Lebens und gleichzeitig alles Leben als Teil ihrer selbst. Die Gier der Menschen nach irdischen Reichtümern ist ihnen fremd und unverständlich. Ein schöner Bogen, eine fein geschnitzte Flöte – das stellt nach ihrer Sicht einen Wert dar, nicht aber ein Berg glitzernden Metalls, mit dem man nichts anfangen kann, außer sich davor zu fürchten, dass er einem gestohlen wird.

**Sitten und Bräuche:** Über elfische Sitten und Bräuche weiß man im übrigen Aventurien wenig. Zwar besuchen Menschen bisweilen Elfendörfer, doch nur selten bleiben sie länger oder dürfen gar an Festen teilnehmen. Da die Elfen für gewöhnlich frei und ungebunden ihre Liebschaften ausleben, sind Hoch-

zeiten eher selten. Die wenigen, die schon beobachtet wurden, waren rauschende Feste, bei denen zwar reichlich musiziert und getanzt, jedoch weder getrunken noch gespeist wurde. Vielmehr scheint es ihre Magie und eigentümliche Wildheit zu sein, die die Elfen in einen Taumel der Lebenslust versetzt.

Elfen kennen weder Gesetze noch Gerichtsverhandlungen. Sie haben vielmehr ein natürliches Rechtsempfinden, bei dem jedem Sippenmitglied so viel an der Meinung seiner Mitelfen gelegen ist, dass es sich deren Urteil beugt. Als Strafe kennen die Elfen nur den Ausschluss aus der Gemeinschaft, wobei der Verurteilte zwar weiterhin inmitten der Seinen lebt, von diesen aber ignoriert wird. Diese Strafe ist befristet, meist reicht schon ein Tag, um dem Delinquenten klar zu machen, dass man besser nicht gegen das Gemeinschaftsempfinden der Sippe verstößt. In schlimmen Fällen kann diese Strafe auch auf Lebensdauer verhängt werden, und man munkelt, dass die Elfen dann einen Zaubersang anstimmen, der dafür sorgt, dass sie den Ausgestoßenen nie wieder wahrnehmen können.

**Tracht und Bewaffnung:** Auelfen fertigen ihre Kleidung in aller Regel selbst aus Wildleder oder Bausch, einem haltbaren, wasserabweisenden Stoff aus dem Samen der Bauschbinse. Der baumwollartige Stoff wird entweder in natürlichem Rot, Blau oder Weiß verwendet oder gefärbt, meist in Schilfgrün. Männer und Frauen tragen Hemden und Beinkleider, beides eng geschnitten und mit Fransen, Stickereien, Federn, Pelzbesatz oder Tierzähnen verziert. Typisch sind auch die Stulpenstiefel aus weichem Leder sowie der Bauschmantel, ein ärmelloser Umhang, meist in Grün oder Taubenblau.

Nur im Notfall würde sich ein Elf in eine beengende Rüstung zwängen. Metallrüstungen empfindet er dabei als besonders ungewohnt und sie stören seine Zauberkräfte. Die typische Waffe des Auelfen ist der Kurzbogen aus Eschenholz (oder als Kompositbogen aus verschiedenen Hölzern, Knochen und Tiersehnen), ansonsten bevorzugt er schlanke Stichwaffen wie (Jagd-)Rapier oder Dolch, zur Jagd auch Speere.

**Darstellung:** Die Auelfen sind von allen Elfenvölkern den Menschen am engsten verbunden und daher auch am leichtesten darzustellen. Dennoch wollen wir an dieser Stelle betonen: Ein Elf ist kein Mensch. Er ist mehr als ein Kämpfer, der auch zaubern kann, und Sie sollten sich an diesen Heldentypen nur heranwagen, wenn Sie sich auf die fremdartige Weltsicht eines Elfen einlassen wollen.

Das Elfenvolk ist, wie die Gelehrten vermuten, viel älter als das Menschengeschlecht. Elfen beherrschen eine intuitive Form der Magie, die sie nicht erst in langwierigen Studien erlernen müssen. Menschliche Zauberer sind ihnen daher für gewöhnlich unheimlich – das gilt nicht nur für diejenigen, die sich mit den dunkleren Spielarten der Magier befassen, sondern auch für ausgemachte 'Weißmagier'.

Die Unterordnung unter göttliche und weltliche Autoritäten ist für Elfen unter ihrer Würde; sie verabscheuen zudem sinnlose Grausamkeiten, auch wenn jene am schlimmsten Feind begangen werden. Aus dieser Weltsicht macht der Elf keinen Hehl, und sicherlich lässt er auch die eine oder andere ironische oder überhebliche Bemerkung darüber fallen, was ihm an der Menschenwelt alles seltsam vorkommt – auch wenn eine solche sehr unpassend ist und den Elfen und seine Kameraden in Schwierigkeiten bringen kann.

Auelfen sind zwar diejenigen Elfen, die sich an Menschen am meisten gewöhnt haben. Dass sie Menschen deswegen verstehen würden, kann man jedoch nicht behaupten. Sie dulden sie und ihre Seltsamkeiten, solange sie sich nicht in elfische Belange einmischen. Dann jedoch werden sie freundlich, aber bestimmt zurückgewiesen – immerhin mit außerordentlich großer Geduld, so dass es nur sehr selten zu handgreiflichen Streitigkeiten kommt. Allen gemein ist eine gute Portion Neugier – und so manchen Elfen hat diese Neugier zum Leben eines Abenteurers verführt ... und damit letztlich zur Entfremdung von den Seinen.

**Sprache und Namen:** Alle Elfen sprechen das melodische *Isdira*, das selten geschrieben wird, dessen Zeichen sich aber bisweilen ornamental verfremdet als Schmuck auf Gebrauchsgegenständen findet. Elfen tragen meist einen Erst- und einen Zweitnamen, wobei letzterer häufig allen Mitgliedern einer Sippe zu eigen ist. Typische elfische Namen finden Sie auf Seite 313.

**Anmerkung:** Die hier präsentierte Kultur *Auelfische Sippe* entspricht den *Auelfen* der Basisregeln.

**Quelle:** Spielhilfe **Aus Licht und Traum**

---

**Startwerte Auelfische Sippe**
**Generierungskosten:** 4 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** 8
**Automatische Nachteile:** Elfische Weltsicht, Neugier 5, Randgruppe, Weltfremd (Besitz) 6, Weltfremd (Götterverehrung) 6
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Gefahreninstinkt, Tierfreund, Zauberhaar / Animalische Magie, Arroganz, Artefaktgebunden (iama), Vorurteile (gegen Menschen oder Zwerge), Wahrer Name
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit / Goldgier, Rachsucht, Thesisgebunden
**Professionen:** Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber

**Talente** (L = Leittalent, siehe Seite 76)
**Kampf:** Bogen +4 (L), Dolche +2
**Körperlich:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +4 (L), Sich Verstecken +5 (L), Singen +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2
**Gesellschaft:** Betören +3, Gassenwissen –2
**Natur:** Fährtensuchen +3 (L), Fischen/Angeln +3 (L), Orientierung +2, Wildnisleben +5 (L)
**Wissen:** Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechtskunde –2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Isdira (KL –2), eine Fremdsprache [zumeist Garethi] +4
**Handwerk:** Bogenbau oder Boote Fahren +2 (L), Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1 (L), Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Musizieren +3, Schneidern +2

**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 100 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst drei Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) × Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die "+1" in der Formel spiegelt die Tatsache wider, dass jeder Spruch zunächst aktiviert werden muss.

Mögliche Zauber sind: Abvenenum (C), Adlerauge (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus (B), Armatrutz (B), Attributo* (B), Axxeleratus* (C), Balsam* (C), Band und Fessel (C), Bannbaladin* (B), Bärenruhe (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen* (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz (B), Chamaelioni (C), Einfluss bannen (B), Exposami (B), Falkenauge (B), Flim Flam* (A), Fulminictus* (C), Gedankenbilder* (B), Haselbusch (D), Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze (D), Klarum Purum (D), Krötensprung (B), Leib der Erde (D), Motoricus (C), Movimento* (A), Nebelwand (C), Objectovoco (C), Odem (A), Penetrizzel (C), Pestilenz Erspüren (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), Ruhe Körper (B), Sanftmut (B), Seidenzunge (B), Sensibar* (C), Silentium* (B), Solidirid (D), Somnigravis (B), Spurlos (C), Tiergedanken (C), Traumgestalt (D), Unitatio* (B), Verständigung stören (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Weiße Mähn (D), Wellenlauf (D), Windstille (C), Zaubernahrung (C).

Der eingeklammerte Buchstabe hinter dem Spruch nennt seine Steigerungskategorie; besonders für Auelfen empfohlene Sprüche sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Neben den drei Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für Ihren Helden Leitzauber sind, also in Zukunft zu normalen Kosten gesteigert werden können (siehe Seite 76).

**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Auelfen),

Sumpfkundig, Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra; Freundschaftslied
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Regeneration I
**Ausrüstung:** Elfenbogen und Köcher mit 12 Pfeilen, Jagdmesser, Kleidung, ein persönliches Musikinstrument (iama, meist eine Flöte, Handharfe oder Laute), Umhängetasche mit Nahrung, Kräutern etc.
**Anmerkung:** Die Talente, die mit einem L markiert sind, sind so genannte Leittalente (s.u.).

**Mögliche Variante Hoher Norden (+/–0 GP)**
Nördlich und östlich des Nuran Riva gibt es Sippen, die kaum jemals einen Menschen zu sehen bekommen. In ihren Auwäldern und Mooren, an denen Nivesen und Goblins vorbeiziehen, leben sie ähnlich unberührt und abgeschieden wie die Waldelfen in den Salamandersteinen.
**Automatischer Nachteil:** Arroganz 5 statt Neugier 5

**Allgemeine Zauberkenntnisse**
**(also Zauber, die bei Elfen wenigstens mit Verbreitung 4 bekannt sind):**
Abvenenum (C), Adlerauge (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus (B), Armatrutz (B), Attributo (B), Axxeleratus (C), Balsam (C), Band und Fessel (C), Bannbaladin (B), Bärenruhe (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz (B), Chamaelioni (C), Eigenschaften wiederherstellen (C), Einfluss bannen (B), Exposami (B), Falkenauge (B), Flim Flam (A), Fulminictus (C), Gedankenbilder (B), Haselbusch (D), Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze (D), Motoricus (C), Movimento (A), Nebelwand (C), Objectovoco (C), Odem (A), Penetrizzel (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), Ruhe Körper (B), Sanftmut (B), Sensibar (C), Silentium (B), Solidirid (D), Somnigravis (B), Spurlos (C), Tiergedanken (C), Unitatio (B), Verständigung stören (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Windstille (C)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Kälteresistenz / Raumangst , Weltfremd (Besitz und Geld, Adelsherrschaft, städtisches Leben)
**Talente:** Kampf: Speere oder Wurfspeere +2; Körper: Schwimmen –2, Sich Verstecken –1, Skifahren +1; Gesellschaft: kein Betören; Wissen: Magiekunde –2, Pflanzenkunde –1, Tierkunde +1; Handwerk: Boote Fahren +2 (Boote Fahren ist Leittalent anstelle von Heilkunde Wunden.)
**Weitere mögliche Zauber:** Firnlauf, Metamorpho Gletscherform

## Elfische Siedlung

Im jahrhundertelangen Kontakt zwischen Auelfen und Menschen ist es nicht ausgeblieben, dass einige auelfische Sippen sich von ihrer angestammten Lebensweise entfernt und statt dessen in der Nähe der Menschen niedergelassen haben. So gibt es in manchen nordaventurischen Dörfern und sogar in einigen Städten Enklaven, in denen sich Auelfen zusammengefunden haben. Zwar haben sich die Elfen, die in diesen Stadt- oder Siedlungsteilen leben, der menschlichen Kultur ein Stück weit angepasst, aber sie bewahren sich dennoch immer einen funktionierenden Sippenverband, der ihr Leben mehr prägt als die menschliche Umgebung. Daher gelten Elfen, die aus solchen Siedlungen kommen, nicht als Angehörige der jeweiligen menschlichen Kultur, sondern gehören einer ganz eigenen Kultur an: den elfischen Siedlungen. (Nur in sehr seltenen Fällen haben sich Angehörige anderer Elfenvölker als des auelfischen in solche Nähe von Menschen begeben. Sollten Sie einen entsprechenden Wald- oder Firnelfen spielen wollen, dann können Sie ebenfalls auf die hier vorliegende Kultur zurückgreifen.)

**Lebensraum:** Es gibt Elfenviertel in Menschenstädten und elfische Dörfer mitten im dicht besiedelten Kulturland. Aber auch Elfendörfer, die nur hin und wieder Kontakt zu Menschen haben, werden zur Kultur *Elfische Siedlung* gezählt, wenn ihre Bewohner überwiegend von Landwirtschaft und Handwerk leben statt von Wildbeuterei. Die meisten Siedlungselfen sind auelfischer Herkunft, doch im Umkreis der Salamandersteine gibt es auch Waldelfen, die diese Lebensweise angenommen haben. In Olport leben Firnelfen seit Jahrtausenden bei den Menschen, und in Keamonmund an der Mündung des Ceamon hat sich ebenfalls, wenn auch erst vor wenigen Jahren, eine Firnelfensippe niedergelassen.

**Lebensweise:** Zum großen Teil gilt auch für die 'menschennahen' Auelfen das, was schon in der Kultur der *Auelfischen Sippen* gesagt wurde. Bemerkenswert ist allerhöchstens, dass manche dieser Elfen auch menschliche Berufe annehmen: Vor allem Berufe wie Kundschafter und (Kunst-)Handwerker kommen recht häufig vor.

**Weltsicht und Glaube:** siehe *Auelfische Sippe* (bzw. andere passende Elfenkultur). Dieser Gruppe Elfen ist das zwölfgöttliche Denken jedoch nicht ganz so fern wie den meisten anderen Elfen – was aber keineswegs heißt, dass sie diese Götter anbeten würden. Aber sie tolerieren den menschlichen Glauben und kümmern sich ansonsten wenig darum.

**Tracht und Bewaffnung:** 'Städtische' Elfen tragen zumeist die Kleidung, die auch ihre Vettern in der Wildnis bevorzugen. Sie nehmen jedoch auch gerne feinere Stoffe der Menschen, vor allem wenn sie in 'schönen'

### Leittalente, Leitzauber und Leit-Sonderfertigkeiten

Der Nachteil *Elfische Weltsicht* (siehe Seite 262) regelt, dass nur diejenigen Talente in üblicher Schwierigkeit zu steigern sind, zu denen der Elf ein besonders intensives Verhältnis hat: Dies sind namentlich diejenigen Talente, die 'der elfischen Natur entsprechen' (*Athletik, Körperbeherrschung, Malen/Zeichnen, Musizieren, Orientierung, Schleichen, Singen, Sinnenschärfe, Tanzen* und *Wettervorhersage*, dazu alle gewählten *Gaben*). Dazu kommen noch **Leittalente** (jeweils mit **L** markiert) je nach Kultur und Profession, die Sprachen *Isdira* und *Asdharia* sowie die dazugehörigen Schriften. An Zaubern (in elfischer Repräsentation) gelten all jene als **Leitzauber**, die eine Verbreitung von **Elf5** oder höher haben sowie die durch Kultur und Profession aktivierten Zauber; ein Zauber kann nicht 'zweimal (L)' sein. Diese Regelung gilt sowohl bei der Generierung als auch bei späteren Steigerungen im Verlauf des Heldenlebens.
Alle magischen, weltlichen und eventuell karmalen Sonderfertigkeiten, die nicht mit (L) gekennzeichnet sind, werden zu 150 % der üblichen Kosten gesteigert. (L)-Sonderfertigkeiten sind *Ausweichen I/II/III, Elfenlieder, Gefäß der Sterne, Geländekunde (Haupt-Gelände der eigenen Kultur), Große Meditation* (Erlernen wie auch Steigerungen), *Kulturkunde (eigene), Meisterliche Regeneration, Ortskenntnis (Territorium der eigenen Kultur), Regeneration I/II, Repräsentation Elfenmagie, Salasandra, Simultanzaubern, Tierischer Begleiter, Zauberkontrolle, Zauber unterbrechen, Zauber vereinigen*. Dazu kommen alle durch Kultur und Profession erworbenen oder verbilligten Sonderfertigkeiten.

Farben vorliegen. Auch sonst ist es nicht selten, dass die Elfen Kleidungseigenarten der Menschen übernehmen, wenn sie ihnen praktisch und schön erscheinen. Zwar kennen sie das *aleêza* und die *yara*, aber oftmals benutzen sie auch leichte Schwerter oder andere menschliche Waffen.

**Darstellung:** Diese Auelfen sind in Abenteuer, die wenigstens zum Teil in städtischer Umgebung spielen, wesentlich leichter einzubinden, da ihre Verständnislosigkeit gegenüber der menschlichen Lebensart deutlich geringer ist. Spielen Sie einen solchen Elfen wie jemanden, der zwar weiß, dass all dies merkwürdig und *badoc* ist, es aber seufzend zur Kenntnis nimmt und toleriert.

**Startwerte Elfische Siedlung**
**Generierungskosten:** 3 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** 10
**Automatische Nachteile:** Elfische Weltsicht, Neugier 5, Weltfremd 6 (Götter/Religion) oder (Adel/Hierarchien) oder (Geld und Besitz)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Gefahreninstinkt, Tierfreund, Zauberhaar / Animalische Magie, Arroganz, Artefaktgebunden (iama), Vorurteile (gegen Zwerge), Wahrer Name, Weltfremd
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Goldgier, Rachsucht, Thesisgebunden
**Professionen:** Bewahrer, Former, Legendensänger, Zauberweber. Dazu kommen an 'menschlichen' Professionen: Botenreiter, Fischer, Großwildjäger, Hirte, Karawanenführer, Kundschafter, Prospektor (Kräutersammler), Schiffer (Lotse), Schmuggler, Barde, Gaukler, Hofkünstler, Taugenichts, Bauer, Handwerker (Bogenbauer, Edelsteinschleifer, Glasbläser, Goldschmied, Instrumentenbauer, Sattler, Schneider, Schreiner, Steinmetz, Töpfer, Weber), Tierbändiger, Wundarzt. Für die hier nicht aufgeführten magischen Professionen sehen Sie bitte die Anmerkungen auf Seite 174.

**Talente**
**Kampf:** Bogen +3 (L), Dolche +2, Fechtwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Stäbe +2, Raufen +1
**Körperlich:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +2 (L), Sich Verstecken +2, Singen +2, Tanzen +2
**Gesellschaft:** Betören +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +1 (L), Wildnisleben +3 (L)
**Wissen:** Magiekunde +3, Pflanzenkunde +2, Rechtskunde –1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
**Sprachen/Schriften:** Muttersprache Isdira (KL–2), Zweitsprache je nach Wohnort (KL–4; üblicherweise Garethi, aber auch Nujuka, Alaani etc.) (L), Sprachen Kennen [zusätzliche Fremdsprache] +3
**Handwerk:** Holzbearbeitung +2 (L), Lederarbeiten +2, Musizieren +3, Schneidern +2; insgesamt 6 Punkte auf 2 Talente aus der folgenden Liste: Abrichten, Bogenbau, Boote Fahren, Heilkunde Gift, Heilkunde Wunden, Malen/Zeichnen (Diese beiden Handwerkstalente gelten ebenfalls als Leittalent.)
**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 100 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst drei Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) × Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die "+1" in der Formel spiegelt die Tatsache wider, dass jeder Spruch zunächst aktiviert werden muss.
Mögliche **Zauber sind:** Abvenenum (C), Adlerauge (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus (B), Armatrutz (B), Attributo* (B), Axxeleratus* (C), Balsam* (C), Band und Fessel (C), Bannbaladin* (B), Bärenruhe (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen* (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz* (B), Chamaelioni (C), Einfluss bannen (B), Exposami (B), Falkenauge (B), Flim Flam* (A), Fulminictus* (C), Gedankenbilder* (B), Haselbusch (D), Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze (D), Klarum Purum (D), Krötensprung (B), Motoricus (C), Movimento (A), Nebelwand (C), Objectovoco (C), Odem* (A), Penetrizzel (C), Pestilenz erspüren (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), Ruhe Körper (B), Sanftmut (B), Sensibar* (C), Silentium (B), Solidirid (D), Somnigravis (B), Spurlos (C), Tiergedanken (C), Traumgestalt (D), Unitatio* (B), Verständigung stören (C), Visibili* (C), Wasseratem (C), Wellenlauf (D), Windstille (C).

Der eingeklammerte Buchstabe hinter dem Spruch nennt seine Steigerungskategorie; besonders empfohlene Sprüche sind mit einem Sternchen (*) markiert.
Neben den drei Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für Ihren Helden Leitzauber sind, also in Zukunft zu normalen Kosten gesteigert werden können (siehe Seite 76).
**Sonderfertigkeiten:** Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra; Freundschaftslied
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Regeneration I
**Ausrüstung:** Elfenbogen und 12 Pfeile, zwei Satz Kleidung, ein persönliches Musikinstrument (iama, meist eine Flöte, Handharfe oder Laute), Gürtel mit Gürteltaschen

**Mögliche Varianten**
**Südliche Mittellande (Almada, Garetien) (+1 GP):** Kampf: Bogen –1; Natur: Fährtensuchen –1, Fischen/Angeln +1, Wildnisleben –1 (kein Leittalent); Wissen: Pflanzenkunde +1 (Leittalent anstelle von Wildnisleben), Sagen/Legenden +1; Sprachen: Sprachen Kennen [Asdharia] oder Lesen/Schreiben [Isdira] +4; Handwerk: Ackerbau +2



**Großstadt (Lowangen, Punin) (–1 GP):** Weitere mögliche Professionen: Einbrecher (kein Grabräuber), Händler (Krämer), Kurtisane/Gesellschafter, Bader, Edelhandwerker (Apothekarius); Kampf: Bogen –2; Körper: Schwimmen –2; Gesellschaft: Überreden +1; Natur: Fährtensuchen –1, Wildnisleben –2; Wissen: Rechtskunde +2 (also auf +1 anstatt –1); Handwerk: Kochen +1

**Firnelfisch beeinflusste Siedlung (Olport, Keamonmund) (+1 GP):** Professionen: an Menschenprofessionen kein Bauer, Botenreiter, Gaukler, Hirte, Hofkünstler oder Taugenichts; dafür jedoch Seefahrer (Walfänger/Haijäger); Körper: Schwimmen –1, Skifahren +1; Gesellschaft: Betören –2; Natur: Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1

**Waldelfisch beeinflusste Siedlung (Donnerbach, Gerasim, Kvirasim) (+2 GP):** Der automatische Nachteil Neugier 5 entfällt. Professionen: an Menschenprofessionen kein Hirte, Hofkünstler oder Taugenichts; Körper: Klettern +1; Weitere mögliche Zauber: siehe die Auswahlliste der firnelfischen Sippe auf Seite 81

## Steppenelfische Sippe

Die Steppenelfen, die sich selbst 'Kinder des Windes' nennen, leiten ihre Herkunft von dem mythischen Hochelfen Lariel ab, dessen Reiter seinerzeit den Untergang des legendären Elfenkönigreichs von Tie'Shianna überlebten. Sie sind ein nomadisierendes Reitervolk, dessen Existenz den Menschen lange verborgen blieb. Dies hat sich erst nach dem Tempelbau zu Travingen und durch die neue Handelsroute zwischen Norburg und Uhdenberg geändert. Da sich die Elfen durch das plötzliche Auftauchen der Menschen in ihren Gebieten gestört fühlen, kommt es hier regelmäßig zu Reibereien.

**Lebensraum:** die Steppen und Grasländer des nördlichen Aventurien

**Lebensweise:** Eine Steppenelfensippe zählt selten mehr als zwei Dutzend Elfen und eine etwa anderthalbfache bis doppelte Anzahl an Firnponys, und sie bleibt selten länger als einen Mond an einem Ort. Die Elfen wohnen in mit lebendigem Gras bedeckten Zelten, lassen ihre Herde frei weiden und ernähren sich durch die Jagd. Sie sind ein kriegerisches

Volk, das eine Verletzung ihrer Jagd- und Weidegebiete selten duldet. Ihr uralter Feind jedoch sind nicht die Menschen, sondern die Goblins der umgebenden Gebirge und der Grünen Ebene.

Zu ihren Ponys pflegen sie eine enge Beziehung. So erwählt jedes Kind noch vor dem Ende seiner Kindheit einen der kleinen, ausdauernden Schimmel, um ihn an sich zu binden. Damit einher geht auch die Fähigkeit vieler Steppenelfen, einige Zauber auf ihr Reittier auszuweiten. Die Pferde werden mit einem Zaum, aber ohne Sattel, manchmal mit einer Decke geritten. Selten sieht man die Tiere auch angespannt vor Streitwagen oder beim Ziehen der Schleppen, auf denen die Zelte transportiert werden.

**Weltsicht und Glaube:** siehe den Text zur *Auelfischen Sippe* auf Seite 74. Nichts bedeutet den Steppenelfen mehr als die Freiheit des Einzelnen, der Sippe, mit der sie leben, und der Grasländer, die sie für sich beanspruchen.

**Tracht und Bewaffnung:** Verziertes Wildleder und gewebte, bestickte Stoffe aus Pferdehaar sind die Materialien ihrer Kleidung. Wenn sie wissen, dass sie gegen einen Feind ziehen, legen sie eine traditionelle Rüstung aus festem Leder an. Sie bevorzugen bei der Jagd und im Kampf die *yara* (den Elfenbogen) oder Speere in unterschiedlicher Form, während ihre Kämpfer im Nahkampf auch das *larza* (Wolfsmesser, ein Form des Jagdrapiers) meisterlich zu führen wissen.

**Darstellung:** Steppenelf sind stolz und verfügen dennoch über diese unglaubliche Geduld, die allen Elfen zu eigen scheint. Ihre Gelassenheit im Umgang mit Menschen, insbesondere wenn sie sie auffordern, das Gebiet der Elfen zu verlassen, wirkt arrogant, ihre entschlossen kriegerische Art bei einer Weigerung letztlich grausam. Sanftmütig und herzlich sind sie hingegen im Umgang mit der Sippe und ihrem Tier. Ein Mensch wird den Steppenelfen gegenüber immer zunächst das Gefühl haben, dass er für sie nicht zählt und ihnen vielmehr gleichgültig ist, solange er sie in Ruhe lässt. Und oft genug ist dieser Eindruck auch zutreffend.

**Startwerte Steppenelfische Sippe**
**Generierungskosten:** 4 GP
**Modifikationen:** –
**SO-Maximum:** 7
**Automatische Nachteile:** Arroganz 5, Elfische Weltsicht, Raumangst 10, Weltfremd (Götter/Religion) 6, Weltfremd (Adel/Hierarchien) 6, Weltfremd 6 (Geld und Besitz)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Herausragender Gesichtssinn, Tierfreund, Zauberhaar / Animalische Magie, Arroganz, Artefaktgebunden (iama), Vorurteile (Menschen, Zwerge, Goblins), Wahrer Name, Weltfremd
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit / Goldgier, Platzangst, Rachsucht, Thesisgebunden
**Professionen:** Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber

**Talente**
**Kampf:** Bogen +4 (L), Dolche +2, Speere +2
**Körperlich:** Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +5 (L), Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2 (L), Sich Verstecken +2 (L), Singen +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2
**Gesellschaft:** Gassenwissen –2
**Natur:** Fährtensuchen +2 (L), Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5 (L)
**Wissen:** Magiekunde +2, Pflanzenkunde +4, Rechtskunde –2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +4 (L)
**Sprachen/Schriften:** Muttersprache Isdira (KL–2), Sprachen Kennen [Alaani oder Garethi oder Nujuka] +4
**Handwerk:** Abrichten +2 (L), Bogenbau +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +3, Musizieren +2, Schneidern +2
**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 100 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst drei Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) x Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die "+1" in der Formel spiegelt die Tatsache wider, dass jeder Spruch zunächst aktiviert werden muss.

Mögliche Zauber sind: Abvenenum (C), Adlerauge* (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus (B), Armatrutz (B), Attributo (B), Axxeleratus* (C), Balsam* (C), Band und Fessel (C), Bannbaladin (B), Bärenruhe (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz (B), Chamaelioni (C), Einfluss bannen (B), Exposami (B), Falkenauge* (B), Flim Flam (A), Fulminictus* (C), Gedankenbilder* (B), Haselbusch (D), Hellsicht trüben (C), Herr über das Tierreich (D), Hilfreiche Tatze (D), Katzenaugen (C), Krötensprung (B), Leib der Erde (D), Leib des Windes (E), Motoricus (C), Movimento* (A), Nebelwand* (C), Objectovoco (C), Odem (A), Penetrizzel (C), Pestilenz erspüren (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), Ruhe Körper (B), Sanftmut (B), Seidenzunge (B), Sensibar (C), Silentium (B), Solidirid (D), Somnigravis (B), Spurlos* (C), Tiergedanken* (C), Traumgestalt (D), Unitatio* (B), Verständigung stören (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Weiße Mähn* (D), Wellenlauf (D), Windstille (C), Zaubernahrung (C).

Der eingeklammerte Buchstabe hinter dem Spruch nennt seine Steigerungskategorie; besonders für Steppenelfen empfohlene Sprüche sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Neben den drei Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für Ihren Helden Leitzauber sind, also in Zukunft zu normalen Kosten gesteigert werden können (siehe Seite 76).

**Sonderfertigkeiten:** Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra, Steppenkundig, Tierischer Begleiter; Freundschaftslied
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Berittener Schütze, Regeneration I
**Ausrüstung:** Elfenpony, Elfenbogen und Hüftköcher mit 12 Pfeilen, Jagdmesser, Kleidung, ein persönliches Musikinstrument (iama, meist eine Flöte oder Handharfe), Umhängetasche mit Nahrung und einfachen Heilkräutern
**Besonderer Besitz:** ein geschultes (Firn-) Pony

## Waldelfische Sippe

Die Waldelfen verstehen sich als jenes Elfenvolk, das sich die Lebensweise ihrer Vorfahren am reinsten bewahrt hat. Damit meinen sie nicht etwa die längst untergegangenen Kulturen der Hochelfen (von denen sie im Gegensatz zu den anderen Elfen gar nicht abstammen); sie beziehen sich vielmehr auf noch viel frühere Zeiten: damals, als ihre Vorfahren 'aus dem Licht traten', um in den urwüchsigen, dichten Wäldern Aventuriens zu leben. Niemals haben sie gemeinsam mit anderen Elfen in den großen Elfenstädten gewohnt, sie sind immer in den tiefen Wäldern der Salamandersteine geblieben. So haben sie auch den Untergang dieser Städte nicht selbst miterlebt, und es mag nicht verwundern, dass sie sich ihren Ursprüngen näher fühlen, als sie das den anderen Elfen zugestehen.

**Lebensraum:** die Salamandersteine und die angrenzenden Waldgebiete

**Lebensweise:** Waldelfen leben in Sippenverbänden, deren Größe selten einmal drei Dutzend Köpfe erreicht. Die Waldelfen, die man in Städten mit menschlicher Bevölkerung antrifft, zählen für ihr Volk nicht mehr zu ihnen. Sie haben sich losgelöst von dem waldelfischen Leben und sich dem *badoc* ergeben.

Ebenso wie bei den anderen Elfenkulturen herrscht Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern und es gibt es keine mensch-

liche Aufgabenteilung. Sie leben so, dass sie in die Gesamtheit ihrer Umgebung passen: Sie nehmen sich, was sie brauchen, stören dabei aber nicht das Gleichgewicht. Hierbei versteht sich der Elf durchaus als Raubtier, denn das Töten von Tieren stört das Gleichgewicht nicht, so lange gewährleistet ist, dass dadurch die Gesamtpopulation nicht gefährdet ist.

Waldelfische Behausungen finden sich in zu Wohnungen geformten Baumkronen der tiefen Wälder. Selten hat ein Mensch sie gesehen, denn üblicherweise sind es nur die Wanderer der Waldelfen, die sich von einem Menschen entdecken lassen.

**Weltsicht und Glaube:** siehe *Auelfische Sippe*, Seite 74.

**Tracht und Bewaffnung:** Ihre Kleidung besteht aus meist kunstvoll verziertem Wildleder. Im Winter oder auf größeren Reisen tragen die Waldelfen einen weiten Überwurf aus Leder, Fell oder Pelz, der je nach Sippe oder persönlichem Geschmack mit ledernen Fransen, Bausch oder Federn verziert ist. Nur in Notzeiten wird eine traditionelle Rüstung aus festem Leder oder gewachsener Rinde getragen (Werte wie Krötenhaut). Sie bevorzugen schlanke Fechtwaffen, insbesondere das *larza* (Wolfsmesser, eine Rapierart) sowie die *yara* (den Elfenbogen) oder den Jagdspieß als Jagdwaffe. Zudem führen sie immer ein kurzes Jagdmesser mit sich.

**Darstellung:** Ein Waldelf weiß, dass es Menschen gibt, vielleicht ist er ihnen sogar bereits einmal begegnet. Und er weiß, dass sie vieles an sich haben, dass für einen Elfen *badoc* sein muss, ihn dem elfischen Sein entfremdet. Daher meidet er Menschen in aller Regel. Lässt sich eine Begegnung nicht vermeiden, so versucht er, sie möglichst kurz zu halten und sich nicht mit ihnen zu streiten.

Völlig ignorieren kann man Menschen nicht, dafür sind es einfach zu viele. Fern seiner Sippe und seiner Heimat wird der Waldelf immer mit Heimweh zu kämpfen haben. Denn nur dort kann er das Leben führen, das ihm entspricht: mit dem Wald und seiner Sippe, in Frieden und Freiheit.

**Startwerte Waldelfische Sippe**
**Generierungskosten:** 6 GP
**Modifikationen:** keine
**SO-Maximum:** 8
**Automatische Nachteile:** Arroganz 5, Elfische Weltsicht, Raumangst 6 (bezieht sich nicht auf die typischen halboffenen, waldelfischen Baumhütten), Weltfremd (Götter/Religion) 6, Weltfremd (Adel/Hierarchien) 6, Weltfremd 6 (Geld und Besitz)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Gefahreninstinkt, Wesen der Nacht, Zauberhaar / Albino, Animalische Magie, Körpergebundene Kraft, Lichtscheu, Wahrer Name
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit / Goldgier, Jähzorn, Rachsucht, Thesisgebunden
**Professionen:** Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber

**Talente**
**Kampf:** Bogen oder Wurfspeer +3 (L), Dolche +2, Speere +2
**Körperlich:** Klettern +5 (L), Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3 (L), Singen +2, Sinnenschärfe +1, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +3
**Gesellschaft:** Gassenwissen –2
**Natur:** Fährtensuchen +3 (L), Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +5 (L)
**Wissen:** Magiekunde +2, Pflanzenkunde +5 (L), Rechtskunde –2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +5 (L)
**Sprachen/Schriften:** Muttersprache Isdira (KL–2), Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +2
**Handwerk:** Bogenbau +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +5 (L), Lederarbeiten +5, Musizieren +5, Schneidern +3
**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 100 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst drei Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) x Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die "+1" in der Formel spiegelt die Tatsache wider, dass jeder Spruch zunächst aktiviert werden muss.

Mögliche Zauber sind: Abvenenum (C), Adlerauge (B), Adlerschwinge* (D), Aeolitus (B), Armatrutz (B), Attributo (B), Axxeleratus (C), Balsam* (C), Band und Fessel (C), Bannbaladin* (B), Bärenruhe (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz* (B), Chamaelioni* (C), Einfluss bannen (B), Exposami* (B), Falkenauge (B), Flim Flam* (A), Fulminictus (C), Gedankenbilder* (B), Haselbusch (D), Hellsicht trüben (C), Herr über das Tierreich (D), Hilfreiche Tatze (D), Katzenaugen (C), Krötensprung (B), Leib der Erde (D), Memorabia (E), Motoricus (C), Movimento (A), Nebelwand (C), Objectovoco (C), Odem (A), Penetrizzel (C), Pestilenz erspüren (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), Ruhe Körper (B), Sanftmut (B), Seidenzunge (B), Sensibar (C), Silentium (B), Solidirid (D), Somnigravis (B), Spurlos (C), Tiergedanken (C), Traumgestalt (D), Unitatio* (B), Verständigung stören (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Weiße Mähn (D), Wellenlauf (D), Windstille (C) Wipfellauf (D).

Der eingeklammerte Buchstabe hinter dem Spruch nennt seine Steigerungskategorie; besonders für Waldelfen empfohlene Sprüche sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Neben den drei Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für Ihren Helden Leitzauber sind, also in Zukunft zu normalen Kosten gesteigert werden können (siehe Seite 76).

**Sonderfertigkeiten:** Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra, Waldkundig; Freundschaftslied
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Regeneration I
**Ausrüstung:** eine passende Jagdwaffe (bei Bogen: mit 12 Pfeilen), Jagdmesser, Kleidung, ein persönliches Musikinstrument (iama, meist eine Flöte), Taschen mit Nahrung, Kräutern, Ersatzsehne für den Bogen etc.

# Firnelfische Sippe

Auch wenn das sogar bei den Firnelfen selbst nur noch als verschwommener Mythos bekannt ist, so sind die Firnelfen doch die Nachfahren jener Elfen, die vor mehreren Jahrtausenden vor Pardona aus dem 'Himmelsturm' fliehen konnten. Seit dieser Zeit gilt diese Pardona, von den Elfen *bhardona* ('Begehrensauslöserin') genannt, allen Firnelfen als die Personifizierung des Bösen. Dies und die Lebensfeindlichkeit ihrer Heimat bestimmt das Sein eines jeden Firnelfen.

**Lebensraum:** Firnelfensippen gibt es im Binnenland, zum Beispiel den Tälern der Grimmfrostöde, ebenso wie an den Küsten des nördlichen Meeres und auf vorgelagerten Inseln. Manche haben die Jagd an Land ganz aufgegeben und leben nur von Fisch, Seevögeln und anderen Meerestieren, denen sie im Winter weit hinaus auf Pack- und Treibeis folgen.

**Lebensweise:** Die meisten Firnelfen leben in kleineren Sippen verstreut in den Eislanden. Früher war die typische Behausung der stolz aufragende Eispalast. Jetzt, nachdem ihre Heimat nicht nur im Norden an feindliches Gebiet grenzt, sondern auch im Süden durch Glorania bedroht wird, sind etliche Paläste zerstört und verwaist, haben sich gerade um Brecheisbucht und in der Grimmfrostöde sowie in den Eiszinnen viele der Sippen in besser zu verbergende Eis- und Felsenhöhlen zurückgezogen oder sind weiter nach Nordwesten ausgewichen. Die Jagd wurde schwieriger, die wenigen Pflanzen durch die noch strengeren Winter seltener, der Feind zahlreicher. Doch die Firnelfen bieten diesen Gefahren unerschütterlich die Stirn. Sie führen seit Jahrtausenden Krieg und sie werden auch diesmal überleben. Denn ihre Heimat


Nivese
Gjalskerländerin
Norbardin
Trollzacker
© · ARJAS · 01

und ihre Familie ist ihnen das Wertvollste und ihr Überlebenswille ist sprichwörtlich.

**Weltsicht und Glaube:** siehe *Auelfische Sippe*, Seite 74. Nurti und Zerzal, Leben und Tod, sind im ewigen Eis ebenso allgegenwärtig wie in den wuchernden Elfenwäldern. Und kein Elfenvolk ist mit Zerzal derart vertraut wie das der Firnelfen. Da in ihrer Geschichte die Verehrung alter Elfengötter beinahe zum Untergang ihres Volkes geführt hätte, stehen sie jeglicher Anbetung höherer Wesen misstrauisch bis offen feindselig gegenüber. Sie glauben an sich selbst und an die Stärke ihrer Sippe und ihres Volkes. Von einem Gott abhängig ist allein der Lebensuntüchtige.

**Tracht und Bewaffnung:** Firnelfen kleiden sich in meisterhaft bearbeitete und verzierte Pelze, im Sommer kurzgeschoren und im Winter mehrlagig und zottig. Eine zusätzliche Rüstung zu tragen empfindet der Elf hierbei als widersinnig. Als Waffen bevorzugen sie Wurfspeere (selten einmal den *yara*), das *mamra* (Robbentöter, eine Säbelart) sowie ein Jagdmesser, wobei der Elfenbogen, manchmal aber auch andere Waffen, aus dem Kristall der Eisigel hergestellt sein können. Zudem trägt jeder Firnelf ein schwarzes Amulett bei sich, das ihm (durch rechtzeitiges Wegwerfen) gegen die Kreaturen Pardonas helfen soll.

**Darstellung:** Firnelfen kennen in aller Regel keine Gastfreundschaft Menschen gegenüber, denn sie können sie sich nicht leisten. Somit erwarten sie auch keine Gastfreundschaft von anderen, behandeln Fremde kühl und abwartend. In ihrer Heimat sind sie erbarmungslose Jäger und Krieger und gleichzeitig warmherzige Verwandte und Freunde, in der Fremde werden sie vom Heimweh nach der Sippe und der Sehnsucht nach den eisigen Weiten ihrer Heimat verzehrt. Ihre Freundschaft zu gewinnen ist schwer – wenn man allerdings einen Firnelfen Freund nennen kann, dann für ein ganzes Leben.

**Sprache:** siehe *Auelfische Sippe*

**Quelle:** Spielhilfe **Aus Licht und Traum**

---

**Startwert Firnelfische Sippe**
**Generierungskosten:** 6 GP

**Modifikationen:** +2 AuP
**SO-Maximum:** 7
**Automatische Nachteile:** Arroganz 5, Elfische Weltsicht, Weltfremd (Götter/Religion) 6, Weltfremd (Adel/Hierarchien) 6, Weltfremd 6 (Geld und Besitz)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Zauberhaar / Animalische Magie, Artefaktgebunden (iama), Ausdauernd, Wahrer Name, Vorurteile (Menschen, Zwerge)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit / Dunkelangst, Goldgier, Platzangst, Rachsucht, Raumangst, Thesisgebunden
**Professionen:** Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber

### Talente

**Kampf:** Bogen oder Wurfspeere +4 (L), Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere +3
**Körperlich:** Athletik +2, Klettern +3 (L), Körperbeherrschung +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3 (L), Sich Verstecken +3 (L), Singen +1, Sinnenschärfe +2, Skifahren +1
**Gesellschaft:** Gassenwissen –2
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fischen/Angeln +2 (L), Orientierung +3, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +5 (L)
**Wissen:** Magiekunde +3, Rechtskunde –2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +2
**Sprachen/Schriften:** Muttersprache Isdira (KL–2), Sprachen Kennen [Alaani oder Asdharia oder Nujuka oder Thorwalsch] +4
**Handwerk:** Boote Fahren +3, Feuersteinbearbeitung oder Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung (Bein) +3, Lederarbeiten +4, Musizieren +2, Schneidern +3 (zwei der Handwerkstalente nach Wahl als (L)-Talente)
**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 100 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst drei Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) × Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die "+1" in der Formel spiegelt die Tatsache wider, dass jeder Spruch zunächst aktiviert werden muss.

Mögliche Zauber sind: Abvenenum (C), Adlerauge* (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus* (B), Armatrutz (B), Attributo (B), Axxeleratus (C), Balsam* (C), Band und Fessel (C), Bannbaladin (B), Bärenruhe* (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz (B), Chamaelioni (C), Einfluss bannen (B), Eiseskälte (C), Exposami* (B), Falkenauge (B), Firnlauf* (D), Flim Flam* (A), Fulminictus* (C), Gedankenbilder* (B), Haselbusch (D), Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze (D), Klarum Purum (D), Leib des Eises (E), Leib des Windes (E), Metamorpho* (C), Motoricus (C), Movimento* (A), Nebelwand (C), Objectovoco (C), Odem (A), Penetrizzel (C), Pestilenz erspüren (C), Pfeil des Eises (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), Ruhe Körper* (B), Sanftmut (B), Sensibar (C), Silentium (B), Solidirid* (D), Somnigravis (B), Spurlos* (C), Tiergedanken (C), Traumgestalt (D), Unitatio* (B), Verständigung stören (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Windstille (C), Zaubernahrung (C).

Der eingeklammerte Buchstabe hinter dem Spruch nennt seine Steigerungskategorie; besonders für Firnelfen empfohlene Sprüche sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Neben den drei Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für Ihren Helden Leitzauber sind, also in Zukunft zu normalen Kosten gesteigert werden können (siehe Seite 76).

**Sonderfertigkeiten:** Eiskundig, Große Meditation, Repräsentation (Elfen), Salasandra; Freundschaftslied
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Konzentrationsstärke, Regeneration I
**Ausrüstung:** Elfenbogen mit 12 Pfeilen im Hüftköcher *oder* 3 Wurfspeere, passende Nahkampfwaffe (Robbentöter oder Jagdspieß), Jagdmesser, Kleidung, kleiner Rucksack mit Nahrung, Schnüren, Ersatz-Pfeilspitzen etc., ein persönliches Musikinstrument (iama, meist eine Beinflöte), schwarzes Amulett

### Mögliche Variante

**Küste und Inseln (+/–0 GP):** Körper: Klettern –1; Natur: Fährtensuchen –2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1; Sonderfertigkeiten: Als Geländekunde kann statt Eis auch Meer gewählt werden.

## Ambosszwerge

Rauf- und sauflustig, brummelig, die Haut mit Kohlenstaub geschwärzt, mit einem Kettenhemd angetan und die doppelblättrige Axt geschultert – der Ambosszwerg ist ein Zwerg, wie er im Buche steht. Ambosszwerge haben wie kein zweites Zwergenvolk die Klischees der Menschen und Elfen geprägt, was kein Wunder ist, denn schließlich gehen sie weit häufiger auf Abenteuerfahrt als andere Angroschim.

**Lebensraum:** Ambosszwerge findet man im Bergkönigreich Waldwacht im Ambossgebirge. Einige Sippen, die die Kultur der Ambosszwerge beibehalten haben, gibt es im Finsterkamm, in den Thaschbergen, den Drachensteinen, an den Osthängen des Raschtulswalls und in den Khunchomer Bergen.

**Lebensweise:** Ambosszwerge sind rauf- und sauflustig, reiben ihren Körper mit einer Paste aus Fett und Kohlenstaub ein, was ihnen einen schmutzigen Gesamteindruck verleiht, und werden damit in allen Punkten dem klischeehaften Zwergenbild der Menschen und Elfen gerecht. Die unterirdischen Siedlungen gleichen möblierten Bergwerken und sind oft nur vom Schmiedefeuer erleuchtet.

'Bei Zwergens zu Hause' wird erst geschmiedet, dann gesoffen und von den Taten der Altvorderen erzählt, dann geschmiedet,

und dann – nun, Sie ahnen es schon ... Zwischendurch zieht man 'auf einen guten Kampf' in die Welt hinaus, ruhig für einige Jahrzehnte, denn Lebenszeit hat man ja genug. Richtig heimisch fühlt man sich aber nur im Stollen der Familie, auch wenn der aus menschlicher Sicht nicht sonderlich behaglich ist, was aber selbstverständlich nur an dem 'merkwürdigen Geschmack der Menschen' liegt.

Zugegeben, das ist jetzt ein sehr menschliches Klischee zum zwergischen Verhalten – aber gerade für die Ambosszwerge liegt es gar nicht so weit von der Wahrheit entfernt.

**Weltsicht und Glaube:** Die Ambosszwerge verehren ihren Schöpfergott Angrosch, von dem einige Sippen glauben, dass Rondra ihm als Gemahlin zur Seite gestellt ist. Wem von beiden ein Ambosszwerg mehr huldigt, hängt davon ab, ob er mehr oder minder kriegerisch veranlagt ist. Das generelle Feindbild ist 'der Drache', womit nicht nur konkrete, geschuppte Feuerspucker gemeint sind, sondern auch Schwarzmagie und Wirken des Namenlosen Gottes. Schmieden ist für die Ambosszwerge nicht nur Handwerk, sondern Lebensinhalt und Gottesdienst in einem.



Zum Menschenbild: Auch wenn die Menschen sehr empfindlich sind, gibt es unter ihnen einige, mit denen man sich sogar anfreunden kann. Nur schade, dass sie gerade, wenn man sich an sie gewöhnt hat, dahinsterben wie die Fliegen.

**Sitten und Bräuche:** Die Zwerge des Amboss waren schon immer auf Unabhängigkeit und Selbständigkeit bedacht, auch gegenüber den anderen Zwergenvölkern. Ihr Bergkönig Arombolosch gilt als einer der weisesten und fähigsten aller lebenden Zwerge. Ambosszwerge sind nicht nur für ihre Waffenschmiedekunst berühmt (und das sogar bei anderen Zwergen), sie stellten auch schon immer die besten Kämpfer der Zwergenheit. Seit Urzeiten treten sie schon mutig gegen jeden Feind an und schrecken dabei nicht einmal vor Drachen zurück. Dies alles macht sie noch stolzer und selbstbewusster, als es Zwerge ohnehin schon sind.

Tagsüber isst man so viel, dass man bei Kräften bleibt, abends frönt man gemeinsam mit der ganzen Sippe der Völlerei. Und das 'gesellige Beisammensein', das dann folgt, kann man bei allem Wohlwollen nur noch als planmäßiges Besäufnis bezeichnen.

**Tracht und Bewaffnung:** Das Kettenhemd, das über Generationen weitervererbt wurde, ist die typische Tracht der Ambosszwerge. Sie tragen es voller Stolz und legen es oft nicht einmal zum Schlafen ab. Darüber trägt man einen Umhang aus Tuch oder Fell. Typische Waffen sind der *Zwergenschlägel* (ein Kriegshammer) oder der *Felsspalter* (eine Doppelblattaxt), die zweihändig zu führen sind. Daneben sieht man häufig noch Kurzschwerter oder Schwere Dolche, den sogenannten *Drachenzahn*. Als Fernwaffen sind Armbrüste beliebt; die (Amboss-)Zwerge gelten als Meister ihrer Herstellung und Verbesserung.

**Darstellung:** Ein Zwerg ist kein Mensch, das müssen Sie sich stets vor Augen führen. Er mag ein fürchterlicher Kämpfer sein, aber er ist dennoch mehr als ein kleinwüchsiger Krieger. Betonen Sie das Fremdartige: Zwerge mögen die Sonne nicht sonderlich, sie haben für bunte Blumen oder den Gesang der Vögel herzlich wenig übrig, ihre liebste Musik ist der Klang des Schmiedehammers. Ein Zwerg ist stur wie der Fels, in dem er lebt, und wird damit die Heldengruppe ein ums andere Mal zur Weißglut treiben. Und wenn die Menschen dann schäumen und zetern vor Wut und sich in immer heftigeren Ermahnungen ergehen, stört ihn das nicht: Ein Zwerg hat Geduld, viel Geduld, und kann einfach warten, bis sie sich wieder beruhigt haben. Auch wenn Sie selbst ein kompromissbereiter Mensch sind, gestatten Sie es Ihrem Zwerg ruhig hin und wieder, sich derart felsenfest stur zu stellen ("So wird es gemacht, so hat es das Väterchen gemacht und das Großväterchen auch!"), dass Sie die Spielrunde an den Rand der Verzweiflung bringen. Denken Sie sich ein paar herzhafte Flüche aus, die Sie während dieses Marsches fortwährend zwischen zusammengebissenen Zähnen hervormurmeln können. Lassen Sie Ihren Zwerg andererseits über dem Anblick einer Erzader oder eines perfekt behauenen Marmorstandbildes für Minuten seine Umgebung vergessen, während seine Kampfgefährten unruhig werden und weiterziehen wollen. Bedenken Sie, dass der Ausruf "Das ist Zwergenwerk!" das äußerste Lob darstellt, zu dem ein Zwerg fähig ist.

**Sprache:** Die Sprache, die allen Zwergenvölkern gemein ist, ist das dunkle, brummelnde *Rogolan*, das sich seit Jahrtausenden kaum verändert hat. Zwergennamen werden aus dem Vornamen und dem Abstammungsnamen ('Sohn des' oder 'Tochter der') gebildet, wobei gerne ein Vorname gewählt wird, der denselben Anfangsbuchstaben hat wie der Abstammungsname ('Murax Sohn des Murgrim'); typische Namen für Zwerge finden Sie auf den Seiten 313ff.

**Quelle:** Spielhilfe **Angroschs Kinder**

---

**Startwerte Ambosszwerge**
**Generierungskosten:** 0 GP
**Modifikationen:** keine
**Automatische Nachteile:** Platzangst 6, Meeresangst 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Begabung (Grobschmied), Begabung (Kampftalente), Besonderer Besitz, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Veteran, Zäher Hund / Arroganz, Einbildungen, Geiz, Prinzipientreue, Schulden, Übler Geruch, Verpflichtungen, Vorurteile (Elfen, Echsenartige)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Soziale Anpassungsfähigkeit / Dunkelangst, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Raumangst, Speisegebote, Unstet
**Kriegerische Professionen:** Gardist, Krieger (nur Xorlosch), Soldat, Söldner
**Reisende Professionen:** Fuhrmann, Großwildjäger, Hirte, Prospektor, Schmuggler
Gesellschaftliche Professionen: Barde (Erzähler), Einbrecher (Grabräuber), Händler
**Handwerkliche Professionen:** Arbeiter, Bauer (Freibauer, Viehzüchter), Bergmann, Edelhandwerker (außer Drucker und Schiffbauer), Gelehrter (Historiker), Handwerker, Wirt, Wundarzt
**Magische Professionen:** Geode, Magier (selten, beschränkte Auswahl), Alchimist (zwergischer)
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (Angrosch – selten auch menschlicher Ingerimm-Kult –, Kor, Rondra)

**Talente**
**Kampf:** Armbrust +3, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +2, Zweihand-Hiebwaffen +1
**Körper:** Athletik +1, Klettern +1, Zechen +3
**Gesellschaft:** Gassenwissen –2
**Natur:** Wettervorhersage –2
**Wissen:** Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Rogolan (KL –2), Zweitsprache Garethi (oder – seltener – Tulamidya) (KL –4)
**Handwerk:** Bergbau +2, Grobschmied +3
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Ambosszwerge), Höhlenkundig, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd)

## Erzzwerge

Selten begegnet man einem Erzzwerg außerhalb der Höhlenstädte, obwohl sein Volk das größte unter den Zwergen darstellt. Erzzwerge sind konservativ und eher still, laute Feiern schätzen sie nicht und haltlose Besäufnisse sind ihnen verhasst. Stattdessen folgen sie einem weitgehend ritualisierten Leben, in dem alles seinen Platz und seine Zeit hat.

**Lebensraum:** Unter den Koschbergen, dem Eisenwald und den Ingrakuppen findet man die Höhlenstädte der Erzzwerge, aber auch in Fasar sind einige von ihnen beheimatet.

**Lebensweise:** Die Erzzwerge leben weitgehend abgeschieden vom beunruhigenden Auf und Ab der Sonne und dem hektischen Wechsel der Jahreszeiten. Ihr Traditionsbewusstsein ist selbst unter den Zwergenvölkern sprichwörtlich. Sie haben geniale Baumeister hervorgebracht, die Große Halle von Xorlosch etwa ist das größte freitragende Höhlengewölbe Aventuriens.

**Weltsicht und Glaube:** Angrosch ist der eine und einzige Gott, alle anderen sind bestenfalls Handlanger. Als zweite Entität kennen die Erzzwerge einen goldenen Drachen namens Pyrdacor, der Inbegriff von Hass und Habgier ist. Der Welt über den Bergen messen sie wenig Bedeutung bei.

**Sitten und Bräuche:** In der erzzwergischen Gesellschaft spielen Bruderschaften eine große Rolle, die schon beinahe als Orden angesehen werden können. Erzzwerge haben außerdem eine Vorliebe für die Rechenkunst, wobei man sich nicht nur mit der praktischen Anwendung befasst, sondern insbesondere mit der Zahlenmystik als Mittel zur Erklärung des Weltenlaufs.

**Tracht und Bewaffnung:** Die übliche Tracht ist eine dunkles, langes Lodengewand, zu festlichen Anlässen trägt man gold- oder silberdurchwirkten Brokat. Wie auch bei den Ambosszwergen werden Äxte und Hämmer als Waffen bevorzugt.

**Darstellung:** Es gibt nur wenig, das einen Erzzwerg auf Abenteuerfahrt locken könnte. Abenteuerlust ist ihm eher fremd, möglicherweise wird er aber von seiner Bruderschaft auf eine Mission geschickt und zieht dann kopfschüttelnd durch die schnelllebige Welt der Menschen.

Und noch eines sei erwähnt: Selbst wenn es auf den ersten Blick nicht so scheint, haben auch Erzzwerge einen Sinn für Humor. Doch während sein Vetter aus dem Amboss schenkelklopfend dem Gegenüber das Bier ins Gesicht prustet, pflegt der Erzzwerg den leisen und im wahrsten Sinne des Wortes trockenen Witz.

**Sprache:** siehe Ambosszwerge

**Quelle:** Spielhilfe **Angroschs Kinder**

---

**Startwerte Erzzwerge**

**Generierungskosten:** 1 GP

**Modifikationen:** KL +1, IN –1, MR +1

**SO-Maximum:** keines

**Automatische Nachteile:** Höhenangst 5, Platzangst 5, Meeresangst 5

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Begabung (verschiedene Wissens- oder Handwerkstalente), Gutes Gedächtnis, Veteran / Arroganz, Meeresangst, Prinzipientreue, Verpflichtungen, Vorurteile

**Ungeeignete Vor-/Nachteile:** Adliges Erbe, Soziale Anpassungsfähigkeit / Dunkelangst, Nachtblind, Neugier, Raumangst, Unstet

**Kriegerische Professionen:** Gardist, Krieger (nur Xorlosch), Soldat, Söldner

**Reisende Professionen:** Hirte, Fernhändler, Prospektor

**Gesellschaftliche Professionen:** Barde (Erzähler), Einbrecher (Grabräuber), Händler, Privatlehrer

**Handwerkliche Professionen:** Bauer (Freibauer, Viehzüchter), Bergmann, Edelhandwerker (außer Drucker und Schiffbauer), Gelehrter (außer Mawdli, Meereskundiger, Sternkundiger), Handwerker, Schreiber, Tagelöhner, Wirt, Wundarzt

**Magische Professionen:** Geode, Alchimist (zwergischer)

**Priesterliche Profession:** Geweihter (Angrosch)

**Talente**

**Kampf:** Armbrust +1, Dolche +1, Hiebwaffen +1, Zweihand-Hiebwaffen +1

**Körper:** Athletik +1, Klettern +1, Selbstbeherrschung +2, Singen +1

**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +2

**Natur:** Fährtensuchen –1, Wettervorhersage –2, Wildnisleben –1

**Wissen:** Hüttenkunde oder Rechtskunde oder Tierkunde +2, Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +2, Mechanik +1, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2

**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Rogolan (KL–2), Zweitsprache Garethi oder Tulamidya (je KL–4), Lesen/Schreiben [Rogolan] +8

**Handwerk:** Bergbau +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Grobschmied oder Kristallzucht oder Steinmetz +3

**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Erzzwerge), Höhlenkundig

## Hügelzwerge

Sie sind weder die größten Handwerker noch die besten Baumeister unter den Zwergen, aber sie haben dennoch einiges erfunden, was die Welt schöner macht, nicht zuletzt die Angbarer Pfefferfischpfanne und das Ferdoker Bier.

**Lebensraum:** Hügelzwerge leben im östlichen Vorland der Koschberge und rund um den Angbarer See.

**Lebensweise:** Damit kein falscher Eindruck entsteht: Schmieden liegt allen Zwergen im Blut, und auch die Hügelzwerge sind in der Schmiedekunst bewandert. Doch ihren Lebenszweck sehen sie mehr in den leiblichen Genüssen. Sie häufen keine Schätze an, sondern geben ihr Gold gerne für Gewürze aus, für gute Weine oder Mobiliar, mit dem sie ihre kreisrunden Erdhütten noch behaglicher ausstaffieren können.

**Weltsicht und Glaube:** Der hügelzwergische Angrosch-Kult wird weit weniger verbissen betrieben als der der anderen Zwergenvölker und ähnelt sehr der menschlichen Verehrung des Schmiede- und Handwerksgottes. Dass es in der Vorzeit einmal goldene Drachen gab, schert die meisten Hügelzwerge herzlich wenig, und darum wird die Vormachtstellung der Xorloscher Erzzwerge in Glaubensfragen heftig angezweifelt.

**Sitten und Bräuche:** Einzigartig unter allen Zwergenvölkern ist, dass die Hügelzwerge Wein anbauen, der nicht einmal schlecht ist, aber sehr selten und daher wenig bekannt. Ansonsten sind sie für ihre Gemütlichkeit bekannt.

**Tracht und Bewaffnung:** Hügelzwerge tragen gern weite Gewänder und legen auch zu offiziellen Anlässen Wert auf Bequemlichkeit. Sie lieben die Abwechslung und verfügen in der Regel über reich gefüllte Kleidertruhen. Wenn Hügelzwerge einem Kampf nicht ausweichen können, benutzen sie Äxte oder Kurzschwerter. Da sie aber wissen, dass Nichtzwerge sie kaum von ihren wehrhaften Vettern unterscheiden können, führen sie auf Reisen oft zu Abschreckungszwecken eine ebenso imposante wie wirkungslose Doppelaxt mit Schneiden aus Kupferblech mit sich.

**Darstellung:** Genussfreudig und harmoniebedürftig, so sollten Sie den Hügelzwerg spielen. Auch unterwegs strebt er nach Behaglichkeit, er wird stets in Einzel- oder – notfalls – Gruppenzimmern schlafen, und wenn es dergleichen in der Herberge nicht gibt, dann sucht er halt das nächste Haus auf. Und hat er endlich ein passendes Quartier gefunden, dann werden erst einmal die Möbel so lange umgestellt, bis es richtig gemütlich ist.

**Sprache:** siehe *Ambosszwerge*, S. 81 (mit einigen Variationen; siehe Seite 313)

**Quelle:** Spielhilfe **Angroschs Kinder**

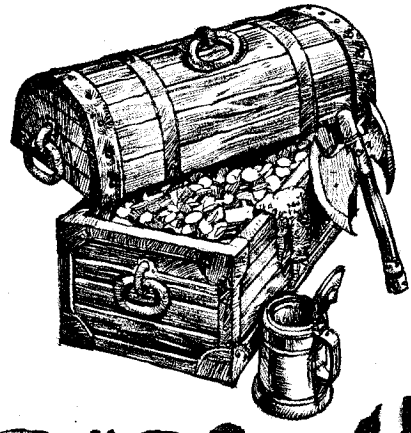
---

**Startwerte Hügelzwerge**

**Generierungskosten:** 4 GP

**Modifikationen:** IN +1

**SO-Maximum:** keines



**Automatischer Nachteil:** Meeresangst 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Begabung (ein Handwerkstalent, häufig Brauer oder Kochen), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Neugier, Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Kampfrausch / Blutrausch, Dunkelangst, Nachtblind, Raumangst
**Kriegerische Professionen:** Gardist, Krieger (nur Xorlosch), Soldat, Söldner
**Reisende Professionen:** alle außer Botenreiter, Karawanenführer, Seefahrer, Straßenräuber
**Gesellschaftliche Professionen:** Ausrufer, Barde (Erzähler), Dieb, Gaukler (außer Akrobat/Tänzer), Händler, Schriftsteller, Privatlehrer, Streuner
**Handwerkliche Professionen:** alle außer Gelehrter (Mawdli, Meereskundiger)
**Magische Professionen:** Geode, Magier (beschränkte Auswahl), Alchimist (zwergischer)
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (meist Angrosch, bisweilen menschlicher Ingerimm-Kult; auch Travia und Peraine)

**Talente**
**Kampf:** Armbrust +2, Dolche +1, Hiebwaffen +2, Ringen +2, Schleuder +1
**Körper:** Schwimmen +2, Zechen +3
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Überreden +1
**Natur:** –
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Rogolan (KL–2), Zweitsprache Garethi (KL–4), Lesen/Schreiben [Rogolan oder Kusliker Zeichen] +6
**Handwerk:** Ackerbau oder Viehzucht +1, Brauer oder Grobschmied +1, Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +1, Kochen +2, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Hügelzwerge)

## Brillantzwerge

Die Brillantzwerge sind weniger Handwerker als vielmehr in erster Linie Händler. Ursprünglich lebten sie in den Beilunker Bergen, mussten allerdings während der borbaradianischen Invasion fliehen. Derzeit suchen sie eine neue Heimat und sind, wie es scheint, bereits fündig geworden.

**Lebensraum:** Nach Meinung der Zwergenkenner deutet einiges darauf hin, dass sich die Brillantzwerge im Raschtulswall einrichten werden, wenn auch einige sich bereits in den Goldfelsen niedergelassen haben.

**Lebensweise:** Die Brillantzwerge treiben Handel mit anderen Völkern, fertigen filigrane Kunstwerke an und ziehen Duftkräuter in ihren Gärten. Ihre Wohnungen schlagen sie in den Berghang und schließen sie nach außen hin mit einer Wand aus durchsichtigem Kristall ab.

**Weltsicht und Glaube:** Neben Angrosch, der für sie auch Schirmherr der Künste ist, verehren die Brillantzwerge Phex. Sie sehen sich als kulturelle Elite unter den Zwergenvölkern und empfinden daher grobe Arbeiten oft als unter ihrer Würde.

**Sitten und Bräuche:** Die Brillantzwerge haben die Brautwerbung perfektioniert. Um eine Schönheit buhlen bis zu fünf Verehrer, die die Angebetete mit allen nur erdenklichen Geschenken zu beeindrucken versuchen. Dass es die Frauen dabei zu beträchtlichem Reichtum bringen, liegt auf der Hand.

Die Brillantzwerge züchten als einziges Zwergenvolk Pferde, die sogenannten Zwergenponys. Auch die Katzenzucht ist eine weit verbreitete Leidenschaft.

**Tracht und Bewaffnung:** Brillantzwerge bevorzugen bequeme Reisekleidung aus weichem Leder und können leidlich mit Schwertern und Spießen, Axt und Schild umgehen; sie sind Freunde technischer Spielereien und daher recht gut im Umgang mit Armbrüsten.

**Darstellung:** Der Brillantzwerg ist ein Schöngeist und Künstler. Sieht er unterwegs eine besonders schöne Blume, fühlt er sich sofort zu einem Schmuckstück inspiriert und muss auf der Stelle den Skizzenblock zücken. Da müssen die Herren Orks, die der Gruppe dicht auf den Fersen sind, schon mal ein wenig Geduld haben ...

**Sprache:** siehe *Ambosszwerge*, S. 81
**Quelle:** Spielhilfe Angroschs Kinder

**Startwerte Brillantzwerge**
**Generierungskosten:** 3 GP
**Modifikationen:** MU +1, CH +1
**SO-Maximum:** keines
**Automatische Nachteile:** Eitelkeit oder Neugier 5, Platzangst 6, Meeresangst 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Eitelkeit, Neugier, Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Kampfrausch / Blutrausch, Nachtblind, Raumangst, Übler Geruch, Unstet
**Kriegerische Professionen:** Gardist, Krieger, Ordenskrieger, Schwertgeselle, Söldner
**Reisende Professionen:** alle außer Botenreiter, Karawanenführer, Seefahrer
**Gesellschaftliche Professionen:** Ausrufer, Barde (Erzähler), Dieb, Gaukler, Händler, Herold, Hofkünstler, Schriftsteller, Privatlehrer, Spitzel, Streuner, Taugenichts
**Handwerkliche Professionen:** alle außer Gelehrter (Mawdli, Meereskundiger)
**Magische Professionen:** Geode, Magier (selten, beschränkte Auswahl), Alchimist (zwergischer)
**Priesterliche Professionen:** Geweihter (meist Angrosch, bisweilen menschlicher Ingerimm-Kult, Phex; selten auch Rondra, Kor, Hesinde, Rahja)

**Talente**
**Kampf:** Armbrust +2, Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Schwerter oder Speere +1
**Körper:** Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Zechen +1
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Überreden +1
**Natur:** Wettervorhersage –2
**Wissen:** Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Rogolan (KL–2), Zweitsprache Garethi oder Tulamidya (je KL–4), Lesen/Schreiben [Rogolan] +6
**Handwerk:** Bergbau +1, Fahrzeug Lenken +1, Glaskunst oder Kristallzucht oder Steinschneider/Juwelier +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +3, Schlösser Knacken +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Brillantzwerge), Höhlenkundig

## Brobim

Die 'Wilden Zwerge' nennen sich selbst 'Brobim'. Sie glauben, die einzigen Zwerge zu sein, die sich einst vor 'dem Drachen' retten konnten. Begegnen sie anderen Zwergen, so reagieren sie meist feindselig, weil sie diese für Überläufer und Drachendiener halten. Umgekehrt sind die Brobim bei den anderen Zwergenvölkern und im restlichen Aventurien so gut wie unbekannt, lediglich mit einigen Norbardensippen treiben sie Handel. Fast alle Brobim sind Linkshänder; Rechtshändern gegenüber sind sie misstrauisch.

**Lebensraum:** Brobim leben in den Eiszinnen, wo sich Murkhall, die königliche Halle, befindet, sowie im Ehernen Schwert und den Nordwalser Höhen. Ihre Hallen, Gänge und Schächte reichen tief in den Berg hinein, bis an das Magma der Vulkane.

**Lebensweise:** Die Wilden Zwerge leben vorwiegend unterirdisch. Von versklavten Wühlschraten lassen sie Hohlräume in den Fels beißen. In großen Kavernen bauen sie Pilze an wie den nahrhaften Brotbovist oder heilsame Flechten; zudem züchten sie Tiere

wie Ratten, Riesenkäfer und Maden, die unter Tage gut gedeihen. Menschensklaven verrichten die niederen Arbeiten. Gelegentlich wagen sich Gruppen von Wildzwergen an die Erdoberfläche, um Holz oder neue Sklaven zu beschaffen. Die Handwerkskunst der Brobim ist für zwergische Begriffe erbärmlich. Ihre Fels-Inschriften, Friese und die Feuersteinspitzen ihrer Speere wirken grob zugehauen und asymmetrisch, ihre Rattenfell-Umhänge sind schlecht gegerbt, stinkend und nur notdürftig zusammengenäht oder genietet. Metall stellen die Brobim gar nicht selbst her, sondern tauschen es bei Bosnickeln (einer Art Kobolden) oder Norbarden ein; sie nennen es 'biegsamen Fels' und schmieden es nur ungefähr in Form.

**Weltsicht und Glaube:** Nach den Legenden der Wilden Zwerge ist die Welt die erkaltete Asche des Urfeuers, das sich in den Bauch der Erde zurückgezogen hat, bis der Weltenschöpfer Ingra wieder Funken schlägt und alles Bestehende in Flammen aufgeht. Die Firnelfen gelten als göttliche Kinder Ingras. Sie genießen Verehrung als Wächter der Eislande und unerbittliche Gegner der Frostdrachen. Ingra selbst wird nicht angebetet (gilt zudem als verrückt geworden), dafür gibt es einen ausgeprägten Feuer- und Ahnenkult.

**Sitten und Bräuche:** Um als erwachsen zu gelten, muss ein Wildzwerg seine gesamte Ahnenreihe fehlerfrei aufsagen können. Die Ahnen werden mit Opfergaben besänftigt und in schwierigen Lebenslagen um Rat gebeten. Anstelle der nicht vorhandenen Angrosch-Geweihtenschaft wirken Geoden als Bewahrer der Tradition und Mittler zu den übersinnlichen Mächten. Wie andere Zwergenvölker haben auch die Brobim einen König, praktizieren Feuerproben und behandeln ihre Frauen mit größter Wertschätzung.

**Tracht und Bewaffnung:** Praktisch alle erwachsenen Brobim schmücken sich mit rituellen Brandnarben, die dem Kundigen einiges über Alter, Sippe, besiegte Gegner und ähnliches verraten. Kleine Nägel, Ringe und Haken durch Brust, Ohr oder andere Körperstellen gelten als besonderer Schmuck. Um diese Zierde zur Schau zu stellen und wegen der Hitze in ihren Hallen tragen die Wilden Zwerge daheim meist nur spärliche Kleidung, etwa Lendenschurze, kurze Hosen oder nietenbeschlagene Lederröcke, dazu schwere Stiefel; Frauen legen zudem ein ärmelloses Mieder oder metallene Brustschalen an. Bei Ausflügen an die Oberfläche schützen Fellumhänge und Pelzmützen vor der Kälte. Ihre Waffen bestehen meist nur aus Holz und Feuerstein, etwa Dolche und Speere. Eine metallbeschlagene Keule oder ein krude in Form gehämmertes Beil ist bereits eine Kostbarkeit, eine für viel Gold und gezüchtete Kristalle gekaufte norbardische Axt ein Schatz.

**Darstellung:** Die Brobim sind die Barbaren unter den Zwergen. Etliche kulturelle Errungenschaften ihrer Vorfahren haben sie verloren oder aufgegeben, und von der Welt außerhalb ihrer Hallen wissen sie kaum etwas. Viele ur-zwergische Charakterzüge sind ihnen aber auch erhalten geblieben: Sturheit, Zähigkeit, die Hinwendung zum Feuer, eine Vorliebe für starkes Bier, die Feindschaft gegenüber den Drachen, die Hochachtung gegenüber den eigenen Vorfahren und natürlich der unbändige Stolz darauf, ein Zwerg zu sein.

Ein Wilder Zwerg ist mit der Vorstellung aufgewachsen, zu den letzten überlebenden Zwergen zu gehören, während die Welt draußen verwüstet und von Drachen beherrscht ist. Entsprechend vorsichtig und misstrauisch wird er zunächst sein. Doch auf die Zahlenmystik und die Orakel der Ahngeister muss man hören, auch wenn sie seltsame Dinge anraten wie eine Queste an der Oberfläche. Anders als die meisten Zwerge wird er Elfen mit Hochachtung und Ehrfurcht begegnen, was bis zu unterwürfigem Gehorsam reichen kann, aber nicht muss.

**Sprache:** Die Sprache der Wilden Zwerge ähnelt dem Rogolan ihrer Vettern nur entfernt; ihre Schriftzeichen sind an das altzwergische Angram angelehnt.

**Quelle:** Spielhilfe **Angroschs Kinder**

---

**Startwerte Brobim**
**Generierungskosten:** 0 GP

**Modifikationen:** MU +1, FF –1
**SO-Maximum:** 4
**Automatische Nachteile:** Aberglaube 5, Platzangst 5, Unfähigkeit [Handwerkstalente], Vorurteile (andere Zwergenvölker) 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Hitzeresistenz, Linkshänder, Nachtsicht, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Angst vor fliegenden Wesen, Autoritätsgläubig, Höhenangst, Jähzorn, Lichtscheu, Meeresangst, Übler Geruch, Unansehnlich
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adel, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Dunkelangst, Krankhafte Reinlichkeit, Raumangst, Stubenhocker
**Kriegerische Profession:** Brobim-Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Großwildjäger (Sklavenjäger), Kundschafter, Prospektor
**Gesellschaftliche Profession:** Barde (Erzähler)
**Handwerks-Professionen:** Bauer, Bergmann, Rattenfänger, Tagelöhner, Tierbändiger, Wirt, Wundarzt
**Magische / priesterliche Professionen:** Brobim-Geode



**Talente**
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +2, Schleuder oder Wurfbeile +1, Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +1
**Körper:** Athletik +1, Klettern +2, Selbstbeherrschung +2, Zechen +1
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1
**Wissen:** Gesteinskunde +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +1
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Rogolan (Brobim-Dialekt) (KL–2), Sprachen kennen [Alaani oder Angram oder Isdira oder Nujuka] +3
**Handwerk:** Bergbau +1, Feuersteinbearbeitung +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten oder Schneidern +1, Viehzucht +1, eins der folgenden Talente +3, ein weiteres +2: Ackerbau, Baukunst, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Hauswirtschaft, Kristallzucht, Mechanik, Steinmetz, Töpfern, Zimmermann
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Brobim), Höhlenkundig

## Orkland

Trotz aller Expansion finden sich die ursprünglichen orkischen Stammeskulturen bis heute nur im Orkland selbst und in den angrenzenden Gebirgen.

**Lebensraum:** Orkstämme finden sich in einem Gebiet von den Hjaldorbergen und der Großen Olochtai bis zum Firunswall und den Blutzinnen. Während die meisten Orks nomadisch leben, sind im Osten auch drei größere Ansiedlungen bekannt: die für ihre selbst in menschlichen Augen exzellenten Schmiedewaren berühmten Städte *Kharkush* (am Südostrand des Firunswalls) und *Orrakhar* (am Dairuchsee in den westlichen Blutzinnen) sowie natürlich das stark befestigte *Khezzara*, Hauptstadt des Orkreiches und Residenzstätte des Aikar Brazoragh (etwa 50 Meilen nordwestlich der Thaschpforte). Außerdem sollen im hohen Norden, am Rand der Eiszinnen, weißpelzige Orks leben.

**Lebensweise:** Die orkische Gesellschaft ist streng gegliedert. Die Kasten der *Grishik* (Bauern), *Drasdech* (Handwerker) und *Khurkach* (Krieger) bilden ihr Rückgrat; in eine von ihnen wird der junge Ork aufgrund seines Mannbarkeitsbeweises (eine Trophäe oder ein besonderes Werkstück) aufgenommen. Darüber gibt es noch die Kaste der *Okwach*, in die die Priester sowie erfahrene Jäger und Krieger aufrücken, sowie die *Harordak*, das Zweigespann aus Brazoragh-Priester als Häuptling und Tairach-Priester als Schamane einer Sippe. Am unteren Ende stehen

neben den *Yurach* (Ausgestoßene) die *Ergoch* oder Sklaven, zu denen auch die 'Tiere, die Orks gebären' (orkische Bezeichnung für Frauen) gezählt werden. Es gibt keine Familien; die Kinder sind ebenso wie die Frauen Eigentum des Häuptlings, und letztere verleiht dieser, als Belohnung für besonders treue Gefolgschaft, an die Okwach.

**Weltsicht und Glaube:** Die wichtigsten orkischen Götter sind Brazoragh für die Aspekte Krieg, Jagd und Herrschaft sowie Tairach als Herr des Totenreiches und der Magie. Daneben werden vor allem noch Rikai als Gott der Feldfrüchte und der Schmiedegott Gravesh verehrt. Vor allem dem Tairach-Priester kommt mit seinem phänomenalen Gedächtnis als Bewahrer der Gesetze der Götter eine große Rolle zu, wobei die Gesetze jedoch erst noch vom Brazoragh-Priester ausgelegt werden müssen.



**Sitten und Bräuche:** Für Menschen abstoßend ist vor allem der Brauch vieler Orks, die Kopfhaut und bisweilen auch die Ohren ihrer besiegten Gegner als Trophäen an sich zu nehmen. Streitigkeiten werden prinzipiell direkt in blutigem und wenig rituellem Zweikampf beigelegt – wer diesen aufgibt oder verliert, muss dem Gewinner einen geforderten Preis zahlen, oft auch Erniedrigungen über sich ergehen lassen und verliert deutlich an Status und Ansehen. So mag es nicht verwundern, dass solche Streitigkeiten nicht selten tödlich ausgehen: lieber sterben als unterliegen.

**Völker und Stämme:** Den größten und bedeutendsten orkischen Stamm bilden die Sippen der *Orichai*. Sie sind im ganzen Orkland verbreitet und ernähren sich vornehmlich von Viehzucht und Ackerbau. In Khezzara wurden sie jedoch von den für ihre Schmiede- und Handwerkskunst bekannten *Korogai* als einflussreichster Stammesverband abgelöst. Diese bewohnen vor allem das Gebiet südlich des Firunswalls rund um ihre (inoffizielle) Hauptstadt Kharkush, haben sich aber auch in großer Zahl im Svellttal niedergelassen. Als größte Jäger und mutigste Krieger unter den Orks gelten die im östlichen Orkland als Nomaden lebenden *Zholochai*, die dafür auch den höchsten Blutzoll im Orkensturm zahlen mussten. Sie sind etwas größer als die meisten anderen Orks und haben meist blaubis tiefschwarzes Fell. In der Orkschädelsteppe und den Hjaldorbergen ist der Stamm der *Truanzhai* beheimatet. Sie gelten als friedliche, halb sesshafte Händler, kundige Bergführer und begabte Kürschner – ganz im Gegensatz zu den kleinen, aber kräftigen *Olochtai* der gleichnamigen Gebirgszüge, die selbst von Orks als Barbaren ('Gharyak') bezeichnet werden. Dieser Stamm erlegt seine Beute mit bloßen Händen und Hauern und verzehrt sie roh. Da die meisten Olochtai in hochgelegenen Höhlen wohnen, schützt sie ein dichtes graues Fell vor der Kälte. Die *Mokolash*, auch 'Sumpforks' genannt, wurden nach ihrem Lebensraum benannt, dem Schilfmeer 'M'Okool' in den Quellsümpfen des Bodir. Sie haben ein braunes Fell, leben in Pfahlbauten oder biberburgähnlichen Lehmhöhlen und ernähren sich von Fisch und anderen Wasserbewohnern, von Algen und Schilf. Die geschäftstüchtigen *Tscharshai* schließlich ziehen mit ihren Wagenkolonnen durch das ganze Orkland und handeln bisweilen auch mit Zwergen und Menschen.

**Tracht und Bewaffnung:** Die Kleidung eines Orks muss in erster Linie zweckmäßig sein. Üblich sind Umhänge, Mäntel, Kilts, Schurze und vielerlei Schärpen, seltener auch Hemden und Hosen, während sie Schuhwerk – außer im strengsten Winter – verachten und höchstens Gamaschen tragen. Kopfbedeckungen sind nur in Form von verschiedenen Helmen bekannt. Da ihnen die Webkunst fremd ist, sind die Stücke meist aus grobem Filz, Leder oder Fellen gefertigt, wobei letztere besonderer Stolz der Jäger sind.

Große Farbpracht gilt als Zeichen von Stand und Reichtum, da das Orkland nur wenige Farbstoffe hervorbringt. Ihr Gebrauch ist streng reglementiert, grellbunte Beutestücken sind daher vor allem bei den Häuptlingen zu finden, kräftige Rottöne bleiben jedoch der Tairach-Priesterschaft vorbehalten. Neben Trophäen wie Tierzähnen und -schwänzen sowie Ohren und Skalps von Besiegten wird Schmuck in Form von Brustscheiben, Bändern, Gürteln und bisweilen Ringen, Penis- und Zahnhülsen getragen, wobei Kupfer und Messing als besonders wertvoll gelten. Die reiche Ornamentik ist von geometrischen Mustern, Tier- und Göttermotiven geprägt. Gefärbte und mit Fett geformte Haare oder auch Zöpfe sind sehr beliebt, mutige Krieger lassen sich das Gesicht tätowieren.

Bei der Bewaffnung vertrauen die Orks nach Möglichkeit auf die Schmieden von Kharkush und Orrakhar, neuerdings auch Khezzara. Typische orkische Waffen sind der geflammte oder gezackte Krummsäbel (*Arbach*), die anderthalbhändig geführte Axt mit doppeltem Blatt und Dorn (*Byakka*), der dornengespickte Kriegshammer (*Gruufhai*) sowie der breitblättrige Wurfspeer (*Yagrik*) und der kurze Reiterbogen aus Horn und Sehnen des Steppenrindbullen.

**Darstellung:** Orks haben in ihrem Stamm gelernt, dass ihnen entsprechend ihrer Fähigkeiten auch gewisse Rechte zustehen, und diese Rechte fordern sie auch andernorts ungefragt ein (und räumen sie ihrerseits anerkannt kompetenten Mitkämpfern auch ein).

**Sprache:** Die Sprache der orkischen Stämme ist das *Ologhaijan*, die schriftlose Hochsprache des Orklands. Ob seiner Knurr- und Krächzlaute ist es für Menschen schwer auszusprechen, wird von den Orks aber als edelste Sprache überhaupt angesehen. Das Vokabular ist recht beschränkt und wird von Stand und Tätigkeit des einzelnen Orks bestimmt. Den größten Wortschatz haben die Priester, denn nur sie wurden nicht von den meist ungebildeten orkischen Frauen erzogen. Orkische Namen finden Sie auf Seite 138.

---

**Startwerte Orkland-Orks**

**Generierungskosten:** je nach Stamm und Kaste

**Modifikationen:** +1 LeP, +2 AuP

**SO-Maximum:** 1–5, je nach Kaste

**Automatischer Nachteil:** Aberglaube 5

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund / Arroganz, Jähzorn, Raumangst, Vorurteile

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Begabung (beliebige Gesellschaftliche Talente), Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Einbeinig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Platzangst, Prinzipientreue, Schulden

**Talente**

**Kampf:** Bogen +1, Raufen +2, Ringen +2, Hiebwaffen oder Säbel +2, das andere +1

**Körper:** Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1

**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Überreden +2

**Natur:** Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2

**Wissen:** Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2

**Sprachen:** Muttersprache Ologhaijan (KL–2), Sprachen Kennen [Garethi oder Thorwalsch] +2

**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1, Viehzucht +1

**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Orks)

**Eine der folgenden Varianten (Kasten) muss gewählt werden:**

**Ergoch (1 GP; Sklaven):** MU –2, KO +1; SO 0–2; Professionen Bauer (Erntehelfer, Feldsklave, Knecht, Leibeigener); Tagelöhner (Bauhelfer, Holzfäller); Kampf: kein Bogen: Körper: Sich Verstecken +2; Gesellschaft: Überreden +1

**Grishik (3 GP; Bauern):** SO 1–4; Professionen Bauer (Freibauer, Viehzüchter), Bergmann (nur bei Korogai), Fischer, Hirte, Prospektor (Sammler; bei Korogai auch Goldsucher)

**Drasdech (5 GP; Handwerker):** FF +1; SO 2–4; Professionen Fahrender Händler (nur Tscharshai), Fuhrmann (nur Tscharshai), Handwerker (Bogenbauer, Brauer/Brenner, Färber, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Küfer, Salzsieder, Schuster/Sattler, Seiler, Stellmacher/Wagner, Weber, Zimmermann; vornehmlich bei Korogai), Tierbändiger, Wundarzt; Handwerk: passendes Handwerkstalent +2

**Khurkach (5 GP; Krieger und Jäger):** MU +1; SO 3–5; Professionen Großwildjäger, Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Söldner (Sklavenaufseher), Stammeskrieger; Kampf: Raufen +1, Hiebwaffen oder Säbel +1

**Okwach (8 GP; Elite-Krieger, Priester, Schamanen):** MU +1, KL +1; SO 4–5; Stammeskrieger, Gravesh-Priester, Rikai-Priester, Schamane; Kampf: Raufen +1, Hiebwaffen oder Säbel +1; Gesellschaft: Überreden +1

**Eine der folgenden Varianten (Stämme) muss gewählt werden:**

**Korogai (+3 GP):** MR +1; Handwerk: Bergbau +1, Grobschmied +1; Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation

**Mokolash (+3 GP):** Körper: Schwimmen +2; Natur: Fischen/Angeln +2; Handwerk: Boote Fahren +1; Sonderfertigkeit: Sumpfkundig

**Olochtai (+4 GP):** +2 AuP; Nachteil: Speisegebot (nur rohes Fleisch); Kampf: Ringen +1; Körper: Klettern +2; Natur: Wildnisleben +2; Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2; Sonderfertigkeiten: Steppenkundig, Gebirgs- oder Eiskundig; Verbilligte Sonderfertigkeit: Gebirgs- oder Eiskundig (die jeweils andere)

**Orichai (+2 GP):** Handwerk: Ackerbau +1, Feuersteinbearbeitung +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Viehzucht +1; Sonderfertigkeit: Steppenkundig

**Truanzhai (+3 GP):** Körper: Klettern +1; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1; Handwerk: Lederarbeiten +1; Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Steppenkundig

**Tscharshai (+5 GP):** KL +1; Gesellschaft: Überreden +1: Wissen: Rechnen +2, Schätzen +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2; Sonderfertigkeit: Steppenkundig

**Zholochai (+4 GP):** MU +1; Talente: Raufen +1, Kampf: Ringen +1; Natur: Fährtensuchen +1; Wissen: Kriegskunst +1; Sonderfertigkeit: Steppenkundig

## Yurach

Wen der Häuptling nicht leiden kann, wer seine Mannbarkeit nicht beweist oder wer als Sklave entflohen ist, der wird nach orkischem Recht ausgestoßen und damit zum *Yurach*. Solche Ausgestoßenen müssen meist das Orkland verlassen, um zu überleben. Dort finden sie sich zu Gruppen zusammen, die sich Orkfrauen rauben und so eine Art Sippenersatz gründen.

**Lebensraum:** ganz Aventurien; allerdings sehr selten südlich der Linie Unau–Drôl.

**Lebensweise:** Als Außenseiter haben die Yurach gelernt, am Rande der Gesellschaft zu existieren. Die meisten stammen von Ausgestoßenen ab, die aus irgendwelchen Gründen ihre Stämme verlassen mussten. Daher können sie sich auch selten von dem verzweifelten Gefühl befreien, aus einer Blutlinie von Versagern zu stammen. Als Gesetzlose machen sie Reisewege oder (selten) die städtische Unterwelt unsicher und sind sich als skrupellose Söldner und Schläger für keinen Auftrag zu schade. Sie sind zu gnadenlosen Kämpfern geworden, denen Vertrauen ein Fremdwort ist.

**Weltsicht und Glaube:** Mit dem Kontakt zu den Priestern verlieren die Orks fernab der Heimat auch den Bezug zu ihren Göttern – meist nimmt ihr Glaube die Form sinnentleerter Riten an und wird von allem beeinflusst, was ihnen unerklärlich scheint.

**Darstellung:** Die eigene Stärke bestimmt den Status, und letztendlich ist sich jeder selbst der Nächste.

**Sprache:** *Oloarkh*, die Sprache der streunenden Orks, ist recht stark mit Garethi vermischt und hat eine Fülle von Lehnwörtern übernommen. Zudem ist es deutlich weniger komplex, keineswegs aber weniger roh als das Ologhaijan und gilt den Bewohnern des Orklands als wertloses Geschwätz der Yurach. Je nach Hintergrund tragen ausgestoßene Orks traditionell orkische Namen oder haben diese zugunsten menschlicher Namen abgelegt.

**Startwerte Yurach**

**Generierungskosten:** 0 GP

**Modifikationen:** MU –1

**SO-Maximum:** 3

**Automatische Nachteile:** Aberglaube 5

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Zäher Hund / Aberglaube, Arroganz, Gesucht, Goldgier, Jähzorn, Rachsucht, Vorurteile

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Begabung (beliebige Gesellschaftliche Talente), Soziale Anpassungsfähigkeit / Fettleibig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipientreue

**Kriegerische Professionen:** Alanfanischer Gladiator, Söldner

**Reisende Professionen:** Jäger, Kundschafter, Straßenräuber

**Gesellschaftliche Professionen:** keine

**Handwerkliche Professionen:** Bauer (Feldsklave), Rattenfänger, Tagelöhner

**Magische/priesterliche Professionen:** keine

**Talente**

**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere +2, Raufen +3, Ringen +2, Wurfspeere +1

**Körper:** Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Überreden +1

**Natur:** Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +3

**Wissen:** Geographie +1, Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1

**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Oloarkh, Sprachen Kennen [Garethi] +3

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1

**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Orks)

## Svelltal-Besatzer

Im Zuge der Besetzung großer Teile des Svelltschen Städtebundes schlossen sich Orks verschiedenster Völker zu neuen Stammesverbänden zusammen und haben sich seither weitgehend mit den unterworfenen Menschen arrangiert.

**Lebensraum:** Oberlauf des Hilval (*Hilval-Orks*) und des Lowanger Svellt (*Thasch-Orks*) sowie das östliche Svelltufer zwischen Tjolmar und den Altsvelltsümpfen (*Rorwhed-Orks*). Die Orks, die im Völkergemisch von Uhdenberg leben, entsprechen in ihren Werten den Svelltal-Besatzern, allerdings sollte *Sumpfkundig* durch *Gebirgskundig* ersetzt werden.

**Lebensweise:** Das Kastensystem der Orks (siehe oben) wurde im ständigen Austausch mit den Menschen der Region (die zwar als *Ergoch* eingestuft werden, dafür aber erstaunlich viele Rechte besitzen) erweitert – als Beispiel sei nur genannt, dass neben Handwerkern hier auch Händler zu den *Drasdech* zählen.

Die einzelnen Sippen haben sich den Menschen unterschiedlich stark angepasst. Viele wollen ihre traditionelle Lebensweise nicht aufgeben, andere zogen schon bald in die menschlichen Städte, um dort ihre Vormachtstellung zu genießen. Nicht selten sind solche Orks in Kleidung und Auftreten sehr an die menschliche Umgebung angepasst.

**Weltsicht und Glaube:** Die Verehrung der alten Stammesgötter ist ungebrochen, wurde aber stark vom Lowanger Dualismus beeinflusst (siehe S. 45) – was bisweilen bizarre Früchte trägt, wenn den orkischen Göttern etwa einige der Zwölfe gegenübergestellt und diese dann paarweise angerufen werden.

**Darstellung:** Die Orks des Svelltlandes streichen den Lohn für einen mehrjährigen Krieg ein und leben in dem Bewusstsein, die göttergewollte Herrschaft der Orks über die Menschen aufrechtzuerhalten.

Zholochai-Ork



Goblin aus dem Festumer Ghetto





Stammes-Achaz



Brillantzwerg

Sprache: Während die meisten Orks noch mit *Ologhaijan* aufgewachsen sind, beherrschen immer mehr von ihnen auch den hier gesprochenen Dialekt des Garethi. Zudem ist es üblich geworden, orkische Vornamen mit 'typisch mittelländischen' Familiennamen (oder besser: Kampfnamen) zu verbinden.

**Startwerte Svelltal-Besatzer**
**Generierungskosten:** je nach Kaste
**Modifikationen:** MR +2
**SO-Maximum:** 5
**Automatische Nachteile:** Aberglaube 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Verbindungen / Aberglaube, Arroganz, Goldgier, Jähzorn, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Begabung (beliebige Gesellschaftliche Talente), Soziale Anpassungsfähigkeit / Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipientreue

**Talente**
**Kampf:** Bogen +1, Dolche +1, Hiebwaffen oder Säbel +2, Raufen +1, Ringen +1
**Körper:** Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1, Zechen +2
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Überreden +2
**Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +1
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Ologhaijan (KL–2), Zweitsprache Garethi (KL–4)
**Handwerk:** Ackerbau oder Viehzucht oder Bergbau +2, Lederarbeiten +2
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Orks)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Svelltal und Nordlande), Sumpfkundig, Steppenkundig

**Eine der folgenden Varianten (Kasten) muss gewählt werden:**
**Ergoch (1 GP; Sklaven, häufig Menschen):** MU –2, KO +1; SO 0–2; Professionen Bauer (Erntehelfer, Feldsklave, Knecht, Leibeigener), Tagelöhner (Bauhelfer, Holzfäller); Kampf: kein Bogen; Körper: Sich Verstecken +2; Natur: Überreden +1
**Grishik (3 GP; Bauern):** SO 1–4; Professionen Bauer (Freibauer, Viehzüchter), Bergmann (nur bei Korogai), Fischer, Hirte, Prospektor (Sammler; bei Korogai auch Goldsucher)
**Drasdech (6 GP; Handwerker):** FF +1; SO 2–4; Professionen Fuhrmann, Händler, Handwerker (Bogenbauer/Armbruster, Brauer/Brenner, Färber, Fleischer, Gerber/Kürschner, Gold- und Feinschmied, Grobschmied, Küfer, Maurer, Plättner/Harnischmacher, Schreiner, Schuster/Sattler, Seiler, Spengler, Steinmetz, Stellmacher/Wagner, Tätowierer, Tischler, Töpfer, Waffenschmied, Weber, Zimmermann), Schiffer, Schmuggler, Streuner, Tierbändiger, Wundarzt; Handwerk: passendes Handwerkstalent +2
**Khurkach (6 GP; Krieger und Jäger):** MU +1; SO 3–5; Professionen Gardist, Großwildjäger, Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Söldner, Stammeskrieger, Straßenräuber; Kampf: Raufen +1, Hiebwaffen oder Säbel +1
**Okwach (8 GP; Elite-Krieger, Priester, Schamanen):** MU +1, KL +1; SO 4–5; Professionen: Stammeskrieger, Geweihter (nur Firun, Ingerimm), Gravesh-Priester, Rikai-Priester, Schamane; Kampf: Raufen +1, Hiebwaffen oder Säbel +1; Gesellschaft: Überreden +1



## Goblinstamm

Trotz ihrer weiten Verbreitung leben die meisten Goblins immer noch in traditionellen Stammesverbänden, die von den Einflüssen anderer Rassen weitgehend unberührt blieben.

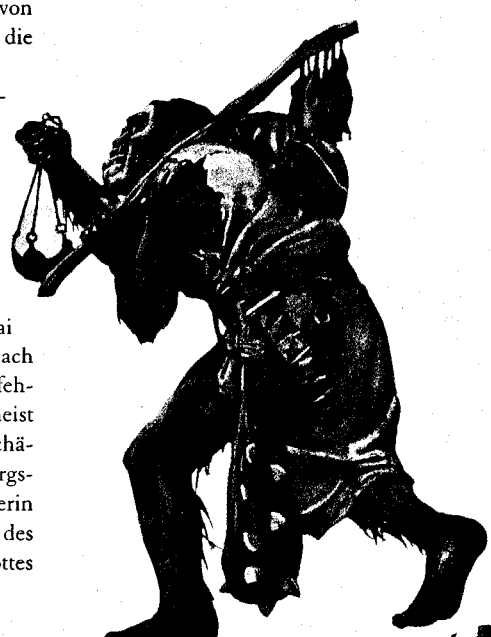
**Lebensraum:** Der größte Teil der Goblinstämme wohnt in der Gelben und Roten Sichel, dem Nordosten der Schwarzen Sichel sowie der Grünen Ebene, die von den Elfen *goblinda* ('Goblinwiese') genannt wird. Weitere Sippen sind in den Drachensteinen, den Trollzacken, am Rand des Orklands, in der Nähe der Thaschpforte, in den Andergaster Wäldern, den Ausläufern des Firunswalls und sogar an den Eismeerküsten des hohen Nordens beheimatet – doch auch in Teilen des östlichen Bornlands finden sich noch Nachfahren des etwa 250 BF zerschlagenen Goblin-Reiches der legendären Schamanin *Kunga Suula* (goblinisch für 'Königin der Goblins').

Die Gebirgsstämme bevorzugen natürliche Höhlen oder verlassene Zwergenstollen; die Goblins der Grünen Ebene hingegen leben in einfachen, aus Lehm und Dung über einem Erdloch errichteten und mit Gras gedeckten Hütten. Sie sind ausgesprochen ortsverbunden und geben ihr Lager nur auf, wenn große Gefahr droht.

**Lebensweise:** Ein goblinischer Stammesverband setzt sich aus bis zu hundert Kriegern zusammen, zu denen noch einmal doppelt so viele Frauen und Kinder kommen, Gebirgsstämme sind meist etwas kleiner. Das Ansehen eines Mannes steigt und fällt mit seinem Jagdglück, Frauen hingegen gelten wechselweise als Objekt der Begierde und der Verehrung, wenn ihr Leib von Mailam Rekdai gesegnet wurde. Bei Bedarf gilt der beste Jäger als Kriegshäuptling, solange er von keinem Besseren abgelöst wird – geführt wird der Stamm jedoch vom Rat der Frauen. Insbesondere die Worte der Ältesten sowie der Schamanin haben großes Gewicht, oftmals handelt es sich dabei um ein und dieselbe Goblinfrau. Dauerhafte Partnerschaften sind den Goblins unbekannt. Kinder gehören dem ganzen Stamm und werden von allen Frauen gemeinsam erzogen, nach acht bis zehn Jahren werden die Jungen erstmals auf die Jagd mitgenommen. Die Goblins der Grünen Ebene halten sich große Herden von teilweise abgerichteten Wildschweinen, die ihnen als Reit- und Lasttiere dienen.

**Weltsicht und Glaube:** Neben zahlreichen, in Gestalt von Naturerscheinungen gefürchteten Geistern kennen die Goblins ursprünglich zwei Gottheiten: Mailam Rekdai (die 'Große Mutter') gilt als Herrin der Fruchtbarkeit und Wahrerin des Stammesfriedens. Sie wird vornehmlich von Frauen verehrt, während die Krieger und Jäger zu Orvai Kurim beten, dem Herrn der Jagd (die nach goblinischem Verständnis auch Stammesfehden und Feldzüge umfasst). Sie werden meist als übergroße Goblins mit Wildschweinschädeln (bei einigen Stämmen auch als Gebirgsböcke oder Hirsche) dargestellt. Als Priesterin der Mailam Rekdai wird die Schamanin des Stammes angesehen, Diener des Jagdgottes dagegen sind unbekannt.

**Sitten und Bräuche:** Für Zwölfgöttergläubige besonders abstoßend ist der Umgang der Goblins mit ihren Toten. Da in ihrer praktischen Sichtweise der Leib im Augenblick des Todes seine Bedeutung verliert und somit keinerlei Verbindung zwischen Leichnam und verstorbenem Artgenossen besteht, kennen sie weder übermäßige Trauer noch Bestattungsriten für ihre Toten (und überlassen sie nicht selten sogar ihren Schweinen). Dies ist auch mit ein Grund dafür, warum die Goblins als einzige kulturschaffende Rasse Aventuriens keinerlei Ahnenverehrung praktizieren.



**Tracht und Bewaffnung:** Meist hüllen sich Goblins der Jahreszeit entsprechend in Felle, die um die Taille von einer einfachen Lederschnur zusammengehalten werden, erfolgreiche Krieger tragen zudem ihre Beutestücke mit sich herum. Metallverarbeitung ist den Goblins unbekannt, sie verwenden daher fast ausschließlich Keulen und Speere aus Holz, Stein und Knochen, Schusswaffen sind kaum in Gebrauch.

**Darstellung:** Sobald ein Goblin einmal eine neue Gemeinschaft akzeptiert hat, wird er alles in seiner Macht stehende tun, um sie zu erhalten – für Eigennutz und persönliches Gewinnstreben anderer hat er dabei herzlich wenig Verständnis.

**Sprache:** Nur die alten Gebirgsstämme haben sich ihre eigene Sprache, das schriftlose *Goblinisch*, noch in der ursprünglichen Form bewahrt, bei den meisten Goblins ist es inzwischen mit Lehnwörtern unterschiedlicher menschlicher Sprachen durchmischt. Es enthält zahlreiche fremdartige Grunz- und Kehllaute, ist aber nicht mit dem Orkischen verwandt. Goblinische Namen sind auf Seite 314 aufgeführt.

**Startwerte Goblinstamm**
**Generierungskosten:** Frauen 5 GP, Männer 4 GP
**Modifikationen:** MU –1, KO +1, +1 LeP, +4 AuP
**SO-Maximum:** 3
**Automatischer Nachteil:** Aberglaube 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Begabung (Natur-Talente), Gefahreninstinkt, Glück, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund / Aberglaube, Neugier, Raumangst
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Verbindungen / Einbeinig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Platzangst, Prinzipientreue, Rachsucht, Schulden, Speisegebote, Verpflichtungen
**Besonderheiten:** Nur Goblin-Frauen können magiebegabt sein.

**Männer**
**Kriegerische Profession:** Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor (Sammler)
**Gesellschaftliche Professionen:** keine
**Handwerkliche Professionen:** keine
**Magische und priesterliche Professionen:** keine
**Kampf:** Hiebwaffen oder Speere +1, Raufen +2, Ringen +1, Bogen oder Schleuder oder Wurfspeere +1
**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +4
**Wissen:** Geschichtswissen –2, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Goblinisch (KL–2)
**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Goblins)

**Frauen**
**Kriegerische Professionen:** keine
**Reisende Professionen:** Hirtin, Prospektorin (Sammlerin)
**Gesellschaftliche Professionen:** keine
**Handwerkliche Professionen:** Archaische Handwerkerin
**Magische und priesterliche Professionen:** Schamanin
**Kampf:** Hiebwaffen oder Speere +1, Raufen +2, Ringen +1
**Körper:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** Lehren +1, Menschenkenntnis +2
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +3
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2
**Sprachen:** Muttersprache Goblinisch (KL–2)
**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Goblins)

**Mögliche Varianten**
**Ebene (+4 GP):** Körper: Reiten +2; Sprachen: Sprachen Kennen [Garethi] +3; Handwerk: Abrichten +2; Sonderfertigkeit: Steppenkundig
**Gebirge (+3 GP):** Körper: Klettern +3; Sonderfertigkeit: Gebirgskundig
**Schneegoblins (+1 GP):** Nachteil: Hitzeempfindlich; Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2; Sonderfertigkeit: Eiskundig; mögliche zusätzliche Profession Seefahrer (nur Robbenjäger)

## Goblinbande

Goblinische Verbände in zivilisierten Landen werden meist kategorisch als Räuberbanden bezeichnet – unabhängig davon, wie sie tatsächlich ihren Lebensunterhalt verdienen. Auch Kinder anderer Rassen werden bisweilen in dieser Kultur aufgezogen.

**Lebensraum:** Goblinbanden sind in ganz Aventurien beheimatet, meist in häufig bereisten und dünn besiedelten Gebieten abseits der großen Städte.

**Lebensweise:** Es wäre falsch zu glauben, dass jene Goblinsippen, die ihre Heimat (bisweilen vor Hunderten von Jahren) verlassen haben, ihre eigene Kultur völlig abgelegt und jene der Menschen übernommen hätten. Vielmehr haben sie sich im Verlaufe der Generationen an die geänderten Bedingungen angepasst und deren Vorteile zu nutzen gelernt. Die alten Traditionen wurden dabei nach und nach mit neuen Sitten vermischt, denn schon bald erkannten die Goblins, dass das Überleben in der Welt der Menschen mehr Einfallsreichtum erfordert als die Jagd auf Tiere – und dass man von ihnen fast alles bekommen kann, wenn man nur laut genug danach fragt (also deutlich in der Überzahl ist).

Eine Sippe zählt meist etwa zwei bis drei Dutzend Mitglieder, von denen aber nur ein Drittel bis die Hälfte in der Lage sind, an Beutezügen teilzunehmen – die anderen sind Kinder oder Alte.

**Weltsicht und Glaube:** Den Glauben an Mailam Rekdai und Orvai Kurim haben nur wenige Goblins aufgegeben, er wurde aber bisweilen stark von der örtlich vorherrschenden Religion beeinflusst – bisweilen treten gar Peraine und Firun an ihre Stelle.

**Darstellung:** Diese Goblins haben gelernt, sich an allem zu bedienen, das ihnen nützlich erscheint. Persönlichen Erfolg empfinden sie als Dienst an der Gemeinschaft, und ihre Opferbereitschaft für das Wohl ihrer Mitstreiter ist im Vergleich zu den traditionsverhafteten Goblins äußerst gering.

**Sprache:** Da das Goblinische meist von der jeweils vorherrschenden Sprache verdrängt wurde, hielten sich auch nur wenige traditionelle Namen.

**Startwerte Goblinbande**
**Generierungskosten:** 1 GP
**Modifikationen:** MU –1
**SO-Maximum:** 3
**Automatische Nachteile:** Aberglaube 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Glück, Hohe Lebenskraft, Zäher Hund / Goldgier, Neugier
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Arroganz, Fettleibig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipientreue, Rachsucht, Schulden, Speisegebote
**Kriegerische Professionen:** Söldner
**Reisende Professionen:** Jäger, Kundschafter, Schmuggler, Straßenräuber
**Gesellschaftliche Professionen:** Bettler, Dieb, Einbrecher
**Handwerkliche Professionen:** keine
**Magische / priesterliche Professionen:** keine

**Talente**
**Kampf:** Hiebwaffen oder Säbel oder Speere +2, Raufen +1, Ringen +1, Wurfspeere +1
**Körper:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1

**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +3
Wissen: Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1

**Sprachen:** Muttersprache Goblinisch (KL–2), Zweitsprache Garethi (KL–4)
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2
**Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Goblins), Ortskenntnis ('Jagdrevier')

## Festumer Ghetto

In Festum sind die Goblins zu einem festen Bestandteil der Stadtbevölkerung geworden und werden auch weitgehend gleichberechtigt behandelt.

**Lebensraum:** Die einstmals mehrheitlich goblinische Bevölkerung im Festumer Gerberviertel, westlich vor den Stadtmauern gelegen, hält sich heute die Waage mit menschlichen Flüchtlingen. Neben Uhdenberg ist Festum damit die einzige aventurische Stadt mit nennenswertem goblinischen Bevölkerungsanteil.

**Lebensweise:** Unter der Führung ihrer Schamanin *Mantka Riiba* (deren Name wohl eher ein Titel ist) haben sich die Festumer Goblins perfekt an die Gegebenheiten und Bedürfnisse der Großstadt angepasst – waren sie vor gut 800 Jahren noch Sklaven, genießen sie heute den Bürgerstatus. In ihrem Bestreben, der Gemeinschaft bestmöglich zu dienen, sind sie aus Festum kaum mehr wegzudenken, da sie bereitwillig die unbeliebtesten Arbeiten erledigen. Die meisten sind in den namensgebenden Gerbereien und Färbereien des Viertels tätig, doch besitzen die Goblins auch das ausschließliche Privileg für Straßenreinigung und bezahlte Rattenjagd.

**Weltsicht und Glaube:** Den Glauben an ihre alten Gottheiten und Geister haben die Festumer Goblins fast völlig aufgegeben und beten nun zu Peraine und Firun als zwei von den 'Zwölf Großen'.

**Tracht und Bewaffnung:** Mit Resten aus der Fell- und Lederherstellung und bisweilen auch gewebten Stoffen versucht man, die Form menschlicher Kleidung nachzuahmen und diese in punkto Auffälligkeit durch die ungewöhnliche Kombination schriller Farben gar noch zu übertreffen.

**Darstellung:** Ein Festumer Goblin versteht sich meisterhaft darauf, verstrickte soziale Strukturen zu erkennen und seinen Platz darin zu finden – oft nutzt er dabei auch solche Bedürfnisse und Wünsche seines Gegenübers aus, die den Menschen selbst gar nicht bewusst waren.

**Sprache:** Die Festumer Goblins sprechen neben ihrem 'garetisierten' Goblinisch ein kehliges Garethi mit bornländischem Dialekt. So ersetzen sie etwa das 'k' durch einen Knurrlaut und sprechen das 'j' fast grunzend aus – was auch ihren sonst bornländischen Namen einen unverwechselbaren Klang verleiht.

**Startwerte**
**Goblins aus dem Festumer Ghetto**
**Generierungskosten:** 6 GP
**Modifikationen:** MU –1, KL +1, AuP –2, MR +1
**SO-Maximum:** 5
**Automatischer Nachteil:** Aberglaube 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Aberglaube, Neugier
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Feenfreund / Arroganz, Jähzorn, Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipientreue, Rachsucht, Speisegebote
**Kriegerische Professionen:** Gardist, Söldner
**Reisende Professionen:** Prospektor (Kräutersammler), Schiffer, Schmuggler, Seefahrer, Straßenräuber
**Gesellschaftliche Professionen:** Bettler, Dieb, Einbrecher, Gaukler (Dompteur), Streuner (Schieber)
**Handwerkliche Professionen:** Domestik (Hausknecht, Haussklave), Handwerker, Rattenfänger, Tagelöhner, Tierbändiger, Wirt, Wundarzt (nur Frauen)
**Magische und priesterliche Professionen:** Schamanin (nur Frauen), Geweihter (nur Firun, Peraine)



**Talente**
**Kampf:** Dolche +2, Infanteriewaffen +2
**Körper:** Klettern +1, Schleichen +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Taschendiebstahl +1, Zechen +1
**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +3, Überreden +2
**Natur:** –
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Goblinisch (KL–2), Zweitsprache Garethi (Bornländisch) (KL–4)
**Handwerk:** Gerber/Kürschner +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +1, Stoffe Färben +2
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Goblins), Meister der Improvisation
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Kulturkunde (Bornland)

## Archaische Achaz

Es gibt nur noch wenige Achaz, die sich über die Widrigkeiten der Zeitenwenden und der zunehmenden menschlichen Einflussnahme hinweg Reste der einstigen Hochkultur bewahren konnten.

**Lebensraum:** In der Umgebung von H'Rabaal, einer Gründung verschiedener Echsenrassen, leben Achaz, die sich ihrer Geschichte bewusst sind und alte Traditionen seit Jahrtausenden aufrechterhalten haben. Ähnliches gilt für Akrabaal, einer legendären Stadt auf Maraskan, deren genaue Lage selbst von den Achaz nur wenige kennen (kein Achaz-Spielerheld stammt von dort). Daneben gibt es immer wieder kleinere Siedlungen und Kultplätze, an denen man alte Lebensweisen bewahrt hat und den gleichen Göttern wie in uralten Zeiten opfert, so etwa in Mysobien, auf den Waldinseln oder das verborgene Tal H'Rezxem im nördlichen Regengebirge.

**Lebensweise:** Die soziale Struktur der alten Echsenvölker war geprägt von der Macht der Priester und Zauberer, und bis heute stehen an der Spitze archaischer Achazvölker mächtige Echsenwesen (die nicht in jedem Fall den Achaz angehören), deren Wille oberstes Gesetz ist. Dieses rigide System ist jedoch mit wenigen Achaz kaum durchzuhalten, und so sind unterhalb der Herrscher und der obersten Gelehrtenkaste alle Achaz gleich (übrigens ungeachtet des Geschlechts, außer zur Tragzeit).

**Weltsicht und Glaube:** Die Achaz verehren die H'Ranga, ein Sammelbegriff für verschiedene Götter und Wesenheiten. Am bekanntesten sind Zsahh und H'Szint, nebenbei gibt es jedoch noch eine Vielfalt anderer H'Rangarim: Charyb'Yzz, Chr'Ssir'Ssr, Kha, Kr'Thon'Chh, Sad'Huarr, Ssad'Navv, V'Sar oder der Gottdrache Pyrdacor, dessen Rückkehr man erfleht.

**Tracht und Bewaffnung:** Achaz verwenden Kleidung allenfalls als Schmuck, denn ansonsten sind ihnen ihre Schuppen Schutz

genug. Im Kampf hüllen sich jedoch einige wenige Krieger in Rüstungen aus Knochenplatten oder Leder und verwenden Schilde aus zähem Mattengeflecht. Auf Maraskan sind Rüstungen aus lebenden Pflanzen verbreitet, die einen wirksamen Schutz gegen die Plagen des dortigen Dschungels bieten. An breiten Gurten aus Leder oder geflochtenen Pflanzenfasern werden Waffen oder Besitztümer befestigt. Als Jagdwaffen kennen die Achaz Schleuder, Speer, Wurfnetz und Dolch; zur Verteidigung sind Schwanzwaffen verbreitet. Einige Achazkrieger aus den Echsensümpfen sind auch mit einer gewaltigen Doppelaxt bewaffnet. Um die Wirkung von Hieb- und Stichwaffen zu verstärken, kommt häufig Morfugift zum Einsatz.

**Darstellung:** Es gibt mancherlei Ansätze für einen glaubwürdigen Hintergrund: So können Sie zum Beispiel einen Echsenmenschen aus H'Rabaal spielen, der die Menschen seit vielen Jahren kennt und in seinem Stolz nicht wahrhaben will, dass die Zeit der großen Echsenreiche vergangen ist, oder einen Echsenpriester, dem die Orakel das Zeitalter der Menschen prophezeit haben und der sich nun die neuen Herren der Welt einmal anschauen möchte.



**Sprache:** Das *Rssahh* ist wegen seiner gewagten Konsonantik für Menschen äußerst mühsam zu erlernen. Zudem fällt es diesen schwer, die feinen Unterschiede auszumachen, die den Sinngehalt eines Wortes grundlegend ändern können. Von großer Bedeutung ist etwa das gehauchte 'H' (es hebt einen Begriff hervor und kennzeichnet ihn als etwas Heiliges) sowie das vorangestellte 'A' (als Indikator für 'ewig'). Die Lippenlaute 'P' und 'B' sind für Achaz schwer auszusprechen und, ebenso wie das 'V', so gut wie nie am Wortanfang anzutreffen; und auch das 'F' gerät meist zu einem züngelnden Zischeln.

**Quellen:** Spielhilfen **Raschtuls Atem** und **In den Dschungeln Meridianas**

**Startwerte Archaische Achaz**
**Generierungskosten:** 9 GP
**Modifikationen:** MR +1
**SO-Maximum:** 5
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Nachteile:** Arroganz, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Meeresangst, Raumangst, Schulden, Totenangst
**Kriegerische Professionen:** Söldner, Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor (Kräutersammler, Sammler), Schmuggler, Seefahrer
**Gesellschaftliche Professionen:** keine
**Handwerkliche Professionen:** Edelhandwerker (außer Drucker), Gelehrter (außer Mawdli, Rechtsgelehrter), Handwerker, Tierbändiger (nur Reptilien), Wundarzt
**Magische und priesterliche Professionen:** Kristallomant, Priester (verschiedene H'Rangarim)

**Talente**
**Kampf:** Ringen +1, Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen oder Speere +3, Blasrohr oder Wurfspeer oder Schleuder +2
**Körper:** Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaft:** Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Lehren +2
**Natur:** Wettervorhersage +1, Orientierung +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +1, Philosophie +1, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +1, Tierkunde +1
**Schriften/Sprachen:** Muttersprache Rssahh (KL–2); Lesen/Schreiben [Chrmk] +4
**Handwerk:** Boote Fahren +1, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Krankheiten +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Archaische Achaz), Dschungelkundig oder Sumpfkundig
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Dschungelkundig oder Sumpfkundig (die oben nicht gewählte)

## Stammes-Achaz

Die meisten Achaz haben ihre Vergangenheit vergessen und leben in einfachen Strukturen: vereinzelten Stämmen und kleinen Reichen, die von Königen, Häuptlingen oder Priestern geführt werden.

**Lebensraum:** Am weitesten vom alten und wohlig warmen Siedlungsraum entfernt leben die Orklandachaz, das Volk der *Azhlazah*. Sie kennen keine Kältestarre und haben sich an das Leben im kühlen Orkland und in den Svelltsümpfen angepasst, indem sie in der kalten Jahreszeit einen Winterschlaf halten. Die Achaz der Waldinseln haben sogar meistenteils vergessen, dass sie kleiner gewachsene Vettern auf dem Festland besitzen. Weitere Achaz leben am Loch Harodrôl, an Mysob und Mhanadi, auf Maraskan, im Regengebirge sowie bei Selem – die meisten jedoch in den Echsensümpfen.

**Lebensweise:** Üblicherweise leben jene Achaz in kleinen Stammesverbänden, die von einem Ältesten (in größeren Gemeinschaften auch von einem Häuptling oder 'König') geführt werden. Bei wichtigen Entscheidungen werden aber meist alle Stammesmitglieder, vor allem aber erfahrene Jäger und Krieger angehört. Das soziale Gefüge folgt dem praktischen Grundsatz, dass man stets jenen lauscht, die auf dem jeweiligen Gebiet die meisten Erfolge aufweisen können und somit offenbar die größte Erfahrung haben. Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Achaz werden selten gemacht.

**Weltsicht und Glaube:** Es werden bei weitem nicht so viele verschiedene Gottheiten verehrt wie bei den archaischen Kulturen, man beschränkt sich eher auf zwei bis drei Götter, deren Prinzipien und Wirken dem Stamm am nächsten stehen. Dies können die lebensspendenden Göttinnen Zsahh und H'Szint ebenso sein wie Charyb'Yzz oder Kr'Thon'Chh. Von dem legendären Krsh Tssh'Kt, dem 'Verkünder der Erneuerung', verspricht man sich verschiedene Arten des Heils und der Erlösung.

**Tracht und Bewaffnung:** unterscheidet sich kaum von jener der archaischen Kulturen, jedoch ist die Wahl der Waffen weniger traditionell belegt – nach Möglichkeit bedient man sich auch menschlicher Metallwaffen.

**Sitten und Bräuche:** Hier ist insbesondere die Schuppenmalerei der Achaz auf den Waldinseln erwähnenswert. Sie ist weniger Zierde als Ausdruck von Charakter und Selbstbewusstsein. Die Farben ähneln jenen, mit denen die Waldmenschen ihre Lulloa-Hautbilder anfertigen, das Muster entspricht dem Wesen des Trägers, der seine Bemalung vom Dorfältesten nach der endgültigen Aufnahme in den Stamm erhält: Je aufbrausender der Achaz, desto bunter und abwechslungsreicher seine Schuppenbemalung.

**Darstellung:** Ein neugieriger Echs' von den Waldinseln, der an Bord eines Handelsschiffes geht, um die weite Welt der Glatthäute zu erkunden, und der dann erstaunt von der Größe der Welt erst recht von Neugier gepackt wird, wäre ein ebenso passender Hintergrund für einen Spieler-Achaz wie ein Echsenmensch aus Brabak, der in die Mühlen der Politik gerät, als er sich aus Glaubensgründen gegen die menschenverachtenden Charazzar stellt.

**Sprache:** siehe *Archaische Achaz*, weiter oben

**Startwerte Stammes-Achaz**
**Generierungskosten:** 10 GP
**Modifikationen:** +1 LeP, +3 AuP
**SO-Maximum:** 4
**Automatische Vor- und Nachteile:** keine
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund / Vorurteile

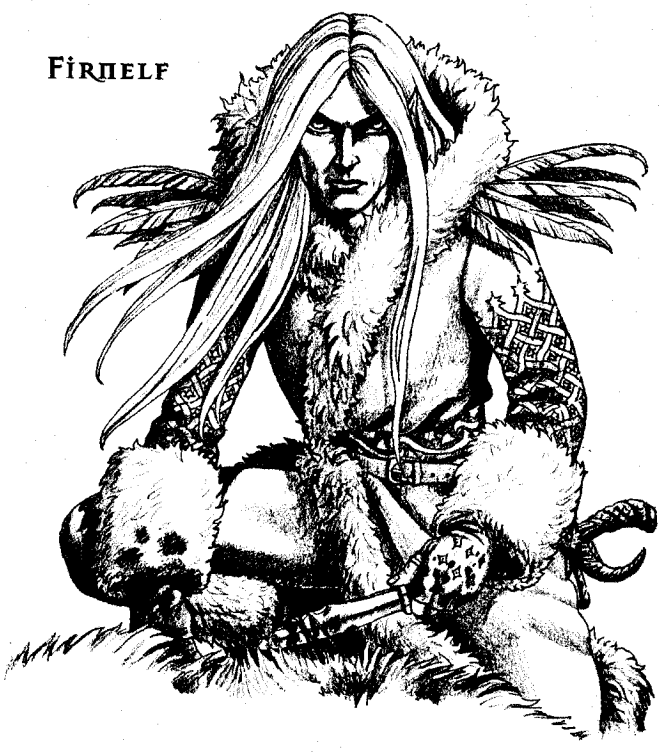
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Einbeinig, Fettleibig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst, Raumangst, Schulden, Totenangst
**Kriegerische Professionen:** Gladiator, Söldner, Stammeskrieger
**Reisende Professionen:** Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Kundschafter, Seefahrer
**Gesellschaftliche Professionen:** Gaukler
**Handwerkliche Professionen:** Handwerker, Archaischer Handwerker, Tierbändiger (nur Echsen), Wundarzt
**Magische und priesterliche Professionen:** Schamane

### Talente

**Kampf:** Blasrohr oder Wurfspeer +2, Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +1, Speere +3
**Körper:** Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +2
**Natur:** Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4
**Wissen:** Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2
**Sprachen:** Muttersprache Rssahh (KL–2), Sprachen Kennen [Tulamidya oder Garethi] +2
**Handwerk:** Boote Fahren +2, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Krankheiten +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Kulturkunde (Stammesachaz), Dschungelkundig oder Sumpfkundig
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Dschungelkundig oder Sumpfkundig (die oben nicht gewählte)

### Mögliche Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Maraskan (+/–0 GP):** Körper: Schwimmen –1, Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +2; Handwerk: Boote Fahren –1
**Orkland (+/–0 GP):** kein Blasrohr als Fernkampf-Talent; Sprachen Kennen [Ologhaijan oder Oloarkh] +2 (statt Tulamidya oder Garethi); Sonderfertigkeit: Sumpfkundig; Verbilligte Sonderfertigkeit: Steppenkundig (die letzten beiden statt obiger Auswahl)
**Echsensümpfe (+1 GP):** Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig und Sumpfkundig
**Loch Harodrol (+3 GP):** Körper: Schwimmen +1; Natur: Fischen/Angeln +2; Wissen: Tierkunde +2; Handwerk: Boote Fahren +2; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen)
**Waldinseln/Südaventurien (+/–0 GP):** Sprachen Kennen [Mohisch] +2 (anstatt obiger Auswahl)



Firnelf



Avelfe

# Die Professionen

Wie Sie eventuell bereits aus dem Basisregelwerk wissen, ist der dritte Pfeiler der Heldenerschaffung die sogenannte Profession. Mit der Auswahl der Profession entscheiden Sie, was Ihr Held getan hat, bevor er sich entschieden hat, auf Abenteuer auszuziehen. Möglicherweise hat er eine Ausbildung an einer Akademie erhalten, vielleicht ist er auch in eine Handwerkslehre gegeben worden – oder er hat seine Fähigkeiten durch Anwendung erlernt.

## Unterteilung der Professionen

Aus Gründen der Übersichtlichkeit haben wir alle Professionen in sechs Kategorien unterteilt: **Kämpfer-Professionen, reisende und Wildnis-Professionen, gesellschaftlich orientierte Professionen, Handwerks-Professionen, magische Professionen** und **geweihte Professionen**. Wie bei jeder Kategorisierung gibt es sicherlich Grenzfälle, bei der die Einordnung strittig ist, aber es handelt sich hier nur um ein Hilfsmittel ohne spielrelevante Folgen. So sollten Ihnen bei der Zusammenstellung Ihrer Heldengruppe die Kategorien der Helden einen Hinweis auf die Vielseitigkeit der Gruppe geben, denn meistens werden in den Abenteuern sehr unterschiedliche Fähigkeiten gefragt. Wenn Sie also in Ihrer Gruppe nur Wildnis- und Kämpfer-Professionen haben, könnte es beim nächsten Empfang am Hofe des Grafen zu Problemen kommen, denn niemand kennt sich auf dem rutschigen Parkett der Etikette aus. Umgekehrt hat eine Gruppe, die sich nur aus Angehörigen von Gesellschafts-Professionen zusammensetzt, in den Weiten des Orklands mit Sicherheit mit ernsthaften Schwierigkeiten zu rechnen.

# Kämpferische Professionen

Es gibt die unterschiedlichsten Gründe, 'professionell' die Waffe in die Hand zu nehmen, und auch die verschiedensten Organisationsformen des Waffenhandwerks.

Während der letzten vierzig Jahre stellte die Gruppe der **Soldaten** (Leichtes Fußvolk, Schützen, Sappeure und Artilleristen, selten einmal Reiterei oder Seesoldaten) in stehenden Heeren die größte Fraktion professioneller Kämpfer, organisiert in Garderegimentern der mittelreichischen Provinzherren oder des Kaisers, der Horaskrone oder ähnlicher Potentaten. Mit der Auflösung der meisten stehenden Heere finden sich viele Soldaten als Söldner wieder.

Nicht jedes Land konnte es sich leisten, ein eigenes stehendes Heer zu unterhalten. Gerade die kleineren oder ärmeren Länder verfügen zumeist nur über wenige fest besoldete Kämpfer. Wenn es aber dann doch einmal zum Krieg kommt, müssen sie Truppen aus der Fremde anheuern. Aus dieser Notwendigkeit heraus hat sich das **Söldnertum** entwickelt: Einheiten freier Kämpferinnen und Kämpfer (in ähnlichen Einheiten wie die Soldate, s.o.), die ihre Dienste an denjenigen verkaufen, der sie am besten bezahlt. Die meisten Mietlinge schließen sich einer bestehenden Söldnereinheit an, und die wenigen, die auf eigene Faust ihr Geld verdienen, ziehen meist nicht in den Krieg, sondern verdingen sich für spezielle Aufträge wie etwa den Schutz einer Händlerkarawane oder als *Leibwächter*.

Was es noch an stehenden Truppen gibt, sind die Garden der Städte, Tempel und Akademien: Auch im Frieden gibt es immer wieder

---

Die Anmerkung, dass eine Profession **zeitaufwendig** ist, hat folgende Bedeutungen. Erstens: Zum Alter des Junghelden werden 3 Jahre addiert. Zweitens: Zwei Professionen, die beide *zeitaufwendig* sind, können nicht mittels *Breitgefächerter Bildung* miteinander kombiniert werden.

Die **Voraussetzungen** müssen erfüllt sein, wenn Sie sich für eine bestimmte Profession entschieden haben, während die **Modifikationen** erst nachträglich eingerechnet werden; die Angabe des Sozialstatus (SO) heißt hier, dass der erste genannte Wert (oder der bei 'mindestens' genannte) automatisch mit der Profession verbunden ist. Sie können den SO bis zum zweiten genannten Wert anheben, müssen dafür aber GP ausgeben.

Die **Automatischen Vor- und Nachteile** sind zwingend mit der jeweiligen Profession verbunden, dafür brauchen Sie aber auch keine GP mehr für Vorteile aufzuwenden bzw. erhalten keine GP durch die Nachteile. Sie können allerdings eventuelle Schlechte Eigenschaften noch erhöhen und bekommen dann sehr wohl die GP für diese zusätzlichen Punkte.

Bei den **Empfohlenen Vor- und Nachteilen** handelt es sich nur um Tipps, was besonders gut zu einer bestimmten Profession passt. Wenn Sie sich Ihren Helden anders vorstellen, brauchen Sie diese Kategorie nicht weiter zu beachten.

Ähnlich ist es bei den **Ungeeigneten Vor- und Nachteilen**: In der Regel passen diese Vor- und Nachteile zu keinem Angehörigen der entsprechenden Profession – Ausnahmen sind jedoch möglich, wenn der Spielleiter zustimmt. In dieser Kategorie sind oftmals körperliche Nachteile nicht erwähnt – denn es ist durchaus möglich, dass ein Held wegen einer bleibenden körperlichen Beeinträchtigung seinen bisherigen Beruf aufgeben musste und sich nun dem Abenteuerleben widmet. Ein einarmiger Söldner ist kaum sinnvoll, ein einarmiger Ex-Söldner aber sehr wohl.

Die im Anschluss aufgezählten **Talentpunkte** addieren Sie zu denen, die Sie bereits durch Rasse und Kultur erhalten haben. Beachten Sie dabei, dass unter gewissen Umständen einzelne Talente in der falschen Kategorie aufgezählt sein können (wenn z.B. eine Auswahlmöglichkeit zwischen einem Handwerks- und einem Wissenstalent besteht) – lassen Sie sich davon nicht irritieren.

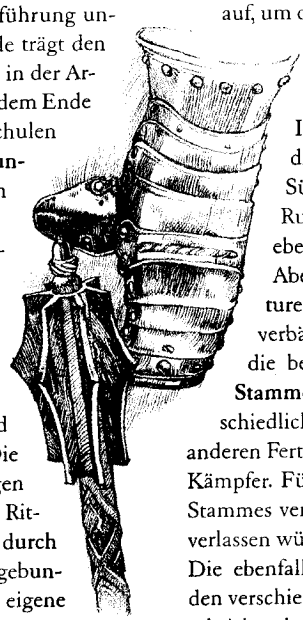
**Sonderfertigkeiten** sind ebenso fest verbunden mit der Profession. Unter der Rubrik **Verbilligte Sonderfertigkeiten** sind jene SFs aufgezählt, die der Held bei der Generierung oder auch zu einem späteren Zeitpunkt zu halben Kosten erwerben kann.

Die **Ausrüstung** steht jedem Helden der entsprechenden Profession zu, weitere Dinge muss er sich von seinem Geld erwerben.

Die Kategorie **Besonderer Besitz** ist nur interessant, wenn Sie Ihrem Helden den gleichlautenden Vorteil zugestehen, dann – und nur dann – besitzt der Held die genannten Besitztümer bereits zu Spielbeginn. Sowohl Ausrüstung als auch Besonderer Besitz müssen eventuell angepasst werden, wenn der entsprechende Held aus einer Kultur stammt, in der die aufgeführten Gegenstände zu selten oder ungewöhnlich sind.

die Notwendigkeit, gegen Räuber und Wegelagerer vorzugehen oder einfach nur in den Straßen einer Stadt für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Letzteres ist die Aufgabe der **Gardisten**, die im Dienste einer Stadt oder eines lokalen Adligen gegen Rechtsbruch und Verbrechen vorgehen. Hier sind neben der normalen Stadtgarde auch die *Büttel* und die *Schließer* zu nennen, aber ebenso die *Akademiegardisten* als ausgewählte Kämpfer für den Schutz besonderer Gebäude wie Tempel, Schlösser oder Magierakademien.

Bekanntlich braucht aber auch jede Armee und jede Garde nicht nur Kämpfer, sondern auch Anführer. Diese wurden für die stehenden Heere nur in den seltensten Fällen aus dem Heer selbst rekrutiert, sondern meist in speziellen Kadettenschulen herangebildet, an denen hoffnungsvoller Nachwuchs nicht nur im Umgang mit der Waffe, sondern vor allem in Strategie, Taktik und Truppenführung unterwiesen wurde. Der Absolvent einer solchen Schule trägt den Titel eines **Fähnrichs** und ist verpflichtet, einige Zeit in der Armee zu dienen, die seine Ausbildung bezahlt hat. Mit dem Ende der stehenden Heere ist auch die Zahl der Kadettenschulen deutlich geschrumpft, und nur die großen Reiche unterhalten noch Schulen für alle vier Waffengattungen *Fußvolk*, *Kavallerie*, *Seekrieg* und *Führungsstab*.



Eigentlich ein Phänomen aus mittlerweile fast vergangener Zeit, das nur noch von Traditionalisten in wenigen Gebieten Aventuriens gepflegt wird, sind die **Ritter**, die hoch zu Ross mit blinkender Rüstung und flatterndem Banner in den Kampf ziehen. In letzter Zeit verstehen sich jedoch einige mittelreichische Adlige wieder verstärkt als Ritter und versuchen, die alten Traditionen wiederzubeleben. Die Ausbildung zum Ritter ist gründlich und hart, Adligen vorbehalten und kann nur durch einen qualifizierten Ritter vorgenommen werden. Die meisten Ritter sind durch eine feste Aufgabe an einen ganz bestimmten Ort gebunden, denn es gilt, das heimatliche Lehen und das eigene Volk zu schützen.

Ein spezielle Erscheinung des aventurischen Gesellschaftsgefüges sind die **Krieger**: Adelshäuser oder reiche Städte, die viel Wert auf ihr Renommee legen, finanzieren Kriegerakademien, in denen die Sprösslinge des Niederadels und Kinder zahlungskräftiger Bürgerlicher eine gründliche Ausbildung im Waffenhandwerk erhalten. Vor allem wird hier aber sehr viel Wert auf eine moralische Unterweisung gelegt, denn das Denken und Handeln eines Kriegers muss hohen Wertmaßstäben gerecht werden: Edelmut, Aufrichtigkeit, aber natürlich auch Treue zur Herrschaft nehmen im Lehrplan wenigstens ebenso viel Platz ein wie ein umfassendes Allgemeinwissen, zu dem auch Lesen, Schreiben und Rechnen gehört. Fast jede Kriegerakademie leistet sich den Luxus, hin und wieder auch besonders begabte Schüler aufzunehmen, deren Eltern nicht in der Lage sind, die Ausbildung zu bezahlen – und nicht selten gehören eben diese Schüler zu den Jahrgangsbesten. Der Erwerb eines 'Kriegerbriefs', der jedem Absolventen einer Kriegerakademie zusteht, eröffnet nicht nur die Möglichkeit, in vielen Garden eine vielversprechende (Unter-)Offizierslaufbahn anzutreten oder in einer berühmten Einheit zu kämpfen, sondern gilt auch als ein deutlicher Statusgewinn.

Eine neuzeitliche Variante des privat ausgebildeten Kämpfers ist der **Schwertgeselle**. Auch er hat eine private Schulung erhalten, die ihn weder an eine bestimmte Armee noch an einen Herrscher oder ein Land bindet, jedoch hat dieser Unterricht nicht an einer Akademie stattgefunden, sondern bei einer Privatperson, die meist Schwertmeister genannt wird. Vor allem die Fechtmeister des Horasreichs sind überaus gut bezahlte Lehrer, und nur wirklich reiche Eltern können es sich leisten, ihren Kindern eine solche Ausbildung angedeihen zu lassen. Schwertgesellen ziehen durchaus auf der Suche nach Abenteuern (und dem damit verbundenen Ruhm) durch die Lande, vor allem aber, um bei anderen Schwertmeistern neue Varianten der Kampfkunst zu erlernen.

Die exotischsten Kämpferinnen entstammen wohl dem Volk der **Amazonen**, einem Orden, der nur Frauen aufnimmt, die dann schon vom zarten Mädchenalter an im Waffenhandwerk ausgebildet werden. Die stolzen Amazonen, um die sich viele geheimnisvollen Legenden ranken, wissen sehr wohl, dass jede einzelne von ihnen zu den besten Kämpferinnen des ganzen Kontinents gehört, und sie sind fest davon überzeugt, dass ihrem Volk das besondere Wohlgefallen Rondras gilt.

Eine gänzlich andere Einstellung zur Kampfkunst haben die **Jahrmarktskämpfer**, und manch ein Soldat, Söldner oder Krieger würde es auch niemals akzeptieren, mit den Schaukämpfern in einem Atemzug genannt zu werden. Schaukämpfer treten vor Publikum auf, um die Zuschauer zu unterhalten. Damit gehören sie ebenso zu den Gauklern und Schauspielern wie zu den Kämpfern, und obwohl manche von ihnen geübte und fähige Streiter sind, kämen sie doch kaum auf die Idee, an einem Feldzug oder gar Krieg teilzunehmen. In diesen Rahmen fallen auch die **Gladiatoren** der Arenen Südaventuriens, die zuerst um ihr Leben, dann aber um Ruhm und Ansehen kämpfen und die, einzeln betrachtet, ebenfalls äußerst kompetente Nahkämpfer darstellen.

Aber natürlich gibt es nicht nur in den 'zivilisierten' Kulturen Kämpfer. Auch bei den Völkern, die noch in Stammesverbänden zusammenleben, gibt es oft einzelne Individuen, die besonders versiert im Umgang mit Waffen sind. Diese **Stammeskrieger** sind natürlich von Kultur zu Kultur sehr unterschiedlich, denn ein Waldmenschenkrieger wurde von Klein auf in anderen Fertigkeiten geschult als ein Ferkina-Krieger oder ein Achaz-Kämpfer. Für sie alle gilt jedoch, dass sie sich dem Schutz ihres Stammes verschrieben haben und diesen nur im Ausnahmefall verlassen würden, um etwa auf Abenteuersuche zu gehen.



Die ebenfalls zahlreich vertretenen **Ordenskrieger**, die sich den verschiedenen Gottheiten und Religionen Aventuriens verschrieben haben, sind so sehr abhängig von den Moralvorstellungen der einzelnen Kulte, dass wir sie mit den jeweiligen Priestern im Kapitel über **geweihte Professionen** auf den Seiten 206ff. eingeordnet haben.

Viele der oben genannten Berufsstände sind mit ihrer Ausbildung in feste Strukturen hineingewachsen und gehören zu einer Armee, einer Stadtgarde oder einer Burgbesatzung. Und da ihre Ausbildung teuer und aufwändig war, konnten die Vorgesetzten es lange Zeit gar nicht gutheißen, dass der ehemalige Zögling sein Leben und seine Fähigkeiten für ein Dasein als Glücksritter 'vergeudet'. Mit der Auflösung vieler Garderegimenter sind aber etliche Soldaten, Krieger und Fähnriche arbeits- und herrenlos geworden und ziehen auf der Suche nach Anstellung durch die Welt, hoffend, dass erworbener Ruhm ihnen einen sicheren Posten als (Unter-)Offizier in einem der Kontingente des Adels einbringen kann.

Es ist gerade bei einem Großteil der hier vorgestellten Kämpfertypen sehr wichtig, sich eine plausible Motivation für den Helden zu überlegen. Möglicherweise ist er nur zufällig in das erste Abenteuer hineingerutscht und hat Geschmack daran gefunden – dann muss dies in seiner Vorgeschichte berücksichtigt werden. Vielleicht arbeitet er aber auch weiterhin für seine Geldgeber, ist jedoch für eher 'unkonventionelle' Aufgaben vorgesehen – ein überaus interessanter Aufhänger für Abenteuer, doch muss dann der ganze Plot darauf zugeschnitten sein, dass er zu der offiziellen Queste des Kämpfers passt. Oder aber der Held hat es geschafft, sich freizukaufen (und dürfte daher jetzt massiv verschuldet sein) – und im übelsten Fall ist er schlicht fahnenflüchtig und sollte sich in seiner Heimat keinesfalls mehr blicken lassen.

Eine weitere Variante ist es, das Abenteuerleben erst dann zu beginnen, wenn die verpflichtende Dienstzeit abgeschlossen ist – dies entspricht dem Vorteil *Veteran* und wird nach den üblichen Regeln abgehandelt.



## Amazone

Jede Frau, die in einer Amazonenburg aufwächst, erhält eine kämpferische Ausbildung. Nur wenige entscheiden sich dann, eine andere Profession als die einer Kriegerin zu wählen – nicht umsonst gelten bei Außenstehenden eigentlich nur die Kriegerinnen als wirkliche Amazonen. Und wo Disziplin und Gehorsam zum amazonischen Alltag gehören, bestimmen sie bei den Kriegerinnen das Leben in noch größerem Maße. Stundenlange Kampf- und Reitübungen gelten gleichzeitig als Dienst an der Göttin, und so ist es selbst für erfahrene Krieger ein beeindruckendes Schauspiel, eine perfekt aufeinander eingespielte amazonische Einheit im Kampf zu sehen. Oft wird ihr Kampf als geradezu tänzerisch bezeichnet, wird bei den Amazonen doch auf perfekte Körperbeherrschung wenigstens ebenso viel Wert gelegt wie auf die eigentliche Waffenkunst – nicht umsonst werden sie gerne mit Löwinnen verglichen, dem heiligen Tier der Rondra. So mag es auch nicht wundern, dass Amazonen keine Zweihandwaffen oder schwere Rüstungen benutzen, sondern in ihren typischen knapp geschnittenen Harnischen und mit Amazonensäbeln kämpfen.

In seltenen Fällen kommt es jedoch auch vor, dass begabte junge Frauen in den Orden der Amazonen aufgenommen werden. Sie haben dann zwar selten die Möglichkeit, die von Kindheit an eingeübten Fähigkeiten der geborenen Amazonen zu erreichen, durchlaufen aber dennoch eine Ausbildung, die es mit den besten Kriegerschulen aufnehmen kann.

**Amazone (10 GP; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 13, GE 12, KO 13, KK 11; nur Frauen

**Modifikationen:** LeP +1, AuP +3; SO 5–10
**Automatische Vor- und Nachteile:** Prinzipientreue (12; Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit; wahlweise auch Moralkodex (Rondra-Kirche))
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Krieger), Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Arroganz, Vorurteile gegen Männer
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel / Blutrausch, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration
**Kampf:** Dolche +1, Lanzenreiten +5, Raufen +1, Ringen +3, Säbel oder Schwerter +6, Speere +2
**Körper:** Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +4, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Orientierung +1
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Kriegskunst +3
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Klingensturm, Kriegsreiterei, Schnellziehen
**Ausrüstung:** Amazonenrüstung (Bronzebrünne und Arm- und Beinschützer, Lederschurz, Helm), Amazonensäbel, Umhang, Stiefel, Dolch, lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset
**Besonderer Besitz:** erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

## Fähnrich

Offizier in der Armee! Das heißt Kameradschaft, immer einen Platz, an dem es ein Dach über dem Kopf und etwas Warmes zu essen gibt, eine fachkundige Ausbildung mit den modernsten Waffen und großes Ansehen beim einfachen Volk. Ein Offizier ist eine Respektsperson, er verteidigt mit seinen Kämpfern all das, woran die Menschen glauben und was sie verehren. Er tritt diszipliniert auf, benimmt sich tadellos und weiß sehr wohl, was Ehre und Etikette bedeuten.



Der Fähnrich ist der niedrigste Dienstgrad innerhalb der Offizierskorps der verschiedenen Armeen (dort, wo es stehende Heere gibt, also im Mittelreich, dem Horasreich, Aranien, Al'Anfa und eingeschränkt im Bornland). Er ist dem Herrscher, für den er streitet, verpflichtet und ihm gegenüber loyal eingestellt. Seine Ausbildung erfolgt an einer vom Herrscherhaus unterhaltenen Kadettenakademie, nach deren Abschluss sich der frische Fähnrich für einige weitere Jahre (meist mindestens sechs) für den Dienst bei der Armee verpflichten muss.

Doch nicht jeder ist dazu berufen, zu kommandieren und Menschen im Angesicht des Todes zu führen – daher ist die Ausbildung zum Offizier grundsätzlich nicht kostenlos und somit für auch nicht für jedermann zugänglich. Bevorzugt werden junge Menschen von Stand und großem Ansehen, deren Familien hohe Summen zahlen, damit aus den ungestümen Heißspornen, Drittgeborenen und verzogenen Adelssprösslingen (gleich ob Geld- oder Lehnsadel) schneidige Fähnriche werden.

Wer nach Beendigung der Ausbildung seinem Vaterland und Herrscher nicht weiter dienen will, der kann sich vom Dienst in der Armee gegen eine große Summe baren Goldes, die immer an die jeweilige Kadettenschule zu entrichten ist, regional variiert und in Kriegszeiten astronomisch hoch ist, freikaufen.

Es gibt vier grundsätzliche Arten von Kadettenschulen bzw. einzuschlagenden Karrierepfaden: bei den Fußtruppen, bei der Kavallerie, im Marschallsstab und bei der Kriegsflotte des jeweiligen Landes.

Andererseits haben die Ereignisse der letzten Jahre – die Niederlage Al'Anfas im Khôm-krieg, die Fraktionierung der großen Reiche im Jahr des Feuers und dem horasischen Krieg der Drachen – dazu geführt, dass stehende Heere nur noch in geringem Umfang unterhalten werden. Vielmehr sind die Träger der Militärmacht meist wieder die regionalen Adelshäuser, die sich auf eine geringe Anzahl Gardetruppen und nach Bedarf angeworbene Söldner (und ausgehobene Landwehr) stützen und deren Offizierskorps aus altgedienten Kriegern, vor allem aber eigenen adligen Parteigängern besteht.

Aus diesem Grund finden sich momentan auch viele 'studierte Soldaten' auf Abenteuerfahrt und etliche der hier genannten Institute sind aus dem ein oder anderen Grund geschlossen und bilden keine neuen Zöglinge mehr aus.

### Fähnrich der Fußkämpfer

Der klassische Infanterie-Fähnrich wird dazu ausgebildet, später eigenständig ein Banner zu führen (er lernt also 'auf Hauptmann'), wozu er nicht nur den körperlichen und Waffen-Drill der Gemeinen erlernen muss, sondern vor allem in Taktik und Truppenführung geschult wird. Nach seiner Ausbildung ist er erst einmal Handlanger im Stab des Banners, je nach gerade geplantem Einsatz und persönlicher Eignung als Adjutant, Stabsschreiber, Fahnenträger oder 'Verbindungsoffizier' zu anderen Truppenteilen. In einigen Fällen führt er die Truppen sogar ins Feld, meistens jedoch ist er im Zelt des Hauptmanns beschäftigt.

**Fähnrich der Fußkämpfer (GP je nach Akademie; zeitaufwendig)**

**Ausbildungsstätten:** Al' Anfa, Albenhus, Festum, Gareth, Honingen (aufgelöst), Oberfels

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 11, CH 11, GE 11, KO 11

**Modifikationen:** AuP +3, LeP +1; SO 7–11

**Automatische Nachteile:** Prinzipientreue (10; Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (1.500 Dukaten)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung / Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

**Ungeeignete Nachteile:** Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe

**Kampf:** Armbrust +3, Dolche +1, Fechtwaffen oder Schwerter +5, Hiebwaffen oder Säbel +5, Infanteriewaffen oder Speere +3, Raufen +2, Ringen +2

**Körper:** Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3, Zechen +1

**Gesellschaft:** Etikette +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +4

**Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +1

**Wissen:** Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +3, Kriegskunst +6, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +2

**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2

**Sonderfertigkeiten:** Rüstungsgewöhnung I, Formation

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Linkhand, Schildkampf I

**Ausrüstung:** Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel, Handschuhe und Umhang oder Mantel), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Gerte oder Geißel, Rüstung (max. RS 4), Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

**Besonderer Besitz:** erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

**Mögliche Varianten:**

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:

**Al'Anfa (18 GP):** Kampf: Dolche +2, Kettenwaffen +3, Ringen –1, Zweihandschwerter/-säbel +3; Körper: Reiten –1, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +1; Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik –1; Handwerk: Heilkunde Gift +2; Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag; Verbilligte Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung II, Kampf im Wasser

**Albenhus (23 GP):** Kampf: Belagerungswaffen +4, Zweihand-Hiebwaffen +3; Körper: Sinnenschärfe +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis –1, Überzeugen –2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1; Wissen: Mechanik +3, Rechnen +2; Sprachen: Lesen/Schreiben [Rogolan] +4, Sprachen Kennen [Rogolan] +4; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2; Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I (jeweils statt verbilligt); Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Geschützmeister, Niederwerfen, Schildkampf II, Sturmangriff, Wuchtschlag

**Festum (12 GP):** Körper: Schwimmen +1; Sprachen: Sprachen Kennen [Alaani] +4, Sprachen Kennen [Nujuka] +4; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Wuchtschlag

**Gareth (20 GP):** Kampf: Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel +3, Armbrust +3; Körper: Reiten +1, Tanzen +3; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +1; Handwerk: Heilkunde Gift +1; Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I (jeweils statt verbilligt); Verbilligte Sonderfertigkeit: Kampfreflexe, Schildkampf II, Schnellziehen

**Honingen (13 GP):** Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I (jeweils statt verbilligt); Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II

### Fähnrich der Kavallerie

Reiterei-Offiziere gelten im Allgemeinen als besonders schneidig, sprich: Der Rang ist besonders prestigeträchtig und daher besonders begehrt; auch finden sich in Reihen der Kavalleristen deutlich mehr Individualisten und Draufgänger. Allerdings erfordert der Offiziersposten in einer Reiterschwadron auch, die eigenen Truppen mit gezogenem Säbel ins Feld zu führen, was durchaus in den letzten Jahren zu einer erhöhten ... Fluktuation in den Offiziersrängen geführt hat.

Die Besonderheit der Ragather Schule ist, dass sie während ihrer Ausbildung auch sehr intensiv in Pferdezucht und -pflege instruiert wurden. Zudem wird jedem Neuling in seinem ersten Jahr abverlangt, dass er bei der Geburt eines jungen Fohlens mit Hand anlegt. Dieses Pferd reitet er dann im Verlauf seiner Ausbildung selbst zu und es wird ihm nach Abschluss ebenfalls weiter als treuer Gefährte zur Seite gestellt, um gemeinsam Dienst in der Armee Kaiser Selindians zu tun, vorzugsweise bei den Ragather Kürassieren.

**Kavallerie-Fähnrich (11 GP)**

**Ausbildungsstätten:** Gareth, Arivor (vormals Neetha), Ragath

**Voraussetzungen:** MU 12, CH 12, GE 12 KO 12

**Modifikationen:** AuP +3, LeP +1; SO 7–13

**Automatische Nachteile:** Prinzipientreue (10; Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (2.000 Dukaten)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung / Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

**Ungeeignete Nachteile:** Gesucht, Lichtscheu, Randgruppe

**Kampf:** Armbrust +2, Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel +5, das andere +3, Lanzenreiten +5, Raufen +2

**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +5, Reiten +7, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3, Tanzen +3, Zechen +1

**Gesellschaft:** Etikette +5, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +3

**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1

**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +4, Kriegskunst +6, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Staatskunst +2, Tierkunde +3

**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

**Handwerk:** Abrichten +2, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +2

**Sonderfertigkeiten:** Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kürass oder Leichte Platte), Turnierreiterei

**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Aufmerksamkeit, Kriegsreiterei

**Ausrüstung:** Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (basierend auf Kürass oder Leichter Platte), Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

**Besonderer Besitz:** erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

**Mögliche Variante**

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:

**Ragath (16 GP):** Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Pflanzenkunde +1, Rechtskunde –1, Sagen/Legenden +1, Staatskunst –1, Tierkunde +1; Handwerk: Abrichten +5, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +1; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Abrichten (Zureiter); Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I

### Stabsfähnrich

Die Aufgabe von Stabsoffizieren ist es, mit den Marschällen und Obersten strategische Optionen zu Planen, sich um das organisatorische Klein-Klein wie die Logistik und die Truppenmoral zu kümmern, den Kontakt mit dem Adel aufrechtzuerhalten, auf dessen Land man Krieg führt und dergleichen mehr. Im Vergleich zu anderen Offizieren führen

Stabsoffiziere selten aus der vordersten Reiche, obwohl es den Fähnrichen durchaus nahegelegt wird, um die Wirklichkeit mit dem Sandkasten abgleichen zu können.

Das Mittelreich und das Horasreich unterhielten beide mehrere Jahre lang Akademien, in denen die zukünftigen Marschälle ausgebildet wurden, wobei die traditionsreiche Wehrheimer Schule zuvor schon eine angesehene Kriegerakademie war, die eine Reihe berühmter Heerführer hervorgebracht hat. Die Wehrheimer Akademie wurde mitsamt der Stadt Wehrheim im Jahr des Feuers vernichtet, die Schule zu Vinsalt im Rahmen der Umstrukturierung der Horaslegion aufgelöst.

**Stabsfähnrich (15 GP)**

**Ausbildungsstätten:** Wehrheim (zerstört Peraine 1027), Vinsalt (aufgelöst ab 1030)

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 11, CH 12, KO 11

**Modifikationen:** AuP +3, LeP +1; SO 7–12

**Automatische Nachteile:** Prinzipientreue (10; Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (1.500 Dukaten)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung / Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl

**Ungeeignete und Nachteile:** Rachsucht

**Kampf:** Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel +2, Armbrust +4, Belagerungswaffen +2, Dolche +1, Fechtwaffen oder Schwerter +5, Hiebwaffen oder Säbel +3, Infanteriewaffen +3, Lanzenreiten +1, Raufen +2, Ringen +2

**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2

**Gesellschaft:** Etikette +5, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +4

**Natur:** Orientierung +2

**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +4, Kriegskunst +7, Magiekunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Staatskunst +4

**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Sprachen Kennen [Bosparano] +4

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Kartographie +2, Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd oder Kürass)

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Linkhand; Wehrheim: Rüstungsgewöhnung II, Reiterkampf, Schildkampf I; Vinsalt: Defensiver Kampfstil, Formation, Geschützmeister, Meisterparade, Parierwaffen I

**Ausrüstung:** Uniform (hochwertige Kleidung), Stiefel, Schwert oder Rapier, Dolch, passende Rüstung bis RS 4, Waffenpflegeset, Schreibzeug, Offizierspatent

**Besonderer Besitz:** Nicht vorgesehen

### Fähnrich zur See

Die Ausbildung zum Offizier an Bord eines Kriegsschiffs, später vielleicht als Kapitän mit eigenem Kommando und schließlich als Admiral einer Flottille ist vielleicht die entbehrungsreichste Laufbahn für Offiziersanwärter, denn die Schindereien, denen Seekadetten ausgesetzt sind, sind geradezu sprichwörtlich. Trotzdem finden sich immer wieder junge Burschen und Mädel aus den Küstenstädten der großen Reiche, die bereit sind, die Entbehrungen auf sich zu nehmen, um irgendwann ein eigenes Schiff zum Horizont führen zu dürfen.

Die Akademien des Mittel- und des Horasreichs haben sich bei der Ausbildung komplett auf die Seekriegsführung konzentriert, während den bornländischen und alanfanischen Fähnrichen auch die Grundlagen des Seehandels eingebläut werden.

**Fähnrich zur See (21 GP)**

**Ausbildungsstätten:** Al'Anfa, Festum, Grangor, Harben, Methumis (aufgelöst ab 1030), Perricum (vormals Havena)

**Voraussetzungen:** MU 12, CH 11, GE 12, KO 12; keine Meeresangst

**Modifikationen:** AuP +3, LeP +1; SO 7–12

**Automatische Nachteile:** Prinzipientreue (10; Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Schulden (2.000 Dukaten)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Balance, Innerer Kompass / Arroganz, Krankhaftes Ehrgefühl, Raumangst

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kampfrausch / Blutrausch

**Kampf:** Armbrust +2, Belagerungswaffen +4, Dolche +2, Fechtwaffen oder Schwerter +5, Hiebwaffen oder Säbel +5, Raufen +3



**Körper:** Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +4, Tanzen +2, Zechen +2

**Gesellschaft:** Etikette +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +2, Überzeugen +2

**Natur:** Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1

**Wissen:** Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +7, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +1, Sternkunde +4

**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

**Handwerk:** Boote Fahren +3, Heilkunde Krankheit +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kartographie +2, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +6

**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Parierwaffen I, Standfest, Talentspezialisierung Kriegskunst (Seegefechte)

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Talentspezialisierung Seefahrt (Steuermann)

**Ausrüstung:** Uniform (hochwertige Kleidung inkl. Stiefel und Umhang), Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Rüstung (Kürass oder Lederrüstung), Lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset, Schreibzeug und Pergament, Offizierspatent

**Besonderer Besitz:** nicht vorgesehen

**Mögliche Varianten**

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:

**Harben (sowohl zu Zeiten des Mittelreichs als auch jetzt unter grangorischer Supervision; 23 GP):** Kampf: Ringen +2; Gesellschaft: Überzeugen +2; Natur: Orientierung +1; Wissen: Rechnen +1; Handwerk: Kartographie +1; Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag statt Parierwaffen I

**Al'Anfa und Festum (je 23 GP):** Wissen: Rechnen +1, Schätzen +2; Handwerk: Handel +3

## Gladiatoren und Schaukämpfer

Der 'klassische' Gladiator kommt aus dem Süden, denn weiter im Norden sind öffentliche Kämpfe um Leben und Tod verpönt und auch verboten. In den südlichen Stadtstaaten jedoch, wie Fasar, Mengbilla, Brabak und vor allem Al'Anfa, finden regelmäßig Schaukämpfe statt, in denen es schon fast die Regel ist, dass einer der Kontrahenten sein Leben lassen muss.

In diesen Städten sind es meist Gesetzesbrecher, die zum Gladiatorenkampf verurteilt werden, oder aber kräftige Sklaven, die an die Gladiatorenschulen oder die Arena verkauft wurden. Zuweilen gibt es auch Freiwillige, die sich für ein Leben in der Arena entscheiden; sie handeln meist aus Verzweiflung, weil sie in ihrem Leben nichts mehr zu verlieren hatten und sich durch ihr Kampfgeschick Gold und einen guten Ruf zu erwerben hoffen.

Denn ebenso, wie man mit ein wenig Pech in der Arena das Leben lässt oder zum Krüppel wird, kann man, wenn man Glück hat, zu Ruhm gelangen und sich vielleicht sogar zum Liebling des Publikums hinaufarbeiten, was einem nicht nur die Freiheit, sondern auch einen gewissen Reichtum einbringen mag. Nicht selten sind es gerade diese altgedienten Gladiatoren, die eigene Schulen aufmachen oder selbst Kämpfer ausbilden.

Gladiatoren sind unerbittliche Kämpfer, Männer und Frauen, die mit allen Wassern gewaschen sind und ihre Härte und Verbitterung meist auch dann nicht ablegen, wenn sie wieder in Freiheit sind.

Vielen hat das Leben hart genug mitgespielt, dass sie vielleicht sogar eine Abneigung gegen das Blutvergießen entwickelt haben, andere steigern sich im Kampf förmlich in einen Blutrausch hinein. Allen ist gemeinsam,

dass sie so effektiv und gnadenlos kämpfen wie möglich.

Es mag viele Gründe geben, warum solch ein Gladiator auf die Reise geht und ins Abenteuerleben eintritt. Manche haben sich endlich freigekämpft und ziehen nun rastlos umher, weil sie nichts anderes mit ihrem Leben anzufangen wissen. Andere wiederum versuchen nach ihrer Freilassung mit ihren erlernten Künsten Geld zu verdienen, vielleicht als Bedeckung für einen reisenden Händler. Einige wenige sind geflohen, bevor der Säbel eines Gegners sie in die Arme Borons treiben konnte, und nun auf der Suche nach einem besseren Leben. Manche Gladiatoren schließlich haben aus ihrem letzten Kampf derart schwere Verletzungen davongetragen, dass sie nicht mehr in der Lage waren, weiter anzutreten – wobei dieser unrühmliche Ausstieg nur Freien offen steht, denn als Opfer oder Tigerfutter sind die Verurteilten und Sklaven immer noch gut genug.

Zu den Grundwerten des Gladiators müssen noch die Werte je nach Herkunft bzw. Stil addiert werden.

**Gladiator / Gladiatorin (GP je nach Ausrichtung)**
**Voraussetzung:** MU 12, GE 12, KO 12, KK 12
**Modifikationen:** LeP +1, AuP +2; SO 1–7
**Automatische Vorteile:** Eisern, Zäher Hund
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Beidhändig, Gutaussehend, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung / Blutrausch, Eitelkeit, Schulden
**Ungeeignete Nachteile:** Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration
**Kampf:** Dolche oder Hiebwaffen oder Kettenstäbe oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Zweihandflegel oder Zweihand-Hiebwaffen oder Zweihandschwerter/-säbel +4, ein zweites aus dieser Liste +3, Raufen +4, Ringen +3
**Körper:** Athletik +2, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +1, Zechen +3
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1
**Natur:** –
**Wissen:** –
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +1
**Besonderer Besitz:** Prunkrüstung einschließlich Zierwaffe (Wert insgesamt ca. 100 Dukaten, RS bis 4

### Gladiator aus Fasar

Fasar ist der wohl blutigste Ort für Gladiatoren. In den 'Gladiatorenschulen' der Erhabenen bekommen die Kämpfer eine rudimentäre Ausbildung vermittelt – will heißen, sie lernen, wie man eine Waffe zu halten hat. Das Gros der hiesigen Gladiatoren sind verurteilte Verbrecher oder (seltener) Sklaven. In der Arena wird bis auf das Blut gekämpft, und nur selten werden dabei Duelle ausgefochten: Oft werden einfache einige geschulte Sklaven zu einer Gruppe von unbewaffneten Verbrechern in die Grube gestoßen oder aber zwei Kämpfer aneinander gekettet und erst dann wieder von einander getrennt, wenn einer von ihnen tot ist. Auch Kämpfe gegen Tiere, insbesondere gegen wilde Hunde, sind verbreitet.

Ein Gladiator aus Fasar blickt meist auf eine dunkle Vergangenheit zurück. Er gehört zu den wenigen, die die Arena lebend verlassen haben und zudem – ein besondere Glücksfall – danach sogar freigelassen wurden. Auf jeden Fall jedoch ist er ein unerbittlicher Kämpfer und kennt meistens die schmutzigsten Tricks, um den Gegner außer Gefecht zu setzen.

Die Gladiatoren aus Mengbilla, Brabak und Chorhop unterscheiden sich von den Werten her nicht vom Gladiator aus Fasar und sind ihnen auch sonst recht ähnlich, nur ihre Einstellung und Kampfesweise sind mitunter ein wenig abgemildert.



**Fasarer Gladiator (3 GP)**
(auf Basis des Gladiators)
**Zusätzliche Voraussetzung:** MU 13
**Körper:** Akrobatik +1, Selbstbeherrschung +1
**Sonderfertigkeiten:** Waffenlose Kampftechnik: Gladiatorenstil *oder* Hammerfaust
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Wuchtschlag
**Ausrüstung:** einfache Kleidung, Nahkampfwaffe, zweite Nahkampfwaffe oder Schild, Waffenrock, Dolch, weitere Ausrüstung im Werte von 1 Dukaten

### Gladiator aus Al'Anfa

In der Perle des Südens wird in der Arena fast immer der Kampf Mann gegen Mann ausgefochten, und ein guter Gladiator hat in der alanfanischen Gesellschaft die besten Chancen, in der Gunst der Zuschauer so weit aufzusteigen, dass er als wirkliche Berühmtheit gefeiert und vielleicht sogar aus dem Dienst entlassen wird. Die Ausbildung zum Gladiator für die große Bal-Honak-Arena findet in dem ummauerten Ordenshaus zum Schwarzen Löwen statt und liegt schon seit geraumer Zeit in den Händen der Kor-Geweihtenschaft, deren Grundsätzen über den 'guten Kampf' sich der Gladiator demnach verpflichtet sieht. Ein professioneller alanfanischer Gladiator betrachtet sich in erster Linie als Künstler und möchte den Zuschauern einen Kampf bieten, bei dem er zwar siegen möchte, aber durchaus damit rechnet, dass auch sein eigenes Blut fließen wird.

In Al'Anfa sind allerdings nicht nur die echten Gladiatorenduelle beliebt, sondern auch aufwendig inszenierte Schauschlachten, bei denen bis zu einer Kompanie Kämpfer als Fußsoldaten gegen Bogenschützen antreten.

**Gladiator aus Al'Anfa (14 GP)**
(auf Basis des Gladiators)
**Zusätzliche Voraussetzung:** CH 11
**Modifikationen:** AuP +1; SO 3–8
**Kampf:** das bei der Grundprofession ausgewählte Talent +5 statt +4, das zweite ausgewählte Talent ebenfalls +5, Ringen +1, Schleuder oder Wurfbeile oder Wurfmesser oder Wurfspeere +3
**Körper:** Akrobatik *oder* Reiten +3
**Gesellschaft:** Gassenwissen +1
**Wissen:** Kriegskunst +2, Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprache kennen [eine passende Fremdsprache nach Wahl] +4
**Handwerk:** Fahrzeug Lenken +2
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Linkhand, Rüstungsgewöhnung I, eine Waffenlose Kampftechnik nach Wahl
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Finte, Kampfreflexe, Schildkampf I, Wuchtschlag
**Empfohlene Nachteile:** kein Blutrausch
**Ausrüstung:** einfache Kleidung, Nahkampfwaffe, zweite Nahkampfwaffe oder Schild, Tuchrüstung, Trinkschlauch mit Wein, weitere Ausrüstung im Werte von 1 Dukaten

### Der Schaukämpfer

Das Leben findet auf der Bühne statt, auf der Bühne des heißen Arenasands. Wenn das Publikum auf den Rängen tobt, wenn es den Namen des überlegenen Kämpfers skandiert, wenn der Gegner endlich auf dem Boden liegt und seine Unterlegenheit eingesteht – dann weiß der Schaukämpfer, wofür es sich zu leben lohnt.

Und wenn es doch einmal jemanden geben sollte, der besser ist, wenn die Zuschauer dem anderen zujubeln – nun, dann ist das nur

ein Ansporn, an sich zu arbeiten und beim nächsten Kampf mehr Erfolg zu haben. Ein guter Kämpfer kann dabei das Publikum formen wie Wachs in seiner Hand: Selbst eine geschickt ausgespielte, zwischenzeitliche Niederlage kann die Sympathie und das Mitleid der Zuschauer bis zu Tränenausbrüchen steigern – und wenn es dann doch mit (scheinbar) letzter Kraft gelingt, sich noch einmal aufzurichten und doch noch den Sieg zu erringen, dann ist die Begeisterung grenzenlos und die Zuschauer werden mit der Gewissheit nach Hause gehen, etwas Unvergessliches erlebt zu haben.

Natürlich gelingt so etwas fast nur, wenn es mit dem Gegner von vornherein abgesprochen war – doch wenn schon: Das Publikum muss ja nichts davon erfahren ...

Die Kämpfer, die in Punin für solche Spiele trainiert werden, haben aus freien Stücken diese Art des Broterwerbs gewählt, pflegen außerhalb der Arbeitszeit gesellschaftlichen Umgang und genießen nicht selten ein großes Ansehen. Einige steigen zu gefeierten Kämpfern auf, die zu Festen geladen werden und die von Frauen oder Männern umschwärmt werden, besitzen vielleicht sogar ein eigenes kleineres Vermögen und leben im Vergleich zu den Gladiatoren Fasars in großem Wohlstand.



Schaukämpfer sind oft charismatisch und schauspielerisch begabt, und zumeist überaus stolz auf ihren guten Kampfstil und die sorgfältig einstudierten und geübten Waffenfertigkeiten. Im wahren Leben jedoch werden die meisten von ihnen bald feststellen müssen, dass ihre Art des Kämpfens zwar schön anzuschauen, aber wenig effektiv ist. Ein Schaukämpfer muss erst lernen, dass der Treffer eines gegnerischen Schwertes tatsächlich sehr schmerzhaft und tödlich sein kann, dass sich wenige Leute darum scheren, wie ungerecht es ist, in der Überzahl anzugreifen, und dass beileibe nicht jeder Gegner aufhört, wenn man am Boden liegt und sich nicht mehr wehrt.

Viele Schaukämpfer, die ins Abenteuer ziehen, waren sich irgendwann zu schade, ihr ganzes Leben nur in einer Stadt zu verbringen, und wollten sehen, ob sie nicht auch woanders ihr Glück machen können. Andere wiederum sind übermütig geworden und fühlen sich durch die Schaugefechte allein nicht mehr ausreichend gefordert. Insgeheim hoffen sie, sie könnten als echte Krieger berühmt werden.

Die einzige Schule für Schaukämpfer steht in Punin, und gerade im hitzigen Almada, aber auch im Horasreich erfreuen sich solche Art von Kämpfen auch großer Beliebtheit.

**Schaukämpfer / Schaukämpferin (12 GP)**
(auf Basis des Gladiators)
**Zusätzliche Voraussetzung:** MU nur 11, CH 11, GE 13
**Modifikationen:** SO 3–8
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** nicht Kampfrausch / nicht Blutrausch
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kampfrausch / Blutrausch
**Kampf:** Raufen +2, Ringen +2, drei beliebige Nahkampftalente je +3 anstelle der obigen Auswahl zweier bewaffneter Nahkampftalente
**Körper:** Akrobatik +3, Athletik +2, Gaukeleien +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zechen –1
**Gesellschaft:** Etikette +2, Menschenkenntnis +2, Schauspielerei +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +2
**Natur:** –
**Wissen:** Sagen/Legenden +2
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +1
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Waffenlose Kampftechnik: Gladiatorenstil, Hammerfaust oder Unauer Schule
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Betäubungsschlag
**Ausrüstung:** einfache Kleidung, Nahkampfwaffe, eine stumpfe Schaukampfwaffe nach Wahl, Schild, Tuchrüstung, Trinkschlauch mit Wein, weitere Ausrüstung im Werte von 1 Dukaten

## Gardist

Wo immer Menschen zusammenleben und ihrem täglichen Treiben nachgehen, kommen auch immer wieder Diebstahl, Raufhändel und Betrug oder andere, noch schwerwiegendere Verbrechen vor.

Darum gibt es in jeder größeren Ansiedlung Ordnungshüter, die im Namen von Stadt- oder Landesherr die Augen nach Gesetzesbrechern offen halten, Verbrecher dingfest machen und auch sonst darauf achten, dass die Gebote der Gemeinschaft befolgt werden.



Sei es der freundliche *Stadtgardist* von nebenan, der sich in seiner Stadt bestens auskennt und die Probleme ihrer Bürger mit Ruhe und Verständnis aus der Welt räumt, oder die ruppige *Akademiegardistin*, die sich ihrer Macht als Vertreter einer reichen Institution sehr wohl bewusst ist – in dieser Berufsgruppe sind die unterschiedlichsten Menschenschläge versammelt, und ob sie ihrer Aufgabe eher nachlässig oder streng nachkommen, hängt nur allzu oft vom persönlichen Naturell ab. Der *Dorfbüttel* hingegen vertritt die Obrigkeit in 'seinem' Dorf meist ganz allein, so dass sich bei ihm meist ein gesundes Standesbewusstsein mit Bauernschläue paart, während der *Straßenwächter* auf vielbefahrenen Straßen patrouilliert oder an Brücken und Grenzen für Recht und Ordnung sorgt. In keinem sonderlich guten Ruf steht hingegen der *Schließer*, denn seine gnadenlose Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, einmal dingfest gemachte Gauner dort zu verwahren, wo sie hingehören: in Kerkerzelle oder Schuldturm. Gardist kann (fast) jeder werden, der sich dafür berufen fühlt und ein freier Bürger des jeweiligen Reiches ist.

### Stadtgardist

Die Stadtgardisten als Ordnungshüter sind aus dem Bild der meisten aventurischen Städte nicht mehr wegzudenken und sich ihrer Bedeutung durchaus bewusst. Sie haben eine 'richtige Ausbildung' genossen und werden nicht selten sogar zu den städtischen Truppen gezählt – was bisweilen zwischen Garde und Garnison zu Kompetenzgerangel um die genaue Aufgabenverteilung führt.

Stadtgardisten sind in der Regel weltoffener als ihre Berufsgenossen. Sie sind im Markt- und Zollrecht bewandert und kennen die kleinen Tricks der Diebe und Einbrecher, Hehler und Betrüger. In der Ausübung ihres Amtes mühen sie sich meist um Gerechtigkeit – nur manchmal lassen sie sich das Wegschauen vergolden oder sich gegen ein geringes Zusatzsalär dazu überreden, es mit ihren Pflichten ein wenig genauer zu nehmen.

Eindeutig ausgenommen vom Kreise ihrer Schutzbefohlenen sind dabei Stadtfremde und das Bettlerpack – die nach Meinung mancher Gardisten zu ein und demselben Gesindel zählen: zu jenen, von denen man nichts als Ärger zu erwarten hat.

**Stadtgardist (11 GP)**
**Voraussetzung:** MU 11, GE 11, KK 11
**Modifikationen:** AuP +1; SO 5–8
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Verbindungen, Veteran / Arroganz, Verpflichtungen
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Kampfrausch / Unstet
**Kampf:** Armbrust oder Bogen +3, Dolche +2, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder

Schwerter +4, Infanteriewaffen oder Stäbe +5, Raufen +5, Ringen +3
**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten oder Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
**Gesellschaft:** Etikette +3, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1
**Wissen:** Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Rechnen +1, Rechtskunde +4, Schätzen +3
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4
**Handwerk:** Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +2
**Sonderfertigkeiten:** Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock / Lederwams), Ortskenntnis
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Formation, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf I, Wuchtschlag
**Ausrüstung:** Rüstung (Wattierter Waffenrock / Lederwams; jeweils RS/BE 2/2, in den Farben der Stadt), Stiefel, Hellebarde oder Schwert (bzw. vergleichbare Waffe), Handgeld (3 Silbertaler)

### Dorfbüttel

Der Dorfbüttel hat allenfalls eine rudimentäre Ausbildung und Einweisung genossen und musste sich den Rest seines Wissens im Laufe seines Berufslebens selbst aneignen. Zwar kennt auch er 'das Gesetz', doch ist er in der Ausübung seiner Pflichten noch ungleich eingeschränkter als sein städtischer Kollege und vor allem auf den Rückhalt der Dorfbewohner angewiesen. Das stete Ringen mit sturen Leibeigenen und überheblichen Gutsherrn verlangt ihm einiges an Diplomatie ab; zudem handelt er in eigener Verantwortung, ohne sich auf einen Vorgesetzten berufen zu können. Warum er sich dennoch für dieses schlecht bezahlte Amt entschieden hat, mag viele Gründe haben. Vielleicht hatte er ja wirklich den Wunsch, mit bescheidenen Mitteln für mehr Gerechtigkeit zu sorgen – und wenn er eines Tages einsehen muss, dass bei allem Idealismus eigentlich alles beim Alten geblieben ist, dann mag er vielleicht kopfschüttelnd sein Dorf sich selbst überlassen und in die Welt hinausziehen, wo man 'wirklich etwas bewegen kann'. Andererseits gibt es auch tyrannische Büttel, denen es gefällt, nach Vogt und Priesterin der mächtigste Mann im Dorf zu sein.

**Dorfbüttel (4 GP)**
**Voraussetzung:** MU 11, KL 11, CH 11, KK 11
**Modifikationen:** AuP +1; SO 5–8
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Veteran / Verpflichtungen
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Kampfrausch / Unstet
**Kampf:** Armbrust oder Bogen +3, Dolche +2, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +4, Infanteriewaffen +5, Raufen +5, Ringen +3
**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +3
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +3, Schätzen +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4
**Handwerk:** Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren +2
**Sonderfertigkeiten:** –
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Meisterparade, Wuchtschlag, Linkhand, Schildkampf I
**Ausrüstung:** Uniform (gebraucht), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Pike oder Hellebarde oder Schwert (bzw. vergleichbare Waffe), Handgeld (2 Silbertaler)



### Straßenwächter

Es ist nicht ungewöhnlich, dass ein ausgedienter Soldat zum Straßenwächter wird, um sich so einen ruhigen Lebensabend zu machen. Aber es ist natürlich auch möglich, dass ein junger Mensch, der schon immer gerne mit Reisenden aus den unterschiedlichsten Gegenden sprechen wollte, eine solche Aufgabe übernimmt – bis es ihm schließlich nicht mehr genügt, immer nur davon zu hören, und er beschließt, alle diese Orte einmal mit eigenen Augen zu sehen.
Der Straßenwächter überwacht das Geschehen eines Abschnittes 'seiner' Landstraße. Dies gilt in der Regel als ein eher ruhiger Beruf, bei dem man das Leben genießen und viele interessante Personen kennen lernen kann. Doch wenn es hart auf hart kommt, muss man sich zunächst einmal alleine zu helfen wissen, denn bis Verstärkung herangerufen ist, kann es leicht einmal mehrere Tage dauern.

**Straßenwächter (8 GP)**
**Voraussetzung:** MU 12, KL 11, KO 11
**Modifikationen:** AuP +1; SO 5–8
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Veteran / Verpflichtungen, Einarmig, -beinig, -äugig, Lahm
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Kampfrausch / Unstet
**Kampf:** Armbrust oder Bogen +3, Dolche +2, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +4, Infanteriewaffen +5, Raufen +5, Ringen +3
**Körper:** Athletik +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Reiten +2, Zechen +2
**Gesellschaft:** Etikette +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +3
**Wissen:** Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Rechnen +1, Rechtskunde +3, Schätzen +3, Tierkunde +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4
**Handwerk:** Fahrzeug Lenken +2
**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis, Rüstungsgewöhnung I (Wattierter Waffenrock oder Lederrüstung)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Meisterparade, Wuchtschlag, Linkhand, Schildkampf I
**Ausrüstung:** Uniform (gebraucht), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Pike oder Hellebarde oder Schwert (bzw. vergleichbare Waffe)
**Besonderer Besitz:** kleine Parzelle mit Häuschen am Wegesrand

### Schließer

Der Schließer ist für den städtischen Zwinger, Kerker oder das Gefängnis zuständig und nicht selten auch mit administrativen Aufgaben als Schlüsselverwalter in der städtischen Garnison oder einer Burg betraut. Unter den Schließern gibt es manche Kriegsversehrte, da die Ausübung dieses Berufs Disziplin und Zuverlässigkeit, jedoch nicht allzu viel Beweglichkeit erfordert. Er ähnelt in seinem Wesen sehr dem Stadtgardisten (siehe oben), ist jedoch meist weit weniger menschenfreundlich, da er es in seinem Beruf meistens nur mit den schwarzen Schafen der Gesellschaft zu tun hat.



**Schließer (3 GP)**
**Voraussetzung:** KO 11, KK 12
**Modifikationen:** AuP +1, SO 3–8
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Veteran / Arroganz, Verpflichtungen
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Raumangst, Kampfrausch / Unstet
**Kampf:** Dolche +2, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +4, Infanteriewaffen +3, Kettenwaffen oder Peitsche +4, Raufen +3, Ringen +5
**Körper:** Athletik +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +3
**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +4
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +5
**Wissen:** Heraldik +1, Rechtskunde +2
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4
**Handwerk:** Schlösser Knacken +2
**Sonderfertigkeiten:** Kampfreflexe, Waffenloser Kampfstil Bornländisch
**VerbilligteSonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Meisterparade, Wuchtschlag
**Ausrüstung:** Uniform (gebraucht), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Pike oder Hellebarde oder Schwert (bzw. vergleichbare Waffe), Schlüsselbund mit drei großen Schlüsseln, Handgeld (3 Silbertaler)

### Akademiegardist / Tempelgardist / Ehrengardist

Akademiegardisten stellen gleichsam die Elite unter den Gardisten dar. Sie sichern Institutionen, die eines außergewöhnlichen Schutzes bedürfen oder es sich leisten können, fest angestellte Garden zu bezahlen. Meistens sind dies Residenzen der örtlichen Adligen, Magierakademien, besondere Tempelanlagen oder andere wichtige Gebäude, zum Beispiel die Münze einer Stadt oder eine wichtige Bibliothek.

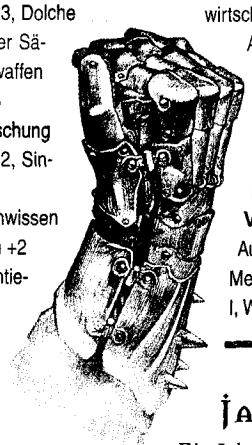
Sie sind gut ausgebildet im Umgang mit den zu erwartenden Gefahren, in der Regel aufmerksamer als die anderen Gardisten und sonnen sich zuweilen im Nimbus der wissenschaftlichen oder kirchlichen Macht, der sie dienen. Bei den Stadtgardisten gelten sie darum als überheblich, und da sie zudem noch besser bezahlt als ihre gemeinen Berufsgenossen, sind kleinere Reibereien vorprogrammiert.

**Akademiegardist (8 GP)**
**Voraussetzung:** MU 12, GE 11, KO 11, KK 12
**Modifikationen:** AuP +1; SO 5–10
**Automatischer Nachteil:** Prinzipientreue (6; Loyalität gegenüber dem Arbeitgeber und seinen Prinzipien)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Hohe Magieresistenz, Veteran / Arroganz, Verpflichtungen
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Kampfrausch / Unstet
**Kampf:** Armbrust oder Bogen +3, Dolche +2, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Infanteriewaffen oder Stäbe +6, Raufen +5, Ringen +3
**Körper:** Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
**Gesellschaft:** Etikette +3, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1
**Wissen:** Götter/Kulte +3, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Rechnen +1, Rechtskunde +4, Schätzen +1, ein weiteres Wissenstalent je nach bewachter Institution +2
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4
**Handwerk:** Fahrzeug Lenken +2
**Sonderfertigkeiten:** Rüstungsgewöhnung I (je nach Akademie)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Formation, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf I, Wuchtschlag
**Ausrüstung:** Uniform (gebraucht), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Pike oder Hellebarde oder Schwert (bzw. vergleichbare Waffe), Dolch, Handgeld (3 Silbertaler)
**Besonderer Besitz:** Nicht möglich

### Aranischer Sippenkrieger

In ganz Aranien, besonders im Sultanat Baburin, begeben sich manche Zöglinge gut betuchter Familien als Mündel in die Obhut eines Oheims oder des Sippenvorstandes, an dessen Hof sie sowohl in der kultivierten Lebensführung, als auch im Waffenhandwerk unterrichtet werden.

**Aranischer Sippenkrieger (8 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, GE 11, CH 11
**Modifikationen:** AuP +1; SO 6–10
**Automatische Nachteile:** Verpflichtungen (Sippe) *oder* Schulden (1.200 Dinar)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Veteran / Arroganz
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kampfrausch / Unstet
**Kampf:** Bogen oder Lanzenreiten +3, Dolche +3, Säbel oder Schwerter oder Zweihandschwerter/-säbel +4, ein zweites davon +2, Raufen +2, Ringen +3
**Körper:** Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Singen oder Tanzen +2, Zechen +2
**Gesellschaft:** Betören oder Gassenwissen oder Lehren +2, Etikette +3, Menschenkenntnis +3
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel oder Geographie oder Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Heraldik +3, Kriegskunst +3, Philosophie oder Rechtskunde oder Staatskunst +2, Sagen/Legenden +4, Tierkunde +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4
**Handwerk:** Abrichten oder Handel oder Hauswirtschaft oder Musizieren +2, ein zweites +2, Ackerbau oder Viehzucht oder Winzer +1, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +2
**Sonderfertigkeiten:** Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd / Ringelpanzer / Gambeson)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Schildkampf I, Wuchtschlag



### Jahrmarktskämpfer

Ein Jahrmarktskämpfer würde sich, wenn man ihn fragt, wahrscheinlich selbst als Gaukler bezeichnen, auch wenn er keine akrobatischen Kunststücke beherrscht. Dafür kann er kämpfen, meistens ringen oder boxen, und unterhält mit diesem Können seine Zuschauer. Als Arena dient ihnen meist ein kleiner, abgesteckter Bereich auf einer Wiese oder einem Dorf- bzw. Festplatz, in dem sie ihre Kämpfe gegen übermütige Männer und Frauen aus dem Publikum austragen. Dabei sind sie natürlich immer bedacht darauf, niemanden zu verletzen, und den Kampf in eine möglichst unterhaltsame Ansprache einzubinden, die das ganze Publikum mit einbezieht.

Nur die wenigsten Jahrmarktskämpfer kämen auf die Idee, mit ihren Fertigkeiten auf andere Weise, zum Beispiel als Mietling, Geld verdienen zu wollen. Zum einen ist es fraglich, ob die ihnen eigene Technik des friedlichen Gerangels im Kampf gegen einen böswilligen, kampfgestählten Gegner von Nutzen wäre, zum anderen sind sie es gewohnt, sich unter Ihresgleichen zu bewegen. Wie alle Fahrenden werden sie mit Misstrauen beäugt und ziehen die Vertrautheit ihrer Gauklersippe dem Umgang mit den Sesshaften vor.

Ein solcher Charakter geht meist nur dann auf Abenteuersuche, wenn ihn ein persönliches Problem von seiner eigentlichen Arbeit abhält. Vielleicht hat er auch festgestellt, dass sich mit manchen Aktivitäten noch besser Geld verdienen lässt, oder er hat Geschmack daran gefunden, Neues zu entdecken und sein Glück im Unbekannten zu suchen.

Jahrmarktskämpfer sind in ganz Aventurien zu finden, von Thorwal über das Bornland bis hin ins tiefste Mhanadistan. Ihre Kampfstile und ihre Präsentationen mögen sich von Kulturkreis zu Kulturkreis ändern, selten jedoch ihr Lebenswandel und ihre persönliche Einstellung. Es sollte jedoch hier ausdrücklich erwähnt werden, dass es keine Jahrmarktskämpfer gibt, die mit der exotischen Kunst des Hruruzat ihr Geld verdienen, da dieser Kampfstil für harmlose, spielerische Darbietungen völlig ungeeignet ist und auch die wenigsten ihn überhaupt beherrschen.

**Jahrmarktskämpfer / Jahrmarktskämpferin (6 GP)**
**Voraussetzungen:** CH 12, GE 12, KO 11, KK 13
**Modifikationen:** LeP +1, AuP +2; SO 3–8
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube, Neugier
**Ungeeignete Nachteile:** Arroganz, Kränklich
**Kampf:** Dolche +3, Raufen +7, Ringen +7
**Körper:** Akrobatik +4, Athletik +4, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Zechen +2
**Gesellschaft:** Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +3, Schauspielerei +2, Sich Verkleiden +4, Überreden +3
**Natur:** –
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +1
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil oder Hammerfaust
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen II, Ausweichen III, Kampfgespür, Kampfreflexe
**Ausrüstung:** einfache, aber auffällige Kleidung, Dolch, ein paar Seile und vier Holzpfosten, Tuchbeutel, Trinkschlauch mit Wein
**Besonderer Besitz:** nicht möglich

## Krieger

Krieger sind das Material, aus dem Helden geschnitzt sind. Viele Legenden erzählen von ruhmreichen Kriegern – obwohl hier in Wirklichkeit kein Unterschied gemacht wird zwischen denen, die wirklich ausgebildete Krieger waren, und denen, die einfach hervorragende Kämpfer waren.

Dennoch wird der Krieger, der sich mit seinem Kriegerbrief ausweisen kann, im einfachen Volk oft höher eingeschätzt als der Offizier einer Armee, wohl, weil er nicht einem Adelshaus oder einem Reich, sondern in erster Linie seinem umfangreichen Ehrenkodex verpflichtet ist – in diesem Sinne ist der 'edle Krieger' das bürgerliche Gegenstück zum 'edlen Ritter'.

Der Weg zur Kriegerlaufbahn führt nur über eine Akademie, die für die sechsjährige Ausbildung ein nicht geringes Entgelt fordert. Adelssprösslinge, die von der direkten Erbfolge ausgeschlossen sind oder keine anderweitige Beschäftigung haben, aber auch (häufig) die Nachkommen reicher Bürgerfamilien bilden den Hauptanteil der Akademiezöglinge, und auch erfolgversprechende Stipendiaten sind nicht gerade selten.

Obwohl alle Kriegerschulen in unterschiedlicher privater Hand sind – dies mag ein Herzogenhaus, eine Stadt oder wie in Arivor sogar der Orden der Ardariten sein –, haben sich alle gewissen Ehrbegriffen verpflichtet – zumeist solchen, die aus denen der Rondra-Kirche abgeleitet sind. Diese ist es letztendlich auch, die ihren Segen zum Errichten einer Akademie erteilen muss (jedenfalls, wenn die Akademie in einem zwölfgöttergläubigen Land steht).

Auf den folgenden Seiten finden Sie einige der bekanntesten Kriegerakademien aufgelistet und einige besondere von diesen näher vorgestellt. Anhand dieser Beispiele können Sie den Hintergrund vergleichbarer Akademien selbst gestalten, denn für die anderen aventurischen Akademien haben wir nur die Startwerte angegeben. Zu den direkt anschließend genannten grundwerten müssen noch die Werte je nach Schule addiert werden.



**Krieger / Kriegerin (GP je nach Akademie; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 13, KK 12
**Modifikationen:** LeP +2, AuP +3; SO 7–12
**Automatische Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Krieger) / Prinzipientreue (10; Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Arroganz, Autoritätsgläubig, Gerechtigkeitswahn, Verpflichtungen (gegenüber dem Finanzier der Ausbildung, einzelnen Lehrern oder dem Dienstherrn), Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kampfrausch / Blutdurst, Blutrausch, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Lahm, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Randgruppe, Schlechte Regeneration, Stubenhocker, Totenangst, Unfrei, Unstet, Wahnvorstellungen, alle Verstümmelungen, alle magischen Vor- und Nachteile
**Kampf:** Dolche +2, Raufen +1, Ringen +3
**Körper:** Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** Etikette +3
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1
**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2
**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (üblicherweise langes Kettenhemd), Schildkampf I
**Ausrüstung:** hochwertige Kleidung, Stiefel, Waffe passend zum Haupt-Waffentalent, Seitenwaffe, Dolch, eventuell Schild, ortsübliche Rüstung (meist langes Kettenhemd) mit Helm, Waffenpflegeset, Kriegerbrief
**Besonderer Besitz:** erprobtes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

### 'Standard-Kriegerakademie'

**Träger:** Grafenhaus oder mittelgroße Stadt im Mittelreich, Horasreich oder Bornland

**Standard-Krieger (18 GP)**
**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte / Landbevölkerung, Bornland, seltener Horasreich
**Kampf:** Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel +4, Armbrust oder Bogen oder Wurfspeere +4, Infanteriewaffen oder Speere +2, Schwerter +6
**Körper:** Schwimmen +2, Zechen +1
**Wissen:** Tierkunde +2
**Ausrüstung:** Anderthalbhänder oder Zweihänder als Hauptwaffe, Schwert als Seitenwaffe

### Die Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs zu Arivor

**Träger:** Orden der Ardariten

Kleine, auch begabten Stipendiaten offen stehende, eng an rondrianischen Prinzipien orientierte Akademie, in der die Kinder des horasischen Alt- und Landadels mit Bürgerlichen und anderen Gemeinen zusammen ausgebildet werden. Nach längerer Zeit der Unbeliebtheit nun wieder im Aufwind.

**Akademie zu Ehren Anshag von Glodenhofs zu Arivor (20 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 13
**Übliche Kultur:** Horasreich
**Modifikationen:** SO 4–11
**Kampf:** Anderthalbhänder +6, Lanzenreiten +5, Raufen +1, Schwerter +6, Zweihandschwerter/-säbel +4
**Natur:** Orientierung –1
**Wissen:** Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Kriegskunst +1, Magiekunde +1

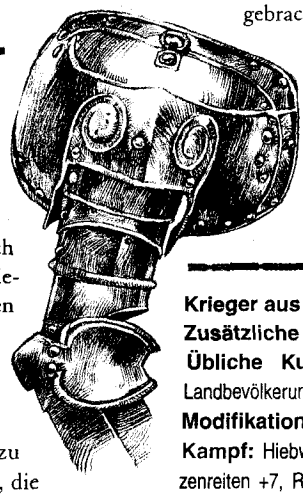
### Keshal Hashinnah ai Baburin – Festung der Tapferen zu Baburin

**Träger:** Maharanyat Aranien

Traditionsreiche Akademie, in der sich garetische und tulamidische Einflüsse mischen und die großen Wert auf Reitkünste und Streitwagenfahren, aber auch Truppenführung und Strategie legt. Der aranischen Gesellschaft entsprechend werden hier natürlich überwiegend Frauen aus besseren Kreisen unterrichtet.

**Krieger aus Baburin (23 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** CH 11, FF 12, KK nur 11
**Nachteile:** Schulden (1.000 Dukaten)
**Modifikationen:** LeP nur +1
**Kampf:** Bogen oder Wurfspeere +3, Lanzenreiten oder Peitsche +3, Ringen –1, Säbel +5, Speere +3
**Körper:** Körperbeherrschung +2, Reiten +1, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaftlich:** Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +3
**Natur:** Orientierung +1
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel oder Philosophie +2, Kriegskunst +2, Rechtskunde +1, Staatskunst +2, Tierkunde +3
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Tulamidya] statt [Kusliker Zeichen] +4
**Handwerk:** Abrichten +3, Fahrzeug Lenken +4, Heilkunde Wunden –2, Holzbearbeitung +1

**Sonderfertigkeiten:** Reiterkampf, keine Rüstungsgewöhnung I, kein Schildkampf I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Kampfreflexe, Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung oder leichtes Kettenhemd), Schildkampf I
**Ausrüstung:** Khunchomer oder Reitersäbel als Hauptwaffe, drei Wurfspeere oder Kurzbogen mit 20 Pfeilen (Hüftköcher)



### Akademie 'Schwert und Schild' zu Baliho

**Träger:** Herzogtum Weiden

Weiden ist das Land, in dem das Rittertum bis heute hoch gehalten wird – auch wenn es sich nicht leugnen lässt, dass in kriegerischen Auseinandersetzungen andere militärische Einheiten schlagkräftiger sind. Dennoch kann nicht jeder Landadlige seine Zöglinge in die exklusive Lehre eines Ritters zu geben, dazu gibt es schlicht zu wenig Ritter, die würdig wären, einen oder mehrere Knappen auszubilden. Daher hat das Herzogenhaus zu Baliho schon vor geraumer Zeit eine eigene Kriegerschule gestiftet, in der die Tradition des edlen Kampfes mit Schild und Lanze noch hochgehalten wird.

An dieser Schule müssen die Söhne des Weidener Adels (selten einmal auch der umliegenden Länder) in einer langen und harten Ausbildung ihren Wert beweisen: nicht nur im rondragefälligen Kampf mit Schwert, Axt und Hammer, sondern vor allem im Umgang mit dem Pferd werden sie gründlich geschult. Schon zu Beginn der Ausbildung erhält der Zögling der Akademie ein 'eigenes' Pferd zugeteilt und muss lernen, dessen Launen zu erkennen und zu meistern.

Doch ein Absolvent der Akademie soll nicht nur auf dem Pferd ein gewaltiger Kämpfer sein: Da wird auch der Dauerlauf im Kettenhemd geübt oder der Umgang mit Morgenstern und Zweihänder. Waffenpflege, die allmorgendliche Rondra-Andacht und zwei Stunden Leibesertüchtigung gehören zum Alltag – sechs Tage pro Woche, mit gemeinschaftlichem Ausgang nach Baliho am Praiostag. Bei so viel Drill und Arbeit darf natürlich die Fröhlichkeit nicht zu kurz kommen: So ist die Akademie nicht nur berüchtigt für den Bierverbrauch der Zöglinge, sondern auch berühmt dafür, dass hier häufig Barden und Erzähler Halt machen, um am prasselnden Kamin ihre Kunst zum Besten zu geben – und von den harten Jungs und Mädels mit reichlich Applaus bedacht zu werden.

Akademieleiterin Kunilde von Nordhag hat die Akademieleitung von ihrem Vater übernommen, aber am Gesicht der Ausbildung nur wenig geändert. Die Ausbildung im Streitwagenfahren hat sie allerdings gestrichen, denn auch sie musste erkennen, dass diese Disziplin nicht mehr zeitgemäß ist.

Die Schule ist in einer weitläufigen, jedoch etwas heruntergekommenen Wasserburg etwa sechs Meilen westlich der Stadt untergebracht. Sämtliche Übungen finden im Innenhof der Burg und in leeren Kellern statt, während für den Drill zu Pferd auch Ausritte bis an den Rand der Schwarzen Sichel vorgenommen werden.

**Krieger aus Baliho (27 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KK 13
**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte / Landbevölkerung (Region Weiden); häufig Adlig
**Modifikationen:** SO 8–12
**Kampf:** Hiebwaffen +4, Kettenwaffen +4, Lanzenreiten +7, Raufen +1, Ringen –1, Schwerter +6, Zweihandschwerter/-säbel +4
**Körper:** Reiten +2, Selbstbeherrschung –2, Sinnenschärfe –1, Zechen +3
**Wissen:** Geschichtswissen –1, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +1, Sagen/Legenden +3
**Handwerk:** Heilkunde Wunden –1, kein Lederarbeiten
**Sonderfertigkeiten:** Reiterkampf, Turnierreiterei, kein Schildkampf
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kriegsreiterei, Niederwerfen, Schildkampf I, Wuchtschlag
**Empfohlener Vorteil:** Besonderer Besitz

### Herzogliche Kriegerakademie zu Elenvina

**Träger der Schule:** Haus vom Großen Fluss

Seit einigen Jahren in die Bedeutungslosigkeit hinabgesunkene Akademie, die trotz ständig nachlassender Schülerzahlen an ihren alten Ausbildungszielen und Methoden festhält.

**Krieger aus Elenvina (24 GP)**
**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte / Landbevölkerung
**Kampf:** Hiebwaffen +2, Lanzenreiten +7, Raufen +1, Schwerter +6, Zweihandschwerter/-säbel +4
**Körper:** Klettern +1, Selbstbeherrschung –2, Sinnenschärfe –1
**Gesellschaft:** Etikette +1
**Natur:** kein Fesseln/Entfesseln
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +1, Tierkunde +3
**Handwerk:** Abrichten +2
**Sonderfertigkeiten:** Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II

### Haus der Hohen Kriegskunst derer vom Berg in Eslamsgrund

**Träger:** Haus vom Berg

Klassische Kriegerakademie mit Komfort, aber ohne Abstriche in der Ausbildung. Waffen- und militärtechnisch immer auf dem neuesten Stand. Überwiegend Adelssprösslinge.

**Krieger aus Eslamsgrund (24 GP)**
**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte / Landbevölkerung
**Kampf:** Anderthalbhänder +6, Armbrust +4, Lanzenreiten +4, Schwerter +4, Zweihandschwerter/-säbel +4
**Körper:** Athletik +1, Selbstbeherrschung –1
**Gesellschaft:** Etikette +1
**Wissen:** Heraldik +1, Kriegskunst +2, Rechtskunde +1
**Sonderfertigkeiten:** Rüstungsgewöhnung II

### Institut der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth

**Träger:** Städt Gareth

Schwerpunkt Kriegsreiterei. Hier werden im Gegensatz zur örtlichen Kadettenschule keine potentiellen Offiziere ausgebildet, sondern eigenständig kämpfende Krieger zu Pferde. Siehe auch **Herz des Reiches**, Seite 92.

**Krieger aus Gareth (25 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** GE 13
**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte
**Kampf:** Bogen +3, Lanzenreiten +7, Raufen +1, Säbel +6, Schwerter +4
**Körper:** Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +2
**Gesellschaft:** Etikette +1
**Natur:** Orientierung +1
**Wissen:** Heraldik +1, Kriegskunst +1, Tierkunde +3
**Handwerk:** Fahrzeug Lenken +3, kein Lederarbeiten
**Sonderfertigkeiten:** Reiterkampf, kein Schildkampf I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kriegsreiterei, Schildkampf I, Turnierreiterei

### Ruadas Ehr in Havena

**Träger:** Haus Bennain

Klassische Kriegerakademie in langer Tradition mit albernischem Lokalkolorit. Die Jahrgangsbesten können sich einer Anstellung beim Hause Bennain sicher sein. Siehe **Am Großen Fluss**, Seite 79.

**Krieger aus Havena (24 GP)**
**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte / Landbevölkerung
**Modifikationen:** SO 8–13

**Kampf:** Anderthalbhänder +6, Armbrust +4, Infanteriewaffen +3, Raufen +1, Schwerter +6, Zweihandschwerter/-säbel +4
**Körper:** Athletik +1, Klettern +1, Schwimmen +2, Zechen +1
**Wissen:** Heraldik +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2

### Die Kriegerakademie 'Mutter Rondra' auf Hylailos

**Träger der Schule:** Seekönige

Die einzige Kriegerschule der Zyklopeninseln liegt malerisch auf den Klippen über dem Meer, in der Nähe der Arena von Rethis. Sie wird vom seeköniglichen Haus finanziert und dient in erster Linie der Prestigepflege.

Hier wird der Umgang mit dem ebenso exotischen wie gefürchteten Pailos gelehrt, einer Zweihandaxt, die angeblich als Waffe gegen die riesigen Zyklopen entwickelt wurde. Den Übungen mit dem Pailos, dessen Beherrschung außerordentliches Geschick und große Körperkraft voraussetzt, gilt die besondere Aufmerksamkeit des Lehrkörpers. Überdies ist es ein offenes Geheimnis, dass bei der Aufnahme in die Akademie Schüler und Schülerinnen bevorzugt werden, die durch ihre Schönheit und Anmut auffallen.

"Wir kämpfen mit einer barbarischen Waffe, aber merkt euch, wir sind keine Barbaren!" Mit diesen Worten pflegt die Leiterin alle neuen Eleven zu begrüßen, die schon bald zu spüren bekommen, wie sehr sich ihre Ausbildung von denen der anderen Akademien unterscheidet. Es findet zwar eine Grundausbildung im Reiten statt, aber Lanzenreiten oder ähnliche Feinheiten sind weitgehend unbekannt. Auch die Ausbildung mit dem Schwert und anderen einhändigen Waffen gilt als zweitrangig.

Statt dessen wird – neben der zerstörerischen Macht des Pailos – der Sinn für das Schöne im Leben geschult: Die schönen Künste, Musik und Tanz nehmen einen wichtigen Teil des Ausbildungsplans ein und sollen den Bewegungen der Kämpfer, selbst im Umgang mit der riesenhaften Zweihandaxt, eine nahezu spielerische Geschmeidigkeit verleihen. Kletterübungen an den Klippen und tägliche Ringkampfübungen prägen den Unterricht ebenso wie das Schwimmen in der Brandung, das durch spezielle, mit Kieseln gefüllte Westen noch zusätzlich erschwert wird.

Doch bevor ein Schüler das erste Mal einen Pailos in die Hand nehmen darf, muss er vorher seine Geschicklichkeit beweisen und etwa über am Boden liegende Amphoren balancieren oder im Boxkampf einen kräftigeren Gegner besiegen. Wenn die grundsätzlichen Bewegungsabläufe des Kampfes erlernt sind, werden die Übungsgefechte nach und nach erschwert und auf schwankenden kleinen Holzflößen im Schwimmbecken, vor blendenden Metallspiegeln oder Bienenstöcken ausgetragen.

Eingedenk der Tatsache, dass sich die Zöglinge auf einer Insel befinden, ist die Rüstung so leicht wie möglich. Zumeist wird ein kurzes Kettenhemd getragen, ergänzt durch Arm- und Beinschienen.

Sobald die Harmonie zwischen Körperkraft, Selbstbeherrschung und Gewandtheit den Kämpfer zur tödlichen Einheit mit dem Pailos werden lässt, ist die Ausbildung abgeschlossen. Der Tag vor der Aushändigung des Kriegerbriefes wird traditionell im Olivenhain verbracht, eine Sitte, deren Ursprung in den Annalen der Akademie festgehalten ist:

*»Und der Schüler fragte: „Meister, sagt, wann bin ich würdig, mich Krieger zu nennen?" Und Lehrmeister Eotheus sprach: „Stell dich unter den Ölbaum, halte den Pailos griffbereit und warte, bis eine Olive herabfällt. Spalte sie im Fluge und du bist würdig, dich einen Krieger zu nennen."«*

*—aus den Chroniken der Akademie* Mutter Rondra, *283 v. BF.*

Mit einem Göttinnendienst zu Ehren Rondras und einer Gabe für Efferd – meist einem Goldstück oder einer persönlichen Waffe – beginnt der lang ersehnte Abschlusstag, der schließlich mit einem Festmahl endet. Zumeist werden während des Festes, an dem auch der lokale Adel teilnimmt, bereits die ersten Abgänger von ihren Dienstherren angeworben, zumal die lokalen Potentaten den Fortgang der Ausbildung zu weiten Teilen beobachtet haben.

**Krieger aus Hylailos (21 GP)**
**Voraussetzungen:** GE 13, KK 13; nicht Unansehnlich oder Widerwärtiges Aussehen
**Übliche Kultur:** Zyklopeninseln
**Modifikationen:** nur LeP +1
**Kampf:** Hiebwaffen +3, Raufen +1, Ringen +2, Schwerter oder Säbel +2, Speere +3, Zweihand-Hiebwaffen +6
**Körper:** Akrobatik +3, Athletik +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten –4, Schwimmen +5, Singen oder Musizieren +1, Tanzen +3
**Wissen:** Magiekunde +2, Philosophie +2, Rechtskunde –1, Sagen/Legenden +1
**Handwerk:** Boote Fahren +1, Brett-/Kartenspiel oder Malen/Zeichnen +2, Lederarbeiten –2
**Sonderfertigkeiten:** Kampfreflexe, kein Linkhand, kein Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung auf kurzes Kettenhemd
**Ausrüstung:** Pailos als Hauptwaffe, kurzes Kettenhemd mit ledernen Arm- und Beinschienen als Rüstung
**Besonderer Besitz:** nicht vorgesehen

### Kriegerschule Rabenschnabel zu Mengbilla

**Träger:** Stadt und örtliche Boron-Kirche

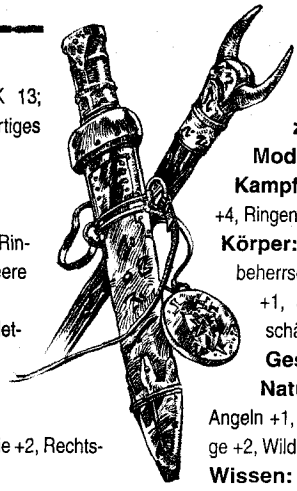
Sowohl Ausbildung der Wehrpflichtigen als auch Kriegerschule in Diensten der Boron-Kirche. Siehe auch **In den Dschungeln Meridianas**, Seite 111.

**Krieger aus Mengbilla (19 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** MU 13
**Übliche Kultur:** Südaventurien
**Ungeeigneter Nachteil:** Totenangst
**Kampf:** Armbrust +4, Dolche +2, Hiebwaffen +6, Kettenwaffen +3, Peitsche +3, Raufen +1, Ringen +2, Säbel +3, Zweihand-Hiebwaffen +3
**Körper:** Athletik +2, Reiten –3, Schwimmen +1
**Gesellschaft:** Etikette –1, Menschenkenntnis +1
**Wissen:** Anatomie +1, Brett-/Kartenspiel +2, Götter/Kulte +2
**Handwerk:** Heilkunde Gift +3, kein Lederarbeiten
**Sonderfertigkeiten:** kein Schildkampf I
**Ausrüstung:** Rabenschnabel als Hauptwaffe, Sklaventod als Seitenwaffe

### Rondragefällige und Theaterritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand

**Träger:** bornische Adelsversammlung

Etwas dünkel- und rüpelhafte Schule für Zöglinge aus dem bornländischen Adel; durch Jagdpartien recht wildniserfahren; patriotisch. Abgänger schließen sich meist für ein Jahr dem Widderorden an.



**Krieger aus Neersand (20 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** Kultur Bornland, Adlig
**Modifikationen:** AuP +1
**Kampf:** Bogen +4, Hiebwaffen +4, Raufen +4, Ringen +1, Schwerter +6, Wurfmesser +2
**Körper:** Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Reiten –4, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung –2, Sinnenschärfe +1, Skifahren +3, Zechen +3
**Gesellschaft:** Etikette –1
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3
**Wissen:** Götter/Kulte –1, Heraldik –1, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen –1, Rechtskunde –1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +3
**Handwerk:** Heilkunde Krankheiten +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Schneidern +2
**Sonderfertigkeiten:** kein Linkhand, kein Schildkampf I
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

### Freie Kämpferschule der Trutzburg zu Prem

**Träger:** Rothelm-Otta und die Stadt Prem

Ähnlich wie die Thorwaler Akademie (s.u.) hat sich die Premer Schule von einem Aufenthaltsort für Raufbolde zu einem ernsthaften Institut gewandelt, das vor allem die Kinder von Hetleuten, Hersiren und Jarlen aufnimmt und dessen Abgänger sich später in den Reihen der professionellen thorwalschen Kämpfer wiederfinden.

**Krieger aus Prem (19 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KK 13
**Übliche Kultur:** Thorwal
**Modifikationen:** SO 5–10
**Kampf:** Bogen +3, Hiebwaffen +5, Raufen +2, Ringen –1, Säbel oder Schwerter +4, Wurfbeile +4, Zweihand-Hiebwaffen +4
**Körper:** Athletik +1, Reiten –3, Selbstbeherrschung –2, Zechen +3
**Gesellschaft:** Etikette –2, Menschenkenntnis +1
**Natur:** Wildnisleben +1
**Wissen:** Geographie +2, keine Heraldik, Kriegskunst –1, Sagen/Legenden +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Thorwalsche Runen] statt [Kusliker Zeichen] +4, Sprachen Kennen [Garethi] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2
**Handwerk:** Boote Fahren +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten –1
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit

### Königliches Kriegerseminar zu Punin

**Träger:** Haus Gareth (Kaiser Selindian)

Kriegerakademie mit almadanischem Lokalkolorit, siehe auch **Herz des Reiches**, Seite 152.

**Krieger aus Punin (21 GP)**
**Übliche Kultur:** Almada
**Kampf:** Anderthalbhänder +4, Lanzenreiten +5, Raufen +1, Säbel +6, Zweihandschwerter/-säbel +4
**Körper:** Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Zechen +1
**Wissen:** Tierkunde +2

### Kriegerschule Feuerlilie in Rommilys

**Träger:** Familie Bregelsaum

Eine klassische Kriegerakademie, vergleichbar mit Baliho und Elenvina, strenge Aufnahmebedingungen, guter Leumund erforderlich. Siehe auch den Band **Schild des Reiches**.

**Krieger aus Rommilys (19 GP)**
**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte / Landbevölkerung
**Kampf:** Anderthalbhänder +6, Armbrust +3, Lanzenreiten +4, Schwerter +2, Zweihandschwerter/-säbel +4
**Körper:** Athletik +2, Selbstbeherrschung –2
**Gesellschaft:** Etikette +1
**Wissen:** Tierkunde +2
**Handwerk:** Lederarbeiten –1
**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Finte; Rüstungsgewöhnung I gilt für langes Kettenhemd; kein Linkhand, kein Schildkampf I
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Meisterparade

### Kämpferschule Ugdalfskronir in Thorwal

**Träger:** Hetmann der Hetleute und Stadt Thorwal

Nach einigen Veränderungen der letzten Jahre so etwas wie die thorwalsche 'Hausakademie' und Ausbildungsstätte für das 'Offizierskorps' des thorwalschen Heeres. Siehe auch die Regionalpublikation **Unter dem Westwind** auf den Seiten 44 und 87.

**Krieger aus Thorwal (25 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KK 13; Kultur Thorwal
**Modifikationen:** SO 5–11
**Kampf:** Belagerungswaffen +3, Hiebwaffen oder Säbel +5, Raufen +2, Schwerter oder Zweihand-Hiebwaffen +6, das andere +3, Wurfbeile +4, Wurfspeere +4
**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Reiten –3, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung –2, Sinnenschärfe +1, Zechen +1
**Gesellschaft:** Etikette –2, Lehren +2, Überreden +2, Überzeugen +2
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** kein Geschichtswissen, keine Heraldik, Kriegskunst +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Thorwalsche Runen] +4 statt [Kusliker Zeichen] +4; Sprachen Kennen [Garethi] +2
**Handwerk:** Boote Fahren +3, Holzbearbeitung +1, Seefahrt +2
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Wuchtschlag
**Ausrüstung:** Zweihandaxt nach Wahl als Hauptwaffe, Einhandaxt als Seitenwaffe, Thorwalerschild
**Besonderheit:** ein Kriegerbrief wird nicht ausgestellt.

### Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt

**Träger:** Haus Firdayon

Große und traditionsreiche Kriegerschule, die sich mehr dem modernen Fecht- und Anderthalbhänder-Kampf als der traditionellen Kampfesweise mit Schwert und Schild widmet und darüber hinaus auch die gesellschaftlichen Fertigkeiten besonders fördert.

**Krieger aus Vinsalt (21 GP)**
**Voraussetzungen:** GE 13, KO nur 12, KK nur 11
**Übliche Kultur:** Horasreich
**Modifikationen:** nur LeP +1; SO 9–12
**Kampf:** Anderthalbhänder +4, Armbrust +5, Dolche +1, Fechtwaffen +6, Infanteriewaffen +3, Raufen +1
**Körper:** Reiten –1, Tanzen +2
**Gesellschaft:** Etikette +1, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +1
**Wissen:** Anatomie +1, Brett-/Kartenspiel +2, Heraldik +1, Kriegskunst +1, Magiekunde +1
**Handwerk:** kein Lederarbeiten
**Sonderfertigkeiten:** Parierwaffen I statt Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung auf Kürass
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Meisterparade
**Ausrüstung:** Anderthalbhänder oder Infanteriewaffe als Hauptwaffe, Rapier als Seitenwaffe, Faustschild

### Rondras Schwertkunst in Winhall

**Träger:** Haus Conchobair

Der Familienname zog früher Schüler aus dem ganzen Mittelreich an, jetzt vornehmlich aus Albernia. Traditionelle Schule. Siehe **Am Großen Fluss**, Seite 79.

**Krieger aus Winhall (24 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** GE 13
**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte / Landbevölkerung
**Kampf:** Bogen +3, Dolche +2, Schwerter +6, Wurfspeere +2, Zweihandschwerter/-säbel +4
**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +1, Zechen +2
**Natur:** Wildnisleben +1
**Wissen:** Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2
**Handwerk:** Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden –1
**Sonderfertigkeiten:** Kampfreflexe

### Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch

**Träger der Schule:** Stadt Xorlosch, Orden der Drachentöter, Orden der Organa

Eine Besonderheit auf dem aventurischen Kontinent stellt die 'Schule des Drachenkampfes' dar, die einzige Institution der Zwerge, die den Kampf programmatisch lehrt – und von deren Existenz die meisten Menschen noch nicht einmal gehört haben. Der Zugang steht nur Zwergen offen, gleich welchen Volkes. Keiner der Jünglinge, die hier ausgebildet werden, muss so etwas wie Schulgeld bezahlen, aber es wird von jedem Absolventen erwartet, dass er in Zeiten der Not und Gefahr für die zwergischen Völker kämpft und auch bereit ist, für sie sein Leben zu lassen.

Die drei geräumigen Hallen und viele kleinere Lehrstuben im zentralen Bereich

von Xorlosch bilden eine Einrichtung, in der die Jahrtausende alte Kunst des Drachenkampfes gelehrt wird. Eingedenk der Geschehnisse um Borbarad und der tragischen Verluste, die die Zwerge erleiden mussten, ist das Spektrum der Ausbildung in jüngster Zeit allerdings etwas erweitert worden, und auch die Anzahl der Eleven wurde, schweren Herzens und nach unzähligen Beratungen, auf stolze elf an der Zahl erhöht. Traditionell sind aber nach wie vor vier Plätze den Söhnen der Stadt Xorlosch vorbehalten, die – neben dem 'Orden des Drachentöterbundes', einer Vereinigung früherer Schüler –, der wichtigste Förderer der Schule ist.

Eine Erwähnung verdient auch der 'Orden der Organa', eine Vereinigung, die im Namen Angroschs den Kampf und die Wacht gegen Drachen führt und die Schule ebenfalls mit Geld und erfahrenen Lehrmeistern unterstützt.

Äxte, Zwergenschlägel und Drachenzahn sind die Waffen eines zwergischen Kriegers, und der soliden, mechanisch perfekten Armbrust gilt der Stolz eines jeden Zöglings. Auch das Breitschwert, beidhändig geführt, findet Anerkennung, aber als Königsdisziplin gilt immer noch der Kampf mit dem Wurmspieß, der klassischen Waffe gegen Drachen.

Traditionspflege, zwergisches Recht, Grundkenntnisse in Lesen und Schreiben, Mechanik sowie die Pflege und Wartung von Waffen und Ausrüstung ergänzen den Lehrplan. Im Zentrum der theoretischen Ausbildung steht jedoch die Drachenkunde. Jeder Absolvent lernt die uralten Techniken, wie man Drachen anlockt, ihre Rassen unterscheidet, wie man aus ihren Spuren Alter und Stärke herauslesen kann und wie die Söhne Angroschs ihrer List begegnen können. Auch die (zwergischen) Geschichten und Legenden über Drachen werden vermittelt. Aus all dem resultiert die Überzeugung jedes Schülers, dass es seine Lebensaufgabe ist, die Zwergenheit vor allen Drachen zu schützen – und zwar am besten, indem alle solchen Kreaturen ausgerottet werden. Das heißt keineswegs, dass er sich sinn- und hirnlos auf jeden Lindwurm stürzt, doch wo auch immer eine Möglichkeit ist, diese Wesen zu schädigen und schließlich zu vernichten, da wird er sie wahrnehmen.

Der Tonfall in der Akademie ist rau, aber herzlich, der Humor oftmals nur Zwergen zugänglich, und die Zechgelage haben sich selbst beim Volk der Angroschim einen Namen gemacht. Geleitet wird die Schule von dem Trommok Sohn des Tralak, der einst selbst ein umjubelter Drachentöter war, bis er in seinem letzten Gefecht ein Bein verlor.

Die Schüler sind sich nur allzu bewusst, dass sie aus einer großen Schar an Bewerbern auserwählt wurden, und lassen in puncto Sturheit manchen Fels vor Neid erblassen. Ihre Treue zu Sippe und Volk ist unverbrüchlich, ihr Wagemut viel gerühmt, und Tradition geht ihnen über alles. Statt eines Kriegerbriefes erhalten die Abgänger in einem feierlichen Ritual ein Hautbild auf den linken Unterarm gebrannt, in dem sich sowohl die Insignien der Schule als auch die Zeichen Angroschs wiederfinden.

Siehe auch **Angroschs Kinder**, Seite 43.

**Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch (18 GP)**

**Voraussetzungen:** nur GE 11, KK 13; nur Zwerge, nur Zwergen-Kulturen

**Modifikationen:** nur LeP +1

**Zusätzliche Automatische Nachteile:** Einbildungen (zumindest leichter Verfolgungswahn gegenüber 'Drachengezücht'), Vorurteile (alle geschuppten Wesen) 6, Weltfremd (menschliche Ansiedlungen und Gewohnheiten) 5

**Kampf:** Armbrust +5, Belagerungswaffen +3, Hiebwaffen +3, Infanteriewaffen oder Speere +5, das andere +2, Kettenwaffen oder Zweihandflegel +3, Raufen +1, Ringen –1, Zweihand-Hiebwaffen +6, Zweihandschwerter/-säbel +3

**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, kein Reiten, Zechen +1

**Gesellschaft:** Etikette –1

**Natur:** Fährtensuchen +2

**Wissen:** Geschichtswissen +1, keine Heraldik, Magiekunde +3, Mechanik +3, Rechtskunde –1, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +4

**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Rogolan] statt [Kusliker Zeichen] +4

**Sonderfertigkeiten:** folgende Talentspezialisierung: Kriegskunst (Kampf gegen Drachen), Magiekunde (Drachenmagie), Tierkunde (Drachen), kein Linkhand, kein Schildkampf I

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Hammerschlag, Niederwerfen, Spießgespann, Sturmangriff, Wuchtschlag

**Ausrüstung:** Wurmspieß, Zwergenschlägel oder andere Zwergenwaffe als Hauptwaffe, Drachenzahn als Seitenwaffe, Armbrust, dazu Gürtelköcher mit 15 Bolzen, Feldflasche mit Schnaps

**Besonderer Besitz:** nicht vorgesehen

## Ritterin

Als Sprössling aus adligem Hause wird die zukünftige Ritterin als Knappin meist im Alter von 12 bis 14 Jahren in die Obhut eines befreundeten Ritters gegeben oder einem hochherrschaftlichen Hofe zur Ausbildung anempfohlen. Dort wird ihr all das beigebracht, was man gerne knapp als ritterliche Tugenden bezeichnet: jede gutherzige Kreatur zu achten, das Leben zu schützen, die Gebote der Götter zu befolgen und zu verteidigen, der Lehnsherrin eine treue und loyale Dienerin zu sein, aber auch in deren Abwesenheit – zumal auf Reisen als fahrende Ritterin – Recht zu sprechen und zu bewahren. Doch bis aus der Knappin schließlich die stolze Ritterin geworden ist, vergehen einige Jahre harter Ausbildung, in deren Verlauf die Knappin ihrer Herrin höchsten Respekt schuldet und zu jedem Dienst verpflichtet ist; sie lernt, wie man sich – auch in einem Kampf – korrekt auf einem Pferd hält, wie man das Schwert führt, welche Gesetze im Land ihrer Ausbildung gelten, wie man sich angemessen benimmt, wie man liest und schreibt und noch viele andere wichtige Dinge mehr.

Dieser klassische Stand der edlen Kämpferin für Krone, Recht und Ordnung ist in weiten Teilen Mittelaventuriens verbreitet. Am stärksten prägen die bunt gewappneten *Ritter alten Schlages* zu Pferde in Andergast, Nostria, Weiden und dem Bornland das Bild der Heerhaufen, während die 'moderneren' und 'höfischeren' Ritter im zentralen Mittelreich dominieren. Sie gelten als Vorläufer der moderneren Schweren Reiterei, die den Ritterstand im Horasreich und Almada verdrängt hat. Hier gilt 'Ritterin' nur noch als Ehrenbezeichnung für Personen, die durch die Erhebung in den Ritterstand besonders geehrt werden sollen.

*Knappen* sind 'Ritter in Ausbildung', die noch ein zwei Jahre von ihrem Ritterschlag entfernt sind; nichtsdestotrotz sind sie bereits beeindruckende Kämpfer.

**Ritter / Ritterin (21 GP; zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen:** MU 12, KO 12, KK 12; Adlig

**Modifikationen:** AuP +3, LeP +2; SO 8–13

**Automatische Vor- und Nachteile:** Prinzipientreue (10; Ritterkodex: Loyalität, Schutz der Schwachen und des Glaubens, Ehrenhaftigkeit), Verpflichtungen (gegenüber dem Lehnsherrn oder den Schutzbefohlenen)



**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Hohe Lebenskraft, Verbindungen (zu anderen Adligen), Zäher Hund / Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Blutrausch, Einhändig, Soziale Anpassungsfähigkeit / Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration

**Kampf:** Anderthalbhänder oder Hiebwaffen oder Schwerter oder Zweihandschwerter/-säbel +7, ein weiteres aus dieser Liste +4, Armbrust oder Bogen oder Wurfspeere +3, Dolche +3, Lanzenreiten +7, Raufen +1, Ringen +3

**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +7, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2

**Gesellschaft:** Etikette +5, Lehren +1, Menschenkenntnis +4

**Natur:** Orientierung +2

**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +5, Kriegskunst +4, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Staatskunst +3

**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4

**Handwerk:** Abrichten +2, Heilkunde Wunden +2

**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Turnierreiterei

**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung II

**Ausrüstung:** hochwertige Kleidung inkl. Stiefel, Handschuhe und Umhang oder Mantel, Wappenrock, Schwert oder vergleichbare Waffe, Dolch, Kettenhemd, Schild, lederne Umhängetasche, Waffenpflegeset

**Besonderer Besitz:** erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug, dazu Lanze

**Anmerkung:** Wegen der leicht unterschiedlichen Berechnung der Kulturen (Land- und Stadtadel-Varianten) haben wir im Gegensatz zum Basisbuch den Adel zur Vorbedingung für diese Profession gemacht und die 2 GP aus den Kosten herausgerechnet.

Mögliche Varianten

Die folgenden Modifikationen **gelten zusätzlich** zu den oben genannten Werten.

**Ritter alten Schlags (+/–0 GP):** Modifikationen: SO 7–13; Kampf: zur Talentauswahl zählt auch Kettenwaffen, [Armbrust oder Bogen oder Wurfspeere] –2, Raufen +2, Ringen –2; Körper: Selbstbeherrschung –1, Tanzen –2, Zechen +2; Gesellschaft: Etikette –1, Menschenkenntnis –2; Natur: Fährtensuchen +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Wissen: kein Geschichtswissen, Rechnen –2, Sagen/Legenden +2, statt Staatskunst +3 kann auch Tierkunde, Ackerbau oder Hauswirtschaft +3 gewählt werden; Sprachen: kein Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache]; Handwerk: Musizieren +2; Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag; Verbilligte SF: Niederwerfen, Befreiungsschlag

**Knappe (–10 GP; auf Basis des Ritters):** Modifikationen: SO 7–12; Kampf: die beiden Nahkampfwaffen-Talente je –1, [Armbrust oder Bogen oder Wurfspeere] –2, Lanzenreiten –2; Körper: Reiten –1, Selbstbeherrschung –2; Gesellschaft: Etikette –1, Menschenkenntnis –2; Wissen: Kriegskunst –2; Sonderfertigkeiten: Schildkampf I und Turnierreiterei entfallen; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Schildkampf I; keine Kriegsreiterei, keine Rüstungsgewöhnung II

**Knappe des traditionellen Ritters (–9 GP; auf Basis des Ritters alten Schlages):** Kampf: die beiden Nahkampfwaffen-Talente je –1, Lanzenreiten –2; Körper: Reiten –1, Selbstbeherrschung –1; Gesellschaft: Etikette –1, Menschenkenntnis –1; Wissen: Kriegskunst –2; Sonderfertigkeiten: Schildkampf I und Turnierreiterei entfallen; Verbilligte Sonderfertigkeiten: nur Schildkampf I

## Ordenskrieger

Die Kulte der unterschiedlichen Götter sind unabhängige Organisationen, die keiner staatlichen Macht unterstehen. In der Regel unterstellt jeder Regent alle Priester und Klöster seiner Landes dem besonderen Schutz seiner Gardisten, aber dennoch haben viele Kirchen auch eigene Kämpfer. Diese Ordenskrieger durchlaufen eine Ausbildung, die der von Kriegern durchaus vergleichbar ist, wobei natürlich besonderer Wert darauf gelegt wird, dass sie ihr Leben ganz in den Dienst des jeweiligen Gottes stellen. Sie sind Laienmitglieder der jeweiligen Kirche und als solche auch nur dem Kult Rechenschaft schuldig, andererseits sind sie in eine feste Hierarchie eingebunden und selbst in höheren Rängen strikte Befehlsempfänger.

Da die Ausprägung der unterschiedlichen



Ordenskrieger in erster Linie von dem Kult abhängen, in dessen Diensten sie stehen, werden die Varianten dieser Profession im Kapitel zu den geweihten Professionen (ab Seite 206) vorgestellt.

## Schwertgesellin

Die Schwertgesellen-Bewegung, die die fahrenden Handwerker imitiert (wenn auch auf ungleich höherem finanziellen Niveau), ist gerade einmal 50 Jahre alt und doch auf dem besten Weg, in ihren wichtigsten Verbreitungsgebieten die klassischen Kriegerschulen zu verdrängen – zumindest hat sie sich bereits jetzt als 'dritte Säule des Kriegertums' etabliert.

Während viele Schwertgesellinnen mit ihrem 'Gesellenbrief' in der Tasche Anstellung bei ihrer eigenen Familie oder bei verschiedenen Adelshäusern (als Leibwächterin, Privatlehrerin etc.) finden, streben doch erstaunlich viele nach dem Privileg, *Schwertmeisterin* genannt zu werden und eine eigene Schule, ja, vielleicht sogar einen eigenen Stil begründen zu können. Dies aber erfordert, bei anderen Schwertmeistern und -meisterinnen in die Lehre zu gehen, neue Tricks und Kniffe zu erlernen, aber auch vielerlei anderes Wissen auf der Reise anzusammeln, um es dereinst künftigen Schülern weitergeben zu können.

Die Ausbildung zur Schwertgesellin umfasst nicht nur körperliche Exerzitien und Ausbildung an der Waffe, sondern auch die Grundzüge akademischen Wissens, vor allem aber in Lebensart, Etikette, elementarer Höflichkeit und den Grundzügen der Sprach- und Schriftkunst unterwiesen werden. Dazu gehört ein strenger Ehrenkodex, der neben dem Schutz der Schwachen und Wehrlosen und der Verpflichtung zu Mut und Wahrhaftigkeit auch detaillierteste Duellregeln umfasst.

Kern der Existenz einer Schwertgesellin ist der Begriff des Stils, der nicht nur Kampftechniken umfasst, sondern vielmehr für Lebensart, gutes Benehmen und korrektes Auftreten steht.

Schwertgesellen sind am Siegelring mit dem Wappen ihres Meisters kenntlich, einem Zeichen, das ähnliche Privilegien mit sich bringt wie ein Kriegerbrief – und das ebenso Heißsporne dazu motiviert, junge Schwertgesellen zu fordern. Zumindest an Übungspartnern haben Schwertgesellen also selten Mangel ...

Folgende Werte gelten für alle Schwertgesellen, je nach Stil kommen dann noch Modifikationen hinzu (siehe unten):

**Schwertgeselle / Schwertgesellin** (GP nach Stil; zeitaufwendig)

**Voraussetzungen:** je nach Stil

**Modifikationen:** je nach Stil

**Automatische Nachteile:** Arroganz 5, Eitelkeit 5, Prinzipientreue (10), Schulden (1.500 Dukaten)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausdauernd, Balance, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutaussehend, Lebenskraft, Schnelle Heilung, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen, Zäher Hund / Verpflichtungen, Vorurteile

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kampfrausch / Blutrausch, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration, Unansehnlich
**Kampf:** Raufen +3, Ringen +3
**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +1
**Gesellschaft:** Betören +1, Etikette +4, Lehren +1, Menschenkenntnis +4, Überreden +2
**Natur:** Orientierung +1
**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +5, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +2
**Sonderfertigkeiten:** nach Stil
**Ausrüstung:** edle Reisekleidung inkl. Mantel/Umhang, Stulpenhandschuhen, Stiefeln, Ersatz-Hemd und -Hose (nicht ganz so edel), lederne Umhängetasche, Schreibzeug, Tagebuch, Schnapsfläschchen oder Weinschlauch, Almosenbeutel mit 20 Hellern, Waffenpflege-Ausrüstung (Wetzstein, Öl etc.), Siegelring
**Besonderer Besitz:** persönliche Waffe

---

Die folgenden Stile sind die momentan verbreitetsten, aber mit der Ausbreitung des Schwertgesellen-Wesens werden wohl über kurz oder lang neue Stile Einzug halten. Am wahrscheinlichsten wären die Entwicklung eines 'Weidener Stils' mit dem Zweihänder (auch wenn Weiden nicht unbedingt als Hort der Bildung gilt), eines 'darpatischen Stils' mit dem Warunker Hammer oder der Hellebarde, eines alanfanischen Stils mit zwei Kurzschwertern (orientiert an den Balayanim nach Marwan Sahib, aber etwas 'schmutziger'), eines reinen Stichwaffen- oder Florettstils, der vermutlich aus dem Horasreich kommt, eines weiteren tulamidischen, eines exilmaraskanischen ... Kurz, für diejenigen, die es sich leisten können, wird der Stand des Schwertgesellen wohl über kurz oder lang den des Kriegers ablösen. (Und Sie als Meister können auf den Grundlagen der bestehenden Schulen entsprechende Stile entwickeln.)

### Der Garetische Stil der Gebrüder Adersin

Mit ihrem 11 Reto erschienenen *Vademecum für das Waffenhandwerk* begründete Krona Adersin aus Eslamsgrund das 'Unwesen des Schwertkampfs nach Lehrbuch', wie es lange Zeit gescholten wurde, und sie selbst wäre fast das Opfer eines Hochverratsprozesses geworden: "Umstürzlerische Verbreitung von Kriegswissen" lautete die Anklage. Das 'Adersin-Vademecum', das in anschaulichen Zeichnungen den Kampf mit Schwert und Schild darstellt, gilt immer noch als wegweisend, nur haben sich seitdem Waffen und Rüstungen und damit die effektiven Stile weiterentwickelt.

Kronas Söhne Jost (kürzlich im Duell gegen Alrik vom Blautann durch einen unglücklichen Unfall verstorben) und Erlan haben dem Rechnung getragen, indem sie den Anderthalbhänder zum König der Waffen kürten und den von ihnen (und ihren Lizentiaten Eboreus Tannhaus in Rommilys und Enzo Comante in Methumis) verbreiteten Stil vollständig darauf ausgerichtet haben. Der Garetische Stil ist die einzige Form des Schwertgesellentums, die von einem gut gerüsteten Kämpfer (in Leichter Platte, mit Schaller und Panzerhandschuhen) und zweihändiger Waffenführung ausgeht und demzufolge auch auf alle möglichen Linkhand-Tricks und Schild-Spielereien verzichtet, dafür jedoch einige überaus spektakuläre Entwaffnungs-, Knaufschlag- und Riposte-Manöver kennt. Im Gegensatz zu den Adersins und Meister Tannhaus, die nur Adlige ausbilden, steht Enzo Comantes *Schola Defensoria* auch dem Bürgertum offen (das sich häufig sogar eher die hohen Kosten einer Schwertgesellenausbildung leisten kann).

---

**Schwertgeselle / Schwertgesellin nach Adersin (22 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 12, GE 12, KO 12, KK 12; für die Lehre bei Erlan Adersin oder Eboreus Tannhaus zusätzlich noch Vorteil: Adlig
**Modifikationen:** AuP +2; SO 9–12
**Talente:** Kampf: Anderthalbhänder +7, Armbrust oder Bogen +3, Dolche +2, Raufen +1, Schwerter +4; Körper: Athletik +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Lehren +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2; Geographie oder Magiekunde oder Mechanik oder Pflanzenkunde oder Staatskunst oder Tierkunde +2
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Plattenrüstung), Wuchtschlag
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingenwand, Meisterliches Entwaffnen, Niederwerfen, Windmühle, Waffenspezialisierung Anderthalbhänder (Anderthalbhänder), Waffenloser Kampfstil: Mercenario
**Besonderheiten:** keine
**Ausrüstung:** Anderthalbhänder, Schwert, Langdolch oder Scheibendolch, Leichte Platte, Panzerhandschuhe, Schaller

---

### Scanlail ni Uinins 'Albernisches Raufen'

Die Gründerin dieser Havener Kampfschule (mit Ablegern in Bethana und Elenvina) war



die letzte Schülerin Krona Adersins, und man merkt ihrem, auf den Schiffskampf ausgelegten Stil noch deutlich die grundsätzlichen Manöver des *Vademecums* an – zumindest ist es ein Stil mit Schwert und Schild.

Das Albernische Raufen wirkt auf den ersten Blick wirklich wenig schwertmeisterlich, da die Kämpferinnen möglichst wenig guten Stand aufgeben und eher aus Drehung und langem Arm heraus agieren, vorzugsweise Hiebe ansetzen (anstatt der 'moderneren' Stiche) und eher abwarten als sich sofort auf den Gegner zu stürzen. Paraden mit dem Griffkorb des Kusliker Säbels oder gar Kreuzblocks mit Waffe und Buckler sind gegen fast jede Art von Angriffswaffe geeignet, und wenn eine Schülerin von Meisterin Scanlail ihre Gelegenheit sieht, ist sie durchaus in der Lage, sofort in einen Gegenangriff überzugehen. Die vorzugsweise verwendeten Waffen in Kombination mit dem Mercenario-Stil des waffenlosen Kampfes sorgen schließlich dafür, dass eine Scanlail-Schülerin auch auf kürzeste Distanz die Oberhand behält – und dass dieser Stil die Bezeichnung 'Raufen' zu Recht trägt.

In Albernia gilt es als regelrechter Skandal, dass Corazon Efferdanez, eine der ersten Abgängerinnen der Schule, ihrerseits mittlerweile in Al'Anfa eine eigene – und sofort bei den besser situierten Fanas und den Nebenzweigen der Grandenhäuser erfolgreiche – Filiation eröffnet hat, wo doch gerade die Albernier auf die Perle des Südens schlecht zu sprechen sind.

---

**Schwertgesellin nach Uinin (24 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 12, GE 13, KO 11
**Modifikationen:** AuP +1; SO 8–11
**Talente:** Kampf: Dolche +2, Raufen +1, Ringen +1, Säbel oder Schwerter +7, das andere +4, Wurfspeere oder Wurfmesser +4; Körper: Klettern +1,

Körperbeherrschung +1, Zechen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Wissen: Sagen/Legenden +2, Geographie oder Mechanik oder Sprachenkunde oder Sternkunde +2; Handwerk: Boote Fahren +1

**Sonderfertigkeiten:** Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I, Wuchtschlag

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Binden, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingenwand, Parierwaffen II, Schildkampf I, Schnellziehen, Standfest, Tod von Links, Waffenspezialisierung Schwerter (Kusliker Säbel oder Kurzschwert), Waffenspezialisierung Säbel (Säbel), Waffenloser Kampfstil: Mercenario

**Zusätzliche Ausrüstung:** Kusliker Säbel oder Kurzschwert, Langdolch, Buckler, Lederrüstung, Sturmhaube

### Essalio Fedorinos
### Vinsalter Vaganten

Maestro Essalio Fedorino gilt als prägender Vordenker des sogenannten Kavalierstils, der schon seit mehr als zwei Dutzend Jahren die hauptsächliche Ausrichtung des bewaffneten Kampfes im Lieblichen Feld ist – zumindest unter jenen, die sich eine langwierige Ausbildung an Rapier und Degen (neuerdings auch Florett, wobei dies bei den Vaganten eher als 'Übungswaffe' gilt) leisten können. Er konkurriert allerdings mit verschiedenen Stilen, die dem schnellen Florett mit seiner ausschließlichen Konzentration auf Stiche den Vorzug geben.

Dies stört die Schülerinnen Maestro Essalios aber wenig. Die Vaganten ziehen zwar auch (wie ihre namensgebenden Vorbilder) in bunten Wagen durch die Lande, aber üblich ist es, dass einer der drei Schwertmeister – Essalio Fedorino selbst, seine Schülerin *Quedora ya Moco* und sein Schüler *Giavan da Oikaldiki* – einen für seine Zwecke passenden Gutshof mit Hofgesinde kauft, ein Jahr lang dort seine Seminare hält und den Hof wieder abstößt, um zum nächsten Ort weiterzuziehen. Böse Zungen behaupten, keine Stadt könne die Vaganten länger ertragen, ohne dass es zu Raufhändeln um Ehre, Liebe oder gar schnöde Politik käme.

Der typische Dom-Essalio-Stil ist der mit Rapier und Linkhand (bisweilen substituiert durch den kleinen Buckler oder den Mantel), der vor allem auf dem Binden der gegnerischen Waffe und schnellen Riposten beruht. Das Rapier wird von den Vaganten zu Hieb und Stich eingesetzt, was diesen Stil etwas langsamer macht als den reinen Florettstil. Üblicherweise können Schüler Dom Essalios besser parieren als attackieren, was sie jedoch aus einer Parade machen, ist genauso tödlich wie ein aggressives Voranstürmen ...

**Schwertgeselle / Schwertgesellin nach Fedorino (22 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 11, IN 13, CH 12, GE 13, KO 11

**Modifikationen:** SO 8–12

**Vor- und Nachteile:** Neugier oder Spielsucht oder Verschwendungssucht 5

**Talente:** Kampf: Armbrust +3, Dolche +4, Fechtwaffen +7, Raufen +1, Säbel oder Schwerter +3; Körper: Körperbeherrschung +1, Tanzen +1, Zechen +1; Gesellschaft: Betören +1, Etikette +1, Brett-/Kartenspiel oder Geographie oder Magiekunde oder Philosophie oder Sprachenkunde oder Staatskunst +2; Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Musizieren +3

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Entwaffnen, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Binden, Defensiver Kampfstil, Improvisierte Waffen, Kampfgespür, Klingenwand, Parierwaffen II, Schnellziehen, Tod von Links, Waffenspezialisierung Fechtwaffen (Rapier), Waffenloser Kampfstil: Mercenario

**Zusätzliche Ausrüstung:** Rapier, Linkhand, einfaches Instrument

### Rafim al-Halans
### Rastullahgefällige Klingen
### (Die Farisim von Amhallah)

Meister al-Halan erlernte seine grundlegenden Techniken des Säbelkampfs auf dem Nordufer des Yaquir, bei der Puniner Leichten Reiterei – vor vielen Jahren, als er noch Perainio Yantez hieß. Seitdem führte ihn seine Suche nach dem perfekten Kampf zu den Tulamidischen Reitern nach Fasar und schließlich an die Seite von Sultan Mustafa, dem späteren Kalifen Malkillah III. Auf einer Patrouille im Shadif lebensgefährlich verwundet, fanden seine Träume die des Einen, und aus dem Fieber, das Perainio Yantez tötete, erwachte Rafim al-Halan mit einer Vision, wie er sich dem perfekten Kampf nähern könnte.

Kommentare zum *Vademecum für das Waffenhandwerk* und zu *Also sprach Rastullah* prägten seine nächsten Jahre, und im Jahre 252 Rastullah eröffnete er im Brennpunkt der almadanischen, horasischen und novadischen Kultur seine Schule, deren Ziel die Verschmelzung der drei Kampfkünste unter dem Segen Rastullahs sein sollte.

Der al-Halan-Stil beruht auf dem Umgang mit dem langen Reitersäbel und dem kleinen Lederschild (oder dem Waqqif), ist also dem albernischen gar nicht so unähnlich, nur dass der schwankende Untergrund hier nicht die Planken eines Schiffs, sondern der Rücken eines Pferdes ist.

Neben dem mittlerweile über siebzigjährigen al-Halan lehrt nur noch sein Schüler *Dscherid ben Gaftar* in Mherwed diesen Stil, der keine Siegelringe vergibt, dessen Tätowierungen des linken Unterarms und Handrückens bei Eingeweihten aber ebenso bekannt und anerkannt sind.

Die fast wie ein Kloster geführte Kampfschule südlich von Amhallassih (und auch die Mherweder Schule) bildet nur Männer aus; Rastullah-Glaube ist nicht verpflichtend – aber ein Ungläubiger wird die Prüfungen, die dem Denksystem und den Lebensregeln der Novadis entspringen, wohl nie erfolgreich beenden können. Das heißt, dass zwar etliche Zwölfgötzenanhänger den Unterricht beenden, aber nur Diener des All-Einen die Tätowierung tragen.

**Schwertgeselle nach al-Halan (23 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 13, IN 12, GE 13, KO 11; nur Männer

**Modifikationen:** AuP +1; SO 8–12

**Nachteil:** Verpflichtungen (Kalifat)

**Talente:** Kampf: Bogen +4, Dolche +4, Ringen +2, Säbel +7, Schwerter +3, Zweihandschwerter/-säbel +3; Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +4; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1; Wissen: Götter/Kulte +3, Rechtskunde +2, Brett-/Kartenspiel oder Geographie oder Magiekunde oder Mechanik oder Pflanzenkunde oder Philosophie oder Sprachenkunde oder Staatskunst oder Sternkunde oder Tierkunde +3, ein weiteres Talent aus dieser Liste +1; Sprachen: wenn Muttersprache Tulamidya, dann Fremdsprache Garethi, ansonsten werden die Punkte für Muttersprache und Fremdsprache zu einem Sprachen Kennen [Tulamidya] +7 addiert, Schrift sind auf jeden Fall die Glyphen von Unau; Handwerk: Abrichten +3

**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Schildkampf I

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Binden, Klingensturm, Kriegsreiterei, Schildkampf II, Waffenspezialisierung Säbel (Khunchomer oder Reitersäbel), Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule

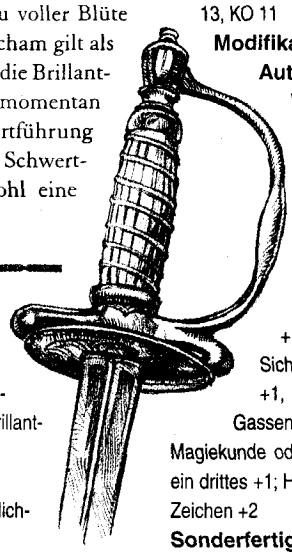
**Besonderheiten:** Am Ende der Ausbildung ist der Schwertgeselle ein Rastullah-Anhänger.

**Zusätzliche Ausrüstung:** Säbel, Lederschild, Waqqif, Kurzbogen und 20 Pfeile, Lederrüstung, Helm mit darumgeschlungenem Turban

### Brillantzwergische Schwertgesellen

Eine Besonderheit unter den zwergischen Kämpfern stellt der brillantzwergische Schwertgeselle (sehr selten auch eine Schwertgesellin) dar, der sich aus dem ursprünglichen Schwert-und-Schild-Stil Krona Adersins entwickelte und seit dem Beginn der Hal-Zeit in Lorgolosch gepflegt wurde. Meister *Eroscham Sohn des Erschax* entwickelte aus dem Adersin-Stil in Verbindung mit dem

brillantzwergischen Kavaliers-Gedanken eine defensiv angelegte Kampfesweise, die jedoch wegen des Verlusts des Königreichs in den Beilunker Bergen nicht zu voller Blüte gelangen konnte. Meister Eroscham gilt als in Lorgolosch verschollen, und die Brillantzwerge von Angralosch haben momentan Wichtigeres im Sinn als eine Fortführung dieses Stils, so dass zwergische Schwertgesellen auch in Zukunft wohl eine Seltenheit bleiben werden.



**Brillantzwergische/r Schwertgeselle/Schwertgesellin (18 GP)**
**Voraussetzungen:** alle Eigenschaften mindestens 12; nur Brillantzwerge
**Modifikationen:** SO 7–12
**Empfohlene Nachteile:** Verpflichtungen, Totenangst
**Talente:** Kampf: Armbrust +4, Hiebwaffen +4, Ringen +3, Schwerter +6; Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, kein Tanzen; Gesellschaft: Betören +1; Natur: Wildnisleben +2, Wissen: Geschichtswissen +2, Sagen/Legenden +2, Baukunst oder Brett-/Kartenspiel oder Gesteinskunde oder Schätzen oder Tierkunde +2; Handwerk: Feinmechanik +2, Musizieren +2, ein weiteres zwergentypisches Handwerk +1
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen II, Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildkampf I und II, Wuchtschlag; Waffenloser Kampfstil Unauer Schule (bzw. das zwergische Äquivalent eines formalisierten Ringens)
**Zusätzliche Ausrüstung:** ein auf zwergische Maße ausgelegtes Schwert

### Balayanim nach Marwan Sahib

Wer Schwertmeister Marwan al'Nazzar in seinem Fasarer Teehaus begegnet, ahnt nicht, dass der bescheidene Mann früher einmal ein gefürchteter Meuchler war. Seine Schüler lehrt er einen tänzerischen Nahkampfstil mit zwei kurzen Klingen oder ohne Waffen, der den beengten Bedingungen von Gassen und Basaren angepasst ist. Auch tulamidische Künste wie Sterndeutung, Kalligraphie und rituelle Tänze beherrschen die Zöglinge, die als kundige Beschützer vor Meuchlern oder Dieben und als stilvolle Auftragsrächer gefragt sind. Marwan Sahib führt seinen Stil auf die urtulamidischen Echsenbekämpfer zurück und sieht sich und seine Schüler als Bewahrer alter Kampfkunst, die sich bald wieder gegen geschuppte Umtriebe bewähren müssen wird.

**Balayan nach Marwan Sahib (22 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 12, FF 11, GE 13, KO 11
**Modifikationen:** AuP +1; SO 4–10
**Automatische Nachteile:** Verpflichtungen (Marwan Sahib) statt Schulden, Vorurteile (Echsen) 7 statt Arroganz 5
**Talente:** Kampf: Dolche +5, Raufen +2, Ringen +1, Schwerter +7, Wurfmesser +3; Körper: Akrobatik +3, Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, kein Reiten, Schleichen +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2; Gesellschaft/Wissen: Gassenwissen oder Brett-/Kartenspiel oder Magiekunde oder Sternkunde +3, ein zweites +2, ein drittes +1; Handwerk: Heilkunde Gift +2, Malen/Zeichen +2
**Sonderfertigkeiten:** Beidhändiger Kampf I, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Scharfschütze (Wurfmesser), Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil: Mercenario
**Besonderheiten:** Die Prinzipientreue der Basis-Profession umfasst: Loyalität zum Auftraggeber bis in den Tod, Kampf gegen echsische Umtriebe, Askese
**Zusätzliche Ausrüstung:** Zwei Kurzschwerter, Dolch, Wurfdolch oder Wurfstern

### Aranische Balayanim

Die Schwertmeisterin *Ishannah al'Kira* in Elburum gilt als Kennerin alter aranischer Kampfkunst. Ihr Stil 'Tanz des Flammenreihers' mit Säbel und Kriegsfächer ist ein betörender Augenschmaus von tödlicher Eleganz, wählt sie ihre Schülerinnen doch auch nach Anmut und Charisma aus. Die Ausbildung legt viel Wert auf guten Stil, höfische Etikette und Loyalität gegenüber der jeweiligen Auftraggeberin – und daher haben einige von Ishannahs Schülerinnen sowohl gegen Oron als auch auf Seiten der Moghuli Dimiona gekämpft.

**Balayan nach Ishannah al'Kira (22 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 11, CH 13, GE 13, KO 11; Männer werden nur in Ausnahmefällen ausgebildet.
**Modifikationen:** AuP +1; SO 9–12
**Talente:** Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +2, Ringen +2, Säbel +7, Wurfmesser +3; Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +1, Singen +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +3; Gesellschaft: Betören +2, Etikette +1; Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2; Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichen +2, Musizieren +4
**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I und II, Binden, Klingensturm, Parierwaffen II, Tod von Links, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule, Waffenspezialisierung Säbel (Reitersäbel), Wuchtschlag
**Besonderheiten:** Die Prinzipientreue der Basisprofession umfasst: Wahrung von Stil und Ästhetik in allen Handlungen, Ehrenhafter Kampf, Loyalität zur Auftraggeberin
**Zusätzliche Ausrüstung:** Säbel, Kriegsfächer, Dolch, Wurfdolch, Tuchrüstung (körperbetont und reich verziert)

### Nerida Shirinnas Schule der Fechtkunst zu Khunchom / Kemal Rashij ben Surkans Schule der Hohen Tulamidischen Kampfkunst im Lande der Ersten Sonne zu Rashdul

An die Schüler, die das Schulgeld vollständig selbst aufkommen müssen, werden extrem hohe Anforderungen gestellt. Nur etwa die Hälfte der 10 Neulinge, die jährlich aufgenommen werden, hält die fünfjährige Ausbildung durch. Fast alle Schüler kommen aus reichem tulamidischem Elternhaus, denn wer sonst kann sich die 30 Dukaten monatliches Schulgeld schon leisten. Dafür gelten die Abgänger als herausragende Kämpfer mit Khunchomer und Doppelkhunchomer.



Geraume Zeit in den mittelländischen Listen als Kriegerakademie geführt, ist die Schule doch eher dem Schwertgesellentum zuzurechnen, da sie in erster Linie fähige Einzelkämpfer hervorbringt.
Kemal Rashij ben Surkans Ausbildung ist ähnlich gelagert. Einst eine 'Kriegerakademie', die Elitekrieger und -Gardisten hervorbrachte, hat sich der mittlerweile gut achtzigjährige ben Surkan – nun unter Schirm und Förderung Sultan Hasrabals – der Ausbildung von Personen verschrieben, die in Hasrabals Reich hoch hinaus wollen, sei es als geschätzte Leibwachen, sei es als Reiterhauptmann oder gar als 'Dunkle Klinge', als Spezialist für geheime Aufträge.

**Khunchomer / Rashduler Säbelfechter (20 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, GE 13, KO 13, KK 12
**Modifikationen:** LeP +2, AuP +3; SO 6–12
**Talente:** Kampf: Dolche +4, Infanteriewaffen oder Speere +3, Raufen –1, Ringen +2, Säbel +6, Wurfspeere +4, Zweihandschwerter/-säbel +6; Körper: Athletik +3, Reiten +3, Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Etikette –1; Natur: Fesseln/Entfesseln +1; Wissen: Anatomie +1, Brett-/Kartenspiel +2, Kriegs-

kunst +3, Magiekunde +2; Handwerk: Heilkunde Wunden +1
**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung oder leichtes Kettenhemd), Schildkampf I, Wuchtschlag
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Befreiungsschlag, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Standfest, Waffenspezialisierungen Säbel (Khunchomer) und Zweihandsäbel (Doppelkhunchomer)
**Ausrüstung:** hochwertige Kleidung, Stiefel, leichtes Kettenhemd (RS 3), Baburiner Hut, Khunchomer, Dolch, Doppelkhunchomer, Lederschild, Waffenpflegeset
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

**Variante Rashdul (27 GP)**
Werte zusätzlich zu den des Khunchomer Säbelfechters
**Zusätzliche Voraussetzung:** MU 13
**Modifikationen:** SO +1
**Talente:** Kampf: Bogen oder Wurfspeere +4, das andere +2 statt Wurfspeere +4, Dolche +2, Lanzenreiten +5, Säbel –2, Ringen +1, kein Infanteriewaffen oder Speere +3; Körper: Klettern +1, Schleichen +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1; Gesellschaft: kein Etikette –1, Natur: Orientierung +1; Wissen: Philosophie oder Brett-/Kartenspiel +2 statt Brett-/Kartenspiel +2; Handwerk: Schneidern +1
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Gezielter Stich, kein Schildkampf I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kampfreflexe *statt* Rüstungsgewöhnung II, Waffenspezialisierung Dolche (nach Wahl) *statt* Waffenspezialisierung Säbel (Khunchomer), kein Schildkampf II

### Almadanische Caballeros

Militärisch ist das Rittertum in Almada längst überkommen. Almadanische Ritter, *Caballeros*, besitzen zwar Gut und Titel, doch haben sie in ihrer kämpferischen Ausbildung vor allem das Duellfechten erlernt. Daher verwundert es nicht, dass die junge Schwertgesellen-Bewegung schnell Fuß gefasst hat im Land der Fehde und des Duells. Mittlerweile hat die Fechtschule beim führenden Schwertmeister *Talfan Honoratio von Jurios* oder seinen Schülern (die sich oft an Höfen als Privatlehrer verdingen) ein so hohes Ansehen errungen, dass Absolventen oft als Caballeros bezeichnet werden.
Der 'almadanische Stil', der schon vor Dom Talfan gefochten wurde, charakterisiert sich durch ein schnörkelreiches Klingenspiel, bei dem Hiebe gegenüber Stichen dominieren. Die Verwendung von Parierwaffen oder (Faust- oder Reiter-)Schilden ist nicht überall ausgeprägt. Typische almadanische Waffen sind der Raufdegen (Werte wie Rapier) und der Reitersäbel (siehe Amazonensäbel).

**Almadanischer Caballero aus Dom Talfans Schule (19 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 13, IN 12,GE 13, KO 11, KK 12; Kultur: Almada, Adlig
**Modifikationen:** AuP +1; SO 9–13
**Talente:** Kampf: Armbrust +2, Dolche +3, Fechtwaffen +2, Schwerter +7; Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +1; Gesellschaft: Betören +1, Etikette +1; Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Heraldik +1, Pflanzenkunde oder Staatskunst oder Tierkunde +2
**Sonderfertigkeiten:** Finte, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Schildkampf I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Binden, Entwaffnen, Gegenhalten, Reiterkampf, Schildkampf II, Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Waffenspezialisierung Schwerter (Amazonensäbel *oder* Rapier)
**Zusätzliche Ausrüstung:** Reitersäbel (Amazonensäbel) oder Raufdegen (Rapier), Buckler

### Der maraskanische Buskur-Stil

Der klassische maraskanische Krieger-Stil wird gern auf die *Buskure* (Königskrieger) Dajins des Frommen zurückgeführt, ist aber wahrscheinlich älter. Er wird seit jeher von Lehrmeistern an ihre persönlichen Schüler – meist nahe Verwandte oder Adoptivkinder – weitergegeben und nicht an Kriegerschulen unterrichtet. Mit ihren bunt lackierten 'Käferpanzern', die dank ihrer Imprägnierung auch vor den stechenden Insekten des Dschungels schützen, bewaffnet mit Nachtwind oder Tuzakmesser, zelebrieren die maraskanischen Kämpfer alter Schule die Eleganz eines Kampfs zwischen würdigen Gegnern. Man sagt, dass einer kämpfen soll wie zwei, zwei wie vier und vier wie ein ganzes Heer.

**Maraskanischer Schwertgeselle im Buskur-Stil (16 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 13, GE 12, KO 12, KK 12; Kultur Maraskan
**Automatische Vor- und Nachteile:** Der automatische Nachteil Arroganz 5 entfällt.
**Modifikationen:** +2 AuP; SO 7–12
**Talente:** Kampf: Anderthalbhänder +7, Diskus +2, Dolche +1, Infanteriewaffen +4, Schwerter oder Zweihandschwerter/-säbel +2; Körper: kein Reiten, Selbstbeherrschung +1; Handwerk: Holzbearbeitung +2
**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Finte, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Maraskanischer Hartholzharnisch), Sturmangriff, Wuchtschlag
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Binden, Gegenhalten, Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Schnellziehen, Waffenspezialisierung Anderthalbhänder (Nachtwind *oder* Tuzakmesser), Windmühle

## Soldatin

So manche junge Bauerntochter träumt von einer ruhmreichen Karriere mit dem Schwert in der Hand, Seite an Seite mit berühmten Kämpfern und Generälen. Doch ein Mädchen, das nicht aus adligem Hause stammt und auch keine Eltern hat, die die beträchtlichen Gebühren für eine gründliche Ausbildung aufbringen können, dem bleibt nur eine Möglichkeit, in die Nähe der berühmten Heerführer zu gelangen: als einfache Soldatin. Zwar ist die Hoffnung gering, jemals in der Hierarchie sonderlich weit auszusteigen, aber vielleicht, wenn Herrin Rondra es so fügt, hat auch einmal die kleine Soldatin ihren großen Auftritt und wird zur Heldin ...
Anders als die Söldner, die von Lagerfeuer zu Lagerfeuer ziehen, sind Soldaten hauptsächlich in festen Garnisonen untergebracht sind, meist in Städten oder an strategisch wichtigen Orten. Nach ihrer Ausbildung sind sie entweder im Einsatz, um eine Region in Feindesland in ihre Gewalt zu bringen oder um tatsächlich in die Schlacht zu ziehen, oder aber sie stehen auf Abruf bereit und versuchen sich mit möglichst kurzweiligen Beschäftigungen die Zeit zu vertreiben. Dabei stehen natürlich Besuche in Tavernen oder kleinere Glücksspiele im Vordergrund, wenn man nicht gerade mal wieder den Garnisonshof fegen muss oder auf Wache steht.
Die Soldatin kämpft im stehenden Heer eines ganz bestimmten Landes und ist daher nicht nur eine ausgebildete Streiterin, sondern auch ein Stück weit Patriotin. Sicher bekommt auch sie einen Sold und wird auch hin und wieder einmal mit ihrem Leben hadern. Trotzdem hält sie die Disziplin hoch, wie sie es gelernt hat, und distanziert sich von den Söldnern, die sie für geldgieriges Pack hält, ohne Heimat und ohne Moral.
Ihre Kameraden sind ihr wichtig, ist ihr doch die Zugehörigkeit zu ihrem Banner eingetrichtert worden, und im Gegenzug wird auch sie selbst sich auf die Loyalität ihrer Kampfgenossen und -genossinnen verlassen können. Sie ist im Kampf geübt und behält auch im hitzigsten Schlachtgetümmel einen klaren Kopf.
Eine Soldatin, die ausgedient hat, erhält eine Entlohnung und darf ihrer Wege gehen. Viele melden sich erneut zum Dienst in der Truppe, da sie sich nur hier richtig heimisch fühlen, und können dann zur Korporalin oder eines Tages gar zur Weibelin aufsteigen. Wer vorzeitig entlassen wird, hat sich in den wenigsten Fällen mit Ruhm beladen: Entweder wurde sie unehrenhaft entlassen oder ist eine Kriegsversehrte – oder aber sie ist desertiert. (Dabei ist anzumerken, dass durch die Ereignisse der letzten Jahre immer mehr Soldaten aus den stehenden Heeren entlassen wurden und sich nun als Söldner durchschlagen – kaum ein Landesfürst ist noch willens und

in der Lage, über seine Haustruppen hinaus größere Truppenkontingente dauerhaft in Lohn und Brot zu halten.)

Wenn Sie eine Soldatin als Heldin führen möchten, sollte Sie sich nicht nur überlegen, in wessen Diensten sie kämpfte und warum sie nicht mehr bei der Truppe ist, sondern zunächst einmal vor allem, in welcher Einheit sie gedient hat. Um Ihnen diese Auswahl zu erleichtern, haben wir die verschiedenen Einheiten, nach Waffengattung zusammengefasst, kurz aufgelistet.

Folgende Werte gelten **für alle Soldaten**, hinzu kommen noch Werte der einzelnen Einheiten. Bei der Wahl des Vorteils *Veteran* ist es möglich, eine andere Waffengattung zu wählen als diejenige, in der die Soldatin ihre erste Ausbildung erhalten hat.

**Soldat / Soldatin (GP je nach Einheit)**
**Voraussetzungen:** MU 11, GE 11, KO 11, KK 11
**Modifikationen:** AuP +2; SO 3–8
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Hohe Lebenskraft, Veteran
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Kränklich, Lahm
**Kampf:** Raufen +3, Ringen +2
**Körper:** Athletik +4, Zechen +3
**Gesellschaft:** Etikette +2, Menschenkenntnis +2
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2
**Sonderfertigkeit:** Rüstungsgewöhnung I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung II
**Besonderer Besitz:** bei berittenen Einheiten eventuell ein eigenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

### Schweres Fußvolk

Die Angehörige des Schweren Fußvolks kämpft mit Pike oder Hellebarde und gehört zu einer der weitverbreitetsten Truppentypen.

**Bekannte Einheiten:** Horaslegion (Vinsalter Pikeniere), Königlich Garetische Hellebardiere, Königlich Brabaker Hellebardiere.

**Schweres Fußvolk (2 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KO 13, KK 12
**Talente:** Kampf: Infanteriewaffen oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +5, Dolche oder Hiebwaffen oder Säbel +3; Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3; Handwerk: Holzbearbeitung +1
**Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Aufmerksamkeit (anstatt verbilligt), Formation
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Sturmangriff
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Pike oder Hellebarde, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel

### Leichtes Fußvolk

Die Soldatinnen dieser Einheiten haben sich auf den Umgang mit Äxten, Säbeln und Schwertern spezialisiert, wobei sie oft auch noch einen Schild führen. Innerhalb der Einheit ist die Bewaffnung zumeist einheitlich, und das Einhalten von disziplinierten Formationen gilt als zentrales Element ihrer Ausbildung – und als ihre Stärke auf dem Schlachtfeld.

**Bekannte Einheiten:** Markgräflich Windhager Axtschwinger, Kaiserliches Landwehrregiment Trollzacken, Markgräflich Greifenfurter Langschwerter, Unauer Murawidun (Säbelfechter)

**Leichtes Fußvolk (5 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KO 12, KK 12
**Talente:** Kampf: Dolche +4, Hiebwaffen oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter +5; Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2
**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Schildkampf I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Meisterparade
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel

### Leichte Reiterei

Die Leichte Reiterei ist für den schnellen Einsatz auf dem Schlachtfeld zuständig und die mobilste Truppe in den Reihen der Soldaten. Diese Kämpferinnen tragen nur leichte Rüstung sowie Lanzen und Einhandwaffen.



Die Standesdünkel zwischen bürgerlichem Fußvolk und adliger Reiterei sind zum Teil immens.

**Bekannte Einheiten:** Khadans Kürassiere (Oberfelser Leichte Reiterei), Greifenfurter Grenzreiter, Mherweder Spahija (Lanzenreiter)

**Leichte Reiterei (12 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 12, KK 11,
**Talente:** Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Lanzenreiten +5, Speere +3, Wurfspeere +4; Körper: Körperbeherrschung +5, Reiten +5, Selbstbeherrschung +3; Natur: Orientierung +1; Wissen: Tierkunde +2
**Sonderfertigkeiten:** Reiterkampf
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kriegsreiterei, Linkhand, Schildkampf I
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Lanze oder Speer, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel

### Schwere Reiterei

Kaum einen Anblick kann derart beängstigend sein wie der frontale Sturmangriff der Reiterei im vollen Galopp, in schwerer Rüstung und mit gesenkten Lanzen. Da es sehr kostspielig ist, eine solche Truppe auszustatten und zu unterhalten, und ihre Effizienz sehr vom Gelände abhängt, besitzt nicht jedes Heer eine Schwere Reiterei. Die Kämpferinnen der Schweren Reiterei blicken nicht nur auf das Fußvolk herab, sondern fast ebenso verächtlich auf die Leichte Reiterei, die in der Regel vom Niederadel gestellt wird.

**Bekannte Einheiten:** Fürstlich Angbarer Schlachtreiter, Kaiserlich Ferdoker Gardereiterinnen

**Schwere Reiterei (13 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** MU 12, KO 13, KK 12
**Modifikationen:** SO 5–12
**Talente:** Kampf: Dolche +3, Hiebwaffen oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Lanzenreiten +7, Speere +3; Körper: Körperbeherrschung +5, Reiten +7, Selbstbeherrschung +4; Natur: Orientierung +1; Wissen: Heraldik +1, Tierkunde +2
**Sonderfertigkeiten:** Reiterkampf
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kriegsreiterei, Schildkampf I
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Lanze oder Speer, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel

### Streitwagenlenkerin

Eine nur in Aranien vorkommende Variante der Schweren Reiterei sind die Streitwagenfahrer. Zumeist greifen sie selbst nicht in den Kampf ein, sondern transportieren Kämpferinnen oder auch Schützen in ihrem Gefährt über das Schlachtfeld.

**Streitwagenlenkerin (9 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** MU 12, KO 12
**Talente:** Kampf: Dolche +3, Peitsche +5, Säbel +5; Körper: Akrobatik +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1; Wissen: Tierkunde +2; Handwerk: Abrichten +2, Fahrzeug Lenken +6
**Sonderfertigkeiten:** –
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kriegsreiterei, Reiterkampf
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Peitsche, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel

### Schützin

Dies sind Fernkampfeinheiten, die am Bogen oder an der Armbrust ausgebildet wurden.

**Bekannte Einheiten:** Bethanische Bogner, Kaiserlich Nordmärkische Armbruster

**Schützin (7 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** IN 12, FF 12
**Talente:** Kampf: Armbrust oder Bogen +5, Dolche oder Hiebwaffen oder Säbel +4; Körper: Athletik –2, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3; Natur: Wildnisleben +1; Wissen: Heraldik +1
**Sonderfertigkeiten:** Scharfschütze
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Berittener Schütze, Meisterschütze, Schnellladen
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Bogen oder Armbrust, Köcher mit 20 Bolzen/Pfeilen, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel

### Berittene Schützin

Diese seltenen Einheiten kombinieren die Beweglichkeit der Reiterei mit der Vernichtungskraft der Schützeneinheiten. Sie können sich pfeilschnell einem Gegner nähern, ihren tödlichen Geschossregen von sich geben und sich wieder zurückziehen, bevor der Gegner Zeit hat, sie selbst anzugehen. Damit sind Berittene Schützen gefürchtete Gegner – aber auch nur, wenn sie durch andere schlagkräftige Truppen unterstützt werden. Daher verfügen nur große Truppenverbände über solche Einheiten.

**Berittene Schützin (10 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** IN 11, FF 12, GE 12
**Talente:** Kampf: Armbrust oder Bogen +5, Dolche oder Hiebwaffen oder Säbel +4; Körper: Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +3; Natur: Orientierung +2; Wissen: Heraldik +1, Tierkunde +2; Handwerk: Abrichten +2
**Sonderfertigkeiten:** Berittener Schütze, Scharfschütze
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Meisterschütze, Schnellladen
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Bogen oder Armbrust, Köcher mit 20 Bolzen/Pfeilen, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel

### Aufgesessene Schützin

In Aranien, dem einzigen Land mit Streitwageneinheiten, gibt es Soldaten, die speziell dafür ausgebildet werden, von einer Streitwagenlenkerin in die Nähe der gegnerischen Truppen gebracht zu werden. Damit hat sie im Vergleich zur berittenen Schützin den Vorteil, sich nicht auf das Lenken des Pferdes kümmern zu müssen.

**Aufgesessene Schützin (11 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** IN 11, FF 12, GE 12
**Talente:** Kampf: Armbrust oder Bogen +5, Dolche oder Hiebwaffen oder Säbel +4, Peitsche +2; Körper: Akrobatik +3, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3; Wissen: Heraldik +1; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2
**Sonderfertigkeiten:** Berittener Schütze, Scharfschütze
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Meisterschütze, Schnellladen
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Bogen oder Armbrust, Köcher mit 20 Bolzen/Pfeilen, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel

### Artilleristin

Größere Richtgeschütze werden von speziellen Einheiten bedient. Sie sind in der Regel weniger bewandert im direkten Kampf, sondern kennen sich nur mit ihren Geräten aus. Geschickt eingesetzte Geschütze haben schon so manche Schlacht entschieden, und manches Mal waren sie auch Ziel eines v… zweifelten Ausfalls des Gegners.

**Bekannte Einheit:** Schradoker Bombarde… Radromtaler Bombardenregiment

**Artilleristin (5 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KL 12, I… 12, FF 11
**Talente:** Kampf: Belagerungswaffen +5, Dolche… oder Hiebwaffen oder Säbel +4, Speere o… Zweihand-Hiebwaffen +1, Körper: Klettern +… Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2… Sinnenschärfe +4; Natur: Fesseln/Entfesseln +… Orientierung +1; Wissen: Mechanik +2, Rechnen +2… Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung… +3, Lederarbeiten +2, Grobschmied oder Seiler oder… Zimmermann +2
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen… I und II, Geschützmeister, Talentspezialisierung Be… lagerungswaffen (spezieller Geschütztyp)
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung… (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Säbel… oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch… Brotbeutel, Werkzeug zum Reparieren eines Ge… schützes

### Sappeurin

Schanzer und Sappeure sind für den Bau… aber auch das Untergraben von Befesti… gungen und den Brückenbau zuständig… Auch das Errichten von Belagerungsgerät… fällt in ihren Zuständigkeitsbereich. Damit… sind sie die Universal-Handwerker innerhalb… des Heeres – und gehören zu den vielsei… tigsten Handwerkern überhaupt, zumal sie… mitunter lernen müssen, mit schlechtestem… Baumaterial und mangelhaftem Werkzeug… ein optimales Ergebnis zu erreichen.

**Bekannte Einheit:** Kaiserlich Angbarer Sap… peure

**Sappeurin (11 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** FF 11, KO… 13, KK 13
**Modifikationen:** AuP +2
**Talente:** Kampf: Dolche oder Säbel +4, Hiebwaf… fen +3, Zweihand-Hiebwaffen +3; Körper: Klettern… +4, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung… +3, Sich Verstecken +3, Zechen +1; Natur: Fesseln/… Entfesseln +2, Orientierung +1; Wissen: Baukunst… +2, Gesteinskunde +3, Mechanik +3; Handwerk:… Bergbau +3, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +1,… Maurer oder Zimmermann +3
**Sonderfertigkeit:** Meister der Improvisation
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen… I, Improvisierte Waffen, Wuchtschlag
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung… (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Säbel oder… vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brot… beutel, Spaten, Spitzhacke, kleine Axt

### Seesoldatin

Es ist ein unter Landratten weit verbreiteter Irrtum, dass eine Seesoldatin eine Matrosin ist, die auch kämpfen kann. In Wahrheit bekommen Seesoldaten zwar auch von der Seefahrt einiges mit, ihre Ausbildung jedoch beschäftigt sich mit dem Kampf auf hoher See und dem Entern feindlicher Schiffe. An Bord der Kriegsschiffe werden sie daher von den Matrosen – tunlichst hinter ihrem Rücken – viel eher der Ladung oder den Passagieren zugerechnet als den 'richtigen' Seeleuten.

**Bekannte Einheiten:** Seesoldaten der Kaiserlichen Perlenmeerflotte, der Schwarzen Armada Al'Anfas und der meisten Flotten aus dem Horasreich

**Seesoldatin (8 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** GE 12, KO 12
**Talente:** Kampf: Armbrust oder Bogen oder Wurfbeile oder Wurfspeere +4, Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Schleuder +2; Körper: Akrobatik +2, Athletik –2, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Wildnisleben –1; Wissen: Geographie +2, Sagen/Legenden +1; Handwerk: Boote Fahren +3, Seefahrt +2
**Sonderfertigkeiten:** Standfest
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kampf im Wasser
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel

### Seeartilleristin

Seeartilleristen sind Richtschützen, die sich als eingeschworene Gemeinschaft um die Bedienung der Schiffswaffen, wie Rotzen und Aale, kümmert. Dabei werden sie nicht als eigene Truppe geführt, sondern gehören immer als Unterabteilung zu den Seesoldaten, obwohl sie eine andere Ausbildung genossen haben.

**Seeartilleristin (6 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KL 12, IN 12, FF 11
**Talente:** Kampf: Belagerungswaffen +5, Dolche oder Hiebwaffen oder Säbel +4; Körper: Athletik –2, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4; Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Wildnisleben –1; Wissen: Geographie +2, Mechanik +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Sternkunde +1; Handwerk: Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +2, Seefahrt +2, Seiler oder Zimmermann +2
**Sonderfertigkeiten:** Standfest
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Ausweichen I, Geschützmeister, Talentspezialisierung Belagerungswaffen (spezieller Geschütztyp)
**Ausrüstung:** Wappenrock (einfach), Kleidung (einfach), Rüstung (Lederwams), Stiefel, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel, Werkzeug zum Reparieren eines Geschützes

### Soldatin (Thinskari)

In Thorwal haben die Jarle und Hetleute jeweils ein Gefolge, das sich aus der eigenen Sippe oder näheren Umgebung rekrutiert, sich regelmäßig im Kämpfen übt und jederzeit zu den Waffen gerufen werden kann. In Friedenszeiten kehren diese Leute aber in die Bauernhöfe und Fischerdörfer ihrer Familien zurück und helfen dort bei den anfallenden Arbeiten.

**Thinskari (1 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** MU 12, GE 11, KO 12, KK 12; Kultur Thorwal
**Talente:** Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Zweihand-Hiebwaffen +4, Wurfbeile +4; Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Reiten oder Skifahren +1, Singen +1, Sinnenschärfe +1; Gesellschaft: keine Etikette; Natur: Fischen/Angeln +1; Handwerk: Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +3, zwei der folgenden Talente je +2: Abrichten, Ackerbau, Brauer, Hauswirtschaft, Viehzucht, Webkunst
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Wuchtschlag statt Aufmerksamkeit, Schildkampf I *statt* Rüstungsgewöhnung II

## Söldner

Stehende Heere sind teuer, Adelsaufgebote oftmals politisch schwierig beisammen zu halten, Landwehr wenig kampfstark und notorisch fluchtbereit – kein Wunder also, dass sich Landesherrn und Handelsfürstinnen oft an diejenigen wenden, die sich den Kampf zu ihrer Profession erwählt haben: die Söldner, seien es nun mittelreichische Landsknechte, horasische Mercenarios oder tulamidische Djunedim.



Zwar gibt es immer wieder einzelne Kriegsknechte, die ihre persönlichen Dienste als Leib- oder Hauswächter anbieten, aber üblicherweise ist ein Söldner in seinem Fähnlein oder seiner Compania 'organisiert': Um erfolgreich verhandeln und kämpfen zu können, schließen sich Reisige oft in Verbänden zusammen, die ihre Dienste nur als Einheit anbieten. Dies gewährleistet nicht nur eine bessere Verhandlungsposition gegenüber potentiellen Auftraggebern, sondern bringt auch weitere Vorteile mit sich: Man lernt voneinander, kümmert sich um verletzte Kameraden und hat oft Spezialisten in den eigenen Reihen, die sich um besondere Aufgaben wie Spurensuche, Späherdienste oder Waffenreparatur kümmern können.

Die meisten Söldnereinheiten (oder, bei größeren Verbänden, ihre einzelnen Untergruppen) haben sich auf bestimmte Waffengattungen spezialisiert, um auch im Verband kämpfen zu können (was nicht heißt, dass alle Söldner mit den gleichen Waffen kämpfen müssen: zu einem Pikenier-Fähnlein gehören z.B. üblicherweise auch Hellebardiere). Üblicherweise sind dies entweder *Schweres Fußvolk*, das in dichter Formation mit Piken oder in lockerer Formation mit Infanteriewaffen kämpft, *Leichtes Fußvolk*, in dem die Kämpfer zwar individuell und höchstens in lockerer Reihe, aber mit einer halbwegs einheitlichen Bewaffnung (jeweils Äxte, Säbel, Schwerter etc.) kämpfen, die *Schützen*, die häufig als Söldnereinheit auftretende *Artillerie* (Belagerungsmaschinen und Sappeure), die eher seltene *Leichte Reiterei* und die *Seesöldner*. Eine Besonderheit horasischer Heere sind die schwer gepanzerten *Schlachtreiter* einiger Condottieri, die sich damit von den Milizen der Städte und Einheiten kleinerer Konkurrenten abheben – und die höchsten Preise verlangen dürfen.



Diese Fähnlein oder Companias übernehmen auch die Ausbildung der jungen Söldnerinnen und Söldner: Vom Rüben schneiden und im Takt trommeln über Waffenpflege und Erste Hilfe bis hin zu den eigentlichen Kampffertigkeiten zählt stets die praktische Erfahrung. Nur die größten Companias (wie zum Beispiel die Hylailer Seesöldner) besitzen eigene Ausbildungsbanner oder gar Schulgebäude.

Nur Söldner, die sich für besonders gut halten oder die es sich leisten können, bieten ihre Dienste im Alleingang an. Dann stehen sie jedoch auch in der Regel nicht für Kriegseinsätze zur Verfügung, sondern für

spezielle Aufträge wie das Bewachen einer kleinen Reisegruppe oder den Schutz einer Expedition in unbekanntes Gebiet, in *Leibwächter-* oder 'Berater'-Funktion (wobei letzteres meist heißt, dass sie einen eigenen kleine Einheit (eine Hand oder Lanze) kommandieren.

Neben der Unterteilung in die verschiedenen Waffengattungen ist es sehr wichtig, woher eine Einheit oder ein einzelner Söldner kommt, denn dies prägt ihren Kampf- und Lebensstil, ihren Glauben und ihre Vorstellung von einem angemessenen Preis. Diese 'Stile' prägen weniger die Eigenschafts- und Talentwerte, sondern geben eher das Lebensgefühl der verschiedenen Arten käuflicher Kämpfer wieder.

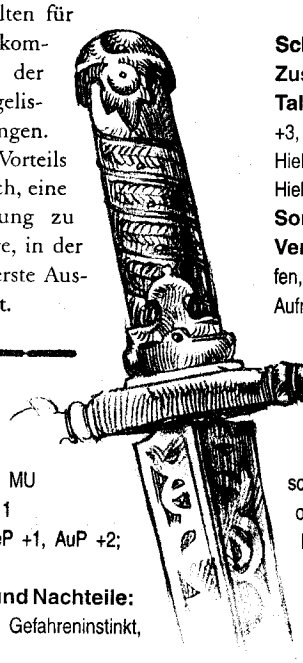
**Leibwächter** gehören nur im weiteren Sinne zu den Söldnern, denn sie schließen sich nicht in eigenen Verbänden zusammen, sondern lassen sich in der Regel einzeln anstellen. Ihr Einsatzgebiet ist auch nicht das Schlachtfeld, sondern oft gerade der Ort, an dem der offene Einsatz von Waffen ungewöhnlich ist: Marktplätze, Ballsäle, Besprechungsräume etc.

Daher versteht sich der Leibwächter mehr als alle anderen Söldner auf Etikette und gutes Benehmen.



**Aufseher** wiederum sind Söldner, die Sklaven be- und überwachen. Sei es in den Pferchen und auf Auktionen, beim Transport, oder am Einsatzort auf Plantagen, Galeeren, in Bergwerken oder Seidenspinnereien. Einige haben sich darauf spezialisiert, Ketten und Halsringe anzulegen und auszubessern, andere auf das Abrichten der Wachhunde. Es gibt sie bei allen Völkern, die Sklaven fangen oder halten, also z.B. auch den Miniwatu und den Yakosh-Dey.

Folgende Werte gelten für alle Söldner, hinzu kommen noch Werte der weiter unten aufgelisteten Waffengattungen. Bei der Wahl des Vorteils *Veteran* ist es möglich, eine andere Waffengattung zu wählen als diejenige, in der der Söldner seine erste Ausbildung erhalten hat.



**Söldner / Söldnerin (GP je nach Einheit)**
**Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 11, KK 11
**Modifikationen:** LeP +1, AuP +2; SO 2–10
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube, Gesucht, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe / Glasknochen, Lahm, Schlechte Regeneration, Unstet
**Kampf:** Dolche +3, Raufen +3, Ringen +3
**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Zechen +3
**Gesellschaft:** Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
**Wissen:** Heraldik +1, Kriegskunst +3, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Tierkunde +2
**Sprachen und Schriften:** Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2
**Sonderfertigkeit:** Rüstungsgewöhnung I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Rüstungsgewöhnung II, Aufmerksamkeit
**Ausrüstung:** robuste, möglichst auffällige Kleidung aus einfachen Materialien, dazu gutes Schuhwerk, Mantel oder Umhang (mit Einheiten-Aufnäher), auffälliger Hut oder Barett, Hauptwaffe je nach Spezialisierung, Seitenwaffe (zumeist Dolch oder Kurzschwert), leichte Rüstung (RS max. 3), Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Brotbeutel, Würfel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Feldflasche oder Wasserschlauch, Schlafsack oder zwei Decken
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug oder Packpferd mit Packsattel (darauf Zelt, Kochgeschirr)

### Varianten je nach Waffengattung

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

**Schweres Fußvolk (8 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KO 13, KK 12
**Talente:** Armbrust oder Bogen oder Wurfspeere +3, Infanteriewaffen oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen oder Zweihandschwerter/-säbel +5, Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +3
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Formation
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Niederwerfen, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag; kein Aufmerksamkeit
**Zusätzliche Ausrüstung:** Rüstung (Kürass, Schaller oder Sturmhaube, Panzerhandschuhe), Pike oder einfache Infanteriewaffe oder Zweihandschwert bzw. -säbel, Säbel oder Kusliker Säbel oder Kurzschwert, Dolch
**Bekannte Einheiten:** Yaquirtaler Pikeniere (insgesamt 16 Banner in vier unabhängigen Haufen), Chabab-Grenzer (Neetha, 8 Banner), Dukatengarde (Al'Anfas Eliteeinheit, 5 Banner), Kor-Knaben (u.a. erfahrene zwergische Kämpfer, 3 Banner)

**Leichtes Fußvolk (11 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KO 12
**Talente:** Anderthalbhänder oder Hiebwaffen oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere +5, ein zweites aus dieser Liste +3, Infanteriewaffen oder Zweihand-Hiebwaffen +3, Armbrust oder Bogen oder Schleuder oder Wurfspeere oder Wurfbeile oder Wurfmesser +2
**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Schildkampf I; bei Wahl des Talents Anderthalbhänder als Hauptwaffe stattdessen: Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Schildkampf II; bei Wahl des Talents Anderthalbhänder als Hauptwaffe stattdessen: Ausfall
**Ausrüstung:** Rüstung (bis RS3, dazu Helm, bis 250 Silbertaler gesamt), passende, einfache Hauptwaffe, Dolch, einfacher Holzschild, Handgeld (3 Silbertaler)
**Bekannte Einheiten:** Schwarzer Bund des Kor (etwa 1 Regiment, Al'Anfa), Ferrox Ferroque ('Der Wilde Haufen', 6 Banner, Drôl)

**Leichte Reiterei (16 GP; zeitaufwendig)**
**Talente:** Kampf: Armbrust oder Bogen oder Wurfspeere +3, Hiebwaffen oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Lanzenreiten oder Speere +3; Körper: Reiten +5; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1; Wissen: Tierkunde +1; Handwerk: Abrichten +2, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Reiterkampf, Schildkampf I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kriegsreiterei, Schildkampf II
**Ausrüstung:** Rüstung (bis RS3, dazu Helm, bis 250 Silbertaler gesamt), passende, einfache Hauptwaffe, Langdolch, einfacher Holzschild
**Bekannte Einheiten:** Tulamidische Reiter (2 Regimenter, Haupt-Garnison in Fasar), Uhdenberger Legion (in kleineren Gruppen organisierte Söldnertruppe, die auch Orks und Goblins aufnimmt, ca. 2 Schwadronen)

**Schlachtreiter (20 GP; zeitaufwendig)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KO 13, KK 12
**Modifikationen:** SO 3–11
**Talente:** Kampf: Hiebwaffen oder Kettenwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Lanzenreiten +7, Speere +3; Körper: Körperbeherrschung +3, Reiten +7, Selbstbeherrschung +3; Natur: Orientierung +1; Wissen: Heraldik +1, Tierkunde +2; Handwerk: Abrichten +2
**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Reiterkampf
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kriegsreiterei, Schildkampf I
**Ausrüstung:** Rüstung (Leichte Platte, Plattenschultern, Panzerhandschuhe, Schaller mit Bart, Unterzeug), Kleidung (einfach), Stiefel, Lanze oder Speer, Säbel oder vergleichbare Waffe, Dolch, Wasserschlauch, Brotbeutel

**Bekannte Einheiten:** Die Weißen Reiter (Arivor, 10 Schwadronen), Teile der Goldenen Legion

**Schütze (8 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** IN 11, FF 12
**Talente:** Armbrust oder Bogen +5, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +3
**Sonderfertigkeiten:** Scharfschütze, Schnellladen
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Meisterschütze
**Ausrüstung:** Rüstung (Wattierter Waffenrock, Helm), Kurzbogen und 25 Pfeile oder Leichte Armbrust und 10 Bolzen, Rapier oder Kusliker Säbel oder Schwert als Seitenwaffe, Dolch
**Bekannte Einheiten:** Silbertaler Armbrustiere (von Brillantzwergen geführt, Silas, 6 Banner)

**Berittener Schütze (13 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** IN 11, FF 12
**Talente:** Kampf: Armbrust oder Bogen +5, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +3; Körper: Reiten +5; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1; Wissen: Tierkunde +1; Handwerk: Abrichten +2, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Berittener Schütze, Reiterkampf
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Meisterschütze, Scharfschütze, Schnellladen
**Ausrüstung:** Rüstung (bis RS 3, dazu ein Helm, bis 250 Silbertaler gesamt), Kurzbogen und 25 Pfeile oder Leichte Armbrust und 10 Bolzen, Khunchomer oder Säbel oder Schwert als Seitenwaffe, Dolch
**Bekannte Einheiten:** Belhankanische Stradioten (8 Schwadronen), Teile der Tulamidischen Reiter (siehe Leichte Reiterei), Teile der Chabab-Grenzer (siehe Schweres Fußvolk)

**Artillerist (10 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KL 12, IN 12
**Modifikationen:** SO 3–11
**Talente:** Kampf: Armbrust +2, Belagerungswaffen +5, Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +3, Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +1; Körper: Athletik +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +1; Wissen: Kriegskunst +1, Mechanik +4, Rechnen +3; Sprachen: Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2, Grobschmied oder Seiler oder Zimmermann +2
**Sonderfertigkeiten:** Geschützmeister
**Ausrüstung:** Rüstung (bis RS2, mit Helm, bis 250 Silbertaler gesamt), einfache, passende Seitenwaffe, Langdolch, Werkzeug zur Holzbearbeitung, Schreibzeug und Pergament, Feuerstein, Stahl und Zunder
**Bekannte Einheiten:** keine; werden meist aus zugereisten Spezialisten und örtlichen Arbeitskräften zusammengestellt; nur wirklich große Einheiten wie die Goldene Legion aus dem Horasreich besitzen feste Artillerie-Spezialisten

**Sappeur (11 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** FF 11, KO 13, KK 13
**Modifikationen:** AuP +2
**Talente:** Kampf: Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere +3, Zweihand-Hiebwaffen +2; Körper: Athletik +2, Klettern +2, Sich Verstecken +1, Zechen +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +1, Wettervorhersage +1; Wissen: Baukunst +1, Gesteinskunde +3, Mechanik +3; Handwerk: Bergbau +3, Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2, Maurer oder Zimmermann +3
**Sonderfertigkeit:** Meister der Improvisation
**Ausrüstung:** Rüstung (bis RS3, dazu breitrandiger Tellerhelm, bis 250 Silbertaler gesamt), Kurzschwert oder Kusliker Säbel oder Säbel oder Streitaxt, Langdolch, Werkzeug zur Holzbearbeitung, Feuerstein, Stahl und Zunder, Kerzenlaterne, kleines Handbeil, Spaten oder Spitzhacke
**Bekannte Einheiten:** wie Artilleristen

**Seesöldner (12 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** KO 12, KK 12
**Talente:** Kampf: Armbrust oder Bogen oder Wurfbeile oder Wurfmesser +4, Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Speere +3; Körper: Akrobatik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1; Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +1; Handwerk: Boote Fahren +3, Seefahrt +4
**Sonderfertigkeiten:** Standfest
**Ausrüstung:** Rüstung (Krötenhaut oder robuste Lederweste, einfacher Helm), einfache, passende Hauptwaffe, Entermesser, Langdolch, Handgeld (10 Silbertaler)
**Bekannte Einheiten:** Hylailer und Kusliker Seesöldner (je etwa ein Regiment, mit eigener Ausbildung und Versorgung in Garén/Hylailos bzw. Kuslik)

**Leibwächter (17 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** MU 13, KO 12, KK 12
**Modifikationen:** SO 5–10
**Talente:** Kampf: Anderthalbhänder oder Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Kettenstäbe oder Säbel oder Schwerter oder Stäbe oder Zweihand-Hiebwaffen oder Zweihandschwerter/-säbel +5, Raufen +2, Ringen +2; Körper: Reiten +1 oder Fahrzeug Lenken +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +4, Tanzen +1; Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +2; Natur: Fährtensuchen –2, kein Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln +1, kein Fischen/Angeln, keine Wettervorhersage, Wildnisleben –1; Wissen: Heraldik +1, Magiekunde +2, Rechtskunde +1; Handwerk: Heilkunde Gift +2, Holzbearbeitung –2, Kochen –1
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Schnellziehen, Waffenlose Kampftechnik: Mercenario oder Unauer Schule oder (selten) Hruruzat
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** kein Aufmerksamkeit

**Sklaven-Aufseher (6 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** IN 11, GE nur 11, KK 13
**Talente:** Kampf: Armbrust oder Schleuder +2, Hiebwaffen oder Infanteriewaffen oder Säbel +3, Peitsche +5; Körper: Sinnenschärfe +1; Gesellschaft: kein Gassenwissen, Menschenkenntnis +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Handwerk: eins der folgenden Talente +3: Abrichten, Ackerbau, Bergbau, Boote Fahren, Grobschmied, Handel, Maurer, Webkunst
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Umreißen, Waffenloser Kampfstil Mercenario

## Stammeskrieger

Aufgewachsen fernab jeder Zivilisation, in den Dschungeln des Südens, den Eiswüsten der Grimmfrostöde, der glutheißen Khôm oder der in rauen Wildnis der Berge, ist der Stammeskrieger außerhalb seiner Ursprungsgebiete ein mit Argwohn betrachteter Einzelgänger. Geprägt von der Umwelt seiner Heimat, geformt durch die Sitten und Gebräuche seiner Stammeskultur, ist er in einer Heldengruppe der Spezialist für besondere Aufgaben. Er ist ein gnadenlose Kämpfer, dessen Tapferkeit bis hin zu Selbstaufgabe geht, und weiß sich selbst in der unzugänglichsten Wildnis zu behaupten – wenn sie denn den Bedingungen seiner Heimat entspricht: Ein Wüstenkrieger scheitert vermutlich gerade dort, wo ein Waldmensch in seinem Element ist. Im folgenden Text finden Sie die Krieger unterschiedlicher Stammeskulturen eingehender beschrieben.



### Waldmenschen-Stammeskrieger

So vielfältig wie die Natur ihrer Herkunftsgebiete sind auch die Stämme der Waldmenschen. Die extrem lebensfeindliche Umwelt in der grünen Hölle hat die Körper aller Stammeskrieger gestählt und ihre Sinne geschärft. Sie sind zwar keine besonders ausdauernden Läufer, aber überaus schnell und behände wie sonst nur die Elfen. Das Schleichen und Klettern auf Bäumen hat ihre Füße und Zehen sehr beweglich gemacht, so dass sie in der Lage sind, damit einfache Greifbewegungen durchzuführen.
Nur sehr selten zieht ein Stammeskrieger aus ihren Reihen in die Welt hinaus, es sei denn, er ist in die Hände von Sklavenjägern gefallen oder wurde ausgestoßen und zum ewigen Kriegspfad verdammt. Auf dem Kriegspfad legen sie ihre Luloa an, ihre Kriegsbemalung. Obwohl sich die meisten Stämme untereinander spinnefeind sind, kommen Kriege sehr selten vor und beschränken sich in der Regel auf Ehrabschneidung und gegenseitiges Verhöhnen. Ungleich blutiger werden Blasshäute bekämpft, gerade dann, wenn es sich um Sklavenhändler handelt. Im Kampf setzen die Waldmenschen Hackmesser, Bogen, Speer oder Keule ein. Häufig kommt auch das gefürchtete Blasrohr zum Ein-

satz, mit dem sie vergiftete Pfeile verschießen – oder Atemgift auf den Feind blasen, wenn es ihnen gelingt, sich nahe genug an diesen heranzuschleichen. Die meisten jungen Krieger brauchen etliche Anläufe, um ein Gift mit ausreichender Wirkung herzustellen, und es kommt auch vor, dass ein unerfahrener und unvorsichtiger Krieger bei der Herstellung eines Giftes selbst den Tod findet. Eine Erwähnung verdient noch die bei einigen Stämmen verbreitete Eigenart der Kopfjagd: Der abgeschlagene Kopf eines Gegners wird zu einem Schrumpfkopf (*Tsantsa*) verarbeitet, der eine wertvolle Kriegertrophäe darstellt.

Bei den seefahrenden Tocamuyac, Miniwatu und Haipu gibt es Stammeskrieger, die sich auf den Kampf vom schwankenden Boot aus spezialisiert haben und notfalls einem Meeresungeheuer sogar unter Wasser zusetzen können. Sie werden *Kanutepeku* genannt, frei übersetzt: „Im Boot stark mit dem Speer".

**Waldmenschen-Stammeskrieger / -Stammeskriegerin (11 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 12, GE 13, KO 13, KK 11; Kultur Darna, Dschungelstämme, Miniwatu, Tocamuyac, Verlorene Stämme oder Waldinsel-Utulus

**Modifikationen:** AuP +2; SO 3–4

**Empfohlene Vor und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Resistenz gegen Gifte, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Raumangst, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Blasshäute)

**Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

**Kampf:** Blasrohr oder Bogen oder Wurfspeere +4, Dolche +2, Hiebwaffen oder Speere +4, das andere +2, Raufen +4

**Körper:** Akrobatik +4, Athletik +4, Klettern +3, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +3

**Natur:** Fährtensuchen +3, Orientierung +3, Wildnisleben +1

**Wissen:** Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1

**Handwerk:** Boote Fahren +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Kampfreflexe, Waffenlose Kampftechnik: Hruruzat

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Ausweichen III

**Ausrüstung:** einfache Kleidung, Speer oder Bogen, Messer, Hackmesser, Heilkräuter, Talismane, Gesichtsfarbe für Kriegspfad, Blasrohr

**Mögliche Variante Kanutepeku (+1 GP)**

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:

**Talente:** Kampf: Raufen –2, Ringen +2; Körper: Klettern –1, Schleichen –2, Schwimmen +1, Sich Verstecken –3; Natur: Fährtensuchen –3; Handwerk: Heilkunde Gift +1; Sonderfertigkeiten: Standfest, Unterwasserkampf statt Hruruzat, Kampf im Wasser; Ausrüstung: Harpune statt Blasrohr

### Stammeskrieger der Fjarninger

*»(...) In Glyndhaven gelang es mir, über einen ansässigen Händler Kontakt mit den Eisbarbaren, den Fjarningern, die sich selbst Frundegar nennen, aufzunehmen. Wie soll ich Dir den Krieger beschreiben, der mir da wortkarg und in Felle gekleidet gegenüber saß? Hast Du mal einen Thorwaler gesehen? Nun, um ein vielfaches wilder und muskulöser musst Du Dir die Fjarninger vorstellen. Sein mächtiges zweihändig zu führendes Bronzeschwert wies dunkle Flecken auf, bei denen es sich allem Anschein nach um getrocknetes Blut handelte, und sein Holzspeer mit der beinernen Spitze mutete nicht viel vertrauenserweckender an. Das Gespräch war nur kurz, denn alsbald verlor er das Interesse an mir. Weitere Informationen erhielt ich durch die ansässigen Händler, die mir auch berichteten, dass die Fjarningerkrieger in der Lage seien, sich willentlich in einen Berserkerrausch zu versetzen ...«*

*—aus dem Exzerpt* Auf den Spuren von Kara ben Yngerymm und Strathus, *niedergeschrieben von einem Scholaren des Kartographischen Instituts zu Methumis*

Die Stammeskrieger der Fjarninger haben sich Frunu, dem Gott des Eises und der Jagd, verschrieben. In der Unerbittlichkeit, mit der sie alles Schwache ausmerzen und sich Tag für Tag aufs Neue im Kampf mit der Natur stählen und beweisen wollen, sind sie als Spielercharaktere nur sehr bedingt geeignet. Außerdem ist ein solcher Stammeskrieger seiner Heimatsippe fast ebenso eng verbunden wie der Schamane und wird unter normalen Bedingungen eher sterben, als die Seinen zu verlassen. Zieht er also in die Welt hinaus, so steckt in jedem Fall ein tragisches Schicksal dahinter – höchstwahrscheinlich wurde er verstoßen, weil seine Nachsichtigkeit und Milde ihm beim Dienst für die Sippe im Wege standen.

**Stammeskrieger / Stammeskriegerin der Fjarninger (4 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 13, GE 11, KO 13, KK 12; Kultur Fjarninger

**Modifikationen:** AuP +2; SO 3–4

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Städter, gegen Gebildete)

**Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

**Kampf:** Dolche +3, Hiebwaffen oder Schwerter oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen oder Zweihandschwerter/-säbel +5, zwei weitere aus dieser Liste jeweils +3, Raufen +5, Wurfbeile oder Wurfspeere +3

**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2

**Wissen:** Tierkunde +2

**Handwerk:** Boote Fahren +2, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +3

**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (dicke Fell- und Lederkleidung), Sturmangriff, Wuchtschlag

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Befreiungsschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust

**Ausrüstung:** einfache Kleidung, Stiefel, Umhang, passende Nahkampfwaffe, Dolch, Wurfbeil oder Wurfspeer

### Stammeskrieger der Gjalskerländer

Vor allem Zähigkeit zeichnet die Kämpferinnen und Kämpfer der Gjalska-Halbinsel aus, denn sie müssen nicht nur gegen die Raubzüge der Thorwaler und Orks bestehen, sondern auch und vor allem gegen die Widrigkeiten Ifrunns und die Herausforderungen Natûru-Gons – und das bedeutet zuerst einmal, draußen zu überleben, lange Strecken zu laufen, sich selbst heilen zu können und schließlich mit dem erbeuteten Wild oder dem Kopf des thorwalschen Plünderers zurückzukehren.

Das dritte prägende Element neben der harschen Umgebung und der schieren Freude am Kampf und Überleben ist die Bindung an das Leit-Odûn der Dorfgemeinschaft, der Haerad. Diese prägt sich zwar erst über die Jahre (weswegen wir sie unten nicht im Talentspiegel repräsentiert haben), aber es ist schon früh deutlich, welche Kriegerin Wollnashorn folgt und welcher Krieger Hirsch – und es ist selten, dass das Band zu einem Odûn gelöst und zu einem anderen neu geknüpft wird.

**Anmerkung:** Ein guter Teil der Krieger eines Stammes wird immer auch von den Odûn-Unachir, den mysteriösen Tierkriegern gebildet, die Sie auf Seite 161ff. finden. Diese Tierkrieger müssen nicht dem Leit-Odûn der Haerad folgen, tun dies aber in der überwiegenden Mehrzahl der Fälle.

Ein Stammeskrieger der Gjalsker wird zwar primär in Nordwestaventurien anzutreffen sein, aber es ist durchaus möglich, dass er mit einer Norbardenkarawane bis ins Bornland kommt oder dass er von den Horasiern zum Kampf gegen die Thorwaler angeheuert wurde. Aber auch fern der Heimat werden

ihm Freundschaft, Sippenzusammenhalt und Ehrenwort mehr bedeuten als weltlicher Besitz und den schieren Spaß am Kräftemessen, an athletischen Wettkämpfen oder an Raufereien wird er wohl genauso wenig verlieren wie seinen Respekt vor dem Meer, das Zwanfirs Totenreich bedeckt.

**Stammeskrieger / Stammeskriegerin der Gjalskerländer (9 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 14, KK 12; Kultur Gjalskerländer
**Modifikationen:** AuP +2; SO 3–5
**Empfohlene Vor und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Begabung (Naturtalente), Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Herausragende Konstitution, Herausragendes Gehör, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Albino, Aberglaube, Blutrausch, Lichtempfindlich, Meeresangst, Neugier, Prinzipientreue, Totenangst, Verpflichtungen
**Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration
**Kampf:** Dolche +3, Hiebwaffen +4, Speere oder Zweihandflegel oder Zweihand-Hiebwaffen +4, Raufen +3, Ringen +3, Wurfbeile oder Wurfspeere +4
**Körper:** Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +4
**Wissen:** Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +3
**Sonderfertigkeiten:** eine der Geländekunden Eis, Gebirge, Steppe, Sumpf; Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** die anderen drei genannten Geländekunden; Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Sturmangriff
**Ausrüstung:** lederner Kilt, Gamaschen, Schnürschuhe, Schaffellmantel, Orknase oder Barbarenschwert, Eberfänger, drei kurze Wurfspeere oder Speerschleuder mit 2 langen Wurfspeeren, Brotbeutel, Trinkschlauch, Hautfarben, Bronzeschmuck

### Ferkina-Krieger

Die gesamte Kultur der Ferkinas wird vom Kampf bestimmt, denn sie glauben, dass nur derjenige im Tode Frieden findet, der das ihm zugedachte Maß an Kampf und Qualen bereits zu Lebzeiten erlitten hat. Den Feigling erwarten im Jenseits Gefahren, die eine unvorstellbare Übersteigerung dessen darstellen, wovor er sich im Leben gefürchtet hat. Am nächsten kommt man den Göttern, die im Ferkina-Glauben keinerlei moralische Aspekte beinhalten, durch den Rausch und blutige Zweikämpfe, die zur ekstatischen Raserei ausarten und dem Fremden als Irrsinn erscheinen mögen. Auch durch halsbrecherische Ritte, tollkühne Kampfestaten oder blutige Opfergaben (wie Gefangene) kann es einem Sterblichen nach Glauben der Ferkina gelingen, einen kurzen Augenblick lang die Aufmerksamkeit der Götter zu erhaschen.

Der Ferkina-Krieger lief schon als Kind barfuß durch die lebensfeindlichen, schneebedeckten Berge und durch das Messergras des Hochlandes. Als Jugendlicher musste er einen Feind töten, um überhaupt in den Kriegerstand aufgenommen zu werden. Sein Besitz besteht aus Ponys, Herden, Pelzen und geraubten Frauen. Um sich im Kampf einen Namen zu machen, sucht er die Begegnung mit den wilden Tieren des Hochlands, trägt blutige Fehden mit den Nachbarn aus oder überfällt Karawanen.

Metallwaffen sind bei den Ferkinas nach wie vor selten. In den Dolchen, Beilen, Speeren und Pfeilspitzen findet rasiermesserscharfer Obsidian seine Verwendung. Pflanzliche, mineralische und tierische Waffengifte werden dazu verwandt, möglichst viele Gegner lebendig gefangen zu nehmen, um sie als Opfergaben, Tauschobjekt oder 'Spielmaterial' bei den halsbrecherischen, blutigen Reiterspielen wie dem Buskurdh einsetzen zu können.

Natürlich sind nicht alle Ferkinas so traditionsbewusst wie diejenigen, die den ursprünglichen Stammesgebieten leben. Ein Stammeskrieger wird jedoch stets versuchen, den Grundprinzipien seiner Religion zu folgen, die ihm in Fleisch und Blut übergegangen sind. Sein Verhalten wird für Fremde stets befremdlich, ja sogar abschreckend sein. Je nachdem, wie lange er von seinem Stamm getrennt und ob er schon einmal als Söldling oder einer anderen kämpferischen Profession tätig war, bringt er den Sitten und Regeln einer Welt, die für ihn ebenso bizarr und exotisch ist wie er selbst für die Fremden, mehr oder weniger viel Verständnis entgegen. Akzeptieren wird er allenfalls den, der sich als gleichwertiger Kämpfer erwiesen hat.

**Ferkina-Krieger (7 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 14, GE 12, KO 13, KK 11; Kultur Ferkina, fast ausschließlich Männer
**Modifikationen:** AuP +2; SO 3–5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Frauen, Angehörige anderer Kulturen)
**Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration
**Kampf:** zwei der folgenden Talente jeweils +3: Bogen, Lanzenreiten, Wurfbeile, Wurfmesser, Wurfspeere; Dolche +2, Hiebwaffen oder Speere +4, das andere +2, Raufen +3
**Körper:** Akrobatik +2, Athletik +3, Klettern *oder* Reiten +5, das andere +3, Körperbeherrschung +5, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
**Natur:** Fährtensuchen +3, Orientierung +2
**Wissen:** Tierkunde +2
**Handwerk:** Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit oder Reiterkampf, Wuchtschlag
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Berittener Schütze, Kriegsreiterei oder Scharfschütze, Niederwerfen, Sturmangriff
**Ausrüstung:** stammestypische Kleidung (Lederhosen, Wolloberbekleidung, bunt mit Fellbesatz an den Schultern, Kopfschleier blutrot), Lederschuhe, Wurfspeer oder Bogen, Steinbeil, Dolch, Rauschkräuter, eine Portion Wirselkraut
**Besonderer Besitz:** Gebirgspony

### Stammeskrieger der Trollzacker



*»(...) Nie war ich dem Tode so nahe wie bei meiner Reise zu den Trollzackern. Die Stammeskrieger sind Hünen von sicherlich zwei Schritt Größe und mehr; sie tragen in Glutgruben geschmiedete Barbarenstreitäxte, urtümliche Mordwerkzeuge, die sie erschreckend präzise zu führen verstehen. Doch auch Steinäxte und steingespickte Keulen finden Verwendung oder auch einfache Schwerter, die sie wohl erbeutet haben und mit denen sie – fernab jeder Fechtkunst – durch die schiere Kraft des Schwertarms manchen Knochen auch unter der Rüstung brechen lassen ...«*
*—aus dem Exzerpt* Auf den Spuren von Kara ben Yngerimm und Strathus, *niedergeschrieben von einem Scholaren des Kartographischen Instituts zu Methumis*

Zum Stammeskrieger werden hauptsächlich Trollzacker erwählt, die zu den riesenwüchsigen Rochshazi, den sogenannten 'Trollingen' zählen. Auch wenn der Trollzacker Stammeskrieger in der Ferne von manchen düsteren, blutrünstigen Riten seines Volkes Abstand nehmen muss – er wird immer, selbst für seine Gefährten, unberechenbar bleiben wie ein halb gezähmtes Raubtier und darum stets ein gefürchteter Außenseiter sein. Seine Darstellung im Rollenspiel möchten wir ausdrücklich nur erfahrenen Spielern empfehlen.

**Stammeskrieger / Stammeskriegerin der Trollzacker (1 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, GE 11, KO 13, KK 14; Kultur Trollzacken

**Modifikationen:** AuP +2; SO 3–4
**Automatische Vorteil- und Nachteile:** Eisern, Zäher Hund
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung / Aberglaube, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile
**Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration
**Kampf:** Hiebwaffen +2, Raufen +4, Speere +3, Wurfbeile +4, Zweihand-Hiebwaffen +2
**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +3
**Natur:** Fährtensuchen +3, Orientierung +2
**Wissen:** Tierkunde +2
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +3
**Sonderfertigkeiten:** Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Befreiungsschlag, Niederwerfen, Schildspalter
**Ausrüstung:** einfache Kleidung, Stiefel, Umhang, passende Nahkampfwaffe, Dolch

### Novadischer Wüstenkrieger

*»(...) Zu guter Letzt war es mir vergönnt, das Land unserer Kindheit zu bereisen, die Geschichten aus Tausendundeinem Rausch vor meinem Auge lebendig werden zu lassen. Stolzere und bessere Reiter habe ich nirgendwo gefunden. Ich sage Dir, Vater hat nicht übertrieben, als er davon sprach, dass bei diesen Wüstenkriegern die Anmut und perfekte Beherrschung der Waffe, sei es Dschadra oder Säbel, zur tödlichen Eleganz eines Raubtiers verschmelzen. Dank ihrer Reitkünste ist es ihnen möglich, den Kurzbogen mit einer Sicherheit zu führen, als stünden sie mit beiden Beinen auf dem Boden. Als ich sie mit schrillen Gejohle heranfegen sah, während die harten Hufe ihrer Shadifs die Erde erbeben ließen und über ihren Köpfen die Säbel silbrig blitzende Bahnen durch die Luft schlugen, war ich unfähig, mich zu rühren, und sicher, dass mein letzten Stündlein geschlagen hatte.«*
*—aus den Reisedokumenten des Gelehrten Haschabnah ben Melekh el Kesrah*



Den Stammeskriegern der Novadis eilt ein legendärer Ruf voraus, und sie setzen Blut und Leben daran, ihm in allen Punkten gerecht zu werden.
Als Auserwählte ihres Volkes haben sie sich mit – selbst für novadische Verhältnisse – außergewöhnlicher Konsequenz dem Glaube an Rastullah verschrieben, und sollten sie sich jemals für längere Zeit mit Ungläubigen einlassen, dann nur deshalb, um sie durch glühenden Eifer und ein überwältigendes Vorbild zur Umkehr zu bewegen.
Ansonsten lassen sie es sich nur allzu gerne anmerken, wie wenig sie von denen halten, die nicht zu den Auserwählten Rastullahs gehören: Ungläubige, Nordleute, Frauen ... Und sollte es einer dieser Unwürdigen wagen, den einzig wahren Gott zu beleidigen (und eine Beleidigung eines gläubigen Novadi ist immer auch gleichzeitig eine Beleidigung Rastullahs), dann empfinden sie es als eine Frage der Ehre, diesen Frevel zu sühnen. Wie Sie sehen, hat es ein Novadi-Stammeskrieger nicht leicht, außerhalb seines Heimatlandes zu bestehen – und eventuelle Gefährten werden es auch mit ihm nicht leicht haben.
Ein Spezialfall unter den Wüstenkriegern stellt die **Achmad'sunni** dar, die einzige Möglichkeit für eine Novadi-Frau, das Waffenhandwerk zu erlernen: Gerade bei den sehr traditionell eingestellten Novadi-Stämmen zählt Blutrache sehr hoch, und nicht selten wird eine ganze Sippe durch einen Rachefeldzug ausgelöscht. In der Regel bezieht sich das Rachegebot aber in erster Linie auf die männlichen Sippenmitglieder. Wenn dann aber nur noch die Frauen einer Sippe überleben, dann kommt es vor, dass einer jungen Novadi die Aufgabe zukommt, ihre ermordeten Brüder zu rächen. Hierzu wird sie in die Obhut eines erfahrenen Kriegers aus einer befreundeten Sippe gegeben, der sie ausbildet, als sei sie ein Mann. So mag es nicht verwundern, dass sich eine Achmad'sunni (was so viel wie 'Rächerin' heißt) auch kleidet und benimmt wie ein Mann.
Nach Abschluss ihrer Ausbildung zieht sie dann los, um ihre blutige Lebensaufgabe zu erfüllen. Doch selbst wenn ihr das gelingen sollte, wird sie niemals wieder in einer Novadi-Sippe aufgenommen werden, denn sie hat in den Augen der Rastullah-Gläubigen ihren Status als Frau verloren – sie gilt auch rechtlich als Mann und *er* wird nur selten wieder zur Frau. Viele Achmad'Sunni entscheiden sich statt des ständigen Spagats in dieser Rolle für das stammeslose Leben als Abenteurer*in*.
Benutzen Sie die gleichen Werte wie bei dem herkömmlichen Novadi-Krieger. Sie können aber, wenn Sie wollen, als Kultur auf die Werte eines männlichen Novadi zurückgreifen: Dies hängt von der Geschichte der betreffenden Heldin ab. Wenn ihr Ausbildung im Kindesalter begonnen hat (also im Alter von spätestens 9 Jahren), dann ist sie wie ein Mann erzogen worden. Wurde sie erst später zur Rächerin ausgebildet, dann gilt sie von den Werten als Novadi-Frau – hat aber dennoch bei den Wüstenvölkern den Status eines Mannes.

**Novadischer Wüstenkrieger (14 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 13, GE 12, KO 13; Kultur Novadi, nur Männer
**Modifikationen:** AuP +2; SO 7–11
**Automatische Nachteile:** Arroganz oder Rachsucht 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Frauen, gegen Andersgläubige)
**Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration
**Kampf:** Bogen *oder* Wurfspeere +3, Dolche +4, Lanzenreiten +5, Raufen +3, Ringen +4, Säbel +5, Speere +3
**Körper:** Akrobatik +2, Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2, Zechen +3
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln+1, Orientierung +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Kriegskunst +1, Sagen/Legenden +1
**Handwerk:** Abrichten +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +2
**Sonderfertigkeiten:** Reiterkampf, Waffenlose Kampftechnik: Unauer Schule
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Berittener Schütze, Kampfreflexe, Kriegsreiterei
**Ausrüstung:** weite und luftige Kleidung, Khunchomer oder Säbel, Dschadra, Waqqif, leichte Rüstung (RS max. 3), Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Shadif-Pferd mit Sattel und Zaumzeug

**Variante Achmad'sunni (13 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 13, GE 11, KO 12; Kultur Novadi, nur Frauen
**Modifikationen:** SO 5–11
Alle sonstigen Werte wie Novadischer Wüstenkrieger.

### Stammeskrieger der Goblins

*»(...) Wer bisher nur die armseligen Kreaturen sah, die sich als Bettler, Diebe und Räuber durch das Leben schlugen, der wird überrascht sein, wenn er seinem ersten Goblinkrieger gegenübersteht, und er wird zu verstehen beginnen, weshalb der Orden der Theaterritter bei der Erobe-*

*rung des Bornlandes einen derart fürchterlichen Blutzoll zahlen musste. Ich sage dir, Bruder, es ist schon befremdlich und belustigend, wenn du erstmalig einem Goblinkrieger begegnest, der auf einem Schwein oder Widder reitet. Aber manch einem, den bei diesem Anblick ein Pfeil in die Kehle traf, ist das Lachen im grausigsten Sinne des Wortes im Halse stecken geblieben – denn ihre Waffen, den Kurzbogen, den Speer und den Dolch, bisweilen ergänzt durch Keule und Steinschleuder, wissen sie sehr wohl zu führen.«*

*—aus dem Exzerpt* Auf den Spuren von Kara ben Yngerimm und Strathus, *niedergeschrieben von einem Scholaren des Kartographischen Instituts zu Methumis*

Der Stolz, ein erfolgreicher Jäger und Krieger – und für das Wohlergehen des Stammes *wichtig* zu sein, ist bei einem Goblinkrieger nicht minder ausgeprägt als bei all den anderen Kulturen. Von ihrer Sippe getrennt und dann *unwichtig* zu sein, stellt für sie ein überaus schmerzliches Erlebnis dar. Wenn ein solcher Krieger in die Fremde zieht, dann vielleicht um eine Vision der Schamanin zu erfüllen oder eine Bluttat an seinem Volk zu rächen. Er wird sich in jedem Fall daran klammern, die Werte zu verteidigen, die ihn noch mit seinen Wurzeln verbinden – das Wohl seines Volkes und der Schamanin.

**Goblin-Stammeskrieger (9 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, GE 13, KO 11, KK 11; Kultur Goblinstamm, nur Männer
**Modifikationen:** AuP +2, INI +1; SO 1–5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Rachsucht, Verpflichtungen
**Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration
**Kampf:** Bogen oder Wurfspeere +3, Dolche +3, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere +5, Lanzenreiten +3, Raufen +3
**Körper:** Akrobatik +4, Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Schleichen +4, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +1
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2
**Wissen:** Pflanzenkunde +1, Tierkunde +2
**Handwerk:** Abrichten +2, Heilkunde Wunden +3
**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Kampfreflexe
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen II, Reiterkampf
**Ausrüstung:** einfache Kleidung, Schuhe, passende Nahkampfwaffe, Dolch
**Besonderer Besitz:** ausgebildetes Reitwildschwein

### Orkischer Stammeskrieger

Als Krieger steht er in der Hierarchie seines Stamm ganz oben und ist sich dessen auch voll und ganz bewusst. Der Kampf ist sein Leben, der Sieg das Zeichen seiner Männlichkeit und für seine Stellung im Stamm unverzichtbar. Sein Volk hat in der Vergangenheit immer wieder blutige Kriege gegen die Menschen geführt, aus denen er selbst bei einer Niederlage stolz erhobenen Hauptes zurückkehrte.
Sein Leben in den rauen Wildnis des Orklandes hat ihn so unerbittlich werden lassen wie die Natur, in der er aufwuchs. Er duldet keine Schwäche und wird sie stets zu seinen Gunsten ausnutzen wollen. Ist er seiner Stammesbindungen beraubt, treibt er haltlos dahin und verliert seinen Stolz. Dann wird er vielleicht versuchen, in einer Räuberbande eine neue Heimat zu finden – oder sich eventuell sogar einer Heldengruppe anschließen.
Seine Waffen sind der Arbach (Krummsäbel), die Byakka (eine zweiblättrige Axt), der Gruufhai (Kriegshammer), der Yagrik (Wurfspeer) und der Hornbogen.

**Orkischer Stammeskrieger (2 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 14, GE 11, KO 13, KK 12; Kultur Orkland oder Svellttal-Okkupanten, nur Männer
**Automatischer Vorteil:** Eisern
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Frauen, gegen Andersgläubige)
**Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration
**Modifikationen:** AuP +2; SO 1–5
**Kampf:** Bogen oder Wurfbeile oder Wurfmesser oder Wurfspeere +5, Dolche +3, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +4, ein zweites aus dieser Liste +2, Raufen +3
**Körper:** Athletik +5, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +3
**Natur:** Fährtensuchen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2
**Wissen:** Tierkunde +2
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Sturmangriff, Wuchtschlag, Waffenlose Kampftechnik: Hammerfaust
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kampfreflexe, Niederwerfen
**Ausrüstung:** stammestypisch, derbe Umhänge und kaftanähnliche Gewänder, bevorzugt auch einen Kilt aus Leder oder grober Wolle, je eine Nah- und Fernkampfwaffe, Lederhelm



### Achaz-Krieger

In den ausgedehnten Echsensümpfen gibt es große Stämmen der Achaz – Relikte einer Zeit, in der die Echsen eine große und mächtige Rasse waren.
Die Echsenkrieger der heutigen Zeit dienen, von wenigen Ausnahmen abgesehen, nur noch dem Schutz des Stammes, nicht mehr dem Krieg gegen andere Völker. Denn es kommt immer wieder zu Übergriffen auf die friedlichen Achaz: Alchimisten glauben, ihnen mit Gewalt uralte Geheimnisse entlocken zu können, andere Menschen setzen ihnen aus Aberglaube zu und nicht zuletzt wollen die fanatischen Novadis alles Echsische vernichten. Bei den Stämmen, die im Orkland leben, halten die Krieger die Schwarzpelze auf Distanz.
Zu den Fähigkeiten eines Achaz-Kriegers gehört es nicht nur, unbemerkt durch Dschungel und Sümpfe pirschen zu können, um jeden Gegner aus dem Hinterhalt zu überraschen, sondern auch hervorragende Kenntnisse im Umgang mit dem Speer sind wichtig. In manchen Stämmen gibt es sogar Krieger, die die große Echsische Axt einzusetzen verstehen und darum unter ihresgleichen höchsten Respekt genießen. Am Loch Harodrôl sind einige Stämme ansässig, die auf abgerichteten Flugechsen reiten – meistens zur Jagd, aber notfalls auch im Kampf.
Die Schuppen verleihen den Achaz einen natürlichen Rüstungsschutz, dem manchmal noch ein Schildkrötenpanzer hinzugefügt wird; weitere Rüstungsteile sind unüblich. Die Stammeskrieger tragen Schilde aus gehärtetem Leder. Die bevorzugte Waffe ist der Speer, daneben werden Dolche, Netze und Schleudern eingesetzt.
Die Tempel der Archaischen Achaz werden von eigens dafür abgestellten Stammeskriegern bewacht, damit kein Unbefugter ein-

dringen und den Zorn der H'Ranga erregen kann. Die Waffe der Tempelwachen (Rssah: Tschal'an) ist meist die echsische Axt.

**Achaz-Stammeskrieger / -Stammeskriegerin (9 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 13, GE 13, KO 12, KK 12; Kultur Stammes-Achaz oder Archaische Achaz
**Modifikationen:** AuP +2; SO 3–4
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Verpflichtungen, Vorurteile (gegen Schuppenlose)
**Ungeeignete Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration
**Kampf:** Blasrohr oder Schleuder oder Wurfspeere +3, Dolche +3, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +3, ein zweites aus dieser Liste +2, Raufen +1, Ringen +3
**Körper:** Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Reiten +2 oder Boote Fahren +5, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +2
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +3, Wildnisleben +2
**Wissen:** Magiekunde +1, Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2
**Handwerk:** Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
**Sonderfertigkeiten:** Kampf im Wasser, Linkhand, Schildkampf I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Finte, Kampfreflexe
**Ausrüstung:** Speer, Schild und Dolch oder Echsische Axt und Dolch oder Netz und Speer, Schleuder

**Mögliche Variante Tempelwache (+/–0 GP; zusätzliche Voraussetzung IN 11)**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Talente:** Kampf: [Blasrohr oder Schleuder oder Wurfspeer] –2, Raufen +2, Ringen +1; Körper: Athletik –2, kein [Reiten oder Boote fahren]; Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +1; Natur: Fährtensuchen –2; Wissen: Götter/Kulte +2; Sprachen: Lesen/Schreiben [Chrmk] +5; Handwerk: Heilkunde Wunden –2; Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag statt Kampf im Wasser

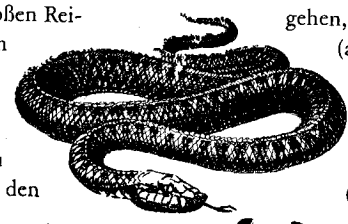
### Brobim-Stammeskrieger

Der Kampf gegen unterirdische Ungeheuer und die Kontrolle der unterworfenen Wühlschrate sind die Hauptaufgaben der Stammeskrieger der 'Wilden Zwerge', die in den Gebirgen Nordostaventuriens hausen. Oft noch wilder mit Brandmalen und Körperschmuck ausgestattet als ihre pilzzüchtenden und stollentreibenden Brüder, versuchen sie in Kämpfen ihre eher schlichte Bewaffnung durch eindrucksvolles Auftreten auszugleichen.
Wie auch die übrige Ausrüstung der Brobim sind Waffen und Rüstungen der Brobim-Stammeskrieger bestenfalls 'rustikal' zu nennen, aber nichtsdestotrotz effektiv, wobei hauptsächlich Äxte und Hämmer verwendet werden. Metallrüstungen sind äußerst selten und begehrt, die üblichen Rüstungen bestehen aus gehärtetem Leder - wenn die Stammeskrieger nicht ohnehin halbnackt in den Kampf ziehen.

**Brobim-Stammeskrieger / -Stammeskriegerin (5 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 13, GE 11, KO 12, KK 12; Kultur Wilde Zwerge
**Modifikationen:** SO 3–4
**Automatische Nachteile:** Jähzorn 5 statt Platzangst 5
**Empfohlene Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Flink, Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Blutrausch, Eitelkeit, Neugier, Unansehnlich
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration
**Kampf:** Dolche +3, Hiebwaffen oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +5, ein weiteres +2, Raufen +1, Ringen +1, Schleuder oder Wurfbeile oder Wurfspeere +5
**Körper:** Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3, Skifahren +1, Zechen +3
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1
**Natur:** Fährtensuchen +2, Orientierung +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Kriegskunst +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2
**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Spießgespann, Sturmangriff, Wuchtschlag
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Linkhand, Schildkampf I; Geländekunde (Eis- oder Gebirgskundig)
**Ausrüstung:** stammestypische Kleidung, Dolch, je eine kulturtypische Nah- und Fernkampf-Waffe, Feuerstein und Zunder, 3 Rationen Proviant, Bierbovist in Wasserschlauch-Größe voll Pilz-Bier

## Reisende und Wildnis-Professionen

Dies sind diejenigen Professionen, die ihr täglich Brot mit Reisen oder dem Leben in der Wildnis verdienen. Demzufolge sind die entsprechenden Natur-, Handwerks- und Wissenstalente ausgeprägt, und die meisten Reisenden können sich zumindest passabel ihrer Haut erwehren.
**Botenreiter** überbringen wichtige Nachrichten für Adlige, Militärs und Handelsherrn (verschiedene *Botendienste*, auch *Botenläufer* und zwergische *Stafettenläufer*); **Entdecker** erforschen die Ruinen vergangener Zeiten (auch *Kartograph*); Fernhändler erschließen neue Handelsrouten und begleiten teure Ware selbst (zur See auch als *Kauffahrer*); **Fischer** ringen tagtäglich dem Meer Nahrung für ganze Küstenstriche ab (auch *Perlen-* und *Schwammtaucher*, *Unterwasserjäger*, *Harpuniere* und *Hochseefischer*); **Fuhrleute** transportieren mit ihren schweren Wagen Massengüter oder Personen auch durch gefährliches Terrain; **Grenzjäger** (als Übergang zu den kämpfenden Professionen) bewachen die Wildnisgrenzen der großen Reiche; **Großwildjäger** erbeuten für sich selbst oder im Auftrag Trophäen oder seltene, tierische Zutaten für Alchimisten oder gar ganze, lebende Tiere für Menagerien (auch als *Sklaven-* und *Kopfgeldjäger*); **Hirten** ziehen mit ihren Herden von Weidegrund zu Weidegrund und kommen oft wochenlang nicht mit den Annehmlichkeiten von Städten in Berührung (*Kuhburschen*, *Viehdiebe*, *Schäfer*, nivesische *Karen-* und thalusische *Wasserbüffelhirten*, aber auch *Kleintierzüchter*); **Jäger** erlegen für kleinere Ansiedlungen Wild als Nahrung oder erlegen Tiere wegen ihres Fells (auch *Wildhüter*, *Stammesjäger* oder *Fallensteller*); **Karawanenführer** leiten Handelszüge aus bis zu mehreren Dutzend Packtieren durch die aventurische Wildnis, ganz gleich ob durch die nördlichen Tundren oder die Khôm-Wüste (auch *Salzgänger* auf dem Cichanebi-Salzsee); **Kundschafter** spähen für die aventurischen Heere die besten Wege und die Präsenz eventueller Feinde aus; **Prospektoren** suchen in der Wildnis nach Vorkommen von Erzen, Edelsteinen oder Kräutern (auch als *Stammes-Sammler* und dörfliche *Kräutersammler*); **Schiffer** sind die Fuhrleute auf den aventurischen Flüssen und Seen (auch *Lotsen*, *Fährleute*, *Flößer* und *Flusspiraten*); **Schmuggler** versuchen, die von Landesherren aufgestellten Zölle und Handelsverbote zu umgehen, indem sie abseits der großen Wege Waren vermitteln (auch als ihr Gegenstück *Zöllner*); **Seefahrer** befahren die aventurischen Meere als *Matrosen*, *Piraten*, *Robbenjäger*, *Walfänger und Haijäger* und (ausgebildet) als *Navigatoren*; **Straßenräuber** schließlich lauern an vielbefahrenen Wegen auf ihre Beute (*Banditen*, *Kutschenräuber*, *Wegelagerer*, *Freischärler*).



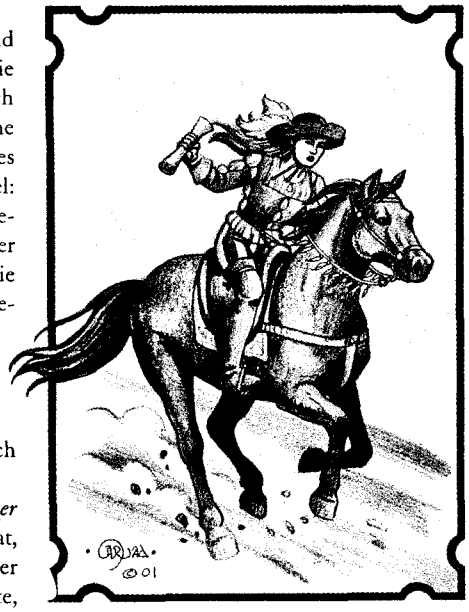
## Botenreiterin

Eine Botin ist Hand und Mund, Auge und Ohr ihres Herrn. Auf sie ist Verlass, und sie ist sich ihrer Verantwortung bewusst. Ob sich ihrem Vorankommen ein Schneesturm, eine überschwemmte Straße oder ein lahmendes Pferd in den Weg stellt, sie kennt nur ein Ziel: die Botschaft ihrem Empfänger zu übergeben. Sie ist mit allen Unwägbarkeiten der aventurischen Straßen vertraut und weiß, wie man Zölle umgehen kann und wo es die besten Pferde zu leihen gibt, sie kennt allerlei Abkürzungen und die besten Pässe für eine Gebirgsüberquerung. Es gibt Boten im privaten Auftrag, aber auch verschiedene Botendienste, die öffentlich zugänglich sind.

Aventurienweit berühmt sind die *Beilunker Reiter*. Eine Botin, die ihnen angehört hat, jedoch aus Altergründen oder wegen einer Verletzung aus dem Dienst scheiden musste, ist eine angesehene Bürgerin. Vielleicht kann sie aber dennoch nicht davon lassen, umherzuziehen – diesmal in eigener Mission und nur mit dem Ziel, ein Abenteuer zu erleben. Allerdings kann es auch sein, dass eine Botenreiterin wegen einer (verschuldeten oder unverschuldeten) Verfehlung vorzeitig aus den Diensten entlassen wird. Dann hat sie bestimmt einen Grund, diesen Makel in seinem Ruf wieder auszumerzen.

Weitere berühmte Kurierdienste sind die in Ostaventurien tätigen *Blauen Pfeile* aus Aranien, die *Silbernen Falken* des Handelshauses Stoerrebrandt, die vor allem in Nordaventurien eingesetzt werden, und der *Kaiserliche Boten- und Kurierdienst*, dessen Botschaften den Vasallen des Kaisers und der Reichsarmee vorbehalten sind.

In Gegenden, in denen der Untergrund reitende Boten nicht zulässt, speziell also in Gebirge oder Sumpf, haben sich *Botenläufer* etabliert, die überall dort hinkommen, wo Pferde keinen guten Tritt finden. Die zwergische Variante der Botenläufer sind die *Stafettenläufer*, die in den ausgedehnten Tunnelsystemen der Angroschim die Nachrichten überbringen.



**Botenreiter / Botenreiterin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, GE 11, KO 12
**Modifikation:** +2 AuP; SO 5–10
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Verbindungen (ehemalige Dienstherren oder Auftraggeber), Zäher Hund / Prinzipientreue, Verpflichtungen (Dienstherr)
**Ungeeignete Nachteile:** Blutrausch, Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Goldgier, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Neugier, Platzangst, Unstet
**Kampf:** Armbrust oder Bogen +1, Dolche +1, Hiebwaffen oder Säbel +1, Ringen +1
**Körper:** Athletik +3, Klettern oder Boote Fahren +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +5, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3
**Gesellschaft:** Etikette +4, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1
**Natur:** Fährtensuchen +1, Orientierung +5, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2
**Wissen:** Geographie +3, Heraldik +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Tierkunde +2
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Mutter- oder Verkehrssprache] +3, Sprachen Kennen: [zwei verbreitete Fremdsprachen] je +4
**Handwerk:** Kartographie +5, Malen/Zeichnen +4
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Reiterkampf, eine Geländekunde nach Wahl, Ortskenntnis (eine üblicherweise benutzte Strecke)
**Ausrüstung:** stabile und wetterfeste Kleidung oder Uniform, feste Stiefel, Regenmantel, geeignete Seitenwaffe, Dolch, wasserdichte Lederrolle für Botschaften, Tuchbeutel, Wasserschlauch, weitere Ausrüstung im Wert von 1W6+2 Dukaten; Beilunker Reiter zusätzlich: Kurzbogen, Köcher und 10 Pfeile
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

**Mögliche Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Beilunker Reiter (+5 GP; zeitaufwendig):** Kampf: Bogen +2 (Armbrust nicht wählbar), kein Hiebwaffen/Säbel +1, Schwerter +4: Körper: Reiten +2, Selbstbeherrschung +1; Wissen: Rechnen +1; Handwerk: Heilkunde Wunden +2; Modifikation: SO +1; Nachteil: Prinzipientreue 10 (sichere, pünktliche und unbeeinflusste Überbringung der Nachricht; treue zum Dienstherr; Unbestechlichkeit); Sonderfertigkeit: Nandusgefälliges Wissen
**Blaue Pfeile (+2 GP):** Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +3; Handwerk: Handel +1
**Silberne Falken (+1 GP):** Natur: Wildnisleben +1; Wissen: Rechnen +2, Schätzen +1
**Kaiserlicher Boten- und Kurierdienst (+/–0 GP):** Natur: Orientierung –1; Gesellschaft: Etikette +2, Wissen: Heraldik +2, Rechtskunde +1; Modifikationen: SO +1; Vorteil: Verbindungen (im Wert von SO 12; Offiziere / Offizielle des Mittelreichs); Nachteil: Prinzipientreue 8 (Reichstreue, Befehlsempfänger, militärischer Geheimnisträger)
**Botenläufer (+4 GP):** Modifikation: +3 AuP; Kampf: keine Armbrust oder Bogen, Dolche +2; Körper: Athletik +2, Klettern oder Boote Fahren +3, Körperbeherrschung +2, Reiten –3, Schwimmen +2; Sonderfertigkeit: zusätzlich Dschungelkundig oder Eiskundig oder Gebirgskundig oder Sumpfkundig; keine verbilligte Sonderfertigkeit Reiterkampf
**Zwergischer Stafettenläufer (+2 GP; nur Kulturen Erz-, Brillant- und Amboss-zwerge):** Voraussetzung: nur Zwerge; Modifikation: +2 AuP; Automatischer Vorteil: Richtungssinn; Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +1; Körper: Athletik +2, Klettern +4, Sinnenschärfe +2, kein Reiten, kein Schwimmen; Gesellschaft: kein Gassenwissen; Natur: Wettervorhersage –2; Wissen: Geographie –2, Gesteinskunde +2; Handwerk: kein Boote Fahren; keine verbilligte Sonderfertigkeit Reiterkampf

## Entdecker



Verfallene Tempel, geheimnisvolle Ruinen, unwegsame Gebirgspässe und staubige Bibliotheken sind die zweite Heimat des Entdeckers. Stets ist er auf der Suche nach neuen Spielarten der Mechanik, einer seltenen Pflanze oder längst vergessenen Schriften. Er recherchiert die Stammbäume der Mächtigsten oder sucht nach verborgenen Schätzen im Dschungel – und dass es ihm dabei meist nur auf den wissenschaftlichen Wert seiner Funde ankommt, bringt ihn allzu leicht mit geldgierigen Sklaven-, Schatz- oder Trophäenjägern in Konflikt.

Geheimnisse jedweder Art ziehen ihn geradezu magisch an, und er kann stundenlang – notfalls auch im Selbstgespräch – über sein bevorzugtes Wissensgebiet dozieren. In allen anderen Bereichen des täglichen Lebens ist er bisweilen ein wenig weltfremd und mitunter auf die Hilfe seiner Gefährten angewiesen – was man ihm sehr gerne nachsieht, wenn er warnende Inschriften in alten Tempeln übersetzt oder mit juristischen Spitzfindigkeiten einen Mitreisenden vor dem Kerker bewahrt.

Eine weitere mögliche Ausprägung des reisenden Entdeckers ist der **Kartograph**, der als Landvermesser und Landkartenzeichner meist im Dienst adliger Grundherren steht, seine Dienste und die entstehenden Karten aber auch Händlern oder Heerführern gegen gutes Gold zur Verfügung stellt.

**Entdecker / Entdeckerin (6 GP; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 12, KL 12, IN 12, KO 11
**Modifikationen:** SO 7–13
**Automatischer Nachteil:** Neugier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlig, Begabung Sprachen, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (Geld- oder Auftraggeber), Zwergennase / Schulden, Verpflichtungen (Geld- oder Auftraggeber), Weltfremd
**Ungeeignete Nachteile:** Aberglaube, Dunkelangst, Höhenangst, Raumangst, Unstet
**Kampf:** Armbrust +1, Hiebwaffen oder Säbel oder Stäbe +2
**Körper:** Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +4
**Gesellschaft:** Etikette +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +3, Mechanik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sprachenkunde +3, Sternkunde +2; ein Talent aus der folgenden Liste +5: Anatomie, Alchimie, Bergbau, Feinmechanik, Geographie, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Götter/Kulte, Heraldik, Kartographie, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Rechtskunde, Sprachenkunde, Sternkunde, Tierkunde; ein zweites aus dieser Liste +4, ein drittes +2. (Sollten hierbei ein oder mehrere Talente gewählt werden, für die der Entdecker sowieso schon einen Bonus erhält, dann muss der dort genannte Bonus auf ein beliebiges anderes Talent der Liste umverteilt werden – wenn Sie sich also für Geschichtswissen +5 entscheiden, müssen die 4 festen Punkte auf Geschichtswissen z.B. auf Bergbau umverteilt werden.)
**Sprachen:** Sprachen Kennen [zwei Fremdsprachen nach Wahl] jeweils +6, zwei weitere je +2, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6, Lesen/Schreiben [zwei Schriften nach Wahl] je +4
**Handwerk:** Boote Fahren +1, Feinmechanik oder Schlösser Knacken +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Kartographie +5, Malen/Zeichnen +4
**VerbilligteSonderfertigkeiten:** Nandusgefälliges Wissen, eine weitere Kulturkunde nach Wahl
**Ausrüstung:** stabile und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, gewachster Mantel oder Umhang, Kampfstab oder Keule oder Säbel, Dolch, Rucksack, wasserdichte Lederrolle für Landkarten oder Aufzeichnungen, Schreibzeug, Kohlestift, 20 Blatt einfaches Papier, Tagebuch, Lupe
**Besonderer Besitz:** Maultier mit Sattel und Zaumzeug oder kleines Boot

**Variante Kartograph (5 GP; zeitaufwendig)**
Die folgenden Modifikationen gelten *anstelle* der oben genannten Werte.
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 12, IN 12, KO 11
**Modifikationen:** SO 6–10



**Automatische Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Gelehrter) / Neugier 5
**Empfohlene/Ungeeignete Vor- und Nachteile:** wie Entdecker
**Kampf:** Armbrust +2, Hiebwaffen oder Säbel oder Stäbe +2
**Körper:** Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +4
**Gesellschaft:** Etikette +1, Menschenkenntnis +1
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +3
**Wissen:** Geographie +4, Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +7, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +4, Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +6, zwei weitere je +3, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6, Lesen/Schreiben [zwei Schriften nach Wahl] je +3
**Handwerk:** Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +1, Feinmechanik +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kartographie +7, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +5, Schneidern +1
**Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen (aus Akademischer Ausbildung)
Verbilligte Sonderfertigkeit: eine Geländekunde nach Wahl
**Ausrüstung:** wie Entdecker, jedoch statt Lupe Kompass und weitere Schreibgeräte
**Besonderer Besitz:** Fernglas, Landvermessungs-Geräte

## Fernhändler

Reisen in Aventurien ist gefahrvoll und beschwerlich, und in weiten Teilen des Landes kommt man allenfalls langsam voran. Das Gros der Handelsgüter stammt darum aus dem gleichen Landstrich wie der Käufer selbst oder wird entlang der wichtigsten Straßen und Flüsse aus der Nachbarprovinz herangebracht – und doch kommt es immer wieder vor, dass mutige Naturen in der Hoffnung auf ein einträgliches Geschäft den Fernhandel wagen. Sie reisen in die entlegensten Winkel des Kontinents, kaufen oder tauschen unter Aufbietung der letzten finanziellen Reserven edelste Güter ein – und müssen sich letztlich nur allzu oft damit abfinden, dass nur ein kleiner Teil davon wohlbehalten den Marktort erreicht. Ob nun Rivaner Walbein nach Gareth gelangen soll, Benbukkel aus den südlichen Kolonien ins Bornland oder Weizen in die umgekehrte Richtung – es bedarf schon einiges an Reiselust und Enthusiasmus, aber auch Bildung und gesellschaftlicher Umgangsformen, um als *Fernhändler* zu Lande oder Kauffahrer zu Wasser Handelsfahrten zu unternehmen.
Neben den reiselustigen Händlern selbst (meist in der Tat Nachfahren und Erben eines kleinen Handelshauses) gibt es noch die Agenten der großen Häuser, die selbst kaum einmal Ware an- oder verkaufen; sie sind auf der Suche nach kürzeren Handelsrouten, profitablen Rohstoffen oder neuen Geschäftspartnern – gewissermaßen die Entdecker unter den Händlern ...

**Fernhändler / Fernhändlerin (7 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, KO 11
**Modifikationen:** SO 7–13
**Automatischer Nachteil:** Neugier 5 oder Goldgier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen / Schulden
**Ungeeignete Nachteile:** Platzangst, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Armbrust +1, Dolche +1, Hiebwaffen oder Säbel oder Stäbe +2, Raufen oder Ringen +2



**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schleichen +1, Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +1
**Gesellschaft:** Etikette +3, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +4
**Natur:** Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Magiekunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +4, Sternkunde +1
**Sprachen:** Sprachen Kennen [zwei Fremdsprachen nach Wahl] jeweils +6, zwei weitere je +2, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6, Lesen/Schreiben [passende Schrift nach Wahl] +4
**Handwerk:** Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +2, Handel +7, Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kartographie +3, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, Schlösser Knacken +1, Schneidern +1
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** eine Geländekunde oder eine Ortskenntnis nach Wahl
**Kommerzielles Interesse:** ein Talent aus der folgenden Liste +4, ein weiteres +2, zwei weitere je +1 (sollten hierbei ein oder mehrere Talente gewählt werden, für die der Fernhändler sowieso schon einen Bonus erhält, muss der dort genannte Bonus auf ein beliebiges anderes Talent der Liste umverteilt werden): Ackerbau, Bergbau, Brauer, Brett-/Kartenspiel, Feinmechanik, Fischen/Angeln, Fleischer, Gerber/Kürschner, Gesteinskunde, Glaskunst, Grobschmied, Hauswirtschaft, Hüttenkunde, Kochen, Mechanik, Pflanzenkunde, Schnaps Brennen, Seefahrt, Staatskunst, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tierkunde, Viehzucht, Webkunst, Winzer
**Ausrüstung:** stabile und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, gewachster Mantel oder Umhang, ein zusätzlicher Satz repräsentative Kleidung, passende Nahkampfwaffe, Dolch, Rucksack, wasserdichte Lederrolle für Landkarten oder Aufzeichnungen, Schreibzeug, Kohlestift, 20 Blatt einfaches Papier, Tagebuch, Feinwaage, Arbeitsmesser, Wasserflasche
**Besonderer Besitz:** Maultier mit (Pack)-Sattel und Zaumzeug oder kleines Boot oder Schutzbrief (für ein Land etwa in Größe einer Grafschaft)

**Mögliche Variante**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Kauffahrer (+4 GP):** Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1; Natur: kein Fährtensuchen, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben –1; Handwerk: Boote Fahren +1, Seefahrt +2; Sonderfertigkeit: Standfest; als Besonderer Besitz kann auch eine kleine Beteiligung an einem Handelsschiff gewählt werden; ungeeigneter Nachteil: Meeresangst

## Fischer

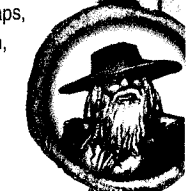
Durch Efferds Gaben kann man zwar selten reich, aber durchaus satt werden, und so



steuern die Fischer früh morgens mit ihren Kähnen aufs Wasser hinaus, in der Hoffnung, dass der Launenhafte ihnen einen guten Fang beschert, den sie dann nach ihrer Rückkehr frisch auf dem Fischmarkt anbieten können. Aber auch wenn manche Gewässer Aventuriens nicht ganz geheuer sind und die Strömungen, Unwetter, Nebelbänke und Piraten den Fischern immer wieder aufs Neue Ärger bescheren – manch eines ihrer Kinder sehnt sich heimlich nach einem abenteuerlicheren Leben und träumt beim Netzflicken davon, auf ganz neue, verwegene Weise das große Glück zu suchen. Wie der Regentropfen eines Tages zum Meer getragen wird und sich Tausende kleiner Fische zu einem mächtigen Schwarm vereinen, so hoffen jene jungen Glücksritter über sich selbst hinauszuwachsen und uralten Geheimnissen oder unfassbaren Schätzen auf die Spur zu kommen – und einigen, die von Klein auf in Geduld und Beharrlichkeit geschult wurden, gelingt es auch.

Eine Variante des Fischers, die vor allem in Südmaraskan, aber auch an den Küsten Thalusiens und auf den Waldinseln vorkommt, ist der *Perlenfischer*, der für seine erstaunlichen Tauchfähigkeiten bekannt ist. Bergungs- oder Wracktaucher sind bei Hafenmeistereien oder Handelshäusern angestellt, um Hindernisse im Hafenbecken zu beseitigen und aus gesunkenen Schiffen die Ladung zu retten; Badeschwämme und kostbare Korallen werden vor allem von den Fischern der Haipu, Miniwatu, Tocamuyac und Stammes-Achaz an Land gebracht. Die Harpuniere der Tocamuyac, Haipu und Miniwatu machen von ihren kleinen Kanus aus Jagd auf Haie und Wale (ganz ähnlich wie manche Seefahrer der zivilisierten Völker). Unterwasserjäger, die im Tauchgang mit der Harpune die Fische verfolgen, statt vom Boot aus zu fischen, gibt es nur bei den Achaz und den Haipu, die Kajubo verwenden.

**Fischer / Fischerin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** GE 12, KO 11, KK 12
**Modifikationen:** SO 3–8
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Innerer Kompass, Richtungssinn / Aberglaube
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Meeresangst, Platzangst
**Kampf:** Dolche +3, Raufen +2, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere oder Stäbe +2, ein weiteres aus dieser Liste +1, Schleuder oder Wurfspeer +2
**Körper:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +5, Fischen/Angeln +7, Orientierung +2, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +2
**Wissen:** Geographie +1, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1, Tierkunde +2
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Boote Fahren +6, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Schneidern +2
**Sonderfertigkeiten:** Standfest, Kampf im Wasser, Ortskenntnis (üblicher Fischgrund),
**Ausrüstung:** einfache Kleidung, wasserfester Umhang oder Mantel, Flasche mit Schnaps, Arbeitsmesser, Schuppmesser, Bootshaken, Wolldecke, kleines Netz, Fischspeer oder Knüppel oder Stab
**Besonderer Besitz:** eigenes kleines Boot



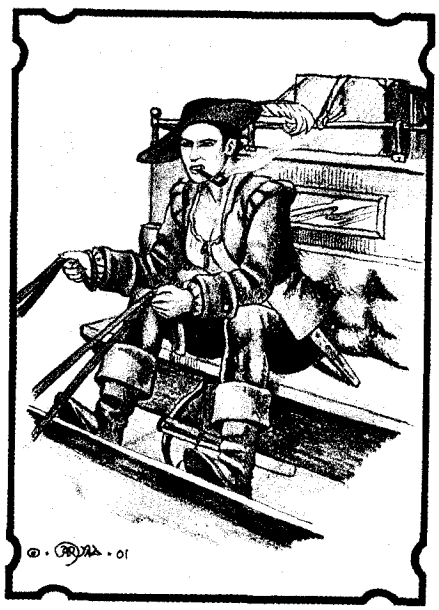
**Mögliche Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Bergungs-, Schwamm- oder Korallentaucher (+3 GP; zusätzliche Voraussetzung KO 13):** Modifikationen: +3 AuP; Kampf: Ringen +2 statt [Schleuder oder Wurfspeer +2]; Körper: Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Überreden +1; Natur: Fischen/Angeln –2, kein Wildnisleben; Wissen: Schätzen +2; Handwerk: Heilkunde Gift +1; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Unterwasserkampf, kein Standfest
**Harpunier (+2 GP; zusätzliche Voraussetzung MU 12):** Kampf: Wurfspeere +2; Handwerk: Fleischer +1; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Fischen/Angeln (Seefischerei); Verbilligte Sonderfertigkeit: Meereskundig
**Unterwasserjäger (+4 GP; zusätzliche Voraussetzung KO 13):** Modifikationen: +3 AuP; Kampf: Speere +2; Körper: Schwimmen +3; Wissen: Tierkunde +2; Handwerk: Heilkunde Wunden +1; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Unterwasserkampf, kein Standfest
**Seefischer (+3 GP):** Natur: Orientierung +2; Handwerk: Seefahrt +4; Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Talentspezialisierung Fischen/Angeln (Seefischerei)

**Perlenfischer (+3 GP; zusätzliche Voraussetzung KO 13):** Körper: Schwimmen +3; Sonderfertigkeiten: nicht automatisch Standfest, Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Meereskundig; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Unterwasserkampf, Standfest

## Fuhrfrau

Aufgabe der Fuhrleute ist es, über ein unsicheres Netz aus Waldwegen, Steppenpisten, Passstraßen und Sumpfpfaden Waren über den gesamten aventurischen Kontinent zu befördern. Wenige Herbergen, häufige Banditen, wenige Brücken, häufige Zöllner – all das will von einer Fuhrfrau bedacht werden, dazu noch der Zustand des Wagens und der Tiere. Kein Wunder also, dass nur abenteuerlustige Gesellinnen diesen Beruf erwählen und dass sie sich gerne mit anderen ihrer Profession zusammenschließen oder Kriegsvolk anheuern. Die meisten Fuhrleute sind Freischaffende mit ihrem eigenen Fuhrwerk, aber Wagen und Zugtier sind eine teure Anschaffung, die von Räubern, Unwettern und anderen Widrigkeiten bedroht ist. So ist die Anstellung bei einem großen Fuhrbetrieb meist unausweichlich, wenn man nicht als Abenteurer versuchen will, genügend Dukaten für ein neues Fahrzeug zusammenzubekommen.

**Fuhrmann / Fuhrfrau (2 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, KO 12, KK 11
**Modifikationen:** SO 3–8
**Empfohlene Vorteile:** Eisern, Gefahreninstinkt, Richtungssinn
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Krankheitsanfällig, Platzangst
**Kampf:** Armbrust +2, Hiebwaffen oder Säbel +2, Peitsche +4, Raufen +3, Ringen +3



**Körper:** Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +2
**Gesellschaft:** Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1
**Wissen:** Geographie +2, Mechanik +2, Rechnen +4, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprachen kennen [eine verbreitete Fremdsprache] +4, eine weitere +2
**Handwerk:** Abrichten +2, Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +6, Handel +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +2, Lederarbeiten +2
**Sonderfertigkeiten:** eine Ortskenntnis (Strecke oder Ort) nach Wahl; Waffenloser Kampfstil: Bornländisch
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** eine Geländekunde nach Wahl, eine weitere Ortskenntnis (s.o.) nach Wahl
**Ausrüstung:** zweckmäßige Kleidung (verbreitet und robust) oder Uniform, lederner oder gewachster Fuhrmannsmantel, breitkrempiger Hut, Peitsche, Handbeil, Arbeitsmesser, Kasten mit einfachem Werkzeug für Holz und Leder, Tiegel mit Wagenschmiere, Trinkflasche, Brotbeutel
**Besonderer Besitz:** eigenes Zug- oder Packtier oder kleiner Karren

## Grenzjäger

Grenzjäger, mancherorts auch Grenzreiter genannt, sind der lange Arm ihrer Herren. Diese Männer und Frauen sind Büttel, Kundschafter und Kurier gleichermaßen und werden in der Regel auch zur Wehr eines Landes gezählt. Sie kennen die einsamen Siedlungen, die Schlupfwinken und Schmugglerpfade und auch die Leute, die hier wohnen.

Ob alleine oder mit zwei oder drei Kameraden, da draußen sind sie stets auf sich gestellt. Darum braucht es neben Wildniserfahrung auch ein gesundes Rechtsverständnis und ein Auge für die Menschen, ob Fremde oder Einheimische.

Zum Grenzjäger werden gern fähige Söhne und Töchter von Freien berufen, aber auch Fremde, die vertrauensvoll und geeignet erscheinen. In manchen Gegenden, wie etwa Greifenfurt, müht sich der Adel sogar gezielt um Nachwuchs. Wer lange Jahre treu dient, dem winkt ein Stück Land. Manche lockt jedoch die Fremde und das Abenteuer jenseits der Grenze.

**Grenzjäger / Grenzjägerin (12 GP)**
**Voraussetzung:** MU 12, IN 11, GE 12, KL 11, KO 12
**Modifikationen:** AuP +2; SO 5–10
**Automatischer Nachteil:** Verpflichtungen (Landesherr)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Richtungssinn, Zäher Hund / Vorurteile (gegen Stadtbewohner)
**Ungeeignete Nachteile:** Dunkelangst, Fettleibigkeit, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst
**Kampf:** Bogen oder Armbrust oder Wurfspeere +3, Dolche +2, Hiebwaffen oder Schwerter oder Stäbe +4, ein weiteres +2, Raufen +3, Ringen +2, Speere +3
**Körper:** Athletik oder Reiten +4, das andere +2, Klettern + 2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +5, Zechen +1
**Gesellschaft:** Etikette +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +4, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +4
**Wissen:** Geographie +1, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kriegskunst +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +1, Rechtskunde +2, Tierkunde +1
**Sprachen:** Sprachen kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +3, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +2
**Handwerk:** Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
**Sonderfertigkeiten:** eine passende Geländekunde, zwei passende Ortskenntnisse nach Wahl
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I
**Ausrüstung:** stabile und Wetterfeste Kleidung in Naturfarben und ggf. ein kleines Wappen des Herren, Speer oder Bogen, Kurzschwert oder Beil, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafsack
**Besonderer Besitz:** ausgebildeter Spürhund oder persönliche Waffe

## Großwildjägerin

Ob nun ein horasischer Herrscher einen Riesenaffen für seine Menagerie oder ein alanfanischer Grande einen Schlinger für die Arena möchte, ein Alchimist die Augen eines Löwen für einen Trank oder ein reicher Händler einen Nashornkopf zur Repräsentation in seinem Kontor, sie alle haben meist nicht die Zeit, selbst auf die Jagd zu gehen, vor allem aber auch nicht den Mut. Daher bieten sie auf derlei Dinge spezialisierten Großwildjägern bereitwillig erstaunliche Summen, damit diese Aufgaben erledigt werden. Auch wenn es sich um eine schnöde Mammutjagd handelt – des kostbaren Mammutons oder auch nur des Fleisches wegen – oder es darum geht, einen gefräßigen Tatzelwurm zu erschlagen, der die Viehweiden einer garetischen Grafschaft bedroht, beauftragt

man gerne solche Expertinnen, die in unerforschten Urwäldern, endlosen Steppen und zerklüfteten Gebirgen oft die wunderlichsten und gefährlichsten Kreaturen erlegen oder fangen sollen.

Häufig ist eine solche Jagd bereits ein Abenteuer für sich, ein Nervenkitzel, der auch bei gelangweilten Adelssprösslingen hoch im Kurs steht. Die größte Herausforderung liegt aber seltener im Erlegen der Beute, als vielmehr darin, sie lebend zu fangen und bei guter Gesundheit abzuliefern – ein riskantes Unterfangen, bei dem die Jägerin nicht nur ihren Lohn, sondern auch das Leben aufs Spiel setzt ...

Eine Variante der Großwildjägerin, die in Nordaventurien genauso verabscheut wird, wie sie im Süden verbreitet ist, ist die *Sklavenjägerin*, die mit ihren Helfern in den Dschungel zieht, um kräftige oder attraktive Waldmenschen für den Sklavenmarkt zu fangen. Nur unwesentlich beliebter sind die *Kopfgeldjäger*, die Verbrecher auf eigene Rechnung jagen und die vor allem in den letzten Jahren ein lukratives Gewerbe geworden sind.

**Großwildjäger / Großwildjägerin (13 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 11, GE 11, KO 12, KK 11
**Modifikationen:** SO 5–13
**Empfohlene Vorteile:** Adlig, Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Immunität gegen tierische Gifte, Innerer Kompass, Resistenz gegen tierische Gifte, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund
**Ungeeignete Nachteile:** Fettleibig, Glasknochen
**Kampf:** Armbrust oder Blasrohr oder Bogen +3, Dolche +1, Raufen +1, Ringen +3, Säbel +1, Infanteriewaffen oder Speere +3, Schleuder oder Wurfspeere +5



**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +4
**Gesellschaft:** Etikette +1, Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +4, Fallenstellen +5, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4
**Wissen:** Geographie +1, Kriegskunst +1, Mechanik +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Tierkunde +5
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache] +6
**Handwerk:** Boote Fahren +1, Fahrzeug Lenken +1, Fleischer oder Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** eine Geländekunde nach Wahl, Scharfschütze, Talentspezialisierung Schleuder (Wurfnetz), Aufmerksamkeit
**Ausrüstung:** verbreitete Kleidung (robust, vorzugsweise Leder), wetterfester Mantel, hohe Stiefel, Hut mit Federn o.ä. Schmuck, Kette aus Raubtierzähnen o.ä. Trophäe, großer Dolch (z.B. Eberfänger), Jagdmesser, Haumesser, Kurzbogen oder Blasrohr mit Pfeilen, Netz oder Bola oder Lasso oder Wurfspeer, Rucksack, Wolldecke, Wasserschlauch, Brotbeutel, Material für Fallen
**Besonderer Besitz:** eigenes Pack-Maultier oder ausgebildeter Jagdhund

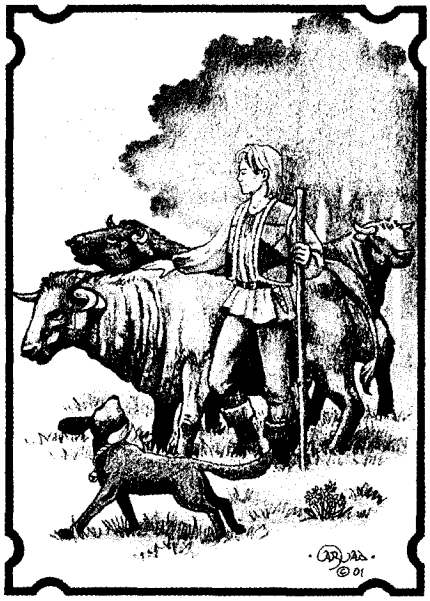
**Mögliche Varianten:**
Die folgenden Modifikationen gelten anstelle der oben genannten Werte:

**Sklavenjäger / Sklavenjägerin (7 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 11, GE 11, KO 12, KK 11
**Modifikationen:** SO 6–10
**Empfohlene Vorteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Immunität gegen tierische Gifte, Innerer Kompass, Resistenz gegen tierische Gifte, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund
**Ungeeignete Nachteile:** Fettleibig, Glasknochen
**Kampf:** Armbrust oder Blasrohr oder Bogen oder Wurfmesser +1, Dolche +3, Hiebwaffen oder Säbel +3, Peitsche +3, Raufen +3, Ringen +3, Schleuder +4
**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +4
**Gesellschaft:** Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +4, Fallenstellen +5, Fesseln/Entfesseln +5, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4
**Wissen:** Geographie +1, Kriegskunst +2, Mechanik +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Mohisch oder andere passende Fremdsprache] +6
**Handwerk:** Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeit:** Talentspezialisierung Schleuder (Wurfnetz)
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Dschungelkundig
**Ausrüstung:** verbreitete Kleidung (robust, vorzugsweise Leder), hohe Stiefel, Hut mit Federn o.ä. Schmuck, großer Dolch (z.B. Eberfänger), Jagdmesser, Haumesser, Netz oder Bola oder Lasso, Rucksack, Wolldecke, Wasserschlauch, Brotbeutel, Material für Fallen, Lederriemen zum Fesseln
**Besonderer Besitz:** eigenes Pack-Maultier oder ausgebildeter Jagdhund

**Kopfgeldjäger / Kopfgeldjägerin (13 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, KL 11, IN 11, GE 11, KO 12, KK 11
**Modifikationen:** SO 5–10
**Empfohlene Vorteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Resistenz gegen tierische Gifte, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Fettleibig, Glasknochen
**Kampf:** Armbrust oder Bogen +4, Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +2, Raufen +3, Ringen +3, Schleuder +5, Speere +2
**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +4
**Gesellschaft:** Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +3, Überreden +2, Überzeugen +1
**Natur:** Fährtensuchen +5, Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3
**Wissen:** Geographie +1, Pflanzenkunde +1, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Tierkunde +1
**Sprachen:** Sprachen Kennen [zwei passende Fremdsprachen] je +4, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +2
**Handwerk:** Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
**Sonderfertigkeiten:** Talentspezialisierung Schleuder (Wurfnetz oder Lasso oder Fledermaus), Aufmerksamkeit
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** eine Geländekunde nach Wahl, Scharfschütze, Betäubungsschlag
**Ausrüstung:** verbreitete Kleidung (robust, vorzugsweise Leder), wetterfester Mantel, hohe Stiefel, Hut, Fernwaffe, Nahkampfwaffe, Dolch, Haumesser, Netz oder Bola oder Lasso, Rucksack, Wolldecke, Wasserschlauch, Brotbeutel, Steckbriefe oder Beschreibungen
**Besonderer Besitz:** eigenes Pack-Maultier oder ausgebildeter Kampfhund

## Hirte

Die fettesten Weiden finden sich oft nicht am Dorfanger, sondern weitab der Siedlungen, im Wald oder in höheren Gebirgslagen. Die



Tiere morgens dorthin zu treiben, sie tagsüber zu beaufsichtigen und abends wieder zurück zu bringen oder an einem geschützten Platz in freier Natur zu versammeln, ist die Aufgabe des *Schäfers* oder *Dorfhirten*. Für kaum mehr als einen Hungerlohn ist er ganz auf sich allein gestellt, muss die Herde gegen Raubtiere verteidigen und bei Verletzungen und schweren Geburten rasch Hilfe leisten können – wen wundert es da, dass viele Hirten früher oder später eine Karriere als *Viehdieb* beginnen.

In den Weiten der Steppen und Graslande findet man die berittenen *Rinderhirten* Darpatiens und Weidens, die als Meister im Umgang mit Peitsche und Wurfschlinge gelten, sowie den *nivesischen Karenhirt*. Wasserbüffel, eine Abart der Gadangstiere, werden in Südaventurien als Zugtiere und zum Pflügen der Reisfelder gehalten, von den Hirten der Shokubunga dagegen der Milch und des Fleisches wegen.

In einigen Kulturen sind *Kleintierzüchter* verbreitet, die Hühner, Kaninchen, Selemferkel oder exotische Tiere wie Pei-Pei-Asseln oder Schlangen aufziehen.

**Hirte / Hirtin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** CH 11, GE 11, KO 11, KK 11
**Modifikationen:** AuP +1; SO 1–7
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Richtungssinn, Tierfreund / Raumangst, Weltfremd
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Soziale Anpassungsfähigkeit / Dunkelangst, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Platzangst, Unstet
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen oder Speere oder Stäbe +3, Raufen +3, Ringen +3, Schleuder oder Wurfbeil oder Wurfspeer +3
**Körper:** Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +1, Schleichen +2, Schwimmen +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +4, Stimmen Imitieren +2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
**Wissen:** Pflanzenkunde +3, Rechnen +1, Tierkunde +4
**Handwerk:** Abrichten +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Viehzucht +4
**Sonderfertigkeit:** eine passende Ortskenntnis (Weidegrund) nach Wahl
**Verbillige Sonderfertigkeit:** eine passende Geländekunde nach Wahl
**Ausrüstung:** einfache, aber robuste Kleidung (bzw. Nivesentracht), u. U. Fellweste, Hirtenstab (als Kampfstab zu führen) oder Speer oder Keule, Dolch, Messer, Strick, Feuerstein und Zunder
**Besonderer Besitz:** Schäferkarren mit Maultier oder ähnlichem Zugtier (Dorfhirte, Schäfer) oder erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug (Rinderhirte, Viehdieb) oder abgerichteter Hütehund (Dorfhirte, Karenhirte, Schäfer, Viehdieb)

***Mögliche Varianten***
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Rinderhirte (Weidener Kuhbursche) (+5 GP):** Kampf: Dolche +1, Peitsche +5, Schleuder +2; Körper: Reiten +5, kein Stimmen Imitieren
**Schäfer (+1 GP):** Handwerk: Abrichten +4
**Viehdieb (+3 GP):** Körper: Reiten +4, Schleichen +2; Gesellschaft: Überreden +2; Wissen: Schätzen +3
**Nivesischer Karenhirte (+3 GP):** Kampf: Wurfbeile +2; Körper: Skifahren +3; Wissen: Rechnen +1; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2
**Kleintierzüchter (+0 GP):** Körper: kein Reiten, Sich Verstecken –1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +2; Natur: Fährtensuchen –2, Wettervorhersage –2, Wildnisleben –2; Wissen: Rechnen +1; Handwerk: Abrichten +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Holzbearbeitung +1, Viehzucht +3; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Viehzucht (passende Tierart); Verbilligte Sonderfertigkeit: keine Geländekunde
**Wasserbüffelhirt (+3 GP):** Körper: Reiten +1, Schwimmen +2; Handwerk: Ackerbau oder Fahrzeug lenken oder Fleischer oder Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +2

## Jägerin

Den meisten Jägerinnen sind die Städte zu groß, zu laut und zu dreckig. Sie lieben die Abgeschiedenheit der Wildnis, die unerbittliche Ehrlichkeit der Natur und deren Bewohner. Ein zahmes Tier ist oft ihr einziger Gefährte und hilft ihnen, die Einsamkeit zu vertreiben. Anderen Menschen gegenüber ist die Jägerin hingegen scheu und zurückhaltend. Sie versteht sich meisterlich aufs Überleben in der Wildnis und kennt die besten Stellen, um Fallen auszulegen. Sie weiß, wie man sich orientiert oder welche Pflanzen essbar und nützlich sind, und kennt sich bestens mit der Wettervorhersage aus.

Eine Jägerin kann zu ihrem Beruf gekommen sein, weil sie im Wald aufgewachsen ist, vielleicht hält sie sich aber auch im Forst versteckt, weil sie auf der Flucht vor dem Arm des Gesetzes ist. Es gibt indes auch Jägerinnen, die mit der Jagd ihr Silber verdienen: So hält fast jede Baronin eine *Wildhüterin* in Lohn und Brot, die in den Forsten des Lehens für Ordnung sorgt, Wilderinnen in die Schranken weist und vor allem aufpasst, dass sich keine Räuberinnen oder anderes übles Gesindel einnisten. Und gerade in den Wäldern des hohen Nordens kann sich eine *Fallenstellerin* vom Pelzhandel ein Auskommen erhoffen.

In den archaischen Kulturen fällt die Jagd in den Aufgabenbereich der Stammeskriegerin (siehe Seite 117).

**Jäger / Jägerin (11 GP)**
**Voraussetzungen:** IN 11, GE 12, KO 11
**Modifikationen:** AuP +2; SO 3–7
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Innerer Kompass, Richtungssinn, Tierfreund, Zäher Hund / Raumangst
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit / Dunkelangst, Nachtblind, Platzangst, Unstet
**Kampf:** Armbrust oder Bogen oder Wurfspeer (je nach kulturellem Hintergrund) +5, Dolche +3, Hiebwaffen oder Säbel +1, Ringen +2, Speere +3
**Körper:** Athletik oder Reiten oder Boote Fahren +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +5, Stimmen Imitieren +1
**Gesellschaft:** –

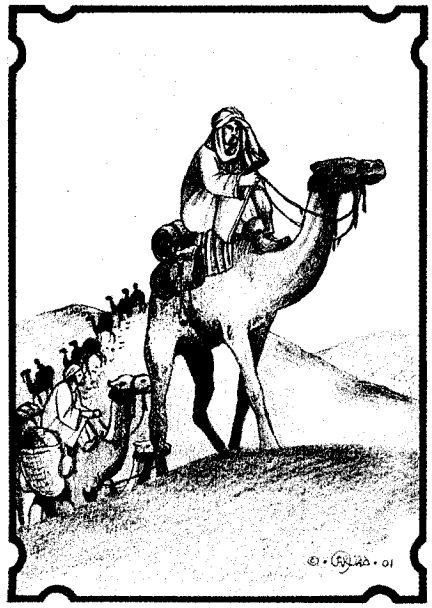


**Natur:** Fährtensuchen +6, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5
**Wissen:** Pflanzenkunde +2, Tierkunde +4
**Handwerk:** Abrichten oder Bogenbau +2, Fleischer oder Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2
**Sonderfertigkeiten:** eine Geländekunde nach Wahl, Scharfschütze
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Ortskenntnis (hauptsächliches Jagdrevier)
**Ausrüstung:** stabile und wetterfeste Kleidung, geeignete Jagdwaffe, Dolch, Material für drei Tierfallen, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt
**Besonderer Besitz:** Packtier mit Zaumzeug und Packtaschen oder ausgebildeter Jagdhund/Jagdfalke

**Mögliche Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Stammesjäger (+2 GP; zusätzliche Voraussetzung Stammeskultur):** Kampf: bei der Auswahl der Fernwaffen keine Armbrust, dafür Blasrohr und Schleuder; Speere +1; Körper: bei der Auswahl der 'Bewegungs'-Talente auch Skifahren; Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2
**Fallensteller (–2 GP; zusätzliche Voraussetzung FF 12):** Kampf: die gewählte Fernkampfwaffe –2; Natur: Fallenstellen +5; Sonderfertigkeit: kein Scharfschütze
**Wildhüter (+2 GP):** Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Heraldik +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +3; empfohlener Vorteil: Verbindungen

## Karawanenführer

Überall in Aventurien, wo die Wege und Straßen – so denn vorhanden – zu gefährlich für einen einzelnen, möglicherweise ortsunkundigen Reisenden oder Händler wären, finden sich Karawanen für die beschwerliche Passage zusammen. Diese Handelszüge umfassen üblicherweise etwa ein Dutzend Reisende – häufig sogar mehr – samt Tragtieren und Gepäck, und da die Gemeinschaft zwar Schutz bietet, mit ihrer Häufung begehrlichen Beuteguts aber auch erst recht ein lohnendes Ziel für Überfälle darstellt, verpflichtet man einen erfahrenen Karawanenführer, der mit der Route und ihren Gefahren vertraut ist. Ihm obliegt es dann, den Weg, die Marschordnung und Geschwindigkeit festzulegen, damit man an geeigneten Plätzen rasten kann und möglichen Gefahren frühzeitig aus dem Weg geht. Aber nicht nur seine Ortskenntnis, Erfahrung und sein Organisationstalent sind gefragt, sondern auch Verhandlungsgeschick mit wilden Stämmen und Sippen sowie die Fähigkeit, einen Streit zwischen den Mitreisenden zu unterbinden oder zu schlichten. Wen wundert es angesichts einer solch anspruchsvollen und gefährlichen Tätigkeit, dass manche Karawanenführer sich irgendwann nach einer lukrativeren Möglichkeit umsehen, ihre Fertigkeiten unter Beweis zu stellen?
Eine Variante des Karawanenführers sind die *Salzgänger* des Cichanebi-Sees, die Reisende über die trügerische Salzkruste führen. Einen Salzgänger erkennt man an den bunt gefärbten Ziernarben im Gesicht, die ihm bei Aufnahme in die Bruderschaft beigebracht wurden.



**Karawanenführer / Karawanenführerin (5 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 11, CH 11, KO 13, KK 11
**Modifikationen:** AuP +3; SO 3–8
**Automatischer Vorteil:** Richtungssinn (bevorzugtes Reisegebiet)
**Empfohlene Vorteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Sprachgefühl, Tierfreund, Verbindungen, Zäher Hund
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Glasknochen, Nachtblind, Platzangst, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere oder Stäbe +3, ein weiteres aus dieser Liste +1, Raufen +3
**Körper:** Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +5, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4
**Gesellschaft:** Etikette +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +4, Orientierung +5, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +4
**Wissen:** Geographie +3, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Tierkunde +3
**Sprachen:** eine Fremdsprache +4
**Handwerk:** Abrichten +1, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (Strecke), eine passende Geländekunde nach Wahl
**Ausrüstung:** robuste und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, Mantel, geeignete Seitenwaffe, Rucksack, Feldflasche, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Lasttier

**Mögliche Variante**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Salzgänger (+0 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 13, Kultur Tulamidische Stadtstaaten oder Novadi, rastullahgläubig):** Automatischer Vorteil: Herausragender Tastsinn (speziell: Festigkeit des Untergrunds, Vibrationen); Körper: Athletik +1, Klettern –2, Selbstbeherrschung +1; Natur: Fährtensuchen –3, Fesseln/Entfesseln +1; Wissen: Mechanik +3 statt Geographie +3; Sprachen: keine Fremdsprache; Handwerk: kein Fahrzeug Lenken; empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Hitzeresistenz; Unansehnlich

## Kundschafter

Auch wenn es seit Jahrtausenden von Menschen beackert wird, ist Aventurien noch immer voller unwegsamer Gebiete – Wälder, Buschland, Gebirge, Steppe und Wüsten. Einige unerschrockene Seelen haben sich gerade diese Gebiete zu einer zweiten Heimat gemacht und kennen sich dort weit besser aus als im Gewirr der städtischen Straßen und Gassen. Bisweilen verdingen sie sich bei herumziehenden Abenteurern, bei Händlern, die ein neues



Geschäftsgebiet eröffnen wollen, bei Heeresführern oder einfach Reisenden als Kundschafter, aber die meiste Zeit verdienen sie ihren Lebensunterhalt als genügsame Jäger oder gesetzlose Räuber und Viehdiebe.
Ihnen allen ist eine tiefe Kenntnis der Natur und ihrer Härten gemeinsam, und die meisten scheinen sich allein oder in Gesellschaft eines treuen Tieres wohler zu fühlen als unter sprechenden Begleitern.

**Kundschafter / Kundschafterin (7 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 12, KO 12
**Modifikationen:** AuP +2; SO 2–7
**Empfohlene Vor-/Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Innerer Kompass, Magiegespür, Richtungssinn, Tierfreund, Zäher Hund / Vorurteile (gegen Stadtbewohner)
**Ungeeignete Nachteile:** Dunkelangst, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lahm, Nachtblind, Platzangst
**Kampf:** ein Fernkampf-Talent (je nach kulturellem Hintergrund) +1, Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel +1, Ringen +2, Speere oder Stäbe +3
**Körper:** Athletik oder Boote Fahren oder Reiten oder Skifahren +4, ein weiteres aus dieser Liste +3, ein drittes +2, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +6
**Natur:** Fährtensuchen +5, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +5, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +4
Wissen: Geographie +2, Heraldik oder Pflanzenkunde +1, Kriegskunst oder Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +3
**Handwerk:** Abrichten +1, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2
**Sonderfertigkeiten:** eine passende Geländekunde nach Wahl
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** eine Ortskenntnis nach Wahl
**Ausrüstung:** stabile und wetterfeste Kleidung in Naturfarben, Speer oder Kampfstab, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Feuerstein und Zunder, Schlafsack
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug *oder* ausgebildeter Spürhund

## Prospektorin

Erze oder kostbare Gesteine müssen erst entdeckt werden, damit man sie fördern kann, ebenso wie seltene Kräuter, Gebirgspflanzen oder gar ganze Wälder wohl kaum im heimischen Garten wachsen. Und weil



gewöhnliche Aventurier die Gefahren der Wildnis eher meiden, werden Freiwillige gebraucht, die eben jene Bodenschätze finden und erschließen und Heilpflanzen und kostbare Kräuter sammeln. *Kräutersammler* und *Goldsucher* arbeiten in der Regel auf eigene Faust, während die *Prospektorin* im Dienst einer Landesherrin steht. Prospektoren wie Kräutersuchern ist gemein, dass sie meist allein arbeiten und unter Menschen immer etwas wunderlich erscheinen, in der Wildnis aber weder Tod noch böse Geister fürchten. Die meisten Goldsucher haben irgendwann gelernt, sich missliebige Konkurrenz mit Fäusten und Klingen vom Leib zu halten.
Die *Sammler* sind hingegen eine Variante, die vor allem in archaischen Kulturen vorkommt, bei denen Landwirtschaft nur in geringerem Maße ausgeprägt ist.

**Prospektor / Prospektorin (GP je nach Variante)**
**Voraussetzungen:** MU 11, IN 11, KO 11
**Modifikationen:** SO 3–7
**Empfohlene Vorteile:** Ausdauernd, Innerer Kompass, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund, Zwergennase
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe / Dunkelangst, Krankheitsanfällig, Nachtblind
**Kampf:** Armbrust oder Blasrohr oder Bogen oder Wurfmesser +2, Dolche +2, Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +2, Säbel oder Speere oder Stäbe +2
**Körper:** Klettern +4, Körperbeherrschung +1, Schleichen oder Schwimmen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +3
**Gesellschaft:** Überreden +2
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4
**Wissen:** Geographie +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2
**Sonderfertigkeiten:** eine passende Geländekunde nach Wahl, Ortskenntnis (Suchgebiet)
**Ausrüstung:** zweckmäßige Kleidung (verbreitet und robust), wetterfester Mantel, Hut oder Kapuze, Gürtel mit Trageschlaufen, Speer, Dolch, Haumesser oder Handbeil, Wolldecke, Arbeitsmesser, 10 Schritt Seil, Wasserschlauch, Brotbeutel, berufstypisches Werkzeug (z.B. Spitzhacke, Holzfälleraxt, Sichel)
**Besonderer Besitz:** eigenes Pack- oder Zugtier

***Varianten***
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten; man *muss* sich für eine der Varianten entscheiden.
**Goldsucher oder Prospektor (0 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 12, FF 11):** Kampf: Raufen +1, Zweihand-Hiebwaffen +1; Wissen: Gesteinskunde +5, Schätzen +4; Handwerk: Bergbau +3, Malen/Zeichnen +3; empfohlener Nachteil: Goldgier; ungeeigneter Nachteil: Raumangst
**Kräutersammler (0 GP; zusätzliche Voraussetzung: FF 11):** Wissen: Gesteinskunde +1, Pflanzenkunde +6, Tierkunde +1; Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +1, Kochen +2; Sonderfertigkeit: zweite Geländekunde nach Wahl; Ungeeigneter Vorteil: Adlig
**Sammler (0 GP):** Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +1, Speere +1, Ringen +1; Gesellschaft: Überreden –2; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1; Wissen: kein Geographie, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2; Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1; Sonderfertigkeit: zweite Geländekunde nach Wahl; Automatischer Vorteil: Richtungssinn; Ungeeigneter Vorteil: Adlig

## Schiffer

Viele Reise- und Handelswege führen nicht nur über Land, sondern durchqueren auch Flüsse und Seen oder schließen längere Passagen auf einem der aventurische Ströme ein. Hier ist man auf die Kunst der Schiffer angewiesen, auch wenn manche von ihnen, zumal die Fährmänner, nicht eben den besten Ruf genießen. Während *Fährleute* die Reisenden im eigenen Boot übersetzen, wird der *Lotse* von ortsfremden Kapitänen vor einer gefährlichen Passage angeheuert, damit er das Schiff sicher durch die Fährnisse leitet. Beide sind mehr oder minder standorttreu und üben verantwortungsvolle Aufgaben aus, die ihnen gewissen Privilegien und reichlich Kontakt zu Fremden bescheren. Die *Flussschiffer* führen wie die Seefahrer, mit denen sie eine traditionelle Rivalität pflegen, ein sehr hartes und unstetes Leben. Als Sonderfall gelten hier die *Flößer*, die auf

provisorisch zusammengebundenen Baumstämmen flussabwärts fahren, um das in den unzugänglichen Wäldern geschlagene Holz in die Städte zu bringen. Alle Schiffer schuften tagaus, tagein die Heuer zusammen, die, sobald sie ausgezahlt wird, in Saus und Braus verprasst wird. Dann haben die raubeinigen Gesellen keine andere Wahl, als erneut hinauszufahren – und manch einem von ihnen sagt man nach, dass er für kein anderes, bequemeres Leben geschaffen ist.

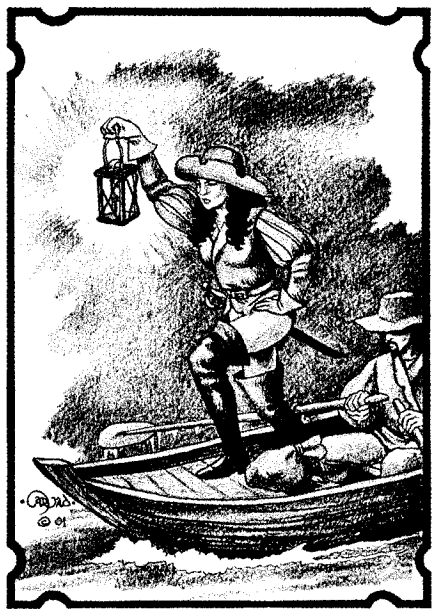
Die *Flusspiraten* an Gadang und Mhanadi sind berüchtigt: Mit ihren kleinen, schnellen Booten verstecken sie sich im Uferschilf und überfallen die langsamen Handelskähne, oder handeln einen 'Flusszoll' aus. Weniger bekannt, aber durchaus berüchtigt sind die Flusspiraten an den Engstellen und im Delta des Großen Flusses.

**Schiffer / Schifferin (GP je nach Variante)**
**Voraussetzungen:** MU 11, IN 11, GE 12, KO 11
**Modifikationen:** SO 1–10
**Empfohlener Nachteil:** Aberglaube
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Meeresangst
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel +2, Raufen +2, Ringen +2, Speere +2
**Körper:** Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zechen +2
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +2, Überreden +2
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +2, Wettervorhersage +2
**Wissen:** Geographie +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4
**Handwerk:** Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +2, Seefahrt +3, Zimmermann +1



**Sonderfertigkeiten:** Standfest, Ortskenntnis (eine Flussstrecke), Kampf im Wasser
**Ausrüstung:** zweckmäßige Kleidung (einfach und robust), wasserfester Mantel oder Umhang, Entersäbel oder Beil oder verbreiteter Dolch, Arbeitsmesser, Bootshaken, Wolldecke, Weinschlauch oder Schnapsflasche
**Besonderer Besitz:** eigenes Floß, kleines Boot, eigenes Zugtier oder optisches/nautisches Utensil

**Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten; man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.
**Fährmann (0 GP; zusätzliche Voraussetzung: KK 11):** Körper: Schwimmen +2; Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +2; Natur: Fischen/Angeln +1, Wildnisleben +1; Wissen: Mechanik +1; Handwerk: Booten Fahren +2
**Flussschiffer (2 GP; zusätzliche Voraussetzung: KO 12):** Kampf: Raufen +1, Wurfmesser +1; Wissen: Geographie +1, Mechanik +2, Rechnen +4; Handwerk: Boote Fahren +3, Handel +2, Seefahrt +4, Seiler +2
**Lotse (2 GP; zusätzliche Voraussetzung: KL 11; IN 12):** Körper: Sinnenschärfe +2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +2; Wissen: Sternkunde +1; Sprachen: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4, Sprachen Kennen [eine zweite Fremdsprache] +4; Handwerk: Holzbearbeitung –2, Kartographie +2, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +4, kein Zimmermann; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Orientierung (Gewässer), Talentspezialisierung Seefahrt (Steuermann); empfohlener Vorteil: Gutes Gedächtnis
**Flößer (0 GP; zusätzliche Voraussetzung GE 13):** Körper: Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2; Natur: Wildnisleben +2; Sonderfertigkeit: eine weitere Ortskenntnis (Flussstrecke)
**Flusspirat (4 GP; zusätzliche Voraussetzung: KO 12):** Kampf: Raufen +1, Hiebwaffen oder Säbel +3 (statt +2), Schleuder +3, Speere +1; Körper: Sich Verstecken +3; Wissen: Rechnen +2, Schätzen +2; Handwerk: Boote Fahren +4, Seiler +2



## Schmugglerin

Viele Provinzadlige sehen aus Kopf- und Marktsteuern nur schlaffe Beutelchen voll Silber anstatt erhoffter Truhen voll Gold, und so versuchen sie, aus dem Nächstliegenden Profit zu schlagen und sich am Reichtum der Händler zu beteiligen, indem sie an ihren Grenzen Zölle auf ein- oder ausgeführte Waren (bisweilen sogar auf die schiere Ein- und Ausreise) nehmen.

Kein Wunder also, dass es genügend 'Freischaffende' gibt, die entlang 'grüner Grenzen', an Küsten und Stränden und sogar auf Reichs- und Landstraßen dafür sorgen, dass jede Ware zu einem angemessenen Preis fast überall erhältlich ist (und dass dabei trotzdem noch ein guter Profit für sie selbst herausspringt).

Sie sind Heldinnen des weiten Landes, die in sich die Fähigkeiten der Kundschafterin oder Seefahrerin mit denen der Händlerin und der Diebin verbinden; in den Städten wird ihre Rolle dagegen von Schieberinnen übernommen, an die die meisten Schmugglerinnen ihre Waren auch weiterverkaufen. Sie bevorzugen Heimlichkeit und Ortskenntnis vor Bestechung oder technischen Hilfsmitteln und gehen bewaffneten Auseinandersetzungen wenn möglich aus dem Weg.



Auf der anderen Seite des Gesetzes steht – nominell – die *Zöllnerin*, die für meist kargen Lohn überwachen soll, dass nicht Waren über eine befestigte Grenze geschmuggelt werden oder Grenzgänger die weite Wildnis für ihre Unternehmungen nutzen. Sie kennt sich in 'ihrer' Gegend genauso gut aus wie ihre Gegenspielerin, und wenn sie nicht auf Abenteuer ausziehen würde, könnte sich eine einträgliche Freundschaft und Geschäftsbeziehung zwischen den beiden entwickeln ...

**Schmuggler / Schmugglerin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 12, KO 11
**Modifikationen:** SO 1–7
**Automatische Vor- und Nachteile:** Richtungssinn / Goldgier 5
**Empfohlene Vorteile:** Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Gesucht, Verbindungen
**Ungeeignete Nachteile:** Dunkelangst, Nachtblind
**Kampf:** Armbrust oder Bogen +2, Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel oder Speere +3, Raufen +2, Ringen +2
**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +4, Schwimmen +1, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +1

**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +3
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Geographie +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Schätzen +4, Tierkunde +1
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +6, Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache] +4
**Handwerk:** Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +4, Handel +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2
**Sonderfertigkeit:** Ortskenntnis (Grenzregion oder Wegstrecke), passende Geländekunde
**Ausrüstung:** robuste, einfache Kleidung, Mantel (Schmuggler: dunkel oder in Erdfarben), passende Nahkampfwaffe, passende Fernwaffe, Dolch, Haumesser, Arbeitsmesser, Weinschlauch, Brotbeutel, Wolldecke
**Besonderer Besitz (nur Schmuggler):** eigenes Boot oder eigenes Tragtier

**Mögliche Variante**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Zöllner (+0 GP):** Vorteile: kein Richtungssinn; Modifikationen: SO +3 (4–10); Kampf: Armbrust oder Bogen +1; Körper: Schleichen –2, Sich Verstecken –2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, kein Sich Verkleiden; Natur: Fährtensuchen +2; Wissen: Rechtskunde +3; Handwerk: Handel –1; empfohlener Vorteil: Zwergennase, aber nicht: Gesucht; zusätzliche Ausrüstung: Livree (oder Schärpe oder zumindest ein Aufnäher) in der Farbe des Dienstherrn, Rufhorn



## Seefahrer

Kaum ein Beruf ist derart von Romantik umweht wie der des Seefahrers: Stolze Schiffe, die mit knatternden Segeln die Gischt zerteilen und in fliegender Fahrt wertvolle und exotische Waren von einer Region Aventuriens zur anderen transportieren, muskelbepackte, wild tätowierte Steuerfrauen und alte Seebären, die sich versonnen an der Pfeife saugend auf ihr Holzbein lehnen und von den exotischen Schönheiten ihrer Jugend träumen – das sind die Bilder, die die Landratten mit dem Wort Seefahrerin verbinden.

Doch nur die wenigsten davon ahnen, wie hart und oft auch kurz das Leben der abergläubischen, rauflustigen Gesellen wirklich ist. Kaum haben sie die unzähligen Gefahren der hohen See hinter sich gelassen und konnten gerade noch das nackte Leben vor Piraten, Seeungeheuern und Stürmen retten, da lassen sie es beim Landgang hoch hergehen und verschleudern die gesamte Heuer oder Prise in Hafenspelunken und schäbigen Bordellen – um anschließend erneut anzuheuern, denn *Matrosen* werden auf den Meeren Aventuriens immer benötigt.



*Piraten* sind die Räuber der Meere, die überall von Ifirns Ozean bis zur Charyptischen See Handelsschiffe aufbringen und plündern; gerade im Süden gibt es aber auch viele Kaperfahrer und Freibeuterinnen, die mit staatlicher Erlaubnis nur jene Schiffe angreifen, die mit ihrer Heimatstadt verfeindet sind.

*Walfänger* und *Haijäger* gehen einer besonders harten, gefährlichen Arbeit nach; sie sind meist geradlinige Gesellinnen, denen das Messer locker steckt und die für aufgeblasenes Stutzertum herzlich wenig übrig haben.

*Robbenjäger* machen mit der Harpune Jagd auf Seetiger, um deren Ambra, Zähne, Speck und Häute zu erbeuten, erschlagen neugeborene Robben auf Eisschollen, um ihnen das flauschige Fell abzuziehen, oder jagen Robben am Strand. Oft arbeiten sie nur von Booten oder einmastigen Kuttern aus, aber auch Fang-Expeditionen mit großen Schiffen zu entlegenen Robbeninseln kommen vor.

Einige wenige *Navigatoren* haben das Seefahrtshandwerk von der Pike auf gelernt, ein größerer Anteil sind jedoch Abgänger von 'Kapitänsschulen', wie man sie in Albernia, dem Horasreich, den südlichen Stadtstaaten, Khunchom oder Festum findet. Neben der Theorie in Sternkunde und Schiffsführung findet ein großer Teil der Ausbildung ebenfalls an Bord eines Handelsschiffes statt. (Die Kapitäne selbst sind häufig Schiffseigner ohne fundierte Ausbildung, die sich am Besten mit der Professionsvariante Kauffahrer des *Fernhändlers* darstellen lassen.)

**Seefahrer / Seefahrerin (GP je nach Variante)**
**Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 11, KK 11
**Modifikationen:** SO 1–10
**Automatische Nachteile:** Aberglaube oder Goldgier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Innerer Kompass / Aberglaube, Gesucht, Jähzorn
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Höhenangst, Meeresangst, Platzangst
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel +2, Raufen +2
**Körper:** Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Zechen +2
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3
**Wissen:** Geographie +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4 (im Südmeer oft Charypto)
**Handwerk:** Boote Fahren +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Kochen oder Mechanik oder Schneidern oder Seiler oder Sternkunde oder Zimmermann +2, Seefahrt +4
**Sonderfertigkeiten:** Meereskundig, Standfest
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Kampf im Wasser
**Ausrüstung:** zweckmäßige Kleidung, Nahkampfwaffe, Arbeitsmesser oder Dolch, Enter- oder Bootshaken, Hängematte, Wolldecke, Weinschlauch oder Schnapsflasche
**Besonderer Besitz:** Kiste mit optischen/nautischen Utensilien (Fernrohr, Kompass, Quadrant)

**Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.
**Matrose (0 GP):** Kampf: Schleuder +1, Körper: Sinnenschärfe +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1 Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1; Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1; Handwerk: Boote Fahren +1, Seefahrt +2; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Seefahrt (nach Wahl), Ortskenntnis (Küste oder Hafen); zusätzliche Ausrüstung: Teerjacke oder wasserfester Mantel oder Umhang
**Pirat (2 GP):** Kampf: Hiebwaffen +2, Säbel +2, Raufen +1, eine Wurfwaffe oder Schleuder +3, eine weitere +2; Körper: Akrobatik +2, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Zechen +1; Gesellschaft: Gassenwissen +1; Natur: Fischen/Angeln +1, Orientierung –1; Wissen: Kriegskunst +2, Schätzen +1; zusätzliche Ausrüstung: eine Wurfwaffe
**Walfänger / Haijäger (0 GP):** Kampf: Speere +3, Wurfspeere +3; Körper: Klettern –1, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +1; Wissen: Tierkunde +2; Handwerk: Boote Fahren +3, Belagerungswaffen oder Fleischer oder Gerber/Kürschner +1; verbilligte Sonderfertigkeit: Unterwasserkampf; zusätzliche Ausrüstung: Teerjacke oder wasserfester Mantel oder Umhang
**Robbenjäger (0 GP):** Kampf: Hiebwaffen oder Säbel (das oben gewählte) +2, Wurfspeere +3; Körper: Athletik +1, Klettern –2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1; Wissen: Geographie –1, Tierkunde +2; Handwerk: Fleischer oder Gerber/Kürschner

+4, das andere +2, Lederarbeiten +2, Seefahrt –2; Sonderfertigkeit: Akklimatisierung (Kälte)

**Navigator (6 GP; Voraussetzungen MU 12, KL 12, IN 11, FF 11):** Modifikationen: SO 6–10; Automatische Vor- und Nachteile: statt Aberglaube oder Goldgier 5 kann auch Arroganz oder Neugier 5 gewählt werden; Körper: Klettern –1, Sinnenschärfe +4; Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +3, Überzeugen +1; Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +1; Wissen: Geographie +2, Mechanik +2, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sternkunde +4; Sprachen: Schrift der Muttersprache +6; Handwerk: Boote fahren –2, Kartographie +4, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +3, statt der o.g. Talent-Auswahl Feinmechanik oder Handel oder Hauswirtschaft oder Zimmermann +2; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Seefahrt (Steuermann)

## Straßenräuber

Anders als Einbrecher und Langfinger steigen die klassischen Räuber ihren Opfern nicht etwa nach, sondern sie lauern den Reisenden an den Straßen und Pfaden außerhalb von Ortschaften auf, um ihnen die Habe abzunehmen oder einen 'Wegezoll' einzufordern. Um einen unwilligen Händler zu überzeugen, sind oftmals schlagkräftige Argumente nötig, so dass die Straßenräuber im Umgang mit der Waffe hinlänglich geübt sind und sich zudem, schon allein aus taktischen Gründen, in Banden zusammenrotten. Ernsthaften Auseinandersetzungen (vor allem solchen, bei denen nicht sie den Feind überraschen konnten, sondern selbst zum Opfer eines Angriffs wurden) versuchen sie jedoch aus dem Wege zu gehen, indem sie ihre Schlupfwinkel in unwegsames Gelände verlegen, wo sie vor dem langen Arm des Gesetzes weitgehend geschützt sind.

Während gewöhnliche *Wegelagerer* sich auf ihr Glück verlassen und oft gerade genug erbeuten, um nicht verhungern zu müssen, legen echte *Banditen* und *Kutschenräuber* weitaus mehr Kunstfertigkeit an den Tag und planen ihre Raubzüge und Entführungen häufig minutiös – ja, manche davon sind gar ob ihrer Raffinesse zu 'Helden' örtlicher Mythen geworden. In Thalusien dagegen gibt es zahlreiche Bauern, die aus Verzweiflung zu *Wegelagerern* wurden. Sie konnten ihre Pacht nicht zahlen, mussten als Rebellen gegen die Großgrundbesitzer untertauchen oder wurden von ihren Feldern in bestehende Räuberbanden gepresst. Straßenräuber, die sich gegen eine bestimmte Herrschaft empören, werden als Freischärler bezeichnet.



**Straßenräuber / Straßenräuberin (GP je nach Variante)**

**Voraussetzungen:** MU 11, GE 11, KO 12, KK 11

**Modifikationen:** SO 1–7

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Dämmerungssicht, Eisern, Gefahreninstinkt / Gesucht, Goldgier

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Dunkelangst, Nachtblind

**Kampf:** Armbrust oder Blasrohr oder Bogen oder Wurfspeere +3, Hiebwaffen +4, Raufen +3, Ringen +3, Säbel oder Schwerter oder Speere +2

**Körper:** Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1, Zechen +1

**Gesellschaft:** Gassenwissen +1, Überreden +2

**Natur:** Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2

**Wissen:** Geographie +2, Schätzen +2

**Sprachen:** –

**Handwerk:** Bogenbau oder Grobschmied +2, Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +2, Schneidern +1

**Sonderfertigkeit:** Ortskenntnis (hauptsächliches 'Revier')

**Ausrüstung:** zweckmäßige Kleidung (robust und verbreitet), Mantel in Erd- oder tarnenden Farben, einfache Nahkampfwaffe, Fernwaffe, Dolch, Arbeitsmesser, Trinkschlauch

**Besonderer Besitz:** eigenes Reit- oder Packtier

**Varianten**

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.

**Bandit (0 GP; zusätzliche Voraussetzung: IN 11):** Kampf: die beiden bewaffneten Nahkampftalente je +1, Körper: Reiten +2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +1, Schätzen +1; Sprachen: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4; Handwerk: Fahrzeug Lenken +1, Schlösser Knacken +1; Sonderfertigkeit: passende Geländekunde nach Wahl

**Kutschenräuber (3 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 11, CH 12):** Modifikation: SO 5–8; Kampf: das gewählte Fernkampftalent +2; Körper: Akrobatik oder Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +4; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst oder Mechanik +1; Handwerk: Fahrzeug Lenken +3; verbilligte Sonderfertigkeit: Reiterkampf

**Wegelagerer (0 GP):** Kampf: Raufen oder Ringen +1; Körper: Reiten oder Fahrzeug Lenken +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2; Natur: Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1, Geographie –1; Sonderfertigkeit: passende Geländekunde

**Thalusischer Wegelagerer (0 GP):** Kampf: Dolche +3, Raufen oder Ringen +1, Schleuder +3 (statt Armbrust etc. +3), Speere oder Stäbe oder Zweihandflegel +2 (statt Säbel etc. +2); Körper: Reiten +1 oder Fahrzeug Lenken +3, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1; Gesellschaft: kein Gassenwissen; Natur: Fischen/Angeln +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Wissen: Geographie –1, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1; Handwerk: Ackerbau oder Viehzucht +2 (statt Bogenbau etc. +2), Kochen +2, Töpfern oder Webkunst +2

**Freischärler (0 GP):** Modifikationen: kein SO-Maximum; Kampf: das gewählte Fernkampf-Talent +1, die Nahkampf-Talent-Auswahl wird um Infanteriewaffen und Stäbe erweitert; Körper: Athletik +1, Schleichen +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1; Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2; Natur: Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Wettervorhersage +1; Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +1; Handwerk: Heilkunde Wunden +1; empfohlene Vor- und Nachteile: Prinzipientreue, Verpflichtungen [Heimatland], Vorurteile [Besatzer]



# Gesellschaftlich orientierte Professionen

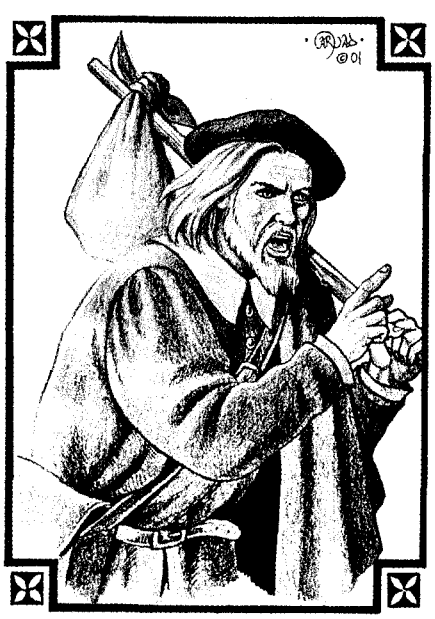
Diese Professionen zeichnen sich dadurch aus, dass sie erst durch das Zusammenleben mit anderen Menschen erst möglich sinnvoll werden. Demzufolge legen natürlich all diese Professionen Wert auf die gesellschaftlichen Talente, mal in Verbindung mit Wissens-, mal kombiniert mit handwerklichen Talenten – und Gaukler und Einbrecher sollten auch im körperlichen Bereich ihre Stärken haben.

**Ausrufer** verbreiten in den Städten die neuesten Neuigkeiten, dienen aber auch als Vermittler offizieller Mitteilungen oder bewerben die

neuesten Produkte der Händler; **Barden** sind fast überall hoch angesehen und stehen häufig sogar unter dem Schutz eines Monarchen (*Erzähler*, *Skalde*); **Bettler** leben vom Mitleid ihrer Mitmenschen und sind meist recht gut über Vorkommnisse in 'ihrer' Stadt informiert; **Diebe** nutzen Fingerfertigkeit und Gewandtheit, um häufig am helllichten Tage Beutel zu schneiden und Taschen zu leeren; **Einbrecher** dagegen stehlen ihre Beute im Schutz der Nacht aus mehr oder weniger gesicherten Anwesen (*Grabräuber*); **Gaukler** sind alle Arten von Unterhaltungskünstlern, die meist in Gruppen durch die Lande ziehen (*Akrobat*, *Dompteur*, *Musikus*, *Possenreißer*, *Schauspieler*, *Vagant*); **Händler** kaufen Waren preiswert ein und versuchen, sie mit Gewinn wieder zu verkaufen (*Fahrender Händler*, *Krämer*, *Geldwechsler*, *Hausierer*, *Großhändler*, *Hehler*, archaischer *Tauschhändler*); **Herolde** kennen die Wappen Aventuriens und sind Meister der Etikette; **Hofkünstler** betreiben für gutes Geld 'ernsthafte' Kunst an Adels- oder Kaufherrenhöfen (*Maler*, *Bildhauer*, *Hofmusikus*, tulamidischer *Kalligraph*, *Darsteller*, *Tanzlehrer*); **Höflinge** leben im Umfeld von (Hoch-)Adligen, um selbst einmal zu Macht und Einfluss zu gelangen; **Kurtisanen** und Gesellschafter sorgen mit ihren Liebesdiensten für körperliche und gesellschaftliche Entspanung (*Hure/Lustknabe*); **Privatlehrer** werden von reichen Familien angestellt, um deren Nachwuchs auf spätere Karrieren vorzubereiten; **Schriftsteller** sind häufig Reiseschriftsteller, selten einmal reine Romanciers, häufig verfassen sie auch Texte im Auftrag von Adligen oder Händlern (*Pamphletist*); **Spitzel** spionieren entweder für staatliche Autoritäten oder sind hinter Handelsgeheimnissen und gesellschaftlichem Klatsch her (*Geheimagent*, *Informant*, *Nanduriat*); **Streuner** versuchen, sich mit ihren gesellschaftlichen Fähigkeiten durchs Leben zu schlagen, indem sie die Naivität ihrer Mitmenschen ausnutzen (*Hochstapler*, *Schieber*, *Spieler*, *Zuhälter*); **Taugenichtse** stammen eigentlich aus wohlhabender Familie und suchen den Kitzel durch den Umgang mit zweifelhaften Elementen (*Dilettant*, *Stutzer*); **Wirte** schließlich sind nicht nur Quellen von Bier und Wein, sondern auch von allerlei Gerüchten und Informationen.

## Ausrufer

In einer Gesellschaft, in der längst nicht jeder schreiben und lesen kann, hat das Handwerk (oder sollte man Mundwerk sagen?) des Volksredners oder *Ausrufers* besonderes Gewicht. Ausgebildet in Schmeicheleien und Überredungskünsten, bisweilen sogar in gelehrter Rhetorik, und mit einer kräftigen Stimme versehen, werden sie von Händlern, Gildenmeistern, Vögten und Adligen angeheuert, um die neusten Waren anzupreisen oder dem Volk Erlasse nicht nur mitzuteilen, sondern möglichst auch schmackhaft zu machen. So finden sich diese Marktschreier und Einpeitscher in jeder Metropole, aber auch über Land ziehend; es wäre jedoch ungewöhnlich, wenn sie einmal eine eigene Meinung laut vertreten – denn sie sind Söldner, deren Waffen Worte und Gesten sind. Und wer es wagt, seine Stimme in eigener Sache zu erheben, der mag sich schnell als Unruhestifter oder Aufrührer am Galgen wiederfinden.



**Ausrufer / Ausruferin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, IN 13, CH 13
**Modifikationen:** SO 3–8
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Breitgefächerte Bildung, Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen, Wohlklang / Schulden, Verpflichtungen
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Angst vor Menschenmengen, Platzangst, Prinzipientreue, Randgruppe, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen +3, Raufen +4, *Ringen* +4
**Körper:** Gaukeleien +2, Selbstbeherrschung +2, Singen +3, Zechen +1
**Gesellschaft:** Betören +1, Etikette +3, Gassenwissen +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +4, Schauspielerei +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +6, Überzeugen +4
**Natur:** –
**Wissen:** Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Heraldik +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +5, Sprachen Kennen [alte Form der Muttersprache] +4, Sprachen Kennen [eine verbreitete Fremdsprache] +6
**Handwerk:** Malen/Zeichnen +2
**Sonderfertigkeiten:** eine weitere Kulturkunde, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch
**Ausrüstung:** Kleidung (verbreitet, bunt), Dolch, Knüppel, Tuchbeutel, Buch mit typischen Reden/Predigten, Wein- oder Wasserschlauch, Wolldecke
**Besonderer Besitz:** eigenes Reittier

## Bardin

Fahrende Sängerinnen und Geschichtenerzählerinnen sind in vielen Gegenden die einzige Möglichkeit für die einfache Bevölkerung, Berichte von fernen Ländern oder auch



nur Nachricht von den Geschehnissen auf der nahen Grafenburg zu erfahren. Überall sind sie auf der Suche nach Neuigkeiten und Gerüchten, die sich zu Liedern und Legenden verarbeiten lassen, stets haben sie einen flotten Vers auf den Lippen. Die Mächtigen schauen mit Misstrauen auf ihr Treiben herab, da sie das Volk gar zu leicht beeinflussen können, und so führen die Bardinnen, die im Lieblichen Feld *Bänkelsänger*, bei den Tulamiden aber *Shabaqqinim* genannt werden, ein unstetes Leben. Nichts ist für sie von Dauer, denn die Begeisterung der Menge ist am nächsten Tag meist vergessen, und im nächsten Dorf muss man sein Können aufs Neue beweisen.

Ganz anders ist es um die thorwalschen *Skalden* bestellt, die bei den Nordleuten als Bewahrer des Sagengutes in hohem Ansehen stehen. Wie die Bardinnen schließen auch sie sich oft großen Helden an, um sie auf ihren Abenteuern zu begleiten, doch kommt ihnen

zudem die Aufgabe von weitgereisten Lehrern für die Heranwachsenden zu.

**Barde / Bardin (GP je nach Variante)**
**Voraussetzungen:** KL 11, IN 12, CH 13
**Modifikationen:** SO 5–10
**Automatische Vor-/Nachteile:** Neugier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Glück, Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen, Wohlklang / Eitelkeit, Neugier, Unstet
**Ungeeignete Nachteile:** Übler Geruch, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Dolche +2, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Stäbe oder Schwerter +2, Raufen +3
**Körper:** Gaukeleien +3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Singen +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3
**Gesellschaft:** Betören +2, Etikette +2, Gassenwissen +3, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +4, Überzeugen +2
**Natur:** Wildnisleben +2
**Wissen:** Geographie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Sprachenkunde +2, Staatskunst +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache *oder* Verkehrssprache] +5, Sprachen Kennen [zwei Fremdsprachen] jeweils +6, Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache] +4
**Handwerk:** Heilkunde Seele +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Musizieren +2, Schneidern +1
**Ausrüstung:** einfache, auffällige Kleidung, passendes Arbeitsgerät (Musikinstrument, Pergamente mit Legenden, Schreibzeug), Dolch, Rucksack, Weinschlauch, Tuchbeutel
**Besonderer Besitz:** teures Instrument (Rajdegga, Vardari-Laute ...)

**Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden:
**Barde (3 GP; zusätzliche Voraussetzung: FF 12):** Körper: Singen +4: Gesellschaft: Etikette +1, Sich Verkleiden +1; Handwerk: Musizieren +5, Schneidern +1
**Erzähler (2 GP):** Gesellschaft: Schauspielerei +1, Überreden +2, Überzeugen +3; Wissen: Sagen/Legenden +4; bei sesshaften Erzählern ersetze Wildnisleben +2 durch Gassenwissen +2
**Skalde (7 GP; zusätzliche Voraussetzung: FF 12):** Modifikationen: SO +1 (6–13); Körper: Singen +5; Gesellschaft: Lehren +2; Wissen: Geschichtswissen +2, Sagen/Legenden +4; Handwerk: Heilkunde Seele +2, Musizieren +2; Sonderfertigkeit: Nandusgefälliges Wissen

## Bettler

Besonders in den ärmeren Vierteln aventurischer Städte sind Bettler – zerzaust, mager,



verdreckt und oft verkrüppelt – ein kaum zu übersehendes Abbild des Elends, das der Göttergefällige mit einer milden Gabe zu lindern sucht.
Aber obwohl viele der armen Gestalten – Waisen, Krüppel, Kriegsversehrte oder andere Unglückliche – tatsächlich vom Schicksal in diese Lage gebracht wurden, findet man bisweilen auch solche, die schon in dieser Umgebung aufgewachsen sind, geschickt die Mildtätigkeit ihrer Mitbürger anzusprechen wissen und so manches Geldstück einheimsen können.
In jedem Fall jedoch ist das schiere Überleben als Bettler eine Kunst für sich, an der schon so mancher gescheitert ist. Es ist ein hartes Los, auf die Suppenkessel der Travia-Kirche oder des Ordens des Heiligen Badilak angewiesen zu sein, auf einem steinharten Lager zu nächtigen und sich vor skrupellosen Konkurrenten im Kampf um die lukrativen Plätze ebenso in Acht nehmen zu müssen wie vor den stets missgünstigen Gardisten – denn die Stadtwachen wissen sehr wohl, dass manch ein Bettler auch anderen Möglichkeiten des gesetzeswidrigen Broterwerbs nicht abgeneigt ist.
In manchen aventurischen Städten soll es gar eigene Bettlergilden geben, die mit Dieben, Einbrechern und ähnlichem Gesindel verkehren und sich von diesen allerlei nützliche Informationen und Beobachtungen, die das Leben auf der Straße ihnen beschert hat, versilbern lassen.

**Bettler / Bettlerin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, IN 11, FF 12
**Modifikationen:** SO 1–4
**Automatischer Vorteil:** Verbindungen (im Gesamtwert von SO 18, meist andere Bettler, dazu Bettelvögte, Travia-Geweihte, Gardisten)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube, Goldgier, Krankheitsanfällig, Unansehnlich, alle Formen von körperlichen Behinderungen
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Gutaussehend, Titularadel / Eitelkeit, Fettleibig, Krankhafte Reinlichkeit
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen +1, Raufen +3, Ringen +3
**Körper:** Gaukeleien oder Taschendiebstahl +2, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +2, Zechen +3
**Gesellschaft:** Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +4, Überreden +6
**Wissen:** Götter/Kulte +2, Schätzen +2, Sagen/Legenden +3
**Sprachen:** Sprachen Kennen [je nach Region Füchsisch (Mittelländer) oder Atak (Tulamide)] +5, das andere +2
**Handwerk:** Falschspiel oder Schlösser Knacken +1, Schneidern +1
**Sonderfertigkeit:** Ortskenntnis (Stadtteil oder Kleinstadt), Aufmerksamkeit, Talentspezialisierung Überreden (Betteln), Talentspezialisierung Gassenwissen (Ortseinschätzung)
**Ausrüstung:** ärmliche, abgewetzte Kleidung, alter Mantel, Decke, Bettelschale, Flasche mit Hochprozentigem, verborgenes Messer, Knüppel oder Keule, Augenklappe, Krücke oder Holzbein (auch wenn es sich um schiere Attrappen handelt)

## Diebin

Die Unterschiede zwischen Arm und Reich sind groß in Aventurien. Doch zum Glück gibt es immer wieder Menschen, die dieses Ungleichgewicht, wenn auch unbewusst, zu mildern versuchen: Reiche Bürger, die ihrer Geldsäckel insgeheim derart überdrüssig geworden sind, dass sie nicht einmal bemerken, wenn eine fremde Hand danach greift – so zumindest sehen es die Diebe, die auf ihr phexgefälliges Hand-



werk stolz sind und daran glauben, sich ihre Beute redlich erarbeitet zu haben. Doch auch wenn ihr Geschick und ihre Einfallsgabe zuweilen wirklich Bewunderung verdienen, stehen nur wenige Menschen dieser Art Broterwerb aufgeschlossen gegenüber. Darum braucht eine Diebin nicht nur wohlgeschulte Finger und ein scharfes Messerchen, sondern vor allem flinke Beine: Denn was kann es, wenn man das belebende Durcheinander der aventurischen Gassen und Märkten gewohnt ist, Tristeres geben, als graue Kerkerwände und rostige Gitter von innen anzustarren?

**Dieb / Diebin (4 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 12, FF 13, GE 13
**Modifikationen:** AuP +2; INI +1; SO 1–7
**Automatischer Nachteil:** Goldgier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Beidhändig, Gefahreninstinkt, Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Gesucht
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Titularadel / Dunkelangst, Einbeinig, Lahm, Tollpatsch, Übler Geruch, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen +2, Raufen +3, Ringen +3, Wurfmesser +2
**Körper:** Athletik +3, Gaukeleien +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +4, Taschendiebstahl +7
**Gesellschaft:** Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +3, Überreden +4
**Natur:** Orientierung +2
**Wissen:** Rechtskunde +1
**Sprachen:** Sprachen Kennen [je nach Herkunft Atak (für Tulamiden) oder Füchsisch (für Mittelländer)] +4, das andere +2
**Handwerk:** Falschspiel +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schlösser Knacken +2
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ortskenntnis (Stadtteil oder Stadt), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch
**Ausrüstung:** unauffällige Allerweltskleidung, die mit diversen verstecken Taschen versehen ist, evtl. Dietriche, Messerchen zum Beutelschneiden, Tinkturen, um Haut und Haare zu färben

## Einbrecherin

Die Schätze Aventuriens sind ungleich verteilt, und sie warten auf den, der es wagt, sie sich zu nehmen. So sehen es nicht nur die Beutelschneider in den Gassen, sondern vor allem der selbsterklärte Meisterhandwerker unter den 'Einkommensumverteilern': der Einbrecher. Er stiehlt zwar auch, um sich an dem Gewinn aus verkauftem Schmuck oder magischen Artefakten zu bereichern, aber er stiehlt noch viel eher, weil er eine Herausforderung wittert, weil er das Risiko liebt und weil er will, dass man um seine Identität rätselt – Kunst um der Kunst willen. So gibt es Kletterer, die selbst die höchsten Türme Fasars erklimmen, und geschickte Einbrecher, die sich nicht einmal von zwergischen Schlössern abschrecken lassen. Viele von ihnen füllen nicht nur den eigenen Geldbeutel, sondern huldigen auch Phex, dem Gott der Händler und Diebe – in der Hoffnung, dass dieses 'Geschäft' mit dem Göttlichen sich eines Tages rentieren möge: Viele tulamidische Sagen ranken sich um phexgefällige Diebe, die zu Reichtum und schließlich gar der Hand einer Sultanstochter gekommen sind.



Einbrecher benötigen eine städtische Umgebung, und so werden die meisten von ihnen wohl aus Gareth und Al'Anfa, aus Festum oder Punin, aus dem Horasreich oder den Stadtstaaten am Mhanadi stammen.

Eine weitere Variante des Einbrechers ist der *Grabräuber*, der sein Glück in alten Ruinen, Gräbern und Grüften sucht, von denen gerade im ehemaligen Diamantenen Sultanat, aber auch im ehemaligen Alten Reich noch viele ihrer Bezwinger harren.

**Einbrecher / Einbrecherin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, FF 13, GE 12
**Modifikationen:** SO 2–10
**Automatische Nachteile:** Goldgier 5 oder Neugier 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Richtungssinn, Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (üblicherweise Hehler und Informanten, eventuell auch ein Patron), Zwergennase / Gesucht, Goldgier, Neugier, Sucht, Verpflichtungen (gegenüber einer Diebesbande oder einem einzelnen Auftraggeber)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe / Dunkelangst, Fettleibig, Höhenangst, Nachtblind, Raumangst
**Kampf:** Dolche +3, Ringen +1, Schleuder +1, Wurfmesser +1
**Körper:** Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +6, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +3, Taschendiebstahl +2
**Gesellschaft:** Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2
**Wissen:** Mechanik +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Schätzen +4
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Malen/Zeichnen +2, Schlösser Knacken +7
**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (entweder das bevorzugte Gebiet für die Fischzüge oder eine zwielichtige Gegend, in der man gut untertauchen und Beute verkaufen kann), Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern)
**Ausrüstung:** Kleidung (verbreitet, dunkel, die Beweglichkeit nicht einschränkend), dunkle Kapuze oder Mantel, dunkle Handschuhe, Nachschlüssel/Dietriche, 10 Schritt Seil mit Wurfhaken, Gürtel mit Trageschlaufen und -haken, verborgener Dolch
**Besonderer Besitz:** hochwertige und gut sortierte Nachschlüssel/Dietriche (erleichtern Schlösser Knacken-Proben um 3 Punkte), Seidenseil mit 'lautlosem' Wurfhaken

**Mögliche Variante**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Grabräuber (+1 GP):** Kampf: Dolche –1, Hiebwaffen +2, Ringen +1, Wurfmesser –1, kein Schleuder; Körper: Schleichen –2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken –2, Sinnenschärfe +1, Taschendiebstahl –1; Gesellschaft: Gassenwissen –2; Natur: Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Mechanik +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1; Handwerk: Bergbau oder Baukunst +2; Vorteile/Nachteile: wenn Richtungssinn als Vorteil gewählt wird, ist die bevorzugte Umgebung natürlich unterirdisch; ungeeigneter Nachteil: Totenangst; Ausrüstung anstelle der oben genannten: Kleidung (einfach, reisetauglich, robust, die Beweglichkeit nicht einschränkend), leichte Lederhandschuhe, kleines Brecheisen, kleiner Pickel/Hammer, Spaten, 15 Schritt Seil mit Wurfhaken, Kletterhaken, Gürtel mit Trageschlaufen und -haken, viele Gürteltaschen, Wasserschlauch, Brotbeutel. Besonderer Besitz: Lupe anstatt Seidenseil

## Gaukler

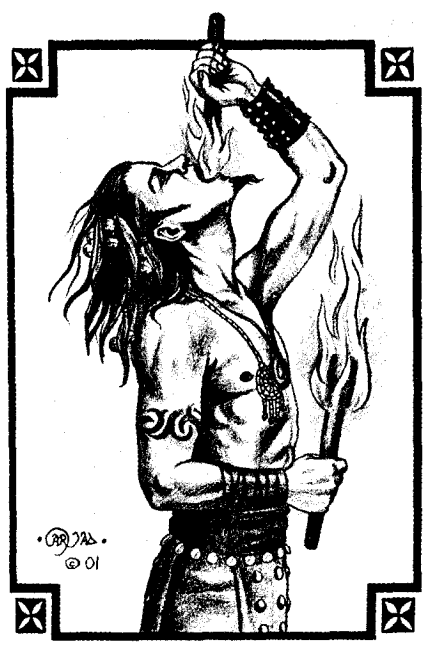
*Akrobaten*, *Musikanten*, *Possenreißer*, *Schauspieler* und *Dompteure* – sie alle zählen zu dem geheimnisumwitterten fahrenden Volk, um dessen Leben sich manche romantische Le-

gende rankt. Oft jedoch ist ihr Dasein viel eher geprägt von den Entbehrungen der staubigen Landstraße, den ewig schlammigen Marktplätzen und den missgünstigen Gardisten. Doch wenn sich dann die Zuschauerschar um die bunten Wagen und Zelte schart und mit offenen Mündern die Kunststücke bewundert, dann sind alle Härten vergessen, dann leben die Artisten nur noch für die Hochrufe und die Begeisterung ihres Publikums.

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

Der *Schlangenbeschwörer* ist ein typisch tulamidischer Beruf, repräsentiert er doch den Sieg der Menschen über das Schuppengezücht. Der Beschwörer ist auf dem Basar heimisch und weiß auch mit Geschichten zu unterhalten. In Steppen und Uferregionen sucht er nach schönen oder seltenen Schlangen für seine Kunst. Frauen üben diesen Beruf meist als Schlangentänzerinnen aus.

Neben der *Fahrenden Gemeinschaft*, einer Schwesternschaft aventurischer Hexen, nehmen auch die *Vaganten* einen besonderen Platz unter der Gauklerschaft ein, ohne jedoch nennenswert geachteter zu sein. Diese deutlich gebildeteren Spielleute sind umherziehende Studenten oder kirchliche Novizen. Sie unterhalten an fürstlichen Höfen, Klöstern und Schulen durch ihre Lieder und Dichtungen, die (zum Großteil in Bosparano) die unbekümmerte Lebens- und Liebeslust preisen.



**Gaukler / Gauklerin (2 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, CH 12, GE oder FF 13
**Modifikationen:** SO 3–7
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Beidhändig, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Glück, Glück im Spiel, Gutaussehend, Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Wohlklang / Aberglaube, Eitelkeit, Neid, Neugier, Randgruppe
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Übler Geruch, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen oder Stäbe +1, Raufen +2, Wurfmesser +2
**Körper:** Akrobatik oder Athletik oder Gaukeleien +5, ein weiteres von diesen dreien +3, Klettern oder Reiten +2, das andere +1, Körperbeherrschung +5, Sich Verstecken +1, Singen oder Tanzen +3, Taschendiebstahl +1, Zechen +1
**Gesellschaft:** Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +3
**Natur:** –
**Wissen:** Geographie +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4
**Handwerk:** Abrichten oder Falschspiel oder Malen/Zeichnen oder Musizieren +4, ein zweites aus dieser Liste +2, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +1, Kochen +1, Schneidern +2
**Sonderfertigkeit:** Ausweichen I, Standfest
**Ausrüstung:** einfache, aber sehr auffällige Kleidung, passendes Arbeitsgerät (Jonglierkeulen oder -bälle, Spielkarten, drei Wurfmesser, Fesselseile, einfaches Musikinstrument, Schminke, Bauchrednerpuppe), Dolch, Tuchbeutel, Weinschlauch
**Besonderer Besitz:** Esel oder Muli, beladen mit voller Ausrüstung für eine aufwendige Einmann-Schau

**Mögliche Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Akrobat (+4 GP; zusätzliche Voraussetzung GE 14):** Körper: Akrobatik +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II; ungeeignete Nachteile: Einarmig, Einbeinig, Einhändig, Fettleibig, Lahm, Tollpatsch
**Dompteur (+4 GP):** Kampf: Peitsche +2; Körper: Selbstbeherrschung +1; Wissen: Tierkunde +3; Handwerk: Abrichten +3; Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit; empfohlene Vorteile: Tierfreund
**Musikus (+2 GP):** Körper: Singen +3, Sinnenschärfe +1; Handwerk: Musizieren +3; empfohlener Vorteil: Wohlklang; ungeeigneter Nachteil: Eingeschränkter Sinn (Gehör)
**Possenreißer (+5 GP; zusätzliche Voraussetzung IN 12):** Körper: Gaukeleien +3, Sinnenschärfe +4, Stimmen Imitieren +2, Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Schauspielerei +1



**Schauspieler (+2 GP; zusätzliche Voraussetzung CH 13):** Körper: Singen +1; Gesellschaft: Etikette +2, Schauspielerei +5, Sich Verkleiden +2, Überzeugen +4; Nachteil: Eitelkeit 5
**Schlangenbeschwörer (+4 GP):** Basis-Profession: beim Gaukler muss Musizieren +4 und Abrichten +2 gewählt werden; Automatischer Vorteil: Resistenz gegen Tiergifte; Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis –2; Wissen: Tierkunde +3; Handwerk: Abrichten +3, kein Fahrzeug Lenken; Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit; Empfohlene Vorteile: Tierfreund, Viertelzauberer; Ausrüstung: Schlange im Bastkorb; Besonderer Besitz: Außergewöhnlich Hochwertiges Instrument (erleichtert die Abrichten-Proben um 7 Punkte), die Schlangen anlockt oder sanftmütig macht
**Vagant (+1 GP; zusätzliche Voraussetzung KL 13):** Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2; Wissen: Geschichtswissen +1, ein beliebiges Wissens-Talent +4; Sprachen: Zweitsprache Bosparano, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4; Sonderfertigkeit: kein Ausweichen I



## Händler

Händler findet man in ganz Aventurien überall dort, wo sich ein gutes Geschäft erhoffen lässt, sie üben ihr Geschäft als *Hausierer*, *Geldwechsler*, *Krämer*, *Fahrende Händler* oder *Großhändler* aus. Gerissenheit, Überzeugungskraft und ein feines Gespür für die Chance des Augenblicks zeichnen einen fähigen Händler aus. Es muss ihm gelingen, beste Ware zu günstigen Preisen zu erstehen – oder aber beim Kunden Begehrlichkeiten für die Ramschartikel und Ladenhüter zu wecken, die sich außerdem in seinem Sortiment befinden. Dabei muss er Risikobereitschaft beweisen und auch an schlechten Tagen nie die professionelle Geschmeidigkeit im Umgang mit der Kundschaft verlieren. Auch wenn man dies dem behäbigen Krämer um die Ecke nicht ansehen mag: Ein guter Funken Jagdeifer und Pioniergeist stecken in jedem Händler, wie man sie bestenfalls bei den Pelzjägern des Nordens erwarten würde. Zwar wird bei der phexgefälligen Pirsch nicht mit Pfeil und Bogen gejagt, sondern mit Eloquenz und einem wohl geschärften



Geschäftssinn – doch ebenso wie dem Jäger kommt es ihm letztlich nicht auf die schnöden Gewinn an, sondern auf das aufregende Gefühl, durch List und Geschick einen fetten Fang gemacht zu haben.

Kaum ein Berufsstand muss sich so oft mit den Dieben auseinandersetzen wie der Händler, der sehr wohl in der Lage ist, für seine Waren den Knüppel oder Säbel zu schwingen, wenn sie ihm abgenommen werden sollen.



Der *Hehler* hat typischerweise Verbindungen zu 'besseren Kreisen', also zahlungskräftiger Kundschaft, an die die Diebe, Einbrecher und Schmuggler selbst nicht herankommen, um ihre Beute zu verkaufen, zudem haben viele Hehler Beziehungen zur Stadtwache und/oder dem organisierten Verbrechen. Hauptberufliche *Tauschhändler* findet man vor allem bei 'Barbarenvölkern', also Kulturen ohne Geldwirtschaft.

---

**Händler / Händlerin (GP je nach Variante)**
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 12, CH 12
**Modifikationen:** SO 5–10
**Automatische Vorteile:** Ausrüstungsvorteil 5 (je nach SO 50 bis 100 Dukaten)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Breitgefächerte Bildung, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang / Goldgier
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Randgruppe, Vorurteile, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +1, Ringen +2
**Körper:** Reiten +3, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaft:** Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +6
**Natur:** –
**Wissen:** Geographie +2, Götter/Kulte +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +5
**Sprachen/Schriften:** Lesen/Schreiben [eine verbreitete Schrift] +5, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4
**Handwerk:** Fahrzeug Lenken +1, Handel +4, Hauswirtschaft +2, Holzbearbeitung +1
**Kommerzielles Interesse:** ein Talent aus der folgenden Liste +3: Ackerbau, Bergbau, Brauer, Brett-/Kartenspiel, Feinmechanik, Fischen/Angeln, Fleischer, Gerber/Kürschner, Gesteinskunde, Glaskunst, Grobschmied, Hüttenkunde, Kochen, Mechanik, Pflanzenkunde, Schnaps Brennen, Seefahrt, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tierkunde, Viehzucht, Webkunst, Winzer
**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (eigene Stadt/eigenes Stadtviertel), Spezialisierung Überreden (Feilschen)
**Ausrüstung:** geschmackvolle aber robuste Kleidung, Umhang, Kopfbedeckung, Wanderstab oder Peitsche oder Kurzschwert, Dolch, Weinschlauch, Tuchbeutel, Brotbeutel, Feldflasche
**Besonderer Besitz:** Krämerkarren oder Packesel; Großhändler statt dessen Anteile an einem Handelsschiff

**Varianten**
Modifikationen zusätzlich zu den oben genannten Werten; man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden:
**Fahrender Händler (1 GP):** Kampf: Hiebwaffen +1, Peitsche +2; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1; Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +1; Handwerk: Fahrzeug Lenken +3, Lederarbeiten +1
**Geldwechsler (0 GP):** Gesellschaft: Gassenwissen +2; Wissen: Rechnen +2, Schätzen +1; Sprachen: Sprachen Kennen [zwei weitere Fremdsprachen] je +4, zwei weitere Schriften +2; Sonderfertigkeit: zweite Kulturkunde nach Wahl, keine Talentspezialisierung Überreden (Feilschen); kein kommerzielles Interesse
**Großhändler (0 GP):** Modifikationen: SO+2 (7–13); Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Rechtskunde +2, Rechnen +2; Schriften: Lesen/Schreiben [obige Schrift] +2; Handwerk: Handel +3
**Hausierer (0 GP):** Kampf: Hiebwaffen +1, Raufen +2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +2; Wissen: Sagen/Legenden +1; Handwerk: Lederarbeiten +1, Schneidern +1
**Hehler (0 GP):** Automatischer Vorteil: Verbindungen im Wert von SO 20, auf maximal drei Personen zu verteilen; Körper: kein Reiten, Sich Verstecken +1; Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1; Sprachen: Sprachen kennen [Füchsisch oder Atak] +5; Handwerk: kein Fahrzeug Lenken; Sonderfertigkeiten: zweite Ortskenntnis
**Krämer (0 GP):** Vorteil: Verbindungen im Wert von SO 9 (üblicherweise der Großhändler): Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Wissen: Sagen/Legenden +1; Schriften: Lesen/Schreiben [obige Schrift] +2; Verbilligte Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation
**Tauschhändler (0 GP):** Modifikationen: SO 3–8; Kampf: Hiebwaffen +1; Körper: Athletik +2, Klettern oder Schwimmen +1, Körperbeherrschung +2; Gesellschaft: keine Etikette, kein Gassenwissen; Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2; Sprachen: kein Lesen/Schreiben; Handwerk: Boote Fahren +1 statt Fahrzeug Lenken +1, Schneidern +1 und Lederarbeiten +2 statt Hauswirtschaft +2; Kommerzielles Interesse: zwei weitere Talente je +1; Sonderfertigkeiten: eine zweite Kulturkunde

---

## Heroldin

Da das Lesen und Schreiben eine Kunst ist, die nicht jeder Aventurier beherrscht, aber dennoch die einfachen Leute wissen sollen, vor wem sie sich gerade verbeugen, benutzen die Dynastien, Länder und Herrschaften farbenfrohe Wappen und Banner als eindeutige Erkennungszeichen. Die Expertinnen für das Entwerfen und Zuordnen selbst der ausgefallensten Wappen sind die Herolde, doch sie sind mehr als das: Als reisende Botschafterin übermitteln und verkünden sie Erlasse und Lobgesänge über ihren Dienstherren, als neutrale Beobachterin und manchmal gar Schiedsrichterin von Turnieren und ritterlichen Feldschlachten befinden sie nach dem Getümmel über die Heldentaten der Kombattanten. Selbst nur selten von Adel, sind sie doch ein anerkannter Bestandteil der Adelswelt wie kaum ein anderer Stand und dürfen wie selbstverständlich an allen noblen Veranstaltungen teilnehmen – ja, gerade an kleineren Höfen dienen sie auch als Zeremonienmeisterin und Schiedsrichterin in Fragen der Etikette.

---

**Herold / Heroldin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, KL13, CH 12
**Modifikationen:** SO 7–13
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlig, Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl, Verbindungen, Wohlklang / Arroganz, Eitelkeit, Verpflichtung (Dienstherr)
**Ungeeignete Nachteile:** Gesucht, Jähzorn, Platzangst, Randgruppe, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Dolche+1, Hiebwaffen oder Schwerter oder Stäbe +4, ein anderes aus dieser Liste +2, Raufen +1, Ringen +1
**Körper:** Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2, Zechen +2
**Gesellschaft:** Etikette +7, Lehren +2, Menschenkenntnis +2
**Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** Geographie +2, Geschichtswissen +4, Heraldik +7, Kriegskunst +2, Rechtskunde +4, Staatskunst +2
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +8, Sprachen Kennen [zwei verbreitete Fremdsprachen] je +5
**Handwerk:** Malen/Zeichnen +6



**Ausrüstung:** gute und solide Kleidung, Schwert oder Streitkolben, Wappenrock (mit Wappen des Dienstherrn oder weiß), weißer Heroldsstab, bunt illustrierte Wappenrolle, Pergament, Malzeug (Pinsel, Stifte, Farben), Dolch, Wasserschlauch, Fanfare

**Besonderer Besitz:** Packtier mit Packsattel und Wappendecke

## Hofkünstler

Wer in Adelskreisen etwas auf sich hält, residiert nicht nur in einer trutzigen Burg oder einem weitläufigem Palast, sondern versammelt an seinem Hofe auch berühmte Maler, Bildhauer, Musiker, Schauspieler und Sänger, deren Kunst er seinen Gästen gönnerhaft präsentieren kann. Und wer Wert auf ein richtiges Auftreten legt, der beschäftigt einen eigenen Tanzlehrer, der nicht nur den Kindern die richtigen Schritte beibringt, sondern bei Bällen auch für die richtige Tanzfolge zuständig ist und notfalls ein paar Tipps in Etikette gibt.

Vielerorts wurde diese Tradition der Förderung hesindianischer Künste auch von reichen Bürgern übernommen, im Lieblichen Feld können Mäzene dadurch im Ansehen sogar den örtlichen Adel übertreffen.

Die tulamidische Schriftkultur hat kunstvolle Schriftstile des Tulamidya hervorgebracht, und ausgebildete *Kalligraphen* werden als Künstler mit alter Tradition hoch angesehen.

An den Höfen der Potentaten werden sie gut bezahlt, doch Schriftkünstler streben oft in einer lebenslangen mystischen Suche nach technischer Vollkommenheit und jener Perfektion ihrer Kunst, die für jedes Wort und jeden Ausspruch die einzig wahre schriftliche Form kennt.

Das Leben eines Hofkünstlers ist in hohem Maße abhängig von den Launen seines Geldgebers und des herrschenden Geschmacks, der meist vom jeweiligen Kaiserhof diktiert wird. Zwar ist es durchaus üblich, begabte Künstler weitgehend zu unterstützen und auch Bildungsreisen großzügig zu finanzieren, wer dann aber die gestellten Erwartungen nicht erfüllt, findet sich schnell auf der Straße wieder. Manche weigern sich auch, sich den Geschmack des Herrschers aufzwingen zu lassen – sie ziehen auf der Suche nach Kunstkennern durch die Lande und haben sich geschworen, eher in Armut zu leben, als jemals wieder ihre künstlerischen Ideale für schnödes Geld zu verkaufen.

**Hofkünstler / Hofkünstlerin (GP je nach Variante)**

**Voraussetzungen:** KL 11, IN 13, CH 12

**Modifikationen:** SO 7–12

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlig, Breitgefächerte Bildung, Verbindungen / Arroganz, Eitelkeit, Prinzipientreue, Sucht, Verpflichtungen

**Ungeeignete Nachteile:** Unstet, je nach Kunst Farbenblind, Unansehnlich, Lahm etc.

**Kampf:** Dolche +1, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Stäbe +2, Raufen +1, Ringen +1

**Körper:** Reiten +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3

**Gesellschaft:** Betören +2, Etikette +4, Lehren +1, Menschenkenntnis +4, Überreden +3

**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2

**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Schrift des Hofes] +6, Sprachen Kennen [Bosparano oder Ur-Tulamidya] +8, Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache] +6

**Handwerk:** –

**Ausrüstung:** teure Kleidung, verzierter Dolch, Beutel mit Arbeitsgeräten oder Instrument, Schreibzeug, diverse Pergamente und Unterlagen



**Besonderer Besitz:** passendes hochwertiges Handwerksgerät (erleichtert Proben um 3 Punkte)

**Varianten**

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.

**Bildhauer (0 GP; zusätzliche Voraussetzung: FF 13):** Körper: Sinnenschärfe +2; Wissen: Anatomie +2, Baukunst +2, Gesteinskunde +4, Heraldik +1, Rechnen +1; Handwerk: Holzbearbeitung +1, Malen/Zeichnen +5, Steinmetz +7

**Darsteller (0 GP; zusätzliche Voraussetzung: CH 13):** Körper: Körperbeherrschung +2, Singen oder Schauspielerei +6, das andere +4; Gesellschaft: Sich Verkleiden +4, Überzeugen +1

**Hofmusicus (0 GP):** Körper: Singen +4, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2; Handwerk: Holzbearbeitung +2, Musizieren +7; Talentspezialisierung: Musizieren (spezielles Instrument oder Kapellmeister)

**Kalligraph (6 GP; zusätzliche Voraussetzung FF 13):** Bei der Professions-Basis Hofkünstler muss Ur-Tulamidya als zweite und Garethi beziehungsweise Zelemja als dritte Sprache gewählt werden; Automatischer Vorteil: Gutes Gedächtnis; Körper: Sinnenschärfe +2; Gesellschaft: Schriftlicher Ausdruck +6; Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +2, Heraldik +2, Magiekunde +3, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +3; Sprachen: Lesen/Schreiben [Schrift des Hofes: Tulamidya] +2, Lesen/Schreiben [Urtulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Zelemja] +6, Sprachen Kennen [Muttersprache: Tulamidya] +2; Handwerk: Alchimie +2, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +6; Verbilligte Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Magiekunde (Zauberzeichen)

**Maler (0 GP; zusätzliche Voraussetzung: FF 12):** Körper: Sinnenschärfe +2; Wissen: Anatomie +2, Baukunst +2, Heraldik +3, Rechnen +1, Handwerk: Alchimie +2, Malen/Zeichen +7, Stoffe Färben +2

**Tanzlehrer (0 GP; zusätzliche Voraussetzung: GE 12):** Körper: Akrobatik +1, Athletik +2, Körperbeherrschung +4, Schleichen +1, Tanzen +4, Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +4; empfohlener Vorteil: Balance



## Höfling

In Aventurien ist der Lebensstil des Adels das Maß (fast) aller Dinge, und selbst die Barone und Junker auf ihren Landgütern eifern dem kultivierten Brauchtum der Kaiserhöfe nach, wo das Tragen des richtigen oder falschen Gewandes über die Aufmerksamkeit des Monarchen und damit die Stellung in der Hackordnung entscheiden kann.

Höflinge mögen je nach ihrem Sozialstatus Hofdiener (oder sogar, im Südosten und Süden, Palastsklaven), Sekretäre oder Günstlinge sein. Sie kennen sich mit den Eitelkeiten der feinen Gesellschaft aus, oft aber



auch mit den Künsten der Hofhaltung und Staatslenkung.

Stets achten Höflinge auf ihre vornehme Erscheinung und einen tadellosen Ruf; und auf Abenteuer werden sie meist dann ausziehen, wenn ihr Oberherr sie ausschickt, um etwas zu erledigen (auch reisende Diplomaten können als Höflinge gelten) – oder weil sie in Ungnade gefallen sind und von seinem Hofe verbannt wurden.



**Höfling / Hofdame (2 GP)**
**Voraussetzungen:** KL 11, IN 11, CH 12
**Modifikationen:** SO 6–10
**Automatischer Vorteil:** Verbindungen im Wert von SO 20
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Verbindungen / Arroganz, Eitelkeit, Schulden, Verpflichtungen (Dienstherr), Vorurteile (Nicht-Adlige)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Koboldfreund / Blutrausch, Randgruppe
**Kampf:** Armbrust oder Bogen +1, Dolche +3, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Schwerter +3, Raufen +1
**Körper:** Reiten +3, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3, Zechen +1
**Gesellschaft:** Betören +1, Etikette +5, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +1
**Natur:** Orientierung +1
**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +4, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Staatskunst +5
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Sprache des Hofes] +6, Sprachen Kennen [Bosparano oder Ur-Tulamidya] +6, Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache] +4
**Handwerk:** –
**Interessensgebiet:** ein Talent aus: Betören, Schriftlicher Ausdruck, Brett-/Kartenspiel, Kriegskunst, Magiekunde, Sprachenkunde, Abrichten, Handel, Hauswirtschaft, Heilkunde Gift, Malen/Zeichnen, Musizieren +4, ein weiteres davon +3, ein drittes +2
**Ausrüstung:** Kleidung (Luxus), Kleidung (teuer), verzierte Nahkampfwaffe, Schmuck für 10 Dukaten, verzierte Ledermappe für offiziellen Schriftverkehr, Flakon mit teurem Branntwein

## Kurtisane / Gesellschafter

Fast alle Zweibeiner Aventuriens kennen Gefühle der Lust, und fast jede höher entwickelte Kultur hat 'Fachleute', die sich dieser Bedürfnisse annehmen. Dabei betonen all jene Gesellschafter und Kurtisanen, weit mehr zu sein als paarungsbereit und geldgierig: Sie verstehen sich auch darauf, eine ansprechende Stimmung zu erwecken und durch Schönheit, Auftreten und Etikette ein Erlebnis besonderer Art zu bieten. Oft lassen sich selbst hochgestellte Herrschaften von ihnen in Kleidungs- und Kosmetikfragen beraten, und dass man dabei bisweilen mehr erfährt als gut ist, macht den 'Kitzel' bei diesem Beruf aus – und geschickte Kurtisanen oftmals zu recht mächtigen Persönlichkeiten.

Wie bei jedem Gewerbe gibt es aber auch hier Unterschiede in punkto Qualität und Preis der Arbeit, weshalb sich so mancher Seemann und manche Jägerin auch lieber an eine Hafenhure oder Lustknaben wenden, die eine billigere und weit weniger stilvolle Befriedigung ihrer Gelüste bieten – dafür jedoch weit erfahrener im Überleben auf der Straße sind ...

**Kurtisane / Gesellschafter (0 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, IN 11, CH 13, GE 12
**Modifikationen:** SO 7–12
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen, Wohlklang / Eitelkeit, Goldgier, Verpflichtungen
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Blutrausch, Jähzorn, Raumangst, Übler Geruch, Unansehnlich, Unstet, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Dolche +3, Fechtwaffen oder Hiebwaffen +1, Raufen +1, Ringen +2
**Körper:** Akrobatik +1, Gaukeleien oder Singen +2, das andere +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +4, Zechen +2
**Gesellschaft:** Betören +7, Etikette +4, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +3
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel oder Malen/Zeichnen oder Musizieren +3, Sagen/Legenden +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4
**Handwerk:** Hauswirtschaft +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +1, Schneidern +3
**Sonderfertigkeit:** Talentspezialisierung Betören (beliebiges Spezialgebiet: Rahjakünste, Festgestaltung etc.)
**Ausrüstung:** Kleidung (verbreitet), ein Satz schöne und bessere Kleidung, ein weiterer Satz 'Arbeitskleidung', versteckter Dolch, Schminke und Duftwasser
**Besonderer Besitz:** Wachhund (Rassehund) *oder* (in tulamidischen Kulturen) Gepard *oder* edle Gewänder und Schmuck im Wert von 200 Dukaten



**Mögliche Variante**
Die folgenden Modifikationen gelten anstelle oben genannten Werte:

**Hure / Lustknabe (0 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, CH 11, GE 12
**Modifikationen:** SO 2–7
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang / Eitelkeit, Goldgier
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Blutrausch, Jähzorn, Randgruppe, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Dolche +3, Hiebwaffen +1, Raufen +3, Ringen +3
**Körper:** Akrobatik +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2, Taschendiebstahl +2, Zechen +3
**Gesellschaft:** Betören +5, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +4
**Wissen:** Sagen/Legenden +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4
**Handwerk:** Falschspiel +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Schlösser Knacken +1, Schneidern +1
**Sonderfertigkeiten:** Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Ortskenntnis (Stadt)
**Ausrüstung:** billige und dünne Kleidung (kein Rüstungs- und Kälteschutz), versteckter Dolch, billige Schminke und penetrantes Duftwasser

## Privatlehrerin

Schulen sind trotz aller Wünsche und Anstrengungen der Hesinde- und Nandus-Priesterschaft eher selten in Aventurien, und erst recht solche, die der Allgemeinbildung dienen.

Die spezialisierten Magier- und Kriegerakademien vermitteln zwar auch ein gewisses Grundlagenwissen von der Welt, doch wer sie nicht besucht, kann froh sein, wenn sich die Eltern eine Privatlehrerin leisten können: Diese Pädagogen lassen sich ihr mühsames Werk gut bezahlen, denn es ist kein Zuckerschlecken, den standesbewussten Kindern des Landadels oder des städtischen Patriziats die Feinheiten des Lesens, Schreibens und Rechnens, der Götter- und Weltgeschichte und anderer Wissenschaften beizubringen, zumal die lieben Kleinen oft nur zu gut wissen, dass sie einmal weit wichtiger und reicher sein werden, als es sich der Frau Schulmeisterin je träumen lassen kann.

Bei solchen verzogenen Kindern, aber auch bei erwachsenen Schülern – auch diese gibt es nicht unbedingt selten – kann die Lehrerin nicht zum Rohrstock greifen wie bei Bauernblagen, sondern muss sich auf Geduld und gute Worte verlassen.

**Privatlehrer / Privatlehrerin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** KL 13, CH 12, IN 12
**Modifikationen:** SO 7–10
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung Gelehrter, Breitgefächerte Bildung, Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl, Verbindungen / Arroganz, Verpflichtungen
**Ungeeignete Nachteile:** Jähzorn, Randgruppe, Übler Geruch, Unstet, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Hiebwaffen +2, Raufen +1, Ringen +1
**Körper:** Selbstbeherrschung +2, Singen +1
**Gesellschaft:** Etikette +4, Lehren +7, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +4
**Natur:** –
**Wissen:** Geographie oder Geschichtswissen oder Pflanzenkunde oder Philosophie oder Rechtskunde oder Staatskunst oder Sternkunde +7, ein weiteres aus dieser Liste +5, ein weiteres +4, Brett-/Kartenspiel +2, Götter/Kulte +4, Rechnen +7, Sagen/Legenden +4
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Bosparano oder Ur-Tulamidya] +8, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +7, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +10, Lesen/Schreiben [weitere Schrift nach Wahl] +7
**Handwerk:** Malen/Zeichnen +3
**Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen
**Ausrüstung:** Robe, Scholarenhut, Schiefertafel mit Kreide, ein Büchlein, Schreibzeug, Umhängetasche, Wasserschlauch und Wanderstab
**Besonderer Besitz:** ein bis zehn Bücher über ihre Wissensgebiete im Gesamtwert von 200 Dukaten

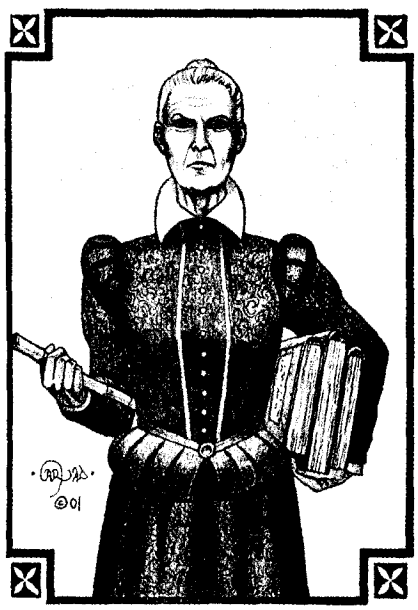


## Schriftsteller

Neben den Schreibern, die 'Gebrauchstexte' und Briefe verfassen, gibt es noch jenen Zweig der Schreibkunst, der sich – in seinem Selbstverständnis natürlich von Hesinde inspiriert – mit dem Verfassen 'schöngeistiger' Texte befasst. Dies mag schwülstige Liebeslyrik und Minnedichtung sein oder ein Königsdrama fürs Theater, ein farbig ausgesponnener Reisebericht oder eine Fürsten-Biographie, ein horasischer Schundroman oder eine Heiligenlegende – was Schriftsteller und Schreiber gemeinsam haben, ist, dass sie die meisten Texte in fremdem Auftrag verfassen und daher wenig Freiheiten in Stil und Inhalt besitzen, sondern sich „dem Urteil von Banausen beugen müssen". Die meisten Schriftsteller sind häufig unterwegs, sei es, um neue Inspirationen zu erlangen, sei es, um sich einen neuen Brotherren zu suchen.

Die wenigen Dramatiker, Reiseschriftsteller oder Romanciers, denen der Sprung in die schriftstellerische Unabhängigkeit gelingt, werden meist wiederum von ihren weniger erfolgreichen Kollegen angefeindet, des Plagiats oder der Speichelleckerei geziehen – gerade in der Kunst ist Undank oftmals der Welten Lohn. So mag es auch nicht verwundern, dass es nur in kulturell weit entwickelten und dicht besiedelten Regionen überhaupt Menschen gibt, die sich durch Schriftstellerei ernähren können. Die meisten Autoren schreiben nebenberuflich, weswegen diese Profession sich auch in erster Linie als Zweitprofession bei *Breitgefächerter Bildung* anbietet.

Eine mögliche Variante des Schriftstellers – und quasi der Übergang zum Schreiber – ist der **Pamphletist**, der in mitreißender Sprache Aufrufe und Werbungen für beliebige Auftraggeber – meist Fürsten- oder Handelshäuser – verfasst. Häufig handelt es sich hierbei um einen Druckergesellen, der auch seine eigene transportable Presse mitführt, oder aber ein Pamphletist und ein Drucker haben sich zusammen getan. Texte von Pamphletisten sind meist etwas 'handfester' als die ihrer schöngeistigen Kollegen ...



**Schriftsteller / Schriftstellerin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** KL 12, IN 12
**Modifikationen:** SO 7–12
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Breitgefächerte Bildung, Glück oder Vom Schicksal begünstigt, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen / Arroganz, Schulden
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Unstet
**Kampf:** Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel +2, Raufen +2
**Körper:** Gaukeleien oder Stimmen Imitieren +2, Reiten +2, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4, Tanzen +1, Zechen +3
**Gesellschaft:** Betören +1, Etikette +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +7, Sich Verkleiden +1, Überreden +3, Überzeugen +1
**Natur:** –
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel oder Philosophie +3, Geographie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Sagen/Legenden +5, Sprachenkunde +2
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [am häufigsten benutzte Schrift] +6, Lesen/Schreiben [eine passende andere Schrift] +5, Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [zwei Fremdsprachen nach Wahl] je +5
**Handwerk:** Malen/Zeichnen +4
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen
**Ausrüstung:** gute Kleidung mit Stiefeln, Handschuhen und Umhang, passende Handwaffe, kleine,

lederne Umhängetasche mit Papier, Pergament, Kohlestift und Schreibzeug, Weinschlauch, Pfeife
**Besonderer Besitz:** erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

**Mögliche Variante**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:

**Pamphletist / Pamphletistin (+0 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, FF 12
**Modifikationen:** SO 6–10
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Breitgefächerte Bildung, Gefahreninstinkt, Gesucht, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen / Schulden, Unstet
**Ungeeignete Vorteile:** Adlig
**Kampf:** Armbrust +2, keine Fechtwaffen möglich
**Körper:** gewähltes Talent Gaukeleien oder Stimmen Imitieren +1, Reiten +1 oder Fahrzeug Lenken +3 anstatt Reiten +2, Schleichen –1, Sich Verstecken +1, Tanzen –1, Zechen –2
**Gesellschaft:** kein Betören, Schriftlicher Ausdruck –2, Sich Verkleiden +1, Überreden +1, Überzeugen +1
**Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** Geographie +1, Geschichtswissen –1, Götter/Kulte –1, Heraldik +1, Mechanik +4, Sagen/Legenden –3, keine Sprachenkunde
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [eine passende andere Schrift] +4 statt +5, Sprachen Kennen [nur eine Fremdsprache nach Wahl] +5
**Handwerk:** Drucker +5, Feinmechanik +2
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen oder Meister der Improvisation
**Ausrüstung:** wie Schriftsteller, dazu Decke und Brotbeutel
**Besonderer Besitz:** transportable Druckerpresse, 200 Bogen Papier, Druckerfarbe

## Spitzel

Einige Leute haben sich zum Beruf gemacht, die bestgehüteten Geheimnisse anderer Aventurier auszukundschaften und zu klingender Münze zu machen. Dazu brauchen sie vor allem geschickte Finger, ein erhebliches Maß an Skrupellosigkeit und die Gabe, sich in das Vertrauen ihrer Gewährsleute einzuschleichen.
Der gewöhnliche Spitzel nennt sich selber gerne beschönigend *Informant*: Er sucht für seine Auftraggeber nach dem Schmutz ihrer Gegner und beschafft so Material für Gerichtsklagen, Übereinkünfte oder Erpressungen. In Gassen und Kaschemmen kennt er sich aus wie kein anderer, während die vornehme Gesellschaft ihm in der Regel eher fremd ist. Ein guter Ermittler verdient in der Regel nicht schlecht, doch er schwebt auch ständig in Gefahr, denn seine Geheimnisse sind den Mächtigen oft weit wertvoller als ein



Menschenleben, und bei Opfern und Unbeteiligten genießen die Ermittler oft einen Ruf als 'dreckige Denunzianten'.
Eine besondere Variante des Spitzels ist der *Geheimagent*: Dieser Spion steht bei einem der Königreiche und Fürstentümer Aventuriens in Lohn und Brot, die dadurch ein wachsames Auge auf ihre Nachbarn und möglichen Gegner haben wollen. Zwar kennt er sich gut mit der Staatskunst und der feinen Gesellschaft aus, doch die rauen Künste der Straße sind ihm weit weniger vertraut; und seine Kontakte zur Obrigkeit seines Landes können ebenso ein Segen wie ein Hindernis sein, wenn er wieder einmal von einem misstrauischen Kanzleirat ohne nähere Erklärungen ans Ende der Welt geschickt wird.
Zuletzt sei noch der *Nanduriat* angeführt, der sich manchmal auch *Publizist* nennt: Auch er gräbt als Laie, aber bisweilen mit dem Segen des Phex, nach allerlei Geheimnissen, um dieses Wissen den Leitern seiner Agentur und damit (meist) auch über eine Gazette der gebildeten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Er ist der Schriftsteller unter den Spitzeln und oft von einem rechtschaffenen Sendungsbewusstsein erfüllt. Sein Wunsch, die bösen Geheimnisse der Mächtigen aufzudecken, ist manchmal von fast demokratischem Geiste.

**Spitzel (GP je nach Variante)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 12
**Modifikationen:** SO 4–10
**Automatischer Vorteil:** Gefahreninstinkt
**Empfohlene Vorteile:** Breitgefächerte Bildung, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** keine
**Kampf:** Dolche +2, Raufen +2, Ringen +3
**Körper:** Schleichen +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +3, Taschendiebstahl +4
**Gesellschaft:** Betören +2, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +4, Schauspielerei +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +4
**Natur:** Orientierung +2
**Wissen:** Rechnen +4, Rechtskunde +1, Schätzen +2
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +5, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +5
**Handwerk:** Handel oder Hauswirtschaft +2, Schlösser Knacken +3
**Ausrüstung:** Kleidung (verbreitet), zwei Verkleidungen, Schreibstift, Notizbuch, verborgener Dolch, bei Geheimagenten und Publizisten zusätzlich Stockdegen, Quittensaft als 'Geheimtinte', 1 Portion Schlafgift
**Besonderer Besitz:** Hochwertige Dietriche oder Nachschlüssel

**Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Eine der Varianten muss gewählt werden:
**Informant (0 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 12):** Kampf: Wurfmesser +2; Gesellschaft: Gassenwissen +3, Sich Verkleiden +2, Überzeugen +2; Ungeeignete Vorteile: Adlig
**Geheimagent (3 GP; zusätzliche Voraussetzungen: MU 13, CH 12, FF 12, SO kein Maximum):** Kampf: Fechtwaffen oder Schwerter +2; Gesellschaft: Etikette +3, Schauspielerei +1, Sich Verkleiden +2; Wissen: Geographie oder Geschichtswissen oder Heraldik +3, Rechtskunde +1, Staatskunst +2; Vorteil: Soziale Anpassungsfähigkeit; Nachteil: Prinzipientreue 5 (handelt nie gegen die Interessen des eigenen Landes / Auftraggebers)
**Nanduriat (4 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, CH 12):** Modifikationen: SO 5–10; Kampf: Fechtwaffen oder Stäbe +2; Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Schriftlicher Ausdruck +5; Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2, Staatskunst +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +1; Handwerk: Schlösser Knacken –1; Vorteil: Soziale Anpassungsfähigkeit; Nachteil: Neugier 5

## Streuner

Der Streuner ist in den Gassen der Stadt groß geworden. Sie sind seine Welt, und hier ist er ein wahrer Überlebenskünstler – in der Wildnis hingegen scheint er rettungslos verloren. Das Leben hat ihm beigebracht, dass er nur sich selbst vertrauen kann. Er schlägt sich oft mit Gaunereien verschiedenster Art durch, verkehrt als *Hochstapler* in den feinsten Kreisen, schmeichelt dem Schicksal mit seinen sprichwörtlichen Verführungskünsten manch kurzes Liebesglück ab und weiß genau, welcher Stadtbüttel bereit ist, für ein paar Silbertaler ein Auge zuzudrücken. Als Meister des Hütchenspiels lockt er den Passanten ein paar Heller aus der Tasche, versucht sich als



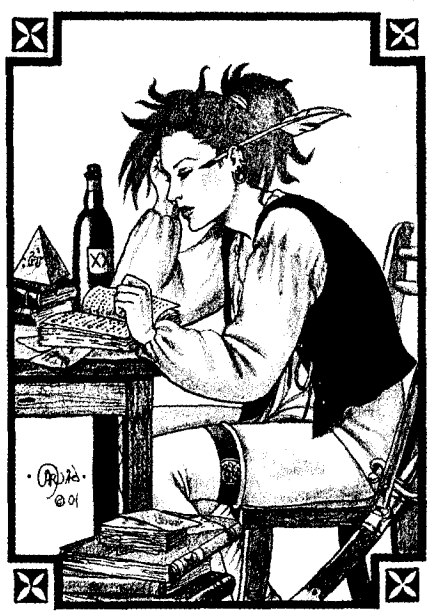
*Spieler* im 'glücksunabhängigen Glücksspiel', weiß, wo man günstig gute Rauschmittelchen erstehen kann (und kassiert für dieses Wissen saftige Provision) und treibt sich als *Schieber* oder *Zuhälter* in finsteren Kaschemmen mit noch finstererem Publikum herum. Hier begegnet er solchen Männern und Frauen, die für einen raschen, einträglichen Auftrag jemanden suchen, der keine Fragen stellt.

**Streuner / Streunerin (3 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, IN 12, CH 12, FF 12
**Modifikationen:** SO 2–10
**Automatische Vorteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen im Gesamtwert von SO 25 (vor allem zu Hehlern und Informanten)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Glück, Glück im Spiel, Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang / Aberglaube, Eitelkeit, Gesucht, Goldgier, Neugier, Sucht
**Ungeeignete Vorteile:** Adlig
**Kampf:** Dolche +3, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +2, Raufen +2, Ringen +1, Wurfmesser +2
**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3, Taschendiebstahl +5, Zechen +3
**Gesellschaft:** Betören +2, Etikette +2, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +3
**Natur:** –
**Wissen:** Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4
**Handwerk:** Falschspiel +2, Schlösser Knacken +2
**Sonderfertigkeit:** Aufmerksamkeit
**Ausrüstung:** aufwendige, aber nicht übermäßig teure Kleidung, Federhut, gezinkte Spielkarten oder Würfel, Flasche mit Hochprozentigem oder Beutelchen mit Rauschkraut, Messer in verborgener Scheide (z.B. in einem Stiefel), Dolch, Degen oder Säbel oder Axt oder Schwert
**Besonderer Besitz:** ein Satz edle Kleidung plus Zierwaffe, Schmink-Ausrüstung (inkl. Perücken, falsche Bärte etc.)

**Mögliche Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Hochstapler (+3 GP; zusätzliche Voraussetzung MU 12):** Gesellschaft: Betören +4, Etikette +2, Sich Verkleiden +4, Überreden +3, Überzeugen +1
**Schieber (+1 GP):** Körper: Taschendiebstahl –2; Gesellschaft: Etikette +1, Überreden +3; Wissen: Rechnen +2, Schätzen +3; Handwerk: kein Falschspiel, Handel +3
**Spieler (+5 GP; zusätzliche Voraussetzung FF 14):** Körper: Gaukeleien +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Taschendiebstahl –1; Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen –2, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +2, Überreden +1, Wissen: Brett-/Kartenspiel +4, Rechnen +2; Handwerk: Falschspiel +5, Schlösser Knacken –1
**Zuhälter (+4 GP):** Körper: Fechtwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Hiebwaffen +3 anstatt +2, Raufen +2, Ringen +3: Gesellschaft: Überzeugen +3; Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil Bornländisch

## Taugenichts

Als Spross einer wohlhabenden, vielleicht sogar adligen Familie hat man es gewiss leichter als eine gemeine Bürgerin von der Straße, aber man ist auch oft der Langweile ausgesetzt. Das fördert Neugier, Übermut und Abenteuerlust, und manch ein Kind aus anständigem Hause wächst zu einer Nichtsnutz und Gaunerin heran, der es nicht um Geld und Besitz, sondern den schieren Nervenkitzel geht, wenn man sich durch Flausen am Rande der Legalität die Hörner abstößt. Auch wenn ein solcher *Taugenichts* sich im höfischen und bürgerlichen Leben auskennt, benimmt sie sich nur allzu oft wie die Streuner aus den übelsten Vierteln, deren Nähe sie sucht. Dennoch ist sie meist ohne Bosheit und kennt kaum Habgier – sie ist mehr ein übermütiges Kind als eine kaltherziger Verbrecherin.



Varianten der Taugenichts sind die *Stutzerin*, die trotz aller Eitelkeit mehr Wert auf den Kampf und das 'Raufen mit dem Rapier' legt als auf Gaunereien, und die *Dilettantin*, die sich ohne besondere Hingabe mal für dieses, mal für jenes Wissensgebiet oder Handwerk interessiert – und aus Neugier und Waghalsigkeit auch für manche verrufenen Dinge wie Giftkunde oder die theoretische Nekromantie ...

**Taugenichts (8 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 13, IN 11, CH 12, GE 11
**Modifikationen:** SO 6–12
**Automatischer Vorteil:** Gefahreninstinkt
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Gefahreninstinkt, Glück im Spiel, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Vom Schicksal begünstigt / Arroganz, Eitelkeit, Gesucht, Jähzorn, Neugier, Schulden, Sucht, Unstet, Vorurteile
**Ungeeigneter Nachteil:** Randgruppe
**Kampf:** Dolche +2, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +3, Raufen +1, Ringen +2, Wurfmesser +2
**Körper:** Gaukeleien +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +4, Taschendiebstahl +2, Zechen +2
**Gesellschaft:** Betören +4, Etikette +5, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +4
**Natur:** –
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Götter/Kulte +2, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Staatskunst +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4, Sprachen Kennen [Füchsisch] +2, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +3
**Handwerk:** Falschspiel +3, Schlösser Knacken +1
**Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen oder Meister der Improvisation oder Aufmerksamkeit
**Ausrüstung:** aufwendige, auffällige und teure Kleidung, ein Satz zusätzlicher 'Straßenkleidung', Federhut, weiter Mantel, passende Nahkampfwaffe, Schnupftüchlein, Dolch, Schlafsack, Feldflasche, Tornister
**Besonderer Besitz:** ein unpassendes, aber wertvolles Familienerbstück (um es "irgendwann

einmal zu versilbern"), ein mysteriöses (und völlig ungeklärtes) Artefakt oder dergleichen

**Mögliche Varianten**

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:

**Stutzer (+2 GP):** Kampf: das oben gewählte Nahkampfwaffen-Talent +5 statt +3, ein weiteres aus dieser +2, Raufen oder Ringen +1; Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Etikette –2, Gassenwissen –1, Menschenkenntnis –1, Überreden –2

**Dilettant (+2 GP):** Gesellschaft: Etikette –2, Gassenwissen –2, Menschenkenntnis –1, Überreden –2; Wissen: ein beliebiges Wissenstalent +3, zwei weitere +2, Rechnen +1; Handwerk: ein passendes Handwerks-Talent +3, zwei weitere je +1

## Wirt

Nachdem das mühselige Tageswerk getan ist, kehren Bauern und Handwerker gerne auf einen Becher Schnaps oder einen Humpen Bier beim nächsten Kneipenwirt ein, um Neuigkeiten auszutauschen; und auch Reisende sind froh, vor Einbruch der Nacht eine Herberge zu finden. Dabei stehen die Wirtsleute der Gasthäuser und Schänken stets im Mittelpunkt, und sie bekommen während der Bewirtung ihrer Gäste, nicht selten bunt gemischtes Volk, vielerlei Unterhaltungen und Geschichten zu hören. Allerdings ist das Führen eines solchen Hauses auch harte Arbeit; stets muss ein Wirt zuvorkommend sein, mit extravaganten Wünschen rechnen und Zechpreller, Trunkenbolde und Kneipenschläger frühzeitig in die Schranken weisen.

Schon viele Heldentaten haben in Gasthäusern ihren Anfang genommen und endeten mit einer zünftigen Feier dort auch wieder. Und so manche Wirte verspüren dann den Wunsch, selbst einmal auf Wanderschaft zu gehen, um all die wunderbaren Orte zu sehen, von denen sie sonst nur zu hören bekommen.

**Wirt / Wirtin (1 GP)**

**Voraussetzungen:** IN 11, CH 11, FF 11, KO 11

**Modifikationen:** SO 3–8

**Automatische Vor- und Nachteile:** Verbindungen im Wert von SO 25 / Neugier 5

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Ausdauernd, Gutes Gedächtnis, Resistenz gegen Einnahmegifte, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Zeitgefühl / Goldgier

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Angst vor Menschenmengen, Blutrausch, Krankheitsanfällig, Raumangst, Unstet, Widerwärtiges Aussehen

**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +2

**Körper:** Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +3

**Gesellschaft:** Etikette +3, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +5, Überzeugen +2

**Wissen:** Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Philosophie +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Tierkunde +1, ein weiteres passendes Wissenstalent je nach Kundschaft +1



**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +3, Sprachen Kennen [eine verbreitete Fremdsprache] +4, Sprachen Kennen [zwei weitere Fremdsprachen] je +3

**Handwerk:** Ackerbau +1, Brauer +3, Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +1, Fleischer oder Schnaps Brennen oder Viehzucht oder Winzer +2, Handel +2, Hauswirtschaft +5, Kochen +4

**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (Umgebung der Schänke), Waffenloser Kampfstil Bornländisch

**Ausrüstung:** verbreitete Kleidung, Festtagskleidung, Schürze, Arbeitsmesser, Wischlappen, Geldkatze, Essbesteck und Geschirr für 6 Personen, Bierhumpen, Trinkflasche, Brotbeutel, Tuchbeutel

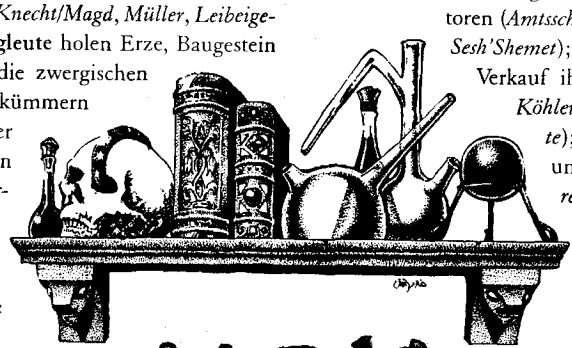
**Besonderer Besitz:** kleiner Karren mit Zugtier oder ausgebildeter Haushund

## Handwerks- und Wissens-Professionen

Kennzeichen dieser Professionen ist der Schwerpunkt auf einem oder mehreren Talenten aus den Bereichen Handwerk und/oder Wissen, üblicherweise mit einem Schwerpunkt- und einer Handvoll Hilfstalenten. Viele dieser Professionen bringen eine ordentliche, zünftische Ausbildung mit sich, aber auch klassische Hilfsarbeitertätigkeiten sind hier zu finden, so dass ein breites Spektrum an sozialen Schichten abgedeckt wird.

Bei zünftischen Handwerkern ist eine Wandergesellen-Zeit üblich, so dass diese Helden leicht in Abenteuer verwickelt werden können.

**Bader** kümmern sich um die grundlegendste Hygiene der Menschen und helfen bei der Wundversorgung; **Bauern** bestellen Felder und Gärten oder kümmern sich um die Aufzucht von Vieh (*Erntehelfer*, *Feldsklave*, *Freibauer*, *Gärtner*, *Gutsherr*, *Knecht/Magd*, *Müller*, *Leibeigener*, *Pflanzer*, *Viehzüchter*, *Winzer*); **Bergleute** holen Erze, Baugestein und Kohle aus dem Leib der Erde (die zwergischen Varianten *Pilzzüchter* und *Schachtfeger* kümmern sich um weitere Aspekte des Lebens der Angroschim); **Domestiken** führen den Haushalt adliger oder reicher Herrschaften und sorgen so für einen reibungslosen Tagesablauf (*Hausdiener, -knechte, -sklaven*, *Leibdiener/Zofen*, *Kutscher*, *Erzieher der Achaz*); **Gelehrte** aller Varianten vermehren und sammeln das Wissen der Menschen (*Anatom*, *Historiker*, *Mathematicus*, *Mawdli*, *Medicus*, *Philosoph*, *Rechtsgelehrter*, *Sprachenkundler*, *Sternkundiger*, *Völkerkundler*, zwergische *Zahlenmystiker*); **Handwerker** (viele Varianten je nach Beruf, dabei auch archaische Handwerker der Stammeskulturen) stellen Dinge und Verbrauchsgüter des täglichen Bedarfs her, während **Edelhandwerker** komplexe Gerätschaften und Luxusgegenstände schaffen (*Apothekarius*, *Baumeister*, *Drucker*, *Hüttenkundiger*, *Mechanikus*, *Schiffbauer*, und zwergische *Tresorbauer*); Rattenfänger (in Südaventurien auch als Krokodilleros) halten Gassen und Kanalisation frei von größerem Ungeziefer; **Schreiber** verfassen Eingaben und lesen Erlasse für das einfache, schriftunkundige Volk oder arbeiten in Magistraten und Kontoren (*Amtsschreiber*, *Kopist*, *Kontorist* und der kemsche *Sesh'Shemet*); **Tagelöhner** leben in erster Linie vom Verkauf ihrer Muskelkraft (*Bauhelfer*, *Holzfäller*, *Köhler*, *Lastenträger*, *Palmschneider*, *Schauerleute*); **Tierbändiger** richten Greifvögel, Hunde und Pferde ab (*Falkner*, *Hundeführer*, *Zureiter*) und Wundärzte versorgen kleine und größere Verletzungen (*Feldschere*, *Quacksalber/Zahnreißer*) oder kümmern sich um gesunden Nachwuchs (*Hebamme*, *Brutpfleger der Achaz*).



## Baderin und Barbierin

Auch wenn die Hygiene erst vor nicht allzu langer Zeit Einzug in die Städte hielt, findet die Baderin hier ein annehmbares Einkommen, zumal sie ihren Gästen nicht nur ein wohliges Bad im Zuber bietet, sondern sich auch auf Bart- und Haarpflege, auf Massage und heilkundliche Versorgung versteht. Natürlich handelt es sich bei ihr nicht um eine studierte Medica oder erfahrene Wundheilerin, aber sie weiß meist recht gut, wie man Gliedmaßen einrenkt und Brüche richtet, Verbände anlegt, Zähne reißt, schröpft und natürlich zur Ader lässt, um die üblen Säfte aus dem Körper zu entfernen.

Doch das Badehaus ist nicht nur ein Ort der Körperpflege, sondern vor allem der geselligen Zusammenkunft: Immerhin bietet der Zuber mehreren Gästen Platz, und entsprechend frivol ist, zumal nach einigen Bechern Met oder Apfelwein, die Stimmung. Wen wundert es da, dass die Baderin nach wie vor kein hohes Ansehen genießt und vor allem bei prüden und allzu traviagefälligen Naturen verpönt ist – und auch die Medici und Wundheiler lassen keine Gelegenheit aus, die 'Pfuscherin' zu schmähen, um ihre eigenen Pfründe zu sichern.

**Bader / Baderin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** KL 11, FF 12, KK 11
**Modifikationen:** SO 3–8
**Automatische Vorteile:** Resistenz gegen Krankheiten, Verbindungen im Wert von SO 20
**Empfohlene Vorteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Titularadel; Krankheitsanfällig, Totenangst
**Kampf:** Dolche +3, Hiebwaffen +2, Raufen +3, Ringen +4
**Körper:** Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Zechen +1
**Gesellschaft:** Etikette +3, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +2
**Wissen:** Anatomie +2, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +3
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
**Sonderfertigkeiten:** eine passende Ortskenntnis nach Wahl, Waffenloser Kampfstil Bornländisch
**Ausrüstung:** Kleidung (einfach), Dolch, Lederschürze, Tuchbeutel, scharfes Messer, Zange, Verbandszeug, halbes Dutzend blutstillende oder fiebersenkende Kräuter, zudem Kräuter für Bäderzusätze, lederumwickeltes Beißholz und billiger Schnaps
**Besonderer Besitz:** nicht möglich





## Bauer

Die Bauern bilden das Rückgrat der aventurischen Gesellschaft; mit ihrer Hände Arbeit ernähren sie nicht nur sich selbst, sondern auch den Adel und das Bürgertum.

Die überwiegende Mehrheit der Aventurier lebt auf dem Lande, und von diesen sind etwa im Mittelreich vier Fünftel *Leibeigene*, die einen Großteil dessen, was sie der Scholle abtrotzen, an den Lehnsherrn abführen oder gleich als *Knecht* oder *Magd* Dienst am Herrenhof tun. Doch auch die schmale Schicht der *Freibauern* besitzt oft nicht mehr als ihre persönliche Freiheit – von den *Erntehelfern* und *Feldsklaven* ganz zu schweigen. Schon deutlich besser gestellt sind viele *Viehzüchter* und *Winzer* oder gar die *Gutsherren*, letztere entweder Großpächter oder gar einen Schritt unter dem Adelsstand. Ebenfalls Teil der bäuerlichen Gemeinschaft – und dabei so etwas wie der 'bäuerliche Gelehrte' ist der *Müller*, der selbst meist nur wenig Ackerbau betreibt, sich aber um die Verarbeitung des Korns seiner Nachbarn kümmert.

Der Beruf des Bauern fördert ein breites Spektrum an Fertigkeiten – immerhin muss man abseits der großen Städte nahezu alles, was man zum Leben benötigt, selbst herstellen, und die bäuerlichen Arbeiten selbst beruhen auf einem reichen, seit vielen Generationen tradierten Wissensschatz.

Der ewig gleiche Rhythmus der Arbeit im Wechsel der Jahreszeiten und die stete Abhängigkeit vom Wetter und den Launen des Adels oder der Handelsherrn hat bei manchem Bauern zum Fatalismus geführt. Ihr Leben und Denken kreist um die Scholle und die Dorfgemeinschaft, und nur selten kommt es vor, dass eines der Kinder mit dem Altbewährten bricht und in die Welt hinauszieht – dann jedoch darf man davon ausgehen, dass es alle Hartnäckigkeit daransetzt, sein Ziel zu erreichen.

Zu den Bauern zählen wir ebenfalls die *Gärtner*, die entweder herrschaftliche Parks oder spezielle – zu kultischen oder alchimistischen Zwecken angebaute – Pflanzungen betreuen. *Pflanzer* sind freie südaventurische Bauern, die entweder auf überschwemmten Feldern Reis anbauen (Südaventurien, Archaische Achaz), oder – typisch für die Ackerbau treibenden Stammeskulturen und die Bukanier – durch Brandrodung Felder urbar machen, auf denen sie Mais und Shatakwurz pflanzen.



**Bauer / Bäuerin (GP je nach Variante)**
**Voraussetzungen:** KO 11, KK 11
**Modifikationen:** SO nach Variante, mindestens 1
**Empfohlene Nachteile:** Aberglaube, Vorurteile (gegen Unbekanntes)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Krankhafte Reinlichkeit, Platzangst
**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +2, Infanteriewaffen oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +2, Kettenwaffen oder Zweihandflegel +2, Raufen +3, Ringen +3
**Körper:** Athletik +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1, Zechen +2
**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +3
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +3
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Abrichten +1, Ackerbau +6, Fahrzeug Lenken +2, Fleischer +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +2, Töpfern +2, Viehzucht +2
**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (Ackerland / Dorf), eine passende Geländekunde

**Ausrüstung:** Bäuerliche Kleidung (dem Stand entsprechend), Kopfbedeckung, Dreschflegel oder Sense oder Sichel, Messer, Brotbeutel, Decke, Wasserschlauch

**Besonderer Besitz:** eine Ziege oder ein Packesel

### Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.

**Erntehelfer (1 GP):** Modifikationen: SO max 4; Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1, Wissen: Geographie +1; Sprachen: eine Fremdsprache +2

**Feldsklave (1 GP):** Modifikationen: SO max. 4; Nachteil: Unfrei; Körper: Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Sonderfertigkeit: Akklimatisierung

**Freibauer (5 GP):** Modifikationen: SO 3–8; Kampf: Armbrust oder Bogen +2, gewähltes Talent Infanteriewaffen etc. nochmals +2; Körper: Reiten +2; Gesellschaft: Überreden +1; Handwerk: Brauer +1, Fahrzeug Lenken +1

**Gärtner (2 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 12, FF 11):** Modifikationen: SO 2–8; Kampf: kein Kettenwaffen etc.; Körper: Klettern +1, Sinnenschärfe +2; Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +2 statt Wildnisleben +3; Wissen: Pflanzenkunde +1, Rechnen +2; Handwerk: Ackerbau +1, Hauswirtschaft oder Heilkunde Gift +1 statt Fleischer +1, kein Töpfern; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Ackerbau (Blumen oder Obstpflanzen oder entsprechende Spezialisierung)

**Gutsherr (7 GP; Voraussetzung: Adlig):** Modifikationen: SO 7–10; Kampf: Schwerter +2 anstatt Kettenwaffen etc. +2; Körper: Reiten +2; Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Rechnen +4; Sprachen: Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +3; Handwerk: Hauswirtschaft +2

**Knecht / Magd (0 GP):** Modifikationen: SO max. 7; Handwerk: Kochen +2

**Leibeigener (0 GP):** Modifikationen: SO max. 4; Nachteil: Unfrei; Körper: Selbstbeherrschung +1, Zechen +1; Natur: Fallenstellen +1, Wildnisleben +1; Wissen: Götter/Kulte +1

**Müller (5 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 12, FF 11, KK 12):** Modifikationen: SO 4–8; Gesellschaft: Überreden +2; Natur: Wildnisleben –1; Wissen: Mechanik +4, Rechnen +3, Schätzen +1; Handwerk: Ackerbau –1, Handel +2, Hauswirtschaft +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

**Pflanzer (2 GP):** Modifikationen: SO 2–6; Körper: Schwimmen oder Sich Verstecken +1; Selbstbeherrschung +1; Natur: Fallenstellen oder Fischen/Angeln +1; Handwerk: Boote Fahren oder Brauer oder Webkunst +2 statt Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +1

**Viehzüchter (2 GP):** Modifikationen: SO 3–10; Wissen: Tierkunde +2; Handwerk: Ackerbau –3, Lederarbeiten +1, Viehzucht +5

**Winzer (1 GP):** Modifikationen: SO 2–8; Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde –1; Handwerk: kein Viehzucht, Winzer +6

## Bergmann

Gold und Silber für Münzen und edles Geschmeide, Eisen für Schwerter und Pflugscharen, Kupfer für Kessel und Instrumente, ja selbst Zinn für Essbesteck und Statuetten – all dies muss erst mühsam als Erz aus dem Gestein gebrochen werden.

Um diese Knochenarbeit wird der Bergmann nicht einmal von einem Bauern beneidet: Mit Pickel und Schaufel unter Tage zu schuften, bei schwachem Lampenlicht und stickiger, staubiger Luft in engen Schächten zu hacken, reich verästelte Stollen in den Stein zu brechen und sich immer tiefer ins klamme, Schwefel atmende Innere Deres hinab zu wagen – das ist eigentlich eine Arbeit, an der bestenfalls ein Zwerg Freude haben kann.

Aber auch die Angroschim, denen der Bergbau im Blut zu liegen scheint, betreiben dieses Metier mit äußerstem Respekt, denn sie wissen, dass der Tod in mannigfaltiger Form in den Gruben lauert: Erdrutsche, Einsturz- und Erstickungsgefahr, Grundwasser, Wühlschrate und giftige Gase machen die Bergarbeit zu einem lebensgefährlichen Unterfangen, das die Menschen nur allzu gerne an Sträflinge und Kriegsgefangene delegieren (die wir aber hier nicht als Profession präsentieren).

Ausschließlich bei den Zwergen gibt es zwei Varianten der Bergleute, die in menschlichen Gesellschaften unbekannt sind: den Pilzzüchter, der die unterirdischen Pilzgärten pflegt, und die Schachtfegerin, die sich um die Luft- und Abluftschächte der Bingen kümmert und diese von Unrat und Ungeziefer – auch solches über Rattengröße – frei hält.



**Bergmann / Bergmännin (2 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 12, GE 11, KO 11, KK 13

**Modifikationen:** +1 LeP, +3 AuP; SO 3–8 (bei Angroschim SO 3–13)

**Automatische Vorteile:** Hitzeresistenz

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Zwergennase / Aberglaube

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Dunkelangst, Fettleibig, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Raumangst

**Kampf:** Hiebwaffen +3, Raufen +3, Ringen +3, Zweihand-Hiebwaffen +3

**Körper:** Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +4, Zechen +3

**Gesellschaft:** –

**Natur:** Orientierung +3, Wildnisleben +1

**Wissen:** Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Baukunst oder Hüttenkunde oder Mechanik +1

**Sprachen:** –

**Handwerk:** Bergbau +7, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +1, Steinmetz oder Zimmermann +2

**Sonderfertigkeiten:** Höhlenkundig, Akklimatisierung (Hitze)

**Ausrüstung:** robuste Kleidung, lederne Schürze, Hut, Laterne mit Lampenöl, Spitzhacke oder Hammer, Tuchbeutel, Wasserschlauch, Messer

### Mögliche zwergische Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:

**Pilzzüchter (+1 GP; nur Erz-, Amboss- und Brillantzwerge):** Modifikationen: kein AU-Bonus; Kampf: Hiebwaffen –1, Zweihand-Hiebwaffen –2; Körper: Klettern –2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1; Wissen: Gesteinskunde –1, Pflanzenkunde +4, Tierkunde +2; Handwerk: Ackerbau +6, Bergbau –4, Heilkunde Gift +2, Holzbearbeitung –1, Kochen +3, kein Steinmetz oder Zimmermann; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Ackerbau (Zwergische Pilzzucht)

**Schachtfeger (+5 GP; nur Erz-, Amboss- und Brillantzwerge):** Kampf: Armbrust +2, Dolche +2, Hiebwaffen –1, Zweihand-Hiebwaffen –2; Körper: Klettern +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1; Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +3, Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Mechanik +2, Tierkunde +3; Handwerk: Bergbau –2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung –1

## Domestik

Während die einfachen *Hausknechte* und *-mägde* ihre Arbeit in Stall und Hof oder bestenfalls der Küche verrichten, bekommen *Hausdiener* schon ungleich mehr vom gesellschaftlichen Leben der Herrschaften mit. Eine straffe Hierarchie innerhalb der Dienerschaft sorgt dafür, dass der Ablauf der Hausarbeiten reibungslos funktioniert. Auf der untersten Stufe

dieses Gefüges stehen die *Haussklaven*, die oft schon dankbar sind, wenn sie hin und wieder beim Auftragen helfen dürfen. Aber auch der *Zofe* bzw. dem *Leibdiener* (im Endeffekt ein Domestik an einem Adelshof) wird von Klein auf beigebracht, dass die schmucke Uniform und der Abglanz des herrschaftlichen Lebens ihren Preis haben. Ähnlich geht es den *Kutschern*, die als Lakaien mitunter stundenlang bei Wind und Regen auf dem Kutschbock ausharren müssen, nur um sofort bereit zu sein, wenn die Gnädigen Herrschaften geruhen, von dem Ball nach Hause zurückkehren zu wollen.

Doch auf dem langen Weg zum Domestik wird man nicht nur in Etikette und Verantwortungsbewusstsein geschult – oft lässt es sich einfach nicht vermeiden, dass man während des Servierens die Gäste belauscht, beim Botengang den Inhalt einer Nachricht mitbekommt oder beim Aufräumen eines Séparées auf delikate Dinge stößt. Entsprechend schwer hat es ein Domestik, wenn er entlassen wurde: Oft wird seine frühere Herrschaft alles tun, um ihn als faulen, womöglich gar diebischen Gesellen hinzustellen, damit er weit fortziehen muss, um eine neue Anstellung zu finden, und seine Geheimnisse mit sich in die Ferne nimmt.

Bei den Achaz werden die Kinder nach dem Schlüpfen an *Erzieher* übergeben, die sich in den nächsten Jahren um sie kümmern, also quasi Domestiken im Dienste der Gemeinschaft sind. Erzieher sorgen für die Fütterung und Aufzucht der Achaz während ihrer ersten Jahre, begleiten sie durch die ersten Häutungen und lehren sie die Grundzüge ihrer Gesellschaft.

**Domestik / Domestikin (GP je nach Variante)**
**Voraussetzungen:** IN 11, FF 11
**Modifikationen:** SO 3–8
**Automatischer Vorteil:** Verbindungen im Wert von SO 15
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Verbindungen / Arroganz, Prinzipientreue
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Jähzorn
**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +1, Ringen +2
**Körper:** Gaukeleien oder Taschendiebstahl +1, Reiten +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +2
**Gesellschaft:** Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +2
**Natur:** –
**Wissen:** Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Tierkunde +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Schrift des Haushalts] +2



**Handwerk:** Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +2, Handel +1, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +2, insgesamt +4 auf zwei weitere passende Handwerks- und/oder Wissenstalente (je nachdem, was im herrschaftlichen Haushalt bzw. auf der Domäne wichtige Tätigkeiten sind)
**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (Stadtviertel / Plantage etc.)
**Ausrüstung:** gepflegte Kleidung (verbreitet), Arbeitskleidung (einfach und robust oder Livree des ehemaligen Arbeitgebers, je nach Tätigkeit), Tuchbeutel, Mappe mit Referenzen, typische Arbeitsmittel (z.B. Schreibzeug oder einfaches Werkzeug)
**Besonderer Besitz:** Vorteil Verbindungen im Wert von 15 Punkten oder eigenes Packtier, beim Haussklaven: Freilassungsurkunde

**Varianten**
Die aufgeführten Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der nachfolgend genannten Varianten entscheiden.
**Hausdiener (1 GP):** Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +2, Überzeugen +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Sprache des Haushalts] +4; Handwerk: Hauswirtschaft +4, Kochen +3
**Hausknecht / -magd (1 GP):** Kampf: Raufen +1; Wissen: Tierkunde +1; Handwerk: Holzbearbeitung +1, Kochen +3, Lederarbeiten +1; 4 Punkte auf weitere passende Handwerks- und/oder Wissenstalente je nach Haushalt (max. je +2)
**Haussklave (0 GP):** Modifikationen: SO 1–7; Körper: Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1; Wissen: Tierkunde +1; Handwerk: Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, 4 Punkte auf weitere passende, bereits aktivierte Handwerks- und/oder Wissenstalente je nach Haushalt (max. je +2); in Al'Anfa darf Sklaven das Lesen und Schreiben nicht beigebracht werden (Talentbonus ersetzen durch Fremdsprache +2)

**Kutscher (3 GP):** Kampf: Peitsche +4; Körper: Reiten +1, Gesellschaft: Etikette +1; Natur: Orientierung +3; Wissen: Heraldik +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +4
**Leibdiener / Zofe (1 GP):** Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1; Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Tierkunde +1; Handwerk: Fahrzeug Lenken +1, Hauswirtschaft +1; 3 Punkte weitere passende Handwerks- und/oder Wissenstalente je nach Haushalt

**Erzieher der Achaz (5 GP; Voraussetzungen: KL 12, IN 14; nur Achaz):** Vorteil: Verbindungen nur zu Achaz; Kampf: Raufen +1, Ringen +2; Körper: Körperbeherrschung +2, kein Reiten, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen –1; Gesellschaft: kein Gassenwissen, Lehren +4, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +2; Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +2 statt Heraldik +2, Sagen/Legenden +1; Sprachen: Lesen/Schreiben Chrmk oder Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +6 statt Lesen/Schreiben [Schrift des Haushalts] +2; Handwerk: kein [Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken], Abrichten oder Viehzucht +2; 10 zusätzliche Punkte dürfen auf bereits aktivierte kulturtypische Natur-, Wissens- und Handwerkstalente verteilt werden (max. +3 pro Talent; anstatt der +4 auf Talente des Haushalts); Verbilligte Sonderfertigkeit: Nandusgefälliges Wissen oder Meister der Improvisation

## Edelhandwerker

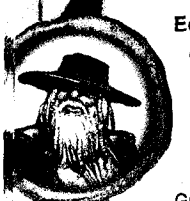
Dieser Berufsstand vereint die praktische Erfahrung der Handwerker mit dem theoretischen Wissen der Gelehrten und stellt nach gängiger Meinung die Krone der Handwerkskunst dar. Vor allem bei größeren Projekten und Bauvorhaben übernehmen die Edelhandwerker nicht nur die theoretische Planung, sondern sie leiten die eigentlichen Handwerker vom Meister bis zum Tagelöh-



ner an und legen dabei, gerade im Schiffbau und der Baukunst, oft genug selbst mit Hand an. In manchen Ausrichtungen führen sie die Arbeit gar alleine aus.

Während der zeitaufwendigen Ausbildung werden sie nicht nur in Theorie und Wissenschaft, sondern auch in der Handwerkskunst geschult. Später, in der Ausübung ihres Berufes, müssen sie häufig auf Wanderschaft sein, denn Brücken, Deiche, Windmühlen oder große Bronzestatuen lassen sich nur vor Ort erschaffen. Zum Lohn für all die Mühe ist ihnen eine hohe Bezahlung und gesellschaftliche Anerkennung sicher; sie werden dem Stand der Gelehrten zugeordnet. Ehrgeiz und Geheimniskrämerei sind allerdings in ihrem Metier weit verbreitet und führen des öfteren dazu, dass Wissen verloren geht und erst wieder hart erarbeitet werden muss. Im schlimmsten Fall kommt es zu Fehlkonstruktionen, bisweilen mit katastrophalen Folgen, durch die Ruf und Privilegien auf einen Schlag dahin sind.

Alchimisten, auch solche ohne magische Begabung, werden ebenfalls zu den Edelhandwerkern gerechnet und sind auf Seite 155 zu finden.



**Edelhandwerker / Edelhandwerkerin (GP je nach Variante; zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen:** KL 11

**Modifikationen:** SO 7–12

**Empfohlene Vorteile:** Akademische Ausbildung Gelehrter, Ausrüstungsvorteil, Gutes Gedächtnis, Verbindungen

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Unstet

**Kampf:** Armbrust *oder* kulturtypische Wurfwaffe +2, Dolche +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, eine weitere passende bewaffnete Kampffertigkeit +2

**Körper:** Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2

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

**Natur:** –

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

**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6, Lesen/Schreiben [fremde oder alte Schrift] +4, Sprachen Kennen [Muttersprache] +1, Sprachen Kennen [eine fremde oder alte Sprache] +6, 4 Punkte auf weitere passende Sprachen und Schriften

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** Nandusgefälliges Wissen oder Meister der Improvisation

**Ausrüstung:** verbreitete Kleidung, Tracht je nach Fachgebiet, Lederschürze mit Taschen und Schlaufen oder breiter Werkzeuggürtel, lederne Umhängetasche mit passenden Werkzeugen, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe mit Konstruktionszeichnungen oder Rezepturen sowie Notizen, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten

**Besonderer Besitz:** 'Werkzeugkoffer' mit spezialisiertem, hochwertigem Werkzeug (gibt eine Erleichterung von 3 Punkten auf die jeweilige Probe)

**Varianten**

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden:

**Apothekarius (5 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, FF 12):** Modifikation: SO 8–12; Wissen: Pflanzenkunde +5, Rechtskunde +2; Handwerk: Alchimie +4, Handel +2, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +5; 7 Punkte auf Brauer, Schnaps Brennen, Stoffe Färben, Winzer oder andere passende Handwerks-Talente (je max. +2); Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Kochen (Tränke brauen)

**Baumeister / Deichmeister (5 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, IN 11):** Modifikation: SO 8–12; Kampf: Hiebwaffen +1; Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1; Wissen: Baukunst +7, Gesteinskunde +4, Mechanik +3, Rechnen +1; Handwerk: Hauswirtschaft +1, Kartographie +2, Malen/Zeichnen +1, Zimmermann +2; 10 Punkte auf Gassenwissen, Fesseln/Entfesseln, Bergbau, Holzbearbeitung, Maurer, Steinmetz und andere passende Talente (je max. +2)

**Drucker (4 GP; zusätzliche Voraussetzungen: FF 11):** Gesellschaft: Schriftlicher Ausdruck +1; Wissen: Mechanik +4, Sprachenkunde +1, Schriften: Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +2, 10 Punkte auf weitere Schriften nach Wahl (je max. +5); Handwerk: Drucker +7, Feinmechanik +2, Handel +1, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +1; 7 Punkte auf Überzeugen, Kartographie oder andere passende Talente (je max. +2)

**Hüttenkundiger / Bronzegießer / Eisengießer (5 GP; zusätzliche Voraussetzungen: FF 11, KO 12):** Wissen: Gesteinskunde oder Alchimie +3, das andere +2, Hüttenkunde oder Metallguss +7, das andere +5, Mechanik +2; Handwerk: Bergbau +1, Grobschmied +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, 7 Punkte auf Glaskunst, Maurer, Töpfern, Zimmermann und andere passende Talente (je max. +2); Sonderfertigkeit: Akklimatisierung (Hitze)

**Mechanikus (5 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, FF 12):** Kampf: Hiebwaffen +1; Natur: Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +1; Wissen: Gesteinskunde +2, Hüttenkunde +1, Mechanik +7, Rechnen +1; Handwerk: Alchimie +1, Feinmechanik +4, Grobschmied +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1, 10 Punkte auf Baukunst, Drucker, Schlösser Knacken, Seiler, Steinschneider, Zimmermann und andere passende Talente (je max. +2)

**Schiffbauer (5 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, IN 11):** Modifikation: SO 8–12; Kampf: Hiebwaffen +1; Körper: Klettern +1, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Mechanik +3, Rechnen +1; Handwerk: Boote Fahren +2, Holzbearbeitung +4, Seefahrt +2, Zimmermann +7, 7 Punkte auf Lederarbeiten, Seiler, Webkunst und andere passende Talente (je max. +2); SF Talentspezialisierung Zimmermann (Schiffbau)

**Tresorbauer (4 GP, zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, FF 13; nur Angroschim):** Körper: Sinnenschärfe +1; Wissen: Baukunst +2, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +2, Mechanik +5, Rechnen +1, Rechtskunde +2, Schätzen +2; Handwerk: Alchimie +1, Feinmechanik +6, Grobschmied +3, Malen/Zeichnen +1, Metallguss +2, Schlösser knacken +3

**Uhrmacher (3 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, FF 14):** Körper: Sinnenschärfe +1; Wissen: Mechanik +4, Rechnen +1, Schätzen +2, Sternkunde +3; Handwerk: Feinmechanik +7, Malen/Zeichnen +1, Schlösser Knacken +3; 7 Punkte auf passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2)

## Gelehrte

Eine Frau, die mit den Wissenschaften ihren Unterhalt bestreitet, hat oft einen trockenen Broterwerb in staubiger Stubenluft, denn das ausdauernde Studium in Bibliotheken gehört ebenso zum Alltag wie das nächtelange Brüten über hochgeistigen Theorien. So kommt es, dass Gelehrte bereits während ihres Studiums an einer der wenigen geeigneten Akademien als weltfremd gelten. Tatsächlich jedoch trifft dieses Vorurteil nur auf die wenigsten zu, und manch eine Gelehrte umgibt sich nur deshalb mit dem Nimbus der Entrücktheit, um ihren Mäzen bei Laune zu halten: Denn während ein reicher Geschäftsmann vielleicht noch damit prunken kann, eine leibhaftige Sternenforscherin auszuhalten, die schon bei manchem Vertragsabschluss



von Nutzen war, hat man für Forschung um ihrer selbst willen in der Regel weder Verständnis noch Geld übrig.

So kann man allenfalls von einigen *Historikern* behaupten, dass sie die Welt nur aus Folianten und alten Dokumenten kennen. Schon die meisten *Anatomen* oder *Medici*, die im Gegensatz zu den einfachen Wundärztinnen den menschlichen Leib und die tulamidische Heillehre studiert haben, müssen mit beiden Beinen im Leben stehen. *Sternkundige* verbringen viel Zeit damit, den Lauf der Gestirne zu beobachten, und *Völker-* und *Sagenkundler* bereisen die ganze Welt. Eine Sonderstellung unter den Gelehrten ihres Kulturkreises nehmen die (selbstverständlich männlichen) Mawdliyat (Ez. *Mawdli*) ein; sie sind als Rechts- und Glaubensgelehrte der Novadis mit der Auslegung der 99 Gesetze Rastullahs betraut. Ebenfalls auf einen Kulturkreis beschränkt sind die erzzwergischen Zahlenmystiker, die versuchen, aus der natürlichen Umwelt Zahlenkombinationen herauszulesen und anhand dieser die Zukunft zu berechnen.

**Gelehrter / Gelehrte (GP je nach Variante; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** KL 13
**Modifikationen:** SO 7–12
**Automatische Vorteile:** Akademische Ausbildung Gelehrter
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung Gelehrter, Gutes Gedächtnis / Arroganz, Vorurteile
**Ungeeigneter Nachteil:** Unstet
**Kampf:** Armbrust +1, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Stäbe +1, Raufen oder Ringen +1
**Körper:** Tanzen +1
**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +2, Überzeugen +2
**Natur:** –
**Wissen:** Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Philosophie +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sprachenkunde +1
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [alte Form oder verwandte Sprache der Muttersprache] +8, Sprachen Kennen [eine fremde oder alte Sprache] +6, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6, Lesen/Schreiben [fremde oder alte Schrift] +4, 6 Punkte auf weitere passende Sprachen und Schriften (max. +4 pro Sprache)
**Handwerk:** Malen/Zeichnen +3
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen (aus Vorteil Akademische Ausbildung)
**Ausrüstung:** verbreitete Kleidung, teure Kleidung/Tracht nach Fachgebiet, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe mit Zeichnungen und Notizen, Umhängetasche mit einfachen berufstypischen Gegenständen
**Besonderer Besitz:** Fachbücher im Wert von 75 Dukaten

**Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden:

**Anatom (2 GP; zusätzliche Voraussetzungen: FF 11, KO 11):** Modifikation: SO 6–11; Kampf: Ringen +1; Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Anatomie +7, Pflanzenkunde +1; Handwerk: Fleischer +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +5, Malen/Zeichnen +2; 6 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2); ungeeigneter Nachteil: Totenangst

**Historiker (2 GP):** Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Magiekunde +1, Philosophie +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sprachenkunde +3, Staatskunst +3; Sprachen: 6 Punkte auf oben aktivierte Schriften, Sprachen Kennen [die o.g. alte oder verwandte Sprache der Muttersprache] +2; 5 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (insbesondere zum Schwerpunkt; je max. +2)

**Mathematicus (0 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 13):** Gesellschaft: Menschenkenntnis –1; Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Kryptographie +4, Mechanik +4, Rechnen +3, Sprachenkunde +3; Sprachen: 6 Punkte auf weitere Sprachen (max. +2 pro Sprache); Handwerk: Malen/Zeichnen +2; 5 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2)

**Mawdli (3 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 12, CH 13, nur rastullahgläubige Männer können Mawdliyat werden):** Kampf: Bogen +1 statt Armbrust +1; Körper: Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Überzeugen +2; Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +6, Philosophie +4, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +3, Staatskunst +3; Schriften: 12 Punkte auf die Schriften Glyphen von Unau, Tulamidya, Altes Tulamidya und Chrmk (je max. +4); Handwerk: Heilkunde Seele +1; 5 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2); Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Götter/Kulte (Rastullah); Nachteil: Vorurteile gegen 'Ungläubige' (1 GP/Punkt) 8

**Medicus (4 GP; zusätzliche Voraussetzungen: FF 12):** Kampf: Ringen +1; Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Anatomie +5, Pflanzenkunde +3; Handwerk: Alchimie +2, Heilkunde Gift oder Krankheiten oder Seele oder Wunden +7, eines der anderen +5, ein drittes +3, Kochen +4; 4 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2); ungeeigneter Nachteil: Totenangst

**Philosoph / Metaphysiker (2 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 13):** Modifikation: SO 6–11; Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +1, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +1, Überzeugen +3; Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Magiekunde +2, Philosophie +6, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3; Sprachen: Sprachen Kennen [Muttersprache] +2; Handwerk: Heilkunde Seele +1; 8 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2)

**Rechtsgelehrter (3 GP):** Körper: Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +1, Schauspielerei +1, Überreden +2, Überzeugen +3; Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Philosophie +2, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Staatskunst +3; Sprachen: Sprachen Kennen [Muttersprache] +2; 6 Punkte auf zwei Talente, denen sein besonderes Interesse gilt (je min. +2), 4 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2)

**Sprachenkundler (2 GP):** Körper: Sinnenschärfe +2; Gesellschaft: Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +1; Wissen: Kryptographie +2, Sagen/Legenden +1, Sprachenkunde +6, Rechnen +2; Sprachen: 7 Punkte auf Schriften (je max. +4), Sprachen Kennen [Muttersprache +2], 14 Punkte auf weitere Fremdsprachen (je maximal +8); Handwerk: Malen/Zeichnen +1; 5 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2); empfohlener Vorteil: Sprachgefühl

**Sternkundiger (2 GP):** Körper: Sinnenschärfe +4; Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +1; Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Philosophie +2, Rechnen +2, Sternkunde +7; Handwerk: Kartographie +3, Malen/Zeichnen +2; 5 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2); ungeeigneter Nachteil: Nachtblind; empfohlener Vorteil: Prophezeien (Astrologie)

**Völkerkundler / Sagenkundler (1 GP):** Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Philosophie +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +6; Sprachen: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4; Handwerk: Malen/Zeichnen +2; 8 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2); empfohlener Vorteil: Soziale Anpassungsfähigkeit

**Zahlenmystiker (1 GP; zusätzliche Voraussetzung IN 13; nur Kultur Erzzwerge):** Automatische Vorteile: Gutes Gedächtnis, Gabe Prophezeien, keine Akademische Ausbildung (Gelehrter); Automatischer Nachteil: Aberglaube 5; Körper: kein Tanzen; Gesellschaft: Lehren +1; Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Kryptographie +5, Mechanik +3, Philosophie +4, Rechnen +3, Sagen/Legenden +3, keine Sprachenkunde, Sternkunde +2; Handwerk: Malen/Zeichnen +1

## Handwerkerin

In den meisten Dörfern und kleineren Städten gibt es nur wenige Handwerker (meistens gerade mal eine Schmiedin), da die Bewohner die nötigsten Gebrauchsgegenstände selbst herstellen oder von Händlern

oder fahrenden Handwerkern erstehen. In den großen Städten Aventuriens findet man hingegen die unterschiedlichsten Fachleute für handwerkliche Verrichtungen. Üblicherweise sind sie in Zünften organisiert, die über Preise und Qualität wachen und fremde Pfuscher – bisweilen mit rabiaten Mitteln – vom Wettbewerb fernhalten. Darüber hinaus übernehmen sie auch im Leben der einzelnen Handwerkerin die Rolle einer geistigen Großfamilie, die sie von der Wiege bis ins Grab begleitet: Die Zunft bietet ihr und ihrer Familie Versorgung im Alter und bei Krankheit, sie vertritt sie vor Gericht, organisiert die Arbeitsmaterialien und Aufträge und hat (gegen gutes Geld) ein entscheidendes Wörtchen bei der Aufnahme neuer Lehrlinge und Meister mitzureden. Meisterwerkstätten sind rar, und so bleiben die meisten Handwerker Zeit ihres Lebens Gesellen – und manche kommen von der Walz, der bei vielen Zünften vorgeschriebenen mehrjährigen Wanderschaft nach Abschluss des Gesellenstücks, nie mehr zurück, da sie die Abenteuerlust gepackt hat.

Die folgende Liste ist nur eine Auswahl aller möglichen Handwerksberufe. Wenn Sie weitergehende Vorstellungen haben, dann einigen Sie sich mit Ihrem Meister über die genauen Werte.



Auch in den Stammeskulturen gibt es Leute, die lieber in der Hütte bleiben und Speere, Trommeln oder Muschelketten herstellen, die sie dann eintauschen können, als selbst im Wald den Affen oder im hüfttiefen Schnee den Eisbären nachzustellen. Diese *Archaischen Handwerker* finden sich sowohl bei den 'Barbaren' des Nordens als auch Südaventuriens und auch bei einigen nichtmenschlichen Völkern.

Es gibt Angroschim, die sich allein das Ersinnen neuer Gerätschaften zum Ziel gemacht haben, um sich und anderen das Leben zu erleichtern. Diese *Bastler* bezeichnen sich selbst gerne als Erfinder. In der Regel sind sie unspezialisierte Handwerker, die nicht selten anstatt einer einzelnen abgeschlossenen Ausbildung gleich mehrere Berufe verfolgt haben.

Viertelmagisch begabte Handwerker, namentlich Runenschnitzer und -Tätowierer, werden im Umfeld der Magierakademie Olport ausgebildet; mehr hierzu finden Sie bei den Magiedilettanten auf Seite 254.

---

**Handwerker / Handwerkerin (1 GP)**

**Voraussetzungen:** FF 11, dazu unterschiedliche je nach Beruf

**Zusätzliche Voraussetzungen je nach Beruf:** Bogenbauer / Armbruster (FF 13, KK 12), Brauer (KL 11, IN 11, KO 11, KK 11), Brot- und Zuckerbäcker (IN 11, KK 11), Edelsteinschleifer / Steinschneider / Juwelier (FF 13), Färber (IN 11),



Fleischer / Metzger / Schlachter (KK 12), Gerber / Kürschner (KO 12), Glasbläser (FF 12, KO 11), Goldschmied / Feinschmied / Graveur (FF 13), Grobschmied (KK 13), Gussmaurer (KO 12, KK 12; nur Angroschim), Harnischmacher / Plättner (KK 12, FF 12), Instrumentenbauer (IN 12, FF 12), Koch (IN 11), Kristallzüchter (FF 13; nur Angroschim), Maurer (KK 12, KO 12), Porzellanbrenner (FF 12), Sattler / Schuster (FF 12), Schneider (FF 12), Schreiner / Tischler (IN 11), Segelmacher (GE 11), Seilerin (keine weiteren Voraussetzungen), Spengler (KK 12), Steinmetz (FF 11, KK 12), Stellmacher / Wagner / Küfer (FF 11), Tätowierer (FF 13), Töpfer (FF 12), Waffenschmied (FF 12, KK 12), Weber (FF 12), Zimmermann / Schiffszimmermann / Dachdecker (FF 12, GE 11, KK 11)

**Modifikationen:** SO 5–10

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Aberglaube, Balance (bei Maurern, Dachdeckern, Schiffszimmerleuten), Begabung (für das Haupt-Talent des Berufs), Herausragender Sinn (z.B. Geschmack oder Geruch für Köche), Hitzeresistenz (bei Glasbläsern, Porzellanbrennern, Bäckern und Schmieden; ggf. auch durch die SF Akklimatisierung (Hitze) zu ersetzen), Resistenz gegen Gift (bei Gerber/Kürschner, Färber), Verbindungen / Verpflichtungen (gegenüber der Zunft, oder auch Schulden)

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Einarmig, Einhändig, Einbeinig (bei einigen Berufen), Farbenblind (bei einigen Berufen), Schlechte Eigenschaften, die den Beruf als Objekt haben (Angst vor Feuer für Schmiede ...), Unfähigkeit für das Leit-Talent des Berufs, Unstet

**Kampf:** Armbrust oder Bogen oder kulturtypische Wurfwaffe +2, Dolche +1, Hiebwaffen +2, Infanteriewaffen +2 (dörfliche Handwerker eher Speere oder Zweihandflegel +2, regional auch Zweihand-Hiebwaffen +2), Raufen +2, Ringen +2

**Körper:** Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1, Zechen +1

**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +1 (dörfliche Handwerker statt der beiden vorgenannten Talente Orientierung +1, Wettervorhersage +1 und Wildnisleben +1), Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

**Natur:** –

**Wissen:** Götter/Kulte +1, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2

**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +3

**Handwerk:** Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren +1, Handel oder Hauswirtschaft +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1

**Handwerkliche Spezialisierung:** Haupttalent des Berufs (ein Handwerkstalent) +7 (maximal auf +8), zwei Hilfs- oder verwandte Talente (Handwerk oder Wissen) je +4, vier Hilfs- oder verwandte Talente je +2

**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (Stadtviertel oder Stadt), Meister der Improvisation, Talentspezialisierung im Haupttalent

**Ausrüstung:** Reisekleidung, zünftische (Berufs-)Kleidung, Mantel, Wanderstab oder Knüppel, Dolch, Brotbeutel, Ranzen und Wasserschlauch, berufstypisches einfaches Werkzeug und passende Arbeitsmaterialien

**Besonderer Besitz:** Handkarren oder Kiepe mit hochwertigem Arbeitsgerät (erleichtert Talentproben auf das Haupt-Talent um 3 Punkte)

**Mögliche zwergische Variante**

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:

**Bastler (–1 GP; Voraussetzungen: KL 12, IN 12; nur zwergische Kulturen):** Körper: Sinnenschärfe +1; Wissen: Mechanik +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1; Sprachen: Lesen/Schreiben (Angram) +2; Handwerk: Alchimie +2, Feinmechanik +2, Holzbearbeitung +1, Malen/Zeichnen +3, Schlösser knacken +1, kein Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken; weitere 6 Punkte auf passende Wissens- und Handwerkstalente (je max. +2); keine Handwerkliche Spezialisierung

**Mögliche Varianten für Stammeskulturen**

*Ausrüstung:* (anstatt der oben genannten) kulturtypische Kleidung, je eine passende Nah- und Fernkampf-Waffe, Dolch, berufstypisches Werkzeug, Tragnetz oder Umhängetasche, Feuerstein und Zunder

Archaische Handwerker sind weniger spezialisiert als städtische oder dörfliche Handwerker der 'großen' Kulturen. Als Handwerkliche Spezialisierung erhalten sie statt der oben genannten Werte zwei Haupt-Talente aus dem Bereich Handwerk je +5 (max. auf +8), zwei Hilfs- oder verwandte Talente (Handwerk oder Wissen) je +4 und drei Hilfs- oder verwandte Talente je +2

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:

**Archaische Handwerker Südaventuriens und der Achaz (–1 GP):** Modifikationen: SO mindestens 1; Kampf: Blasrohr oder Bogen oder Schleuder oder Wurfspeere +2 statt [Armbrust etc. +2], Speere +2 statt Infanteriewaffen +2; Kör-

per: Athletik +1; Gesellschaft: keine Etikette, kein Gassenwissen; Natur: Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Wissen: Gesteinskunde +1 statt Rechtskunde +1; Sprachen: Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +4 statt Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +3; Handwerk: kein [Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren], Feuersteinbearbeitung +3; typische Archaische Handwerker des Südens sind Bootsbauer (Einbäume, Schilfboote), Werkzeugmacher (die aus Feuersteinen und Holz Nutzgegenstände herstellen, Kunsthandwerker wie Luloa-Maler oder Schnitzer für den religiös-kultischen Bereich und Hüttenbauer für spezialisierte Gebäude (Wehranlagen, Gemeinschaftshütten).

**Archaische Handwerker der Ferkinas (–1 GP; Voraussetzung: Kultur Ferkina):** Modifikationen: SO mindestens 1; Kampf: Bogen oder Schleuder oder Wurfbeile oder Wurfspeere +2 statt [Armbrust etc. +2], Speere oder Stäbe +2 statt Infanteriewaffen +2; Gesellschaft: keine Etikette, kein Gassenwissen, Lehren –1; Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Sprachen: kein Lesen/Schreiben [Muttersprache]; Handwerk: kein [Fahrzeug Lenken oder Boote Fahren], Feuersteinbearbeitung +4, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1; typische Handwerker der Ferkinas sind Bogenbauer, Brauer, Färber, Fleischer, Gerber, Sattler, Seiler, Töpfer und Weber.

**Archaische Handwerker der Orks (–1 GP; Voraussetzung: Kulturen Orkland und Svellttal-Okkupanten) (+/- 0 GP):** Modifikationen: SO mindestens 1; Kampf: [Infanteriewaffen oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen] +2 statt Infanteriewaffen +2; Gesellschaft: keine Etikette, kein Gassenwissen; Natur: Abrichten oder Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1; Sprachen: kein Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache]; typische Handwerker der Orks sind Bogenbauer, Brauer, Färber, Fleischer, Gerber, Grob- und Waffenschmiede, Sattler/Schuster, Seiler, Töpfer und Weber.

**Archaische Handwerker des Nordens (–1 GP; Voraussetzung: Kulturen Fjarninger, Gjalsker, Goblinstämme, Nivesenstämme):** Modifikationen: SO mindestens 1; Kampf: [Bogen oder Wurfbeile oder Wurfspeere] +2 statt [Armbrust oder Bogen oder Wurfwaffe] +2, [Speere oder Zweihand-Hiebwaffen] +2 statt Infanteriewaffen +2; Körper: Singen +1 statt Zechen +1; Gesellschaft: keine Etikette, kein Gassenwissen; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1; Wissen: Gesteinskunde +2 statt Schätzen +2; Sprachen: kein Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache]; Handwerk: Abrichten +1, Feuersteinbearbeitung +2; typische Handwerker der nordaventurischen Stammeskulturen sind Brauer, Färber, Fleischer, Gerber/Kürschner, Sattler/Schuster, Speermacher und Töpfer.

## Rattenfänger

Größere Ansammlungen von Menschen – sprich: Städte – haben das Problem, dass auch andere Bewohner sie anziehend finden – vier- oder mehrbeiniges, meist in Rudeln oder Schwärmen auftretendes Ungeziefer, das durchaus Menschen gefährlich werden kann.

Dagegen setzen die städtischen Magistrate meist Fangprämien aus und haben bisweilen sogar festangestellte Bedienstete – will heißen, oft die Ärmsten der Armen, die mit einem nagelgespickten Knüppel und einem gestohlenen Fischernetz in die Tiefen der Kanalisation hinabsteigen oder durch die stinkenden Abfallhaufen stöbern, um Rattenhorden und Wasserschlangen, Gruftasseln oder Morfus den Garaus zu machen und von den 'Trophäen' oder der Fangprämie ihren kargen Lebensunterhalt zu bestreiten. Dass dies einiges an Erfahrung mit sich bringt, ist ebenso klar wie die Tatsache, dass man diesen 'Beruf' nicht ein Leben lang ausüben will.

In den Städten Südaventuriens, besonders in Al'Anfa, nennen sich die spezialisierte 'Kammerjäger' gerne *Krokodillero*, weil sie die nächtens an Land streunenden Krokodile in den Fluss zurücktreiben; außerdem kümmern sie sich auch um die Beseitigung von Morfus auf Schiffen.

**Rattenfänger / Rattenfängerin (2 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, GE 12, KO 12
**Modifikationen:** SO 1–4
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Koboldfreund, Resistenz gegen tierische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Gesucht, Randgruppe, Unansehnlich
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Ausrüstungsvorteil / Angst vor (Insekten, Nagetieren, Ungeziefer ...), Dunkelangst, Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Raumangst
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel +2, Raufen +3, Ringen +3, Schleuder +3
**Körper:** Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +4, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +1
**Gesellschaft:** Gassenwissen +3, Überreden +1
**Natur:** Fährtensuchen +3, Fallenstellen +4, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2
**Wissen:** Tierkunde +5
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Füchsisch] +4
**Handwerk:** Abrichten +4, Boote Fahren +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Ortskenntnis (Stadtviertel / Stadt / Kanalisation), Kampf im Wasser, Ausweichen I
**Ausrüstung:** billige Kleidung, solide, gut gefettete Stiefel, Dolch, nagelgespickter Knüppel, kleines Netz oder Schleuder, Schlauch mit verdünntem Wein, Gesichtstuch, Kerzenlaterne mit 3 Kerzen, 5 Schritt Seil, 2 Käfige



**Krokodillero (+0 GP; zusätzliche Voraussetzungen: MU 12, KK 11, Kulturen südlich der Khomwüste):** Kampf: Dolche –2, Ringen –2, Speere oder Wurfspeere +3, das andere +1; Körper: Schleichen –2, Schwimmen +2; Natur: kein Fallenstellen; Handwerk: Boote fahren +3



## Schreiberin

Lesen und Schreiben stellt selbst im gebildeten Horasreich keine allgemein verbreitete Kenntnis dar, und wenn dennoch Schriftstücke verfasst werden müssen, sei es als Eingabe bei einem örtlichen Richter oder als Korrespondenz zwischen Handwerksmeistern, braucht man Spezialisten, die sich auf die Kunst verstehen, Schriftzeichen zu Papier zu bringen – vielleicht gar in fremden Sprachen – und auch die Formulierungen so zu wählen, dass der Adressat versteht, was der Absender vermitteln will, und ihn dessen Ansinnen gewogen zu machen.

Schreiber, als die 'Gelehrten des gemeinen Volkes', sind in ihren Schichten sehr angesehen, dem Adel aber häufig suspekt und von diesem gerne in die Nähe von 'Druckern und anderen Demokraten' gerückt. Reisende (legitimierte) Schreiber, die auf Landgütern oder in Kleinstädten ihre Dienste anbieten, sind keine Ungewöhnlichkeit, ebenso wenig wie eine Schreiberin, die mit einer kleinen irregulären Söldnertruppe (vulgo: Heldengruppe) zieht.

Ebenfalls zu den Schreibern zählen die Berufsgruppen der *Kontoristen* (schreibende und rechnende Bedienstete eines Handelshauses), der *Amtsschreiber* oder Niederen Magistralen (staatliche Bedienstete im Horasreich und



Teilen des Mittelreichs) und der *Kopisten* (meist Laiendiener der Hesinde-Kirche), die Schriftwerke oder auch Schriftverkehr kopieren. Alle drei Arten von Schreibern sind nicht unbedingt für ein Heldenleben geschaffen – was vielleicht der Grund ist, warum sie eines suchen.

Im Kemireich stehen fast alle Schreiber (Sesh'shemet) im Dienste der Krone und sind nicht nur Amtsschreiber, sondern tatsächliche Höhere Magistrale, die auch Steuersätze festlegen oder Abgaben einziehen und verwalten.

**Schreiber / Schreiberin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** KL 11, CH 11, FF 12
**Modifikationen:** SO 7–10
**Automatischer Vorteil:** Verbindungen im Wert von SO 20
**Empfohlene Vorteile:** Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Farbenblind, Unstet
**Kampf:** Dolche oder Hiebwaffen oder Stäbe +2, Raufen +2, Ringen +2
**Körper:** Gaukeleien +2, Sich Verstecken +1
**Gesellschaft:** Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +6, Überreden +3
**Natur:** –
**Wissen:** Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Sprachenkunde +2, Staatskunst +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [eine passende Schrift, meist die der Muttersprache] +8, Lesen/Schreiben [eine weitere passende Schrift] +6, Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +6
**Handwerk:** Holzbearbeitung +1, Malen/Zeichnen +4
**Sonderfertigkeit:** Ortskenntnis (Stadt), Nandusgefälliges Wissen
**Ausrüstung:** einfache, aber gepflegte Kleidung, dazu ein Reisemantel, passende Handwaffe, Tuchbeutel, Ledermappe, zwei Dutzend unbeschriebene Papierbögen und Pergamente verschiedener Qualitäten, hochwertige Schreib- und Zeichenutensilien (Federn, Pinsel, Tinten, Tuschen, Federmesser, Trockensand, Radierbims ...)
**Besonderer Besitz:** quasi eine 'tragbare Schreibstube' (entweder in einer geschickt arrangierten Kiepe oder auf einem Handkarren)

**Mögliche Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten.
**Amtsschreiberin (+0 GP):** Kampf: Raufen –1, Ringen –1, Körper: keine Gaukeleien; Gesellschaft: Etikette +2, kein Gassenwissen, Menschenkenntnis –1, Schriftlicher Ausdruck –1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +2, Staatskunst +2, Handwerk: Holzbearbeitung –1; Vorteil: zusätzliche Verbindungen im Wert von SO 10
**Kopistin (+1 GP; zusätzliche Voraussetzungen: FF 12):** Kampf: Raufen –1, Ringen –1; Körper: kein Gaukeleien; Gesellschaft: kein Gassenwissen, Menschenkenntnis –1, Schriftlicher Ausdruck –1; Wissen: Götter/Kulte +3, Sagen/Legenden +3, ein weiteres Wissenstalent je nach Fachgebiet +2; Sprachen: Lesen/Schreiben [am häufigsten benutzte Schrift] +2, Lesen/Schreiben [die zweite gewählte Schrift] +1, Lesen/Schreiben [eine dritte Schrift] +4, Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +2; Handwerk: Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +3
**Kontoristin (0 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 12):** Kampf: Raufen –1, Ringen –1; Körper: kein Gaukeleien; Gesellschaft: kein Gassenwissen, Schriftlicher Ausdruck –1; Wissen: kein Geschichtswissen –1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Schätzen +1; Handwerk: Handel +4, Hauswirtschaft +2, Holzbearbeitung –1; Vorteil: zusätzliche Verbindungen im Wert von SO 10
**Sesh'shemet (+1 GP, zusätzliche Voraussetzungen: KL 12, FF 13, kein CH-Mindestwert; nur Kultur Südaventurien (Khefu)):** Kampf: Raufen –1, kein Ringen; Körper: keine Gaukeleien, Sich Verstecken –1; Gesellschaft: Etikette +1, kein Gassenwissen, Schriftlicher Ausdruck +1; Wissen: Rechtskunde +2, Staatskunst +3; Sprachen: Lesen/Schreiben [Chrmk] +6, Sprachen Kennen [Rssah] +6; Handwerk: Ackerbau oder Hauswirtschaft oder Kartographie +2, Malen/Zeichnen +2; Empfohlene Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Prinzipientreue, Verpflichtungen

## Tagelöhnerin

Immer wieder einmal fallen in einem Handwerk simple, aber harte körperliche Arbeiten an, für die die ansässigen Gesellen und Meister kurzfristig die Unterstützung von Tagelöhnerinnen in Anspruch nehmen. Solche Wanderarbeiterinnen sind in ganz Aventurien anzutreffen und finden oft zum Beispiel als *Holzfällerin* Beschäftigung oder sind in den Städten in Lohn und Brot. Hier werden insbesondere im Hafen tagtäglich *Schauerleute* gebraucht, die beim Beladen und Löschen von Schiffen mit anpacken. Auch wenn sonst einmal ungewöhnlich viel Arbeit anfällt – weil etwa ein neuer Adelssitz errichtet, der Tempel umgebaut oder die Stadtmauer erweitert werden soll –, sind *Bauhelfer* von außerhalb gerne gesehen. Ebenfalls zu den Tagelöhnern wird die *Köhlerin* gerechnet, die in ihren Meilern am Waldrand aus dem Holz, das nicht an Sägemühlen geht, die begehrte Holzkohle brennt.

Die Tagelöhnerin ist zwar beileibe nicht hoch angesehen und lebt stets von der Hand in den Mund, hat sich jedoch unter Umständen einen erstaunlich vielfältigen Wissensschatz erarbeitet. Sie ist in den unterschiedlichsten Fertigkeiten geschult und in ihrem Leben schon weit herumgekommen. Und manch eine ordentliche Gesellin, die auf der Walz von der Abenteuerlust gepackt wurde, soll sich schon aus eigenem Antrieb für ein Dasein als Wanderarbeiterin entschlossen haben – weil sie es vorzog, sich täglich neuen Städten, Menschen und Herausforderungen zu stellen, statt zu dem altbekannten Einerlei der heimischen Zunft zurückzukehren.

Rein ländliche Erntehelfer, zu denen auch Torfstecher zählen, finden Sie unter dem Eintrag des Bauern. Hier noch an Varianten zu nennen sind die Lastenträger, die in den Städten des Südens oder auf schwer zugänglichen Bergpfaden große Lastenbündel schleppen, und die Palmschneider, die in Südaventurien alles Nutzbare der Kokospalme ernten.



**Tagelöhner / Tagelöhnerin (GP nach Variante)**
**Voraussetzungen:** GE 11, KO 12, KK 13
**Modifikationen:** SO 1–4
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd / Aberglaube
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen +2, Raufen +4, Ringen +4
**Körper:** Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Zechen +4
**Gesellschaft:** Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Wildnisleben +2
**Wissen:** Geographie +2, Mechanik +1, Sagen/Legenden +1
**Sprachen:** Sprachen Kennen [zwei verbreitete Fremdsprachen nach Wahl] je +4
**Handwerk:** Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1; dazu insgesamt +20 auf passende Handwerkstalente (je max. +3)
**Sonderfertigkeit:** zwei Ortskenntnisse nach Wahl, Waffenloser Kampfstil Bornländisch
**Ausrüstung:** einfache Kleidung (verbreitet), Arbeitsmesser, Trinkschlauch, Tuchbeutel, einfaches berufstypisches Werkzeug
**Besonderer Besitz:** kleines Boot, alter Esel, Hundekarren (mit Hund) oder zusätzliches hochwertiges Werkzeug

**Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden:
**Bauhelfer (2 GP):** Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1; Wissen: Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +1, Mechanik +1; Handwerk: Maurer oder Steinmetz oder Zimmermann +3, ein anderes dieser Talente +1; ungeeignete Nachteile: Höhenangst, Raumangst
**Holzfäller (3 GP):** Kampf: Zweihand-Hiebwaffen +3; Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1; Handwerk: Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +1, Holzbearbeitung +2; Verbilligte Sonderfertigkeit: Wuchtschlag
**Köhler (1 GP):** Kampf: Zweihand-Hiebwaffen +1; Körper: Athletik –1, Klettern –1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1; Gesellschaft: kein Gassenwissen; Natur: Wettervorhersage +3; Wissen: Pflanzenkunde +3 statt Geographie +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +1; Empfohlener Vorteil: Hitzeresistenz
**Lastenträger (3 GP):** Modifikationen: +2 AuP; Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1; Gesellschaft/Natur: Menschenkenntnis oder Wildnisleben +1, statt Gassenwissen +2 kann auch ein passendes Natur- oder Handwerkstalent gewählt werden, Orientierung +2; Sonderfertigkeit: Standfest
**Palmschneider (0 GP; nur Südaventurien, Bukanier oder südliche Stammeskulturen):** Kampf: Dolche –1, Hiebwaffen +2, Raufen –1; Körper: Klettern +3; Gesellschaft: kein Gassenwissen; Natur: Fesseln/Entfesseln +1; Wissen: Pflanzenkunde +2 statt Geographie +2; Sprachen: nur eine Fremdsprache; Handwerk: Holzbearbeitung +1, Kochen +1
**Schauerleute (2 GP):** Körper: Schwimmen +2, Zechen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Natur: Fischen/Angeln +1; Handwerk: Boote Fahren +2; Verbilligte Sonderfertigkeit: Standfest; ungeeigneter Nachteil: Meeresangst

## Tierbändigerin

In ganz Aventurien macht man sich Tiere zu Diensten: Sie schleppen Lasten, werden als Reittier gebraucht, spüren Jagdwild auf, halten die Herde beisammen oder ziehen todesmutig mit in die Schlacht.
Ihnen dies beizubringen, ist die Arbeit der Tierbändigerin. Sie weiß, wie man geeignete Jungtiere auswählt und sie zu treuen, gefügigen Gefährten erzieht. Für die Ernährung, Pflege und Zucht ist sie ebenso verantwortlich wie für die Behandlung von Krankheiten, wobei ihr je nach Größe des Bestandes ein oder mehrere Helfer zur Hand gehen. Tierbändigerinnen sind meist recht hoch angesehen, und manch eine bornländische Gräfin plaudert lieber mit der Hundeführerin über das Haarkleid ihres Lieblingsrüden, als sich mit den Klagen der Barone auseinander zu setzen. Wenn sich dann aber eben jener Rüde auf der Spur einer läufigen Wölfin davonmacht, darf die Hundeführerin ihm gleich hinterdrein folgen ...

**Tierbändiger / Tierbändigerin (1 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, CH 13, GE 11, KK 12
**Modifikationen:** +1 AuP; SO 5–10



**Empfohlene Vorteile:** Gefahreninstinkt, Tierempathie (spezielle Tierart) Tierfreund
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe; Jähzorn
**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +1, Peitsche +2, Raufen +3, Ringen +3, Schleuder +3, Speere +1
**Körper:** Athletik +1, Klettern oder Schwimmen +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4, Stimmen Imitieren +2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +4, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
**Wissen:** Pflanzenkunde +2, Tierkunde +4
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Abrichten +7, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Viehzucht +4
**Sonderfertigkeiten:** Spezialisierung Abrichten (spezielle Tierart)
**Ausrüstung:** robuste Kleidung, vorzugsweise aus Leder, lederne Arm- und Beinschützer, Netz, Peitsche oder Gerte oder Falknerhandschuh
**Besonderer Besitz:** fertig ausgebildetes Tier mit maximaler Loyalität und entsprechender Ausrüstung (Sattel und Zaumzeug oder entsprechendes)

**Mögliche Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten:
**Falkner (+2 GP; keine KK-Voraussetzung):** Körper: nur Klettern, nicht Schwimmen zur Auswahl, Klettern +1, Reiten +2; Gesellschaft: Etikette +3
**Hundeführer (+1 GP):** Körper: Selbstbeherrschung +1; Verbilligte Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit
**Zureiter (+7 GP):** Körper: Akrobatik +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +7; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Reiterkampf, Kriegsreiterei

## Wundärztin

Die Heilkunst ist eine komplexe Wissenschaft und nicht jede ist eine studierter Medica. Die Wundärztin ist oft die beste Medizinerin, die den unteren Schichten zur Verfügung steht, sei es als *Feldscherin* bei der Armee, als *Hebamme* oder *Zahnreißerin* in den Städten oder als *Quacksalberin* und Verkäuferin von Wundertinkturen, unterwegs mit eigenem Wagen. Dass zu diesem Beruf nicht nur Kenntnisse des Körpers und seiner Schwachpunkte und der Heilpflanzen sowie ihrer Zubereitung, sondern auch marktschreierische Fertigkeiten gehören, versteht sich von selbst, ebenso die Rivalität zu den studierten Medici, die bisweilen mittels richterlicher Erlasse die unliebsame Konkurrenz aus den Städten jagen lassen.
Bei Archaischen wie auch Stammes-Achaz gibt es *Brutpfleger*, die das echsische Äqui-



valent zu den Hebammen darstellen und die schwangeren Achaz bei den Vorbereitungen zur und auch während der anstrengenden Eiablage helfen. Danach bewachen sie die Gelege und sorgen für ideale Brutbedingungen, bis die Jung-Achaz ausschlüpfen, versorgen diese und geben sie so bald wie möglich an Erzieher weiter.

**Wundarzt / Wundärztin (0 GP)**
**Voraussetzungen:** IN 12, CH 11, FF 13
**Modifikationen:** SO 5–10
**Automatischer Vorteil:** Resistenz gegen Krankheiten
**Empfohlene Vorteile:** Beidhändig, Verbindungen (Apotheker, ehemalige Kunden)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Eitelkeit, Krankheitsanfällig, Totenangst, Unstet
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen oder Säbel +1, Raufen +3, Ringen +3, Stäbe +2
**Körper:** Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +1
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1
**Wissen:** Anatomie +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +4, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4
**Handwerk:** Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +1, Heilkunde Wunden +6, Kochen +4
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Betäubungsschlag
**Ausrüstung:** Kleidung (einfach), Dolch, blutbefleckte Lederschürze, Tuchbeutel, Knochensäge, scharfes Messer, Zangen, Bohrer, Haken zum Halten der Wundränder, Verbandszeug, halbes Dutzend blutstillende oder fiebersenkende Kräuter, lederumwickeltes Beißholz, billiger Schnaps, Augenbinde
**Besonderer Besitz:** Beutel mit haltbaren Kräutern (5 x Vierblättrige Einbeere, 2 x Wirselkraut, je 1 x Donf, Menchal, Olginwurz) und hochwertiges ärztliches Besteck (erleichtert Heilkunde Wunden-Proben um 3 Punkte)

**Mögliche Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten.
**Feldscher (+1 GP):** Kampf: Hiebwaffen +1; Körper: Reiten +1 oder Fahrzeug Lenken +3
**Hebamme (+1 GP):** Gesellschaft: Lehren +1; Handwerk: Heilkunde Krankheit +2
**Quacksalber / Zahnreißer (+2 GP):** Körper: Gaukeleien +2; Gesellschaft: Überreden +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2

**Brutpfleger der Achaz (+1 GP; zusätzliche Voraussetzung IN 14; nur Achaz):** Kampf: Ringen +1; Körper: Selbstbeherrschung +2; Gesellschaft: Lehren +2, kein Gassenwissen; Wissen: Anatomie +1, Mechanik oder Viehzucht +1, Tierkunde +2; Sprachen: kein Lesen/Schreiben [Muttersprache], keine Fremdsprache; Handwerk: Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden –1

## Magische Professionen

In ganz Aventurien gibt es – neben den Völkern der Elfen - einige tausend Lebewesen, die in der Lage sind, mittels Astralenergie zauberische Wirkungen hervorzurufen. Wenn diese Gabe in der Kindheit entdeckt wird, landen diese Begabten meist in der Ausbildung bei einer der magischen Professionen, von denen die meisten kulturspezifisch sind und nur bestimmten Gruppen offen stehen.

**Alchimisten** (magisch begabte Viertelzauberer wie auch unmagische Handwerker) beschäftigen sich mit der Herstellung von Tränken, Giften und Elixieren, aber auch mit solch profanen Tätigkeiten wie der Parfüm- oder Porzellanherstellung (Seite 155ff.).

Die **Derwische** sind Viertelzauberer, die die Macht ihrer Trommel-Rituale ganz in den Dienst Rastullahs gestellt haben; daher sind sie auch ausschließlich unter Novadis zu finden (Seite 157f.).

Eine der ältesten aventurischen Zaubertraditionen sind die **Druiden**, von denen die meisten zurückgezogen in der Natur hausen, um die Kräfte der Urgöttin Sumu in ihrer Wirkung zu verstehen und zu führen. Sie sind mächtige Vollzauberer, und bisweilen ist der ein oder andere von ihnen auch in menschlichen Ansiedlungen zu finden (Seite 158ff.).

Bei den Gjalskerländern finden sich die **Durro-Dûn**, viertelzauberisch begabte Krieger, die den Totemgeistern bestimmter Tiere folgen und durch deren Kräfte zu Ritualen der Selbstverwandlung inspiriert werden; sie sind auch in der Lage, spruchzauberische Wirkungen hervorzurufen (Seite 161ff.).

Die Lebenspfade der Elfen, die von Haus aus alle Vollzauberer sind, folgen – zumindest eine Zeit lang – verschiedenen **elfischen Professionen**, die sich mit Jagd oder Kampf, Bewahrung der Legenden, Heilung, Handwerk oder den alten Zaubertraditionen befassen (Seite 163ff.).

Bei den Zwergen wiederum bewahren die **Geoden** die magischen Traditionen. Es heißt, ihre mächtigen, vollzauberischen Künste hätten einst die ersten Menschen zu den Wegen des Druidentums und der Hexerei geführt (Seite 167f.).

Überwiegend Frauen findet man unter den **Hexen**, Vollzauberinnen, die meist in sogenannten Schwesternschaften organisisert sind, die sich bestimmten Prinzipien verschrieben haben. Typisch für Hexen ist, dass sie häufig von Vertrautentieren begleitet werden, über eine mächtige Fluchmagie verfügen und in der Lage sind, auf Fluggeräten durch die Lüfte zu reisen (Seite 168ff.).

Nur bei den Achaz verbreitet sind die vollzauberisch begabten **Kristallomanten**, die aus der Wechselwirkung von Edelsteinen ihre Magie schöpfen und die damit zu erstaunlichen Leistungen in der Lage sind (Seite 171f.).

**Magier** bilden die **Mehrzahl der aventurischen Vollzauberer**. Sie werden in Akademien oder bei privaten Lehrmeistern ausgebildet und verfügen teilweise über eine sehr rigide Gildenstruktur. Sie sind die 'magischen Wissenschaftler' und verfügen über viele Kenntnisse, auch wenn sie sich meistens spezialisiert haben (Seite 172ff.).

Häufig mit Magiern verwechselt, weil sie deren Tracht und Gehabe parodieren, sind die **Scharlatane**, beliebte Jahrmarktszauberer, die sich als spruchzauber-fähige Halbzauberer auf die Kunst der Illusion spezialisiert haben (Seite 201f.).

Ebenfalls der Unteraltung und dem Frohsinn verpflichtet, wenn auch meist weniger beliebt, sind die spruchzaubernden **Schelme**, Halbzauberer, die in ihrer Kindheit von Kobolden geraubt und von diesen aufgezogen wurden (Seite 203f).

In Aventurien können vielerlei Gesten der Auslöser für zauberische Wirkungen sein, und so gibt es eine Anzahl halbzauberisch begabter **Zaubertänzer**, deren Tänze als

magische Rituale gelten. Auch die 'gewöhnlichen' (profanen) Unterhaltungstänzer sind hier zu finden (Seite 204f.).
Die Bewahrerinnen der norbardischen Geschichte sind die **Zibiljas**, ritualkundige Halbzauberinnen, die sich um geistliche wie auch heilerische Belange ihrer Sippe kümmern (Seite 205f.).

Hier nicht aufgeführt sind Magiedilettanten, da sie keine 'Profession' im eigentlichen Sinn darstellen, sondern durch die Anwendung verschiedener magischer Vorteile zu profanen Professionen hinzugefügt werden können. Grundsätzliches zum Magiedilettanten finden Sie auf Seite 254.

## Die Alchimistin

Entgegen der beim einfachen Volk verbreiteten Annahme, handelt es sich bei der Alchimie nicht bloß um die vermeintliche Goldmacherkunst und die Suche nach dem Elixier der Unsterblichkeit, sondern um eine vielseitige, philosophienreiche und mit okkulten Vorgängen behaftete Geheimwissenschaft. Im Mittelpunkt des alchimistischen Interesses steht die Umwandlung aller Stoffe ineinander, die sogenannte *Transmutation*, beruhend auf der Vorstellung von sechs Grundstoffen – den Elementen – und der alles durchdringenden magischen Kraft.
Die Ausbildung zur Alchimistin erfolgt durch freie oder in Gilden und Zünften organisierte Lehrmeisterinnen und Lehrmeister, von denen die Gilde zu Mengbilla und die Werkstätten des **Roten Salamanders** (in Andergast, Brabak, Fasar und Festum) am bekanntesten sind. Ebenso namhaft sind die Alchimistischen Fakultäten der **Universitäten Al'Anfa und Methumis**, aber auch die Magierakademien nehmen sich häufig geeigneter Schüler an – meist Magiedilettanten, deren arkane Kräfte während der Lehrzeit entsprechend geschult werden, damit sie in kontrollierten Bahnen verlaufen. Während der meist etwa sechsjährigen Lehre werden den Schülern Lesen, Schreiben und Rechnen beigebracht und man unterrichtet sie in verschiedenen Wissenschaften und elementaren Philosophien, vorrangig natürlich der Alchimie, aber auch Astrologie und sogar Magietheorie.
Nach der erfolgreichen Abschlussprüfung, die ähnlich der Adepten-Examinatio der Magier verläuft, sind die frischgebackenen Lizentiaten bzw. Freien Gesellen berechtigt, ihre Wissenschaft frei und öffentlich zu praktizieren.
Eine besondere Variante des Alchimisten ist der **Kammerjäger**, ein vor allem in Südaventurien verbreiteter Spezialist. Er befreit jene, die es sich leisten können, von all den Fliegen, Mücken, Schaben, Termiten, Vampirfledermäusen und sonstigen Plagegeistern, die das Leben im tiefen Süden zur Qual machen können.
Ebenfalls eher handwerklich orientiert sind die **Alchimisten aus Unau**, eine verschworene Gemeinschaft magiebegabter als auch nichtmagischer Alchimisten. Einige haben leitende Funktionen in der Porzellan- und Glasherstellung, andere überwachen die Salzgewinnung und den Handel mit Unauer Salzlake, noch andere stellen den Blauen Punsch her, den berühmten Schnaps der Stadt. Zudem werden in Unau Heiltränke, Antidote und andere Elixiere aus für Rastullah-Gläubige erlaubten Zutaten gebraut.

### Die Alchimistin im Spiel

Doch auch wenn man die Alchimistin eher in schweflig stinkenden Laboren oder über alte, rußgeschwärzte Rezepturen gebeugt vermutet, so gibt es viele ihrer Zunft, die während ihrer Gesellen- oder Lizentiatenzeit umherziehen. Ein Labor ist teuer und will erst einmal erworben und später unterhalten werden. Viele Rezepte harren noch ihrer Entdeckung oder werden von fremdländischen Meistern eifersüchtig gehütet, und die nötigen Ingredienzen sind kostbar, selten oder schwer zu beschaffen.
Oft ist es tatsächlich die Suche nach einer exotischen Zutat, die die Alchimistin von Rohalskolben, Athanor (dem alchimistischen Feuerofen) und Destille fortlockt; das Monatsblut einer Harpyie als Grundlage für ein Mittel gegen Unfruchtbarkeit, ein Schluck Brandung (kann nur im Mund transportiert werden), Tränen eines Gargylen zum Erweichen harter Gesteine oder ein Flux von der extrem flüchtigen Substanz des Limbus sind schon fast ein eigenes Abenteuer wert ...
Zumeist in ein bequemes Gewand gekleidet, tragen die traditionellen Alchimisten darüber zur Arbeit eine Lederschürze oder ein ledernes Skapulier, je nach Größe des Geldbeutels aus hartem Rinds- oder feuerfestem Iryanleder. Gleichfalls aus Leder sind die oft ellbogenlangen Handschuhe, die vor Spritzern unangenehmer Flüssigkeiten und Hitze schützen sollen. Ähnlichen Zwecken dienen Kappen oder Mützen, um die Haare zurückzuhalten, soweit diese nicht ohnehin kurz oder das Haupt kahl geschoren sind. Traditionell führen Alchimisten-Gesellen ihre Feinwaage als Standessymbol mit sich. Der wachsgestärkte Bart hingegen, lange Zeit ebenfalls Standeszeichen der männlichen Alchimisten, ist nach einigen spektakulären Selbstentzündungen der letzten Zeit aus der Mode gekommen und wird mittlerweile nicht mehr gefordert.
Den Umgang mit Waffen haben Alchimisten nie gelernt, so dass man kaum einer begegnen wird, die etwas anderes als Dolch, Säbel oder Knüppel bei sich trägt.



**Mögliche Übernatürliche Begabungen:** Abvenenum, Adlerauge, Analys (für Trankanalyse, automatisch), Applicatus (nur Bindung von Zaubern in Substanzen), Arcanovi (nur Bindung von Zaubern in Substanzen), Armatrutz, Attributo, Balsam, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Exposami, Flim Flam, Foramen, Gefunden!, Hexenspeichel, Klarum Purum, Klickeradomms, Manifesto, Memorans, Motoricus, Odem (automatisch), Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sensibar, Sumus Elixiere, Unitatio, Visibili, Warmes Blut

Im Folgenden präsentieren wir sowohl magisch als auch nichtmagisch begabte Alchimisten. Die jeweils angegebenen möglichen Übernatürlichen Begabungen und magische Vorteile (mit * markiert) gelten nur für die magiebegabte Variante.

**Alchimistin (5 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, FF 12
**Modifikationen:** SO 6–10
**Automatischer Nachteil:** Goldgier 7
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Gelehrter), Astralmacht*, Eisenaffine Aura*, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (Geruch), Hitzeresistenz, Verbindungen / Feste Gewohnheit, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier, Schulden, Sucht, Übler Geruch, Weltfremd
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Schutzgeist* / Arkanophobie, Astraler Block*, Farbenblind, Niedrige Magieresistenz, Pechmagnet, Tollpatsch, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall*
**Kampf:** Dolche oder Hiebwaffen oder Säbel +2, Raufen oder Ringen +2
**Körper:** Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Zechen +2
**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +2
**Natur:** –
**Wissen:** Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +1, Magiekunde +2, Mechanik +1, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3, Sternkunde +3, Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Mutter- oder Lehrsprache] +1, Sprachen Kennen (alte Form oder verwandte Sprache der Muttersprache/Lehrsprache) +6, Lesen/Schreiben [Schrift der Mutter- oder Lehrsprache] +6, Lesen/Schreiben [Nanduria] +5
**Handwerk:** Alchimie +7, Brauer oder Gerber/Kürschner oder Schnaps brennen +2, Handel oder Hauswirtschaft +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Stoffe Färben +2; dazu insgesamt weitere 8 Punkte auf bereits aktivierte Wissens- und Handwerkstalente, maximal +2 pro Talent, maximal auf +8
**Sonderfertigkeit:** Talentspezialisierung Alchimie (nach Wahl)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Talentspezialisierung Kochen (Haltbarmachung oder Tränke)
**Ausrüstung:** verbreitete Kleidung, Schürze aus hartem Leder, ellbogenlange Lederhandschuhe, Lederkappe, widerstandsfähige Umhängetasche, Feinwaage, Schreib- und Zeichenutensilien, Mappe oder Büchlein mit Rezepturen und Notizen, Fläschchen und Beutelchen mit einfachen alchimistischen Mittelchen, Salbengrundlage, zwei einfache Tränke, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten
**Besonderer Besitz:** Koffer mit alchimistischen Gerätschaften oder Fachbücher im Wert von 75 Dukaten

**Mögliche Varianten**
Die oben genannten Werte gelten für eine (nichtmagiebegabte) Alchimistin, die von einer freien Lehrmeisterin ausgebildet wurde (eventuell in Zusammenarbeit mit einer Magierakademie). Für eine magiebegabte Alchimistin kommen noch die Kosten für die Variante Magiebegabt hinzu.
Weiterhin können sie (ob magiebegabt oder nicht) eine der folgenden Varianten eines speziellen Ausbildungshintergrundes wählen. Alle Modifikationen zusätzlich zu den Werten der Grundprofession.

**Magiebegabte Alchimistin (+6 GP)**
**Modifikationen:** –6 AsP (aus Viertelzauberer)
**Zusätzliche Automatische Vorteile:** Viertelzauberer; drei Meisterhandwerke (Alchimie und zwei nach Wahl), fünf Übernatürliche Begabungen (Analys (nur auf die Untersuchung von Substanzen), Odem und drei weitere nach Wahl, s.u.)
**Sonderfertigkeiten:** Ritualkenntnis Alchimist (Steigerung nach Spalte D), Weihe der Schale
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Matrixregeneration I, Regeneration I
**Mögliche Sonderfertigkeiten und Rituale:** Aura verhüllen, Aurapanzer, Blutmagie, Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Kraftlinienmagie I, Ottagaldr, Tanz der Mada, Regeneration I, Schalenzauber, Verbotene Pforten, Zauberzeichen

**Folgende Ausbildungshintergründe stehen zur Verfügung:**

**Bund des Roten Salamanders (+1 GP)**
**Modifikationen:** MR+1, SO+1
**Automatische Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Gelehrter) / Verpflichtungen (gegenüber dem Bund)
**Talente:** die o.g. 8 frei verteilbaren Talentsteigerungen entfallen; Gesellschaft: Gassenwissen +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +1 (+2 in Festum), Götter/Kulte +1 (+2 in Fasar), Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1 (+2 in Andergast), Philosophie +1 (+2 in Fasar), Rechtskunde +1, Tierkunde +1; Handwerk: Alchimie +1, Drucker +1 (nur Brabak), Handel +1 (+2 in Festum und Andergast), Heilkunde Gift +1 (Brabak, Fasar, Festum), Schnaps brennen +1 (nur Andergast)
**Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen (statt verbilligt; aus Akademischer Ausbildung)
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Verbotene Pforten

**Gilde der Alchimisten zu Mengbilla (+2 GP)**
**Modifikationen:** MR +1
**Automatische Vor- und Nachteile:** Astralmacht 2 (magiebegabte Alchimisten) oder Gebildet 2, Akademische Ausbildung (Gelehrter), Resistenz gegen Gifte (Kategorie nach Wahl) / Prinzipientreue (6; unbedingte Schweigepflicht über Interna, Gehorsam gegenüber der Gilde, Verteidigung absoluter Forschungsfreiheit), Schulden (1.500 Dukaten)
**Talente:** die o.g. 8 frei verteilbaren Talentsteigerungen entfallen; Kampf: Dolche +1; Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Wissen: Anatomie +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Philosophie +1, Tierkunde +1; Sprachen: 4 Punkte auf weitere passende Sprachen und Schriften; Handwerk: ein weiteres Talent aus Brauer oder Gerber/Kürschner oder Schnaps brennen +2, Heilkunde Gift +3
**Sonderfertigkeiten:** Nandusgefälliges Wissen (statt verbilligt; aus Akademischer Ausbildung)

**Alchimistische Fakultät der Universität von Al'Anfa (+1 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** nicht Nachteil Unfrei (Sklave)
**Modifikationen:** MR +1, SO +1
**Automatische Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Gelehrter) / Schulden (500 Dublonen), Verpflichtungen (gegenüber der Fakultät, den Mäzenen oder der Familie)
**Talentwerte:** Die acht frei verteilbaren Talentsteigerungen entfallen, ebenso die Boni auf Sprachen/Schriften in der Basisprofession; Kampf: Raufen oder Ringen +1; Körper: Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1; Wissen: Anatomie +1, Philosophie +1, Sagen/Legenden +1; Sprachen: Lehrsprache Garethi (Brabaci), Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen [Mohisch] +4, Sprachen Kennen [Tulamidya] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4; Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1; 12 weitere Punkte auf passende bereits aktivierte Handwerks- oder Wissenstalente, jedoch maximal 3 Punkte pro Talent und maximal auf +8
**Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen (statt verbilligt; aus Akademischer Ausbildung)

**Chamib al'Chimie der Drachenei-Akademie zu Khunchom (+5 GP, nur für Magiebegabte Alchimisten)**
**Modifikationen:** +3 AsP, MR +1, SO +1
**Automatische Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Gelehrter) / Schulden (1.500 Dukaten), Vorurteile gegen echsische Wesen 6
**Talentwerte:** Die acht frei verteilbaren Talentsteigerungen entfallen, ebenso die Boni auf Kampftalente und Sprachen/Schriften in der Basisprofession; Kampf: Dolche +1; Körper: Reiten +1, Selbstbeherrschung –1; Gesellschaft: Etikette +2, Überreden +1; Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Sternkunde +2; Sprachen: Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Garethi] +4, Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Nanduria] +7, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +5; Handwerk: Alchimie +1; ein Talent aus folgender Liste +3: Gesteinskunde, Hüttenkunde, Kryptographie, Glaskunst, Metallguss
**Sonderfertigkeiten:** Talentspezialisierung Kochen (Tränke) (statt verbilligt), Ritualkenntnis Alchimist +1, Nandusgefälliges Wissen (statt verbilligt; aus Akademischer Ausbildung)

**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Zauberzeichen
**Besonderheiten:** Khunchomer Alchimisten weihen bereits im Laufe ihrer Lehrzeit unter Aufsicht ihre Schale der Alchimie. Dies führt dazu, dass sie das Spiel mit je einem LeP und AsP weniger beginnen, was in den obigen Modifikationen noch nicht verrechnet ist.

**Fakultät der Alchimie der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis**
**(GP je nach Quadrivium (s.u.)**
**Modifikationen:** SO +1
**Automatische Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Gelehrter) / Verpflichtungen (gegenüber der Universität und dem Herzog)
**Talentwerte:** Die acht frei verteilbaren Talentsteigerungen entfallen, ebenso die Boni auf Sprachen/Schriften sowie Brauer/Gerber/Schnaps Brennen in der Basisprofession; Gesellschaft: Etikette +1, Schriftlicher Ausdruck +2, Überzeugen +2; Wissen: Geschichtswissen +2, Gesteinskunde –1, Götter/Kulte +2, Mechanik +3, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde –1; Sprachen: Lehrsprache Garethi (Horathi), Sprachen Kennen [Aureliani] +4, Sprachen Kennen [Bosparano] +8, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +9, Lesen/Schreiben (Nanduria) +6; Handwerk: Glaskunst +1, Malen/Zeichnen +1
**Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen (statt verbilligt, aus Akademischer Ausbildung)
**Besonderheiten:** Diese Variante des Alchimisten hat das Studium zweier Fächer im Quadrivium zur Grundlage (eines davon ist Alchimie). Zwar ist das Studium von bis zu zwei weiteren Fächern grundsätzlich möglich, doch nimmt dies zusätzlich zu der insgesamt etwa acht- bis zehnjährigen Studiendauer einige weitere Jahre in Anspruch und wird daher nur selten praktiziert. Die regeltechnische Ausgestaltung eines solchen 'Universal-Gelehrten' legen wir deshalb in Ihre Hände.

**weitere Modifikationen je nach Quadrivium:**
**Arithmetik bzw. Geometrie (+5 GP):** Wissen: Brett-/Kartenspiel +1 (+2 bei Arithmetik), Gesteinskunde +1, Kryptographie +3, Mechanik +2, Rechnen +2, Malen/Zeichnen +1 (+2 bei Geometrie); Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Rechnen (Arithmetik oder Geometrie)
**Musiklehre (+6 GP):** Körper: Singen +3, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2, Zechen +1; Gesellschaft: Betören +2, Menschenkenntnis +1; Handwerk: Musizieren +3; empfohlener Vorteil: Wohlklang; ungeeigneter Nachteil: Schwaches Gehör
**Astronomie (+6 GP):** Körper: Sinnenschärfe +3; Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +1; Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Sternkunde +4; Handwerk: Kartographie +3; ungeeigneter Nachteil: Nachtblind

**Spagyrischer Zweig der Halle des Lebens zu Norburg (+4 GP)**
**Zusätzliche Voraussetzungen:** MU 12; keine Totenangst
**Modifikationen:** MR +1, SO +1
**Automatische Vor- und Nachteile:** Astralmacht 1 (nur Magiebegabte) *oder* Gebildet 1, Akademische Ausbildung (Gelehrter) / Prinzipientreue (8; Vermeidung von Krieg und Förderung des Friedens, Schutz des Lebens, Hilfe für Kranke und Sieche)
**Talentwerte:** Die acht frei verteilbaren Talentsteigerungen entfallen, ebenso die Boni auf Kampftalente und Sprachen/Schriften in den Grundmodifikationen; Kampf: Dolche +1; Körper: Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: kein Gassenwissen, Menschenkenntnis +1, Überreden –1, Überzeugen +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben +1; Wissen: Anatomie +3, Geschichtswissen +1, Gesteinskunde –1, Götter/Kulte +2, kein Hüttenkunde, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +1, Sprachenkunde +2, Sternkunde –1; Sprachen: Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen [Alaani] +6, eine weitere Fremdsprache +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7; Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +3
**Zusätzliche Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen (statt verbilligt, aus Akademischer Ausbildung)

**Zinnober-Laboratorien der Halle des Quecksilbers zu Festum**
**(+4 GP, nur magiebegabte Alchimisten)**
**Modifikationen:** +1 AsP, MR +1, SO +1
**Automatische Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Gelehrter) / Schulden (1.500 Dukaten)
**Talentwerte:** Die acht frei verteilbaren Talentsteigerungen entfallen, ebenso die Boni auf Sprachen/Schriften in den Grundmodifikationen; Körper: Selbstbeherrschung –1; Gesellschaft: Etikette +1, Überreden +1, Überzeugen +1; Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +1, Hüttenkunde +2, Magiekunde +2, Mechanik +1, Philosophie +1, Sagen/Legenden +2; Sprachen: Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, Sprachen Kennen (Nujuka) +3, Sprachen Kennen [Bosparano] +5, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya oder Alaanii] +2, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Nanduria] +5, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4; Handwerk: Alchimie +1, Heilkunde Gift –1, Heilkunde Wunden +1, Kochen –1, Metallguss +1; zwei weitere künstlerische Wissens- oder Handwerkstalente nach Wahl je +2 (z.B. Schriftlicher Ausdruck oder Musizieren)
**Zusätzliche Sonderfertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen (statt verbilligt, aus Akademischer Ausbildung)

**Zwergischer Alchimist**
**(+3 GP; nur nichtmagiebegabte Alchimisten; zwergische Kultur)**
**Automatische Nachteile:** Goldgier 5 *oder* Neugier 5 anstatt der Goldgier 7 der Basisprofession
**Talentwerte:** Die Boni auf Sprachen/Schriften in den Grundmodifikationen entfallen; Gesteinskunde +2, Hüttenkunde +3, Mechanik +1, Pflanzenkunde –2, Sternkunde –2; Sprachen: Sprachen Kennen (Angram) +8, Sprachen Kennen (Rogolan) +2, Lesen/Schreiben (Angram) +6, Lesen/Schreiben (Rogolan) +6; Handwerk: Kristallzucht +3, Metallguss +3

**Kammerjäger (+1 GP)**
**Automatischer Nachteil:** Krankhafte Reinlichkeit 5 *statt* Goldgier 7
**Talente:** Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1; Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +5, Fesseln/Entfesseln +1; Wissen: keine Hüttenkunde, Mechanik +1, keine Philosophie, Sternkunde –2, Tierkunde +1; Sprachen: kein Lesen/Schreiben [Nanduria]; Handwerk: kein [Brauer oder Gerber/Kürschner oder Schnaps brennen], Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1, Holzarbeiten +1

**Alchimist aus Unau**
**(+2 GP, zusätzliche Voraussetzungen: Kultur Tulamidische Stadtstaaten, rastullahgläubig, nur Männer):**
**Talente:** Wissen: Brettspiel +2; Sprachen: Lesen/Schreiben Glyphen von Unau +5 statt Lesen/Schreiben Nanduria +5, Lesen/Schreiben Ur-Tulamidya +5; Handwerk: Glaskunst oder Töpfern +3

## Der Derwisch



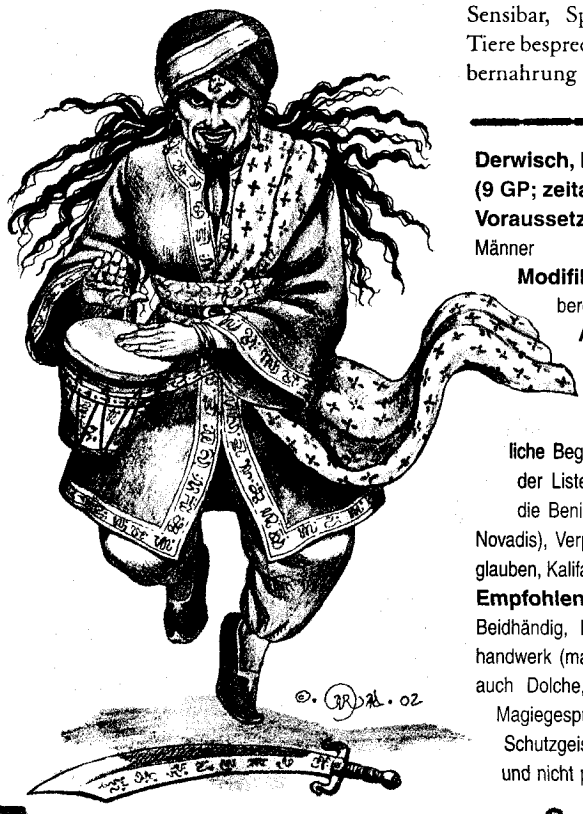
Seit einiger Zeit werden auch unter Novadis 'auffällige' Kinder auf magisches Talent hin untersucht und so ist die Zahl der anerkannt zauberkundigen Novadis enorm angestiegen. Es wurde daher notwendig, auch für jene einen Ort der Formung zu finden, deren Kraft zu schwach für eine Ausbildung zum Magier an der *Zauberschule des Kalifen in Mherwed* ist. Eine alte Festung inmitten der Unauer Berge wurde auf Rat des Hohen Mawdli und durch Beschluss des Kalifen die neue Heimat der 'Beni Dervez', des Ordens der Derwische.
Das Leben der Beni Dervez wird bereits seit Rastullahs Erscheinen durch die 99 Gesetze bestimmt, denn der Zauberer und Derwisch Saîd ibn Ilram al-Mussah war zugegen, als der Eingott seine Weisheit in Keft offenbarte. Die Derwische sind seit jener Zeit nicht mehr nur ein magischer, sondern vielmehr ein religiöser Orden, der in der Abgeschiedenheit der Berge ein einziges Ziel verfolgt: Die Macht Rastullahs zu Seinem Wohlgefallen auf die Welt zu rufen. Dies geschieht durch die ekstatischen Rhythmen der *Dablas*, kleiner lederbespannter Trommeln aus Ton oder Hartholz, die ein *Rufer der Macht Rastullahs* in Vollkommenheit zu spielen versteht, durch Askese, Kampf und Tanz, um Leib und Geist ganz in Harmonie mit dem All-Einen zu bringen.
Auch wenn der Orden aus mehr als den Rufern der Macht Rastullahs besteht, haben diese das Bild des Stammes nach außen hin

geprägt und sind für den Unwissenden *der* Derwisch.

Die Beni Dervez verstehen sich als Stamm (sogar als 'ursprünglicher' Stamm der Wüste), doch erfolgt die Aufnahme nie durch Geburt, sondern erst nach einer Prüfung. Diese findet in der Regel bereits im neunten Lebensjahr statt – Kinder, die bei der akademischen Aufnahmeprüfung aufgefallen sind, sind meist älter – und besteht aus der Erprobung von Mut, Glauben, Musikalität und magischem Vermögen.

Der junge Derwisch wird nun von seinem persönlichen Lehrmeister in Religion, Selbstbeherrschung, Ausdauer und als wichtigsten Teil in Rhythmik und Musik unterrichtet. Hinzu kommt meist die Ausbildung im bewaffneten Kampf, jedoch immer in Ringen und Reiten. Einige Derwische vertiefen auch ihre Kenntnisse in Zahlenmystik, Sternkunde oder Brettspiel. Allen ist jedoch gemein, dass sie die 99 Gesetze und die Gesetzes-Auslegungen ihrer obersten Mawdliyat verinnerlicht haben und glühende Anhänger des All-Einen sind.

Die Kleidung der *Rufer* ist die novadische, helle, mehrschichtige weite Gewandung mit einem breiten, roten, mehrfach um den Körper gewundenen Stoffgürtel und dem hellen Kopftuch mit roter Kordel. Rüstung tragen sie nie, festere Schuhe als Sandalen selten. Haupthaar und Bart werden nach Abschluss der Lehrjahre lang und offen getragen, Schüler schneiden ihr Haupthaar auf etwa einen Finger kurz, während ihr Bart bereits ungehemmt wachsen darf.



Die Abschlussprüfung eines Derwisch besteht in aller Regel darin, dass er für eine kleine Gruppe Krieger die Segnung Rastullahs herabruft, während er diese auf einem Zug gegen verfeindete Stämme, Echsen oder fremde Eindringlinge begleitet. Über sein Verhalten wird nach der Rückkehr der Krieger Zeugnis gegeben. Es folgt die religiöse Prüfung durch einen Mawdli. Fällt hierbei das Ergebnis Rastullah gefällig aus – und auch eine Niederlage kann durch die Mawdliyat als günstiges Zeichen gedeutet werden –, so darf der nun vollwertige Derwisch die Bezeichnung *kar Rastullah* in seinen Namen einfügen, die, frei übersetzt, *Rufer der Macht Rastullahs* bedeutet. Ein Beispiel hierfür: Kharmal kar Rastullah ben Dervez.

Inzwischen ist es üblich, diese jungen Männer für eine gewisse Zeit in den Dienst eines älteren reisenden Derwisch, eines Scheichs oder Sultans oder eines Mawdli zu stellen. Dadurch soll der junge Derwisch mehr über das Volk Rastullahs erfahren, wer es verteidigt und wer es bedroht.

**Mögliche Zauber der Derwische:** Adlerauge, Ängste lindern, Armatrutz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Bärenruhe, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Böser Blick, Chamaelioni, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Flim Flam, Gedankenbilder, Gefunden!, Große Verwirrung, Höllenpein, Horriphobus, Karnifilo, Katzenaugen, Klarum Purum, Krötensprung, Kusch!, Lunge des Leviatan, Memorans, Motoricus, Movimento, Odem, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Sensattacco, Sensibar, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Tiere besprechen, Unitatio, Widerwille, Zaubernahrung

**Derwisch, Rufer der Macht Rastullahs (9 GP; zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen:** MU 12, FF 13, KO 13; nur Männer

**Modifikationen:** –6 AsP (aus Viertelzauberer), +3 AuP, MR +1, SO 6–10

**Automatische Vor- und Nachteile:** Viertelzauberer, Meisterhandwerk (Musizieren, Orientierung, Selbstbeherrschung), Übernatürliche Begabung (drei Zauber aus obenstehender Liste) / Prinzipientreue (12; 99 Gesetze; die Beni Dervez sind überaus strenggläubige Novadis), Verpflichtungen (Beni Dervez, Rastullahglauben, Kalifat)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Beidhändig, Besonderer Besitz, Eisern, Meisterhandwerk (maximal zwei weitere Talente, darunter auch Dolche, Ringen, Säbel oder Wurfspeere), Magiegespür, Prophezeien, Schnelle Heilung, Schutzgeist (wird Mantel Rastullahs genannt und nicht personifiziert), Tierfreund, Zauberhaar / Gesucht (falls ausgestoßen oder 'desertiert'), Vorurteile (Echsen, Zwölfgöttergläubige)

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Verhüllte Aura, Wesen der Nacht / Albino, Eitelkeit, Fettleibig, Fluch der Finsternis, Kurzatmig, Lahm, Unangenehme Stimme

**Kampf:** Dolche +1, Lanzenreiten oder Wurfspeere +1, Raufen +1, Ringen +3, Säbel +2

**Körper:** Akrobatik +2, Athletik +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +1, Selbstbeherrschung +3, Singen +3, Tanzen +4

**Gesellschaft:** Lehren +2, Menschenkenntnis +1

**Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +2, Wettervorhersage +2

**Wissen:** Brett-/Kartenspiel oder Sternkunde +4, das jeweils andere Talent +, Götter/Kulte +5, Kriegskunst +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Philosophie +2, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +1

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Geheiligte Glyphen von Unau] +6, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +6

**Handwerk:** Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1, Musizieren +7, Schneidern +1

**Sonderfertigkeiten:** Talentspezialisierung Musizieren (Rhythmusinstrument), Ritualkenntnis Derwische, Ruf des Krieges

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Eiserner Wille I, Gebirgskundig, Reiterkampf, Tanz der Mada (als Meditationstanz in Derwisch-Tradition), Waffenloser Kampfstil Unauer Schule

**Ausrüstung:** traditionelle Kleidung, Dabla, Waqqif, Khunchomer, Essgeschirr, kleines Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel, Wasserbeutel, Blanko-Schriftrolle oder Buch, Schreibgerät, Umhängetasche

**Besonderer Besitz:** Pferd (geschultes Shadif) oder ausgebildetes Kamel mit Sattel und Zaumzeug

## Der Druide

Der Druide (isdira: *duridya* = Weiser des Waldes) versteht seine Zaubermacht als Kraft der Erde und der Natur und sieht ihren Ursprung in der Erdgöttin Sumu. Diese Zaubermacht und die sechs Elemente sind Teile dessen, was im Ganzen Sumus Leib und Wesen bilden.

Die Druidenmagie ist eine geheime Kunst, über die wenig allgemein zugängliche Aufzeichnungen existieren. Druiden beherrschen alle ihre Formeln und Zeremonien auswendig und geben sie in mündlicher Form an ihre Schüler weiter – zu leicht könnte geheimes Wissen Unbefugten in die Hände fallen, würde man es zu Papier bringen. Diese Schüler, gewöhnlich nur einer oder zwei zur gleichen Zeit, werden vom Druiden selber ausgewählt. Häufig 'kauft' er den Eltern ein Kind, das er für geeignet hält, regelrecht ab, aber es sind auch Fälle überliefert, in de-

nen der Druide das Kind seiner Wahl gegen den Willen der Eltern entführt hat und mit ihm verschwunden ist. Selten einmal begibt sich ein Kind aus freien Stücken oder den Wünschen der Eltern gehorchend zu einem Druiden in die Lehre, denn viele Kulturen begegnen Druiden mit Misstrauen; Ansehen genießen sie vor allem bei den Trollzackern und in Andergast. Alten Traditionen folgend wählen Druiden bevorzugt Knaben als Schüler. Die wenigen Fälle, in denen Schülerinnen angenommen werden, erklären sich meist durch die Hochbegabung des betreffenden Mädchens, und so ist es kein Wunder, dass die wenigen Druidinnen, die es gibt, zu den besten ihrer Zunft gehören und mehr von sich reden machen als der Großteil ihrer männlichen Kollegen.

### Die Denkschulen des Druidentums

Nach Jahrhunderten finden sich Druiden über ganz Aventurien verstreut. Da sie wenig bis gar keinen Kontakt untereinander halten und durch die Kulturen vor Ort und andere ansässige Zauberkundige beeinflusst wurden, entwickelten sich zahlreiche regionale Zirkel und Lehrtraditionen, die sich jedoch in vier großen Gruppen zusammenfassen lassen:

**Haindruiden** sind die größte Gruppe und werden von Außenstehenden für gewöhnlich als die typischsten Druiden angesehen. Ausgegrenzt aus einer Zivilisation, die nichtlizenzierten Zauberern mit Misstrauen bis Feindschaft begegnet und die umgekehrt mit all ihren Bergwerken, Schmieden und Städten dem Haindruiden als Raubbau an Sumus Leib erscheint, leben sie zumeist zurückgezogen als Einsiedler in freier Natur, als deren Behüter sie sich verstehen. Sie neigen zum Philosophieren: über den Kreislauf von Werden und Vergehen, Zerstörung und neuem Keimen, die mögliche Wiedergeburt der Seelen. Einige wenige sind Vegetarier und leben nur von den Nüssen, Beeren und Eicheln, die der Wald ihnen freiwillig gibt, ohne Tier oder Pflanze zu verletzen. Andere glauben, Keuschheit stärke die Willenskraft und die astralen Kräfte, wohingegen geschlechtlicher Umgang Konzentrationsvermögen und Zauberkraft schwäche.

Einen gänzlich anderen Lebensstil pflegen die wenigen Druiden, die in Städten wohnen und sich der Beherrschung und Beeinflussung kulturschaffender Zweibeiner widmen. Diese **Mehrer der Macht** sammeln Wissen, die einen zum eigenen Nutzen (z.B. Macht- oder Neugier), andere in der Erwartung, dereinst zum Wohle Sumus (und vielleicht auch der Menschen) Entscheidungen der Herrschenden beeinflussen zu müssen. Als nicht-lizenzierte Zauberer sind Mehrer noch mehr auf Geheimhaltung angewiesen als andere Druiden, weswegen sie meist ausgesprochene Individualisten sind. Unauffällig unter Menschen zu leben ist allerdings nicht einfach, wenn man es ablehnt, mit metallenem Werkzeug zu hantieren. Mitunter rettet nur eilige Flucht bei Nacht und Nebel das Leben, und dem verfolgten Druiden ist dann jede Gesellschaft recht – je weiter fort sie zieht, desto besser.

Ganz anders sieht es im Nordwesten des Kontinents aus: Das Königreich Andergast war niemals dem Zwölfgötteredikt, nie der Inquisition unterworfen. In seinen entlegenen Tälern wirken Druiden als **Sumupriester**: Geachtet von der einfachen Landbevölkerung leben sie in den Dörfern und Weilern, sind Heilkundige, verhandeln zwischen den Menschen und den Bewohnern der Wälder und Quellen über Landnutzung, Holzeinschlag, Jagdrechte und Bannwälder oder treten (selten) sogar als Priester der Götter auf, die sie als Kinder (oder gar Erscheinungsformen) Sumus betrachten. Auch im angrenzenden Thorwal und im Svellttal trifft man vereinzelt auf Druiden, die als Heiler, Seher und Mittler zu den höheren Mächten einer Dorfgemeinschaft angehören.

Die vermutlich urtümlichste Ausprägung des Druidentums findet man im Nordosten Aventuriens, von den Trollzacken bis hinauf ins Bornland. Die **Hüter der Macht** verstehen sich als Erben einer Tradition, die bis an die Wurzeln der Zeit zurückreicht. Sie bewachen die Steinkreise und -reihen, 'Trolltische' und 'Riesengräber', die in den vorangegangenen Zeitaltern von Geoden und Trollen errichtet wurden. Manchmal wissen sie selbst nicht genau, welchem Zweck ein bestimmtes Heiligtum dient, welche Kräfte die uralten Steine bündeln – oder welche verborgene Macht sie gefangen halten. Am **Konzil der Elementaren Gewalten** arbeiten Druiden und Magier eng bei der Erforschung magischer – vor allem elementarer – Phänomene zusammen. Mehr zu dieser besonderen Form der *Hüter der Macht* finden Sie bei der Beschreibung dieser Magierakademie auf Seite 178 und in *Wege der Zauberei*.



Junge Druiden können so manche Gründe haben, um in die Welt zu ziehen: Zwar würde ihn die Aussicht auf ein paar Dukaten allein kaum dazu verleiten, sich auf ein Abenteuer einzulassen, aber unheimliche magische Orte und Geschehnisse ziehen ihn fast unwiderstehlich an. Ein junger Mehrer der Macht sucht womöglich ganz bewusst die Gefahr, um andere Menschen in extremen Situationen zu beobachten und aus deren Verhalten wichtige Erkenntnisse zu gewinnen. Vielleicht möchte er aber auch nur Elfen, Zwerge oder Goblins kennen lernen, um sein bis dato hauptsächlich auf Menschen bezogenes Wissen zu erweitern. Es mag sein, dass der Druide unfreiwillig auf Wanderschaft ist, weil er sich in seiner Heimat mächtige Feinde gemacht hat oder weil sein Wohnort von feindlichen Truppen zerstört wurde – vielleicht sucht er sogar seinerseits den Dämonenknecht, Bannstrahler oder Glücksritter, der dabei seinen Lehrer umgebracht hat. Aber es lassen sich auch friedlichere Gründe denken: ein Botengang im Auftrag des Lehrmeisters oder die Untersuchung einer Kraftlinie, die auffällige Veränderungen aufweist. Ein junger Elementarist fühlt sich vielleicht einem anderen Element verbunden als sein Lehrer; einem, das in der Gegend, wo er aufgewachsen ist, kaum anzutreffen ist, und sucht nach einem Wohnort, wo er diesem Element näher ist. Und nicht selten kommt es vor, dass ein alter Haindruide oder der Hüter eines Steinkreises seinen erwählten Nachfolger ausschickt, um in Lehr- und Wanderjahren seine Fähigkeiten zu vervollkommnen, bevor er das Erbe antreten soll.



**Mögliche Zauberfertigkeiten (Zauber, die bei Druiden mit einem Wert von 4 oder mehr verbreitet sind):** Abvenenum, Aeolitus, Ängste lindern, Atemnot, Attributo, Balsam, Beherrschung brechen, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Böser Blick, Dunkelheit,

Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Eins mit der Natur, Eisenrost, Elementarer Diener, Exposami, Flim Flam, Fluch der Pestilenz, Geisterbann, Geisterruf, Große Verwirrung, Halluzination, Hellsicht trüben, Herr über das Tierreich, Magischer Raub, Manifesto, Meister der Elemente, Objectovoco, Odem, Pestilenz erspüren, Plumbumbarum, Psychostabilis, Respondami, Sanftmut, Sensibar, Sumus Elixiere, Tiergedanken, Unitatio, Veränderung aufheben, Verständigung stören, Verwandlung beenden, Wand aus Flammen, Weisheit der Bäume, Wettermeisterschaft, Windhose, Zorn der Elemente, Zunge lähmen, Zwingtanz

---

**Druide**
**(GP nach Variante; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 12, KL 12, IN 11
**Modifikationen:** MR +2, AsP +13 (12 davon aus Vollzauberer), SO 3–10
**Automatische Vor- und Nachteile:** Gutes Gedächtnis, Vollzauberer / Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration, Astralmacht, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Prophezeien, Richtungssinn, Tierfreund, Zeitgefühl / Artefaktgebunden, Feste Gewohnheit (barfüßig oder erdgebunden), Lästige Mindergeister, Medium, Speisegebote, Prinzipientreue, Vorurteile (z.B. gegen Geweihte, Handwerker, Magier, Stadtbewohner), Weltfremd (Feudalherrschaft oder Götterglaube)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Arkanophobie, Krankhafte Reinlichkeit, Niedrige Magieresistenz, Ungebildet, Unstet
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen +2
**Körper:** Schleichen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Orientierung +2
**Wissen:** Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +5, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +3, Tierkunde +3
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +5, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1
**Sonderfertigkeiten:** Druidenrache, Große Meditation, Repräsentation Druide, Ritualkenntnis Druide, Verbotene Pforten, Weihe des Dolches
**Verbilligte Sonderfertigkeiten und Rituale:** nach Variante
**Ausrüstung:** einfache metallfreie Kleidung, wetterfester Umhang, Vulkanglasdolch (mit Weihe des Dolches belegt), Tuchbeutel, Feldflasche, Nadeln (aus Knochen) und Faden, Holzlöffel, Trinkhorn
**Besonderer Besitz:** Sortiment haltbar gemachter Kräuter der Herkunftsgegend im Gegenwert von ca. 100 Dukaten; Auswahl in Absprache mit dem Meister, zu den Kräutern siehe die **Zoo-Botanica Aventurica**.

**Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten; eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

**Haindruide (zus. Voraussetzung: KO 11; 17 GP):** Körper: Klettern oder Schwimmen +2, Schleichen +2; Natur: Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3; Wissen: Pflanzenkunde +1, Philosophie +2, Tierkunde +1; Handwerk: Heilkunde Gift +2, Kochen +1; Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Einzelelement nach Wahl oder Merkmalskenntnis Umwelt, eine Geländekunde nach Wahl; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Umwelt oder Merkmalskenntnis Einzelelement nach Wahl (je nachdem, was noch nicht gewählt wurde); Hauszauber: Dunkelheit +4, Eins mit der Natur +7, Elementarer Diener +3, Herr über das Tierreich +6, Wand aus Dornen oder Wettermeisterschaft +4, Weisheit der Bäume +7, Zorn der Elemente +3; Zauberfertigkeiten: Abvenenum +2, Atemnot +2, Böser Blick +3, Große Verwirrung +2, Manifesto +4, Odem +2, Sumus Elixiere +1, Veränderung aufheben +1, Wand aus Dornen oder Wettermeisterschaft +1, Windhose +2
**Hüter der Macht (zusätzliche Voraussetzung: KO 11; 20 GP):** Kampf: Schleuder +2, Speere oder Stäbe +2; Körper: Schleichen +2; Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen oder Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3; Wissen: Sagen/Legenden +3; Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Merkmalskenntnis Hellsicht oder Kraft oder Temporal; Gebirgs- oder Waldkundig; Verbilligte Sonderfertigkeiten: die beiden anderen Merkmalskenntnise aus (Hellsicht oder Kraft oder Temporal), die noch nicht gewählt wurden; Hauszauber: Blick durch fremde Augen +5, Blick in die Vergangenheit +7, Böser Blick +4, Fluch der Pestilenz +4, Geisterruf +4, Wand aus Dornen +3, Zorn der Elemente oder Zwingtanz +6; Zauberfertigkeiten: Band und Fessel +2, Geisterbann +1, Körperlose Reise +2, Memorans +3, Odem +5, Pestilenz erspüren +1
**Mehrer der Macht (zusätzliche Voraussetzung: CH 11; 15 GP):** Körper: Zechen +2; Gesellschaft: Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +2; Wissen: Rechtskunde +1; Sprachen: Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4; außerdem eins der folgenden Talente +5 als Tarnberuf (Voraussetzungen müssen Sie ggf. durch Talentsteigerung erreichen): Abrichten, Brauer, Falschspiel, Gerber/Kürschner, Handel, Heilkunde Seele, Malen/Zeichnen, Schriftlicher Ausdruck, Sternkunde, Stoffe Färben, Tätowieren, Töpfern, Webkunst, Winzer; Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Einfluss oder Herrschaft; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Herrschaft oder Einfluss (je nachdem, was noch nicht gewählt wurde); Hauszauber: Beherrschung brechen oder Einfluss bannen +4, Böser Blick +7, Große Verwirrung +5, Halluzination +6, Hellsicht trüben +7, Magischer Raub +4, Nebelleib +5; Zauberfertigkeiten: Attributo +2, Blick durch fremde Augen +2, Eisenrost +2, Harmlose Gestalt +4, Objectovoco +1, Odem +4, Respondami +3, Sensibar +2, Zunge lähmen +2, Zwingtanz +1
**Sumupriester (zusätzliche Voraussetzung: CH 11; 15 GP):** Modifikationen: SO +3; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überzeugen +2; Wissen: Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2; Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde Gift oder Heilkunde Seele +2, Viehzucht +1; Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Geisterwesen oder Heilung oder Herbeirufung oder Verständigung; Verbilligte Sonderfertigkeiten: eine weitere der genannten Merkmalskenntnisse, Waldkundig; Hauszauber: Beherrschung brechen +5, Einfluss bannen +5, Geisterbann +4, Geisterruf +4, Pestilenz erspüren +4, Sumus Elixiere +6, Tiergedanken +7; Zauberfertigkeiten: Ängste lindern +1, Atemnot +2, Balsam oder Ruhe Körper +2, Blick aufs Wesen oder Sensibar +2, Herr über das Tierreich +2, Klarum Purum +2, Meister der Elemente +2, Memorans +3, Odem +3, Zauberwesen der Natur +2, Zunge lähmen +2

**Konzilsdruide (GP je nach Element; Voraussetzungen: KO 11; Kultur Mittelländische Landbevölkerung (Gebirge) oder Mhanadistan (Fern der Zivilisation)):** Zusätzliche automatischer Nachteile: Weltfremd 6 (Adelsherrschaft), Weltfremd 6 (Währung und Geld), Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente; Kampf: Stäbe +1; Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +1; Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3; Wissen: Philosophie +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1; Sprachen: Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +3, Sprachen Kennen [Ferkina] +4; Handwerk: Heilkunde Gift +2; Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Elementar (Einzelelement je nach Ausrichtung), Geländekunde (Eis-, Gebirgs- oder Höhlenkundig); Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Hellsicht oder Temporal, Repräsentation (Gildenmagie); Hauszauber: Blick in die Vergangenheit +7, Eins mit der Natur +7, Elementarer Diener +4, Zorn der Elemente +4 (weitere nach Element); Zauberfertigkeiten: Geisterruf +3, Große Verwirrung +2, Herr über das Tierreich +3, Manifesto +5, Odem Arcanum +5, Veränderung aufheben +1 (weitere nach Element)
**Weitere Zauber nach Element:**
**Feuerelementarist (22 GP):** weitere Hauszauber: Caldofrigo +6, Ignifaxius (Mag) +5, Wand aus Flammen +5, Zorn der Elemente +2
**Humuselementarist (21 GP):** weitere Hauszauber: Sumus Elixiere +5, Wand aus Dornen +5, Weisheit der Bäume +5; weitere Zauberfertigkeiten: Leib der Erde +4
**Wasserelementarist (22 GP):** weitere Hauszauber: Mahlstrom +5, Nebelleib +7, Wand aus Wogen +4; weitere Zauberfertigkeiten: Nebelwand +3, Wasseratem +2
**Luftelementarist (22 GP):** weitere Hauszauber: Orkanwand +4, Wettermeisterschaft +7, Windhose+5; weitere Zauberfertigketien: Leib des Windes +2

**Erzelementarist (22 GP):** weitere Hauszauber: Kraft des Erzes +5, Leib des Erzes +4, Wand aus Erz +4; weitere Zauberfertigkeiten: Adamantium (Mag) +2, Eisenrost +3

**Eiselementarist (21 GP):** weitere Hauszauber: Caldofrigo +6, Dunkelheit +6, Gletscherwand +7, Zorn der Elemente +2

**Weitere bekannte Sprüche:** Konzilsdruiden können Zauber aus dem druidischen Allgemeingut lernen (siehe die Liste auf Seite 159) mit Ausnahme des FLUCHS DER PESTILENZ, der hier verpönt ist. Sie haben außerdem Zugriff auf alle Zauber, die Hauszauber der Konzilsmagier sind; teils allerdings nur in Magier-Repräsentation, wo keine druidische existiert.

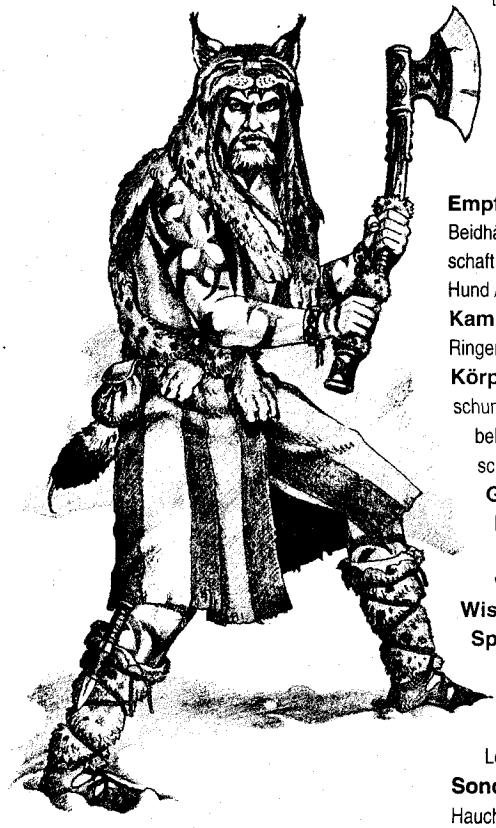
## Der Durro-Dûn

### (Gjalskerländer Tierkrieger)

In frühen Kinderjahren eines Gjalskerländers geschieht es bisweilen, dass sich der Odûn eines Tieres dem Kind offenbart, sei es durch intensive Träume oder durch solch spektakuläre Erscheinungen wie die Rettung aus großer Gefahr. Von diesem Zeitpunkt an hat (und sucht) der Sprössling immer wieder Kontakt zu dieser Tierart, was sich in Träumen, Visionen und realen Begegnungen widerspiegelt.

Über kurz oder lang wird dies auch dem Schamanen der Dorfgemeinschaft offenbar, der dem Heranwachsenden offenbaren kann, dass er auserwählt ist, das Wesen des Odûn im Diesseits, vor allem aber unter den Menschen zu verkörpern und den Kontakt mit der Welt der Tiere und der Geister zu pflegen. Nach etwa einem Jahr vorbereitender Übungen (und nachdem der Schamane selbst erkannt hat, welches Odûn sich dem Kind offenbart hat), wird das Kind vom Schamanen auf eine Reise in die Geisterwelt geführt, wo es auf seinen Odûn trifft und mit ihm zusammen ein astrales Band flechtet, das bis zum Tod nicht mehr zerrissen werden kann: Es kehrt zurück als Durro-Dûn, als Tierkrieger.

Die meisten Tierkrieger haben eine Erfahrung gemacht (und machen sie täglich aufs Neue), die von weltlichen Menschen nicht verstanden werden kann. Bisweilen suchen sie ihresgleichen, um in 'Rudeln' zu leben, meist aber hausen sie alleine in den Wäldern, in Höhlen und einfachen Hütten, mehr Bruder oder Schwester den Tieren als den Menschen. Aber immer, wenn der Ruf des Haerad ertönt, wenn das eigentliche Blut ruft, sind sie zur Stelle, um ihre ursprüngliche Sippe zu schützen, sie zu führen und bei Streitigkeiten mit den Tieren zu vermitteln.



**Durro-Dûn, Gjalskerländer Tierkrieger (GP je nach Odûn)**

**Voraussetzungen:** je nach Odûn

**Modifikationen:** –6 AsP (aus Viertelzauberer), +3 AuP, SO 2–6

**Automatische Vor- und Nachteile:** Viertelzauberer, Meisterhandwerk (drei Talente und eine Eigenschaft nach Odûn), Schutzgeist, Übernatürliche Begabung (fünf zum Odûn passende Zauber aus der entsprechenden Liste, davon zu Spielbeginn nur drei verfügbar) / Prinzipientreue (5; Odûn-Verhalten, Gjalskerländer Religion), weitere nach Odûn

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Beidhändig, Eisern, Flink, Niedrige Schlechte Eigenschaft Jähzorn, Schnelle Heilung, Tierfreund, Zäher Hund / Blutrausch

**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen +4, Raufen +4, Ringen +2

**Körper:** Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2; Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +4

**Gesellschaft:** –

**Natur:** Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4

**Wissen:** Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** –

**Handwerk:** Abrichten +2, Feuersteinbearbeitung +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2

**Sonderfertigkeiten:** Ritualkenntnis Durro-Dûn, Hauch des Odûn; weitere je nach Odûn

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Haut des Odûn; weitere je nach Odûn

**Mögliche Sonderfertigkeiten:** Aura verhüllen, Aurapanzer, Eiserner Wille I/II, Gedankenschutz, Kraftlinienmagie I, Tanz der Mada, Verbotene Pforten

**Ausrüstung:** traditionelle Kleidung (Kilt, Weste, Umhang), dazu zum Odûn passendes Tierfell, Krallen, Zähne etc. als Schmuck; je eine passende Nahkampf- und Fernwaffe nach Odûn; Arbeitsmesser, Umhängebeutel, Wolldecke

**Besonderer Besitz:** persönliche Waffe

**Varianten**

Modifikationen zusätzlich zu den oben genannten; eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

**Bär (16 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, KO 12, KK 12

**Automatische Vor- und Nachteile:** Beidhändig, Schnelle Heilung II / Neugier 5, Tollpatsch

**Talente:** Kampf: Dolche +1, Ringen +1, Wurfbeile +3, Zweihand-Hiebwaffen +2; Körper: Klettern +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe –2; Natur: Fischen/Angeln +2, Orientierung +1, Wildnisleben +1; Wissen: Pflanzenkunde +1; Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung –1

**Sonderfertigkeiten:** Gebirgskundig, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiskundig, Linkhand, Niederwerfen

**Meisterhandwerk:** KK; Raufen, Ringen, Zechen

**Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn):** Armatrutz, Attributo, Bärenruhe, Blick aufs Wesen*, Böser Blick, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Firnlauf, Gefunden!*, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich, Höllenpein, Horriphobus*, Karnifilo, Kusch!, Leib der Erde*, Lunge des Leviatan, Movimento, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Sensattacco*, Sensibar, Spurlos, Standfest, Zaubernahrung

**Feuermolch (17 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, KL 11, GE 12

**Automatische Vor- und Nachteile:** Herausragender Geruchssinn, Resistenz gegen tierische Gifte / Eingeschränktes Gehör, Raubtiergeruch, Speisegebote (nur tierische Nahrung), Unansehnlich

**Talente:** Kampf: Hiebwaffen –1, Raufen –1, Speere +5, Wurfspeere +5; Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Schwimmen +2, Sich Verstecken +2; Natur: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +3; Wissen: Pflanzenkunde –1, Tierkunde +2; Handwerk: kein Abrichten, Heilkunde Wunden –1

**Sonderfertigkeiten:** Sumpfkundig, Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Schnellziehen

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Geländekunde Wald oder Steppe, Ausweichen I, Kampfreflexe

**Meisterhandwerk:** GE; Klettern, Sich verstecken, Schleichen
**Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn):** Adlerauge, Attributo, Bärenruhe, Blick aufs Wesen*, Böser Blick, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Hexengalle, Höllenpein, Katzenaugen, Krötensprung, Leib der Wogen*, Lunge des Leviatan, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sensattacco, Sensibar, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Warmes Blut

**Fischotter (17 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, GE 13, KO 12
**Modifikationen:** +1 AuP
**Automatische Vor- und Nachteile:** Flink, Zäher Hund / Neugier 5, Impulsiv, Speisegebote (nur tierische Nahrung)
**Talente:** Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen –4, Raufen –3, Ringen +2, Speere +5, Wurfspeere +1; Körper: Athletik –1, Gaukeleien +1, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung –1, Sich Verstecken +1, Skifahren +1; Gesellschaft: Überreden +1; Natur: Fährtensuchen –2, kein Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +4, Orientierung +1, Wildnisleben –1; Wissen: Pflanzenkunde –1, Tierkunde +1; Handwerk: Abrichten –1, Boote fahren +2, Heilkunde Wunden +1
**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Finte, Sumpfkundig
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kampf im Wasser, Unterwasserkampf
**Meisterhandwerk:** GE; Schwimmen, Fischen/Angeln, Körperbeherrschung
**Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn):** Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Blick aufs Wesen*, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Exposami, Gedankenbilder, Hexenspeichel, Höllenpein, Ignorantia, Katzenaugen*, Kusch!, Lachkrampf, Leib der Wogen*, Lunge des Leviathan, Movimento, Pectetondo, Penetrizzel, Seidenzunge, Sensattacco*, Sensibar, Spurlos, Standfest*, Wasseratem, Wellenlauf

**Gebirgsbock (17 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, GE 13
**Automatische Vor- und Nachteile:** Balance / Raumangst 5
**Talente:** Kampf: Dolche +1, Schleuder +4; Körper: Athletik +1, Klettern +4, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1; Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +1; Wissen: Pflanzenkunde +1; Handwerk: Abrichten –1
**Sonderfertigkeiten:** Gebirgskundig, Ausweichen I, Aufmerksamkeit
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Geländekunde Eis oder Wald; Ausweichen II, Niederwerfen
**Meisterhandwerk:** GS; Athletik, Klettern, Raufen
**Passende Zauber:** Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Blick aufs Wesen, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Firnlauf, Gefunden!, Große Verwirrung, Höllenpein, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Kusch!, Lunge des Leviatan, Movimento, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Sensattacco, Sensibar, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Zaubernahrung

**Rabe (17 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, KL 12, GE 12
**Automatische Vor- und Nachteile:** Entfernungssinn, Herausragender Gesichtssinn, Innerer Kompass / Neugier 7, Nachtblind, Unangenehme Stimme
**Talente:** Kampf: Bogen oder Wurfspeere +5, Hiebwaffen –2, Ringen –2, Speere +4; Körper: Fliegen +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1; Natur: Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben –1; Handwerk: Abrichten +1, Feuersteinbearbeitung +1, Gerber/Kürschner +1
**Sonderfertigkeiten:** Gebirgs- oder Waldkundig, Aufmerksamkeit, Ausweichen I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Kampfreflexe, Finte, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch
**Meisterhandwerk:** IN; Fährtensuche, Orientierung, Sinnenschärfe
**Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn):** Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Blick aufs Wesen*, Böser Blick, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Firnlauf*, Gefunden!, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich*, Höllenpein, Horriphobus, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Kusch!, Leib der Erde*, Lunge des Leviatan, Movimento, Sensattacco*, Sensibar, Spurlos, Standfest, Zaubernahrung

**Schneeeule (18 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, GE 13, KO 12
**Automatische Vor- und Nachteile:** Herausragender Gesichtssinn, Nachtsicht / Eingeschränkter Tastsinn, Fluch der Finsternis II, Raumangst 6
**Talente:** Kampf: Wurfspeere +5, Speere +4; Körper: Fliegen +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2; Natur: Orientierung +4, Wildnisleben –1; Wissen: Tierkunde +1
**Sonderfertigkeiten:** Gebirgs- oder Waldkundig, Aufmerksamkeit
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Kampfreflexe, Schnellziehen
**Meisterhandwerk:** IN; Orientierung, Klettern, Sinnenschärfe
**Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn):** Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Blick aufs Wesen, Böser Blick, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Firnlauf*, Gefunden!, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich, Horriphobus, Katzenaugen, Krötensprung, Kusch!, Leib des Windes*, Lunge des Leviatan, Movimento, Sensattacco*, Sensibar, Spurlos, Standfest, Zaubernahrung

**Wildschwein (16 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, KO 13
**Automatische Vor- und Nachteile:** Herausragender Geruchssinn, Eisern *oder* Resistenz gegen Pflanzengifte / Neugier 5
**Talente:** Kampf: Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +4, Wurfbeile oder Wurfspeere +3; Körper: Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3; Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Wettervorhersage –1; Wissen: Pflanzenkunde +2; Handwerk: Abrichten –1, Feuersteinbearbeitung +1, Gerber/Kürschner +1, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Steppen-, Sumpf- oder Waldkundig, Finte, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** eine weitere der genannten Geländekunden, Ausfall
**Meisterhandwerk:** KO; Raufen, Selbstbeherrschung, Sinnenschärfe
**Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn):** Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Böser Blick, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Gefunden!*, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich*, Höllenpein, Horriphobus*, Karnifilo, Kusch!, Leib der Erde*, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Sensattacco*, Sensibar, Standfest, Zaubernahrung

**Vielfraß (16 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, KK 12
**Automatische Vor- und Nachteile:** Schnelle Heilung II / Raubtiergeruch
**Talente:** Kampf: Dolche +1, Ringen +1, Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +2, Wurfbeile +4; Körper: Klettern +2, Selbstbeherrschung –1, Sich Verstecken +1; Gesellschaft: Betören +1, Menschenkenntnis +2; Natur: Fallenstellen +2, kein Fischen/Angeln, Orientierung +1; Wissen: Pflanzenkunde –1, Tierkunde +1; Handwerk: Abrichten –1, Gerber/Kürschner +2, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Waldkundig, Waffenloser Kampfstil Bornländisch
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Sturmangriff, Wuchtschlag
**Meisterhandwerk:** MU, Raufen, Klettern, Betören
**Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn):** Adlerauge, Armatrutz, Attributo, Balsam, Bärenruhe, Blick aufs Wesen*, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Firnlauf, Gefunden!, Große Verwirrung, Harmlose Gestalt*, Hexenkrallen, Horriphobus*, Karnifilo, Katzenaugen, Kusch!, Movimento, Pectetondo, Satuarias Herrlichkeit, Seidenzunge, Sensattacco*, Sensibar, Spurlos, Standfest*, Zaubernahrung

**Wolf (16 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 13, GE 12, KO 11
**Modifikationen:** +2 AuP
**Automatische Vor- und Nachteile:** Dämmerungssicht, Eisern / Neugier 7, Raubtiergeruch, Speisegebote (nur tierische Nahrung)
**Talente:** Kampf: Hiebwaffen oder Speere +4, das andere +2 anstatt Hiebwaffen +4, Raufen +1, Ringen +1, Wurfspeere +4; Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +1; Wissen: Pflanzenkunde –1, Tierkunde +1; Handwerk: Abrichten +1
**Sonderfertigkeiten:** Gebirgs-, Steppen- oder

Waldkundig, Ausweichen I, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** eine weitere der genannten Geländekunden, Aufmerksamkeit

**Meisterhandwerk:** GE, Athletik, Raufen, Schleichen

**Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn):** Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Blick aufs Wesen*, Böser Blick, Chamaelioni, Eins mit der Natur, Eiseskälte, Exposami, Firnlauf*, Gefunden!, Große Verwirrung, Herr über das Tierreich*, Höllenpein, Horriphobus, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Kusch!, Leib der Erde*, Lunge des Leviatan, Movimento, Sensattacco*, Sensibar, Spurlos, Standfest, Zaubernahrung

## Elfische Professionen

Wie schon mehrfach bei den elfischen Kulturen erwähnt wurde, ist im traditionellen elfischen Sippenverband die Vorstellung eines Berufes unbekannt. Dennoch hat jeder Elf die Möglichkeit, sich auf bestimmte Tätigkeiten, die er besonders gut beherrscht, zu konzentrieren und zu spezialisieren: ein hervorragender Schütze wird öfter auf die Jagd gehen, ein Elf, dem die Zauberei besonders leicht fällt, wird mehr und ausgefallenere Zauber lernen als andere, und derjenige, der besonders großes Interesse an den uralten Sagen zeigt, wird oftmals derjenige sein, der seine Sippen durch Erzählungen unterhält. In 50 Jahren mag aus dem Zauberweber der Wildnisläufer der Sippe geworden sein. Ein elfischer Held, der gerade auf Abenteuer auszieht, sollte jedoch nur einen solchen Abschnitt hinter sich gebracht haben.

Auch jeder andere Elf geht auf die Jagd, zaubert und erzählt Legenden – doch manche eben mehr als andere. Für diesen Zweck haben wir auch den Elfen 'Professionen' zugeordnet. Wie Sie aber leicht sehen können, wird ein Elf viel mehr durch seine Rasse und Kultur geprägt als durch die Profession – bei den meisten Menschen ist dies umgekehrt.

Dementsprechend müssen auch die elfischen Professionen deutlich von denen der anderen Völker getrennt bleiben: Ausschließlich ein Mitglied einer elfischen Sippe kann diese Professionen erlernen, und ein in seiner Sippe aufgewachsener Elf kann auch ausschließlich aus diesem Angebot an Professionen auswählen. Einzige Ausnahme sind hier die Elfen aus den Siedlungen (siehe S. 76), die der menschlichen Welt so nah sind, dass sie auch Zugriff auf menschliche Professionen haben.



Elfische Professionen können nicht mittels des Vorteils *Breitgefächerte Bildung* miteinander kombiniert werden. Veteranen-Versionen der Professionen (Anwendung des Vorteils *Veteran*) sind nicht möglich, ebenso wenig eine Kombination der elfischen mit den gewöhnlichen (menschlichen) Professionen.

### Bewahrer

Manche Elfen spüren in sich eine besondere Neigung zum *nurdra*, der Lebenskraft und dem Wachstum. Aus menschlicher Sicht sind sie die Heiler der Elfen, Hebammen, Gärtner, Viehzüchter – auch wenn die Elfen solche Begriffe nicht benutzen würden. Auch vergessen sie nie, dass Zerzal ebenso bestimmend für ihr Dasein ist und manchmal ein schneller Schnitt die bessere Wahl sein kann.

**Bewahrer (2 GP)**

**Voraussetzungen:** CH 12, IN 13; Kultur: Elfenvolk

**Modifikationen:** SO 5–10

**Empfohlene Vorteile:** Resistenz gegen Gift, Tierfreund

**Kampf:** Ringen +3

**Körper:** Selbstbeherrschung +2, Singen +3, Sinnenschärfe +3

**Gesellschaft:** Menschenkenntnis +4, Überreden +2

**Natur:** Fährtensuchen +2, Wildnisleben +3

**Wissen:** Magiekunde +2, Pflanzenkunde oder Tierkunde (L) +6, das andere (L) +4

**Sprachen:** –

**Handwerk:** Abrichten oder Ackerbau oder Anatomie oder Viehzucht +3, ein weiteres aus dieser Liste +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Wunden +5, Kochen +3, Musizieren +3; zwei Handwerkstalente nach Wahl sind Leittalente (L)

**Sonderfertigkeit:** Lied des Trostes

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Lied der Reinheit, Sorgenlied

**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 120 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst vier Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) mal Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die „+1" in der Formel resultiert daher, dass jeder Spruch aktiviert werden muss. Mögliche Zauber sind: **Abvenenum** (C), Adlerauge (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus (B), Armatrutz (B), Attributo* (B), Axxeleratus (C), **Balsam** (C), Band und Fessel (C), **Bannbaladin** (B), **Bärenruhe** (D), Beherrschung brechen* (C), Bewegung stören (C), **Blick aufs Wesen** (C), **Blick in die Gedanken** (D), Blitz (B), Chamaelioni (C), Eigenschaften wiederherstellen* (C), Einfluss bannen* (B), Exposami* (B), Falkenauge (B), Flim Flam (A), Fulminictus (C), Gedankenbilder (B), **Haselbusch** (D), Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze (D), **Klarum Purum** (D), Motoricus (C), Movimento (A), Nebelwand (C), Objectovoco (C), Odem* (A), Penetrizzel (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), **Ruhe Körper** (B), **Sanftmut** (B), Sensibar *(C), Silentium (B), Solidirid (D), Somnigravis (B), Spurlos (C), **Tiergedanken** (C), Unitatio* (B), Verständigung stören (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Windstille (C)

Dabei steht die Steigerungskategorie in Klammern hinter dem Spruch; besonders für Bewahrer empfohlene Sprüche sind mit einem * gekennzeichnet, empfohlene Hauszauber sind **fett** markiert.

Neben den vier Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für ihren Helden Leitzauber sind, also zu normalen Kosten gesteigert werden können.

Ein Beispielprofil für einen Bewahrer wäre das folgende (Hauszauber **fett**): Abvenenum +6, **Balsam +7, Bannbaladin +5**, **Blick aufs Wesen +6,** Haselbusch +4, **Klarum Purum +4,** Odem +2, Ruhe Körper +4, Sanftmut +6, Tiergedanken +4

**Zusätzliche Ausrüstung:** 3 Portionen Wirselkraut oder Vergleichbares, Verbandsmaterial

**Besonderer Besitz:** Heilkräuter oder Tränke/Tinkturen im Wert von 75 Dukaten

### Former

Dies sind die handwerklich begabtesten unter den Elfen. Bekannt sind sie als 'Zauberhandwerker' in Dörfern und Städten mit teilweise menschlicher Bevölkerung, aber auch bei den meisten zurückgezogen lebenden Elfenvölkern findet man immer wieder einmal jemanden mit einer Gabe für die Gestalt lebender und toter Materie.

**Former (0 GP)**

**Voraussetzungen:** KL 10, IN 12, FF 13; Kultur: Elfenvolk

**Modifikationen:** SO 5 – 10

**Automatischer Vorteil:** Magisches Meisterhandwerk (zwei Handwerkstalente aus der unteren Liste)

**Kampf:** –

**Körper:** Singen +4, Sinnenschärfe +3

**Gesellschaft:** –

**Natur:** –

**Wissen:** –

**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Isdira] +8

**Handwerk:** Malen/Zeichnen +5; insgesamt 25 TaP (jeweils +3 bis +7 pro einzelnem Talent) auf maximal 6 der folgenden Talente: Bogenbau, Feuersteinbear-

beitung, Gerber/Kürschner, Gesteinskunde, Glaskunst, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Kochen, Lederarbeiten, Schneidern, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Töpfern, Webkunst oder andere passende Handwerks- oder Wissenstalente (Vier der gewählten Talente können zu Leittalenten erklärt werden, die nicht unter die Nachteile der Elfischen Weltsicht fallen; zu diesen vieren gehören auf jeden Fall die beiden Magischen Meisterhandwerke.)

**Sonderfertigkeiten:** Meister der Improvisation, Talentspezialisierung Sinnenschärfe (Tastsinn), Melodie der Kunstfertigkeit

**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 100 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst vier Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) x Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet damit also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber nur 12 Punkte. Die „+1" in der Formel resultiert daher, dass jeder Spruch aktiviert werden muss. Die möglichen Zauber sind: Abvenenum (C), Adlerauge* (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus* (B), Armatrutz (B), **Attributo** (B), Axxeleratus* (C), *Balsam** (C), Band und Fessel (C), Bannbaladin* (B), Bärenruhe (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz (B), Chamaelioni (C), Eigenschaften wiederherstellen (C), Einfluss bannen (B), Exposami* (B), Falkenauge (B), Flim Flam* (A), Fulminictus (C), **Gedankenbilder** (B), **Haselbusch** (D), Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze (D), **Metamorpho Felsenform** (D), **Metamorpho Gletscherform** (C), **Motoricus** (C), Movimento* (A), Nebelwand (C), Objectovoco (C), *Odem* (A), Penetrizzel (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), Ruhe Körper (B), Sanftmut (B), Sensibar* (C), Silentium (B), Solidirid (D), Somnigravis* (B), Spurlos (C), Tiergedanken (C), **Unitatio** (B), Verständigung stören (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Windstille* (C)

Dabei steht die Steigerungskategorie in Klammern hinter dem Spruch; besonders für Bewahrer empfohlene Sprüche sind mit einem * gekennzeichnet, empfohlene Hauszauber sind **fett** markiert.

Neben den vier Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für ihren Helden Leitzauber sind, also zu normalen Kosten gesteigert werden können.

Ein Beispielprofil für einen Former wäre das folgende (Hauszauber **fett**): Adlerauge +6, Axxeleratus +5, Balsam +4, Flim Flam +6, **Gedankenbilder** +7, **Haselbusch** +5, **Motoricus** +5, **Unitatio** +7

**Zusätzliche Ausrüstung:** passendes Handwerkszeug

**Besonderer Besitz:** ein 'Meisterstück' mit einem Wert von bis zu 50 D und zum gewählten Handwerk passendes, hochwertiges Handwerkszeug

### Kämpfer

Zwar stehen bei den Menschen alle Elfen in dem Ruf, hervorragende Bogenschützen zu sein und ihre Stammlande mit unglaublicher Hartnäckigkeit zu verteidigen, aber ein Elf, der sich in erster Linie als Kämpfer versteht, erscheint befremdlich. Die Elfen nennen ihn oder sie *thara*, gleichbedeutend mit Waffe und Kämpfer. Ein *thara* ist die Waffe, die sie ziehen, wenn es notwendig ist. Sie sind unerbittliche, harte Krieger für ihr Volk.

**Kämpfer (GP je nach Variante)**

**Voraussetzungen:** GE 13, KK 11, KO 12; Kultur: Elfenvolk mit Ausnahme Elfische Siedlung

**Modifikationen:** SO 4–10

**Empfohlene Vorteile:** Eisenaffine Aura, Eisern, Entfernungssinn, Lebenskraft, Prinzipientreue, Zäher Hund

**Ungeeigneter Nachteil:** Jähzorn

**Kampf:** Bogen oder Wurfspeere +4, Dolche +3, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Stäbe +6 (L), Raufen oder Ringen +2

**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4 (L), Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** –

**Natur:** Fährtensuchen +3, Orientierung +2, Wildnisleben +2

**Wissen:** Kriegskunst +2 (L), Magiekunde +2

**Sprachen:** –

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2 (L)

**Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Scharfschütze, Waffenspezialisierung Bogen (Kurzbogen oder Elfenbogen) oder Wurfspeer (Wurfspeer oder Speerschleuder)

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen II, Finte, Kampfreflexe, Schnellladen (Bogen); Lied der Reinheit

**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 80 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst vier Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) x Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die „+1" in der Formel resultiert daher, dass jeder Spruch aktiviert werden muss. Mögliche Zauber sind: Abvenenum (C), **Adlerauge** (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus (B), **Armatrutz** (B), Attributo* (B), **Axxeleratus** (C), Balsam* (C), Band und Fessel* (C), Bannbaladin (B), Bärenruhe (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), **Blitz** (B), Chamaelioni* (C), Eigenschaften wiederherstellen (C), Einfluss bannen (B), **Exposami** (B), **Falkenauge** (B), Flim Flam (A), **Fulminictus** (C), Gedankenbilder (B), Haselbusch (D), Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze* (D), Motoricus (C), Movimento* (A), Nebelwand* (C), Leib des Eises* (E, NUR FIRNELFEN), Objectovoco (C), Odem (A), Penetrizzel (C), **Pfeil des Eises** (C, NUR FIRNELFEN), Pfeil der Luft* (C), Pfeil des Humus* (C), **Plumbumbarum** (B), Respondami (B), Ruhe Körper (B), Sanftmut (B), Sensibar (C), Silentium* (B), Solidirid (D), Somnigravis (B), Spurlos* (C), Tiergedanken (C), Unitatio (B), Verständigung stören (C), Visibili* (C), Wasseratem* (C), Wellenlauf* (D), **Weiße Mähn** (D, NUR STEPPENELFEN), Windstille (C), Wipfellauf* (D, NUR WALDELFEN)

Dabei steht die Steigerungskategorie in Klammern hinter dem Spruch; besonders für Bewahrer empfohlene Sprüche sind mit einem * gekennzeichnet, empfohlene Hauszauber sind **fett** markiert.

Neben den vier Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für ihren Helden Leitzauber sind, also zu normalen Kosten gesteigert werden können.

Ein Beispielprofil für einen Kämpfer wäre das folgende (Hauszauber **fett**): **Armatrutz** +7, **Axxeleratus** +7, Balsam +4, **Falkenauge** +7, **Fulminictus** +7, Movimento +4, Pfeil der Luft +3

**Ausrüstung:** passende Rüstung (bis max. RS 3), eine zusätzliche Waffe

**Besonderer Besitz:** persönliche Nahkampfwaffe

**Varianten**

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

**Auelfischer Kämpfer (7 GP):** Schwimmen +2

**Steppenelfischer Kämpfer (9 GP):** Reiten +2; Sonderfertigkeit: Reiterkampf; Möglicher Besonderer Besitz: ausgebildetes Firnpony

**Waldelfischer Kämpfer (8 GP):** Klettern +3, Sich Verstecken +2

**Firnelfischer Kämpfer (7 GP):** Boote Fahren +2, möglicher Besonderer Besitz: kleiner Eissegler

### Legendensänger

Seine Aufgabe ist es, in Liedern und Erzählungen alte Traditionen und Überlieferungen weiterzugeben und diese auch zu sammeln. Daher ist er einer der wenigen Elfen, die sich zuweilen auch auf Wanderschaft zwischen den Sippen befindet, um seinen Lied- und Sagenschatz zu erweitern. Dabei kommt er selten auch in Berührung mit dem Menschenvolk.

**Legendensänger (4 GP)**

**Voraussetzungen:** CH 13, IN 13; Kultur Elfenvolk

**Modifikationen:** SO 3–13

**Empfohlene Vorteile:** Astralmacht, Gutes Gedächtnis

**Kampf:** –

**Körper:** Gaukeleien oder Stimmen Imitieren +2, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Tanzen +5

**Gesellschaft:** Betören +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +4 (L), Überreden +2, Überzeugen +3 (L)

**Natur:** –
**Wissen:** Geschichtswissen +2 (L), Magiekunde +3 (L), Sagen/Legenden +6 (L), Sternkunde +3
**Sprachen:** Muttersprache Isdira +4, Sprachen Kennen [Asdharia] +8, Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache nach Wahl] +6, Lesen/Schreiben [Isdira/Asdharia] +9
**Handwerk:** Malen/Zeichnen +4, Musizieren +5
**Sonderfertigkeiten:** Lied der Lieder, Erinnerungsmelodie
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Sorgenlied, Friedenslied, Windgeflüster, Zaubermelodie, Lied des Trostes
**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 100 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst vier Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) x Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die „+1" in der Formel resultiert daher, dass jeder Spruch aktiviert werden muss. Mögliche Zauber sind: Abvenenum (C), Adlerauge (B), Adlerschwinge (D), Aeolitus (B), Armatrutz (B), Attributo (B), Axxeleratus (C), Balsam* (C), Band und Fessel (C), **Bannbaladin** (B), Bärenruhe (D), **Beherrschung brechen** (C), Bewegung stören (C), **Blick aufs Wesen** (C), Blick in die Gedanken* (D), Blitz (B), Chamaelioni (C), Eigenschaften wiederherstellen (C), **Einfluss bannen** (B), **Elfenstimme** (B), *Exposami* (B), Falkenauge (B), Flim Flam (A), *Fulminictus* (C), **Gedankenbilder** (B), Haselbusch (D), *Hellsicht trüben* (C), Hilfreiche Tatze* (D), Motoricus (C), Movimento (A), Nebelwand (C), Objectovoco (C), Odem* (A), Penetrizzel (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami* (B), Ruhe Körper* (B), **Sanftmut** (B), **Sensibar** (C), **Seidenzunge** (B), Silentium* (B), Solidirid (D), Somnigravis (B), Spurlos (C), **Tiergedanken** (C), **Unitatio** (B), Verständigung stören* (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Windstille (C)
Dabei steht die Steigerungskategorie in Klammern hinter dem Spruch; besonders für Bewahrer empfohlene Sprüche sind mit einem * markiert, empfohlene Hauszauber sind **fett** markiert.
Neben den vier Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für ihren Helden Leitzauber sind, also zu normalen Kosten gesteigert werden können.
Ein Beispielprofil für einen Legendensänger wäre das folgende (Hauszauber **fett**): Bannbaladin +3, Blick in die Gedanken +6, Gedankenbilder +6, **Einfluss bannen** +7, **Elfenstimme** +8, Odem +5, **Sanftmut** +7, **Seidenzunge** +8
**Zusätzliche Ausrüstung:** passendes Musikinstrument
**Besonderer Besitz:** hochwertiges Musikinstrument (erleichtert Probe um 3 Punkte)

### Wildnisläufer

Neben den Kämpfern, die zumeist in der Nähe der Sippe bleiben, um ihren unmittelbaren Schutz zu gewährleisten, gibt es auch unter Elfen einige, die sich immer wieder mal auch weiter von ihrer Sippe entfernen. Sie ziehen alleine oder in kleinen Gruppen los und sind manchmal Wochen oder sogar Monate unterwegs, in denen sie das weitere Umland auskundschaften und vor allem nach Entwicklungen und Neuheiten Ausschau halten, die in der Zukunft für ihre Sippe interessant werden könnten.

**Wildnisläufer (GP je nach Variante)**
**Voraussetzungen:** GE 13, KO 12
**Modifikationen:** SO 3–13
**Empfohlene Vorteile:** Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Resistenz gegen Gift, Tierfreund
**Kampf:** Bogen oder Wurfspeer +2, Dolche +2, Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Speere oder Stäbe +3
**Körperlich:** Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +4
**Gesellschaft:** –
**Natur:** Fährtensuchen +5, Fallenstellen oder Fischen/Angeln +3, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
**Wissen:** Sternkunde +1, Tierkunde +5 (L)
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Bogenbau +3, Heilkunde Wunden +1
**Sonderfertigkeit:** passende (zweite, da eine bereits über Kultur) Geländekunde nach Wahl
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen I, Ausweichen II
**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 100 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst vier Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) x Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die „+1" in der Formel resultiert daher, dass jeder Spruch aktiviert werden muss. Mögliche Zauber sind: Abvenenum (C), **Adlerauge** (B), **Adlerschwinge** (D), Aeolitus (B), Armatrutz (B), Attributo* (B), Axxeleratus* (C), *Balsam* (C), Band und Fessel (C), Bannbaladin (B), Bärenruhe (D), Beherrschung brechen (C), Bewegung stören (C), Blick aufs Wesen (C), Blick in die Gedanken (D), Blitz (B), Chamaelioni (C), Eigenschaften wiederherstellen (C), Einfluss bannen (B), Exposami* (B), Falkenauge (B), **Firnlauf** (D, nur Firnelfen), Flim Flam (A), Fulminictus (C), Gedankenbilder (B), Haselbusch (D), Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze* (D), Krötensprung* (B), Leib der Erde* (D), Leib des Eises* (E, nur Firnelfen), Motoricus (C), Movimento* (A), **Nebelwand** (C), Objectovoco (C), Odem* (A), Penetrizzel (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), Respondami (B), Ruhe Körper (B), **Sanftmut** (B), Sensibar (C), Silentium (B), **Solidirid** (D), Somnigravis (B), **Spurlos** (C), **Tiergedanken** (C), Unitatio (B), Verständigung stören (C), **Visibili** (C), **Wasseratem** (C), **Weiße Mähn** (D, nur Steppen- und Auelfen), **Wellenlauf** (D), Windstille (C), **Wipfellauf** (D, nur Waldelfen), Zaubernahrung* (C)
Dabei steht die Steigerungskategorie in Klammern hinter dem Spruch; besonders für Bewahrer empfohlene Sprüche sind mit einem * gekennzeichnet, empfohlene Hauszauber sind **fett** markiert.
Neben den vier Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für ihren Helden Leitzauber sind, also zu normalen Kosten gesteigert werden können.
Ein Beispielprofil für einen Wildnisläufer wäre das folgende (Hauszauber **fett**): **Zauber:** **Adlerauge** +8, Adlerschwinge +4, Exposami +5, Movimento +7, **Nebelwand** +6, **Visibili** +7, **Weiße Mähn** +6 (Au- oder Steppenelf) *oder* **Wipfellauf** +6 (Waldelf) *oder* **Firnlauf** +6 (Firnelf)
**Ausrüstung:** Umhängetasche, eine weitere Waffe
**Besonderer Besitz:** persönliche Waffe



**Varianten**
Modifikationen zusätzlich zu den oben genannten Werten. Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.
**Auenläufer (nur Kultur Auelfische Sippe; 5 GP):** Schwimmen +2, Stimmen Imitieren +2 (L), Pflanzenkunde +3 (L), Boote Fahren +2
**Steppenreiter (nur Steppenelfische Sippe; 5 GP):** Reiten +2, Stimmen Imitieren +3 (L), Pflanzenkunde +3 (L)
**Wipfelläufer (nur Waldelfische Sippe; 5 GP):** Klettern +2, Stimmen Imitieren +3 (L), Pflanzenkunde +3 (L)
**Schneeläufer (nur Firnelfische Sippe; 4 GP):** Skifahren +2 (L), Sternkunde +2, Boote Fahren +2 (L)



### Zauberweber

Auch unter den Elfen gibt es besonders begabte Zauberer, obwohl eine solche herausragende Begabung selten ist. Als diejenigen, die eine besondere Affinität zu ihrem *mandra*, ihrer astralen Energie, haben, können die Zauberweber im *salasandra* Neues schaffen.

Sie sind die Lehrmeister der elfischen Magie, zusammen mit den Legendensängern die Bewahrer der Zauberlieder und die Erfinder und Former elfischer Artefakte. Nicht selten gehen sie auf Wanderschaft zu anderen Sippen oder gar Völkern, um magisches Wissen zu sammeln und weiterzugeben. Und in seltenen Fällen verschlägt es einen dieser Zauberweber auch zu den Menschen.

**Zauberweber (5 GP)**
**Voraussetzungen:** KL 11, IN 13; elfische Kultur
**Modifikationen:** +3 AsP; SO 6–10
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration, Hohe Magieresistenz, Herausragender Sechster Sinn, Magiegespür / Arroganz, Neugier, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall
**Kampf:** –
**Körper:** Selbstbeherrschung +3, Singen +4, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1
**Gesellschaft:** Lehren +2 (L), Menschenkenntnis +2
**Natur:** –
**Wissen:** Geschichtswissen +2, Magiekunde +3 (L), Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3 (L), Tierkunde +2
**Sprachen:** Muttersprache Isdira +2, Sprachen Kennen [Asdharia] +8, Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache nach Wahl] +4, Lesen/Schreiben [Isdira/Asdharia] +6
**Handwerk:** Malen/Zeichnen +3, Musizieren +4
**Sonderfertigkeiten:** eine Merkmalskenntnis auf folgender Liste: Antimagie, Eigenschaften, Einfluss, Form, Heilung, Hellsicht, Herbeirufung, Herrschaft, Illusion, Kraft, Objekt, Schaden, Umwelt oder Verständigung; Zaubermelodie
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Kraftlinienmagie I, Simultanzaubern; Erinnerungsmelodie, Friedenslied, Windgeflüster
**Zauber:** Sie können maximal 10 Zauber im Wert von 120 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst vier Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Danach berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) x Steigerungskategorie. Ein FULMINICTUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die „+1" in der Formel resultiert daher, dass jeder Spruch aktiviert werden muss. Mögliche Zauber sind: Abvenenum* (C), Adlerauge* (B), **Adlerschwinge** (D), Aeolitus (B), Armatrutz (B), Attributo* (B), Axxeleratus (C), Balsam* (C), Band und Fessel (C), **Bannbaladin** (B), Bärenruhe (D), Beherrschung brechen* (C), Bewegung stören (C), **Blick aufs Wesen** (C), **Blick in die Gedanken** (D), Blitz (B), Chamaelioni (C), Eigenschaften wiederherstellen* (C), Einfluss bannen* (B), Exposami (B), Falkenauge (B), Flim Flam* (A), Fulminictus* (C), **Gedankenbilder** (B), Haselbusch (D), Hellsicht trüben (C), Hilfreiche Tatze* (D), Motoricus (C), Movimento (A), Nebelwand (C), Objectovoco (C), Odem* (A), Penetrizzel (C), Pfeil der Luft (C), Pfeil des Humus (C), Plumbumbarum (B), **Respondami** (B), Ruhe Körper (B), Sanftmut (B), Sensibar* (C), Silentium (B), Solidirid (D), **Somnigravis** (B), Spurlos (C), Tiergedanken* (C), **Unitatio** (B), Verständigung stören* (C), Visibili (C), Wasseratem (C), Windstille (C)
Dabei steht die Steigerungskategorie in Klammern hinter dem Spruch; besonders für Bewahrer empfohlene Sprüche sind mit einem * gekennzeichnet, empfohlene Hauszauber sind **fett** markiert.
Neben den vier Hauszaubern müssen Sie nun noch drei weitere Zauber festlegen, die für ihren Helden Leitzauber sind, also zu normalen Kosten gesteigert werden können.
Ein Beispielprofil für einen Zauberweber wäre das folgende (Hauszauber **fett**): **Bannbaladin** +8, Blick aufs Wesen +3, **Blick in die Gedanken** +6, Einfluss Bannen +3, **Gedankenbilder** +8, Hilfreiche Tatze +3, Odem +7, Somnigravis +4, Tiergedanken +5, **Unitatio** +8
**Zusätzliche Ausrüstung:** Umhängetasche mit Schriften und Zauberutensilien
**Besonderer Besitz:** hochwertiges Instrument (erleichtert *Musizieren*-Proben um 3 Punkte)

**Wanderer (Professionsaufsatz)**
Der Wanderer ist ein Einzelgänger. Selten ist er noch zu einer Sippe zugehörig, doch schon so lange von ihr entfernt, dass nur noch leiseste Töne seiner Melodie im Sippenlied mitschwingen. Manchmal ist er der letzte Überlebende seiner Sippe, bisweilen sogar ein Ausgestoßener.
Ein Wanderer hat, bevor er sich von seiner Sippe trennte, eine elfische Profession erlernt, so dass die im Folgenden genannten Werte auf die bereits bestehenden zu addieren sind.

**Wanderer (+2 GP; Voraussetzungen: zusätzlich MU 12; eine andere elfische Profession):** Automatischer Nachteil: Sippenlosigkeit, Talente: Menschenkenntnis +2, Überreden +2 (L), Geographie +2 (L), Götter/Kulte +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +6 (L), Lesen/Schreiben [dazu passende Schrift] +3; Weiterer empfohlener Nachteil: Rachsucht

## Der Ferkina-Besessene

Eine Abart des Magiedilettanten, die nur bei den Stämmen der Ferkinas auftritt, ist der *Anach-Nûr*, der 'Besessene'. Diese Männer (Frauen sind äußerst selten unter ihnen) nehmen nach ihrer Vorstellung den 'Blutgeist' eines wilden Tieres in sich auf, um dessen Kraft für sich zu gewinnen. Für die Ferkinas lebt die wahre Seele eines Lebewesens nämlich in dessen Blut – jene Kreaturen, die sie als 'blutlos' bezeichnen (verweichlichte Städ-

Als von Blutgeistern beseelt und damit potentielle Quellen eines *nur zhûlach* gelten alle kampfstarken, warmblütigen Tiere. Bei den Ferkinas am beliebtesten sind jedoch:

| Tier | Sb+[1] | Meistertalente[2] | Merkmale | Übernatürl. Begabung |
|---|---|---|---|---|
| Stier | 7 | KK; Athletik, Körperbeh., Raufen | Hörner, Fell, Phallus | Horriphobus, Lunge des Leviatan |
| Khoramsbestie | 5 | KO; Athletik, Körperbeh., Raufen | Reißzähne, Fell | Movimento, Zaubernahrung |
| Berglöwe | 5 | MU; Klettern, Raufen, Schleichen | Mähne, Krallen | Axxeleratus, Standfest |
| Raschtulsluchs | 5 | IN; Schleichen, Sich Verst., Sinnensch. | Ohren, Krallen | Adlerauge, Sensattacco |
| Widder | 4 | GE; Klettern, Raufen, Betören | Hörner, Fell, Phallus | Armatrutz, Levthans Pracht (entspr. Satuarias Herrlichkeit) |

Weitere beliebte Tiere sind: Wildkatze, Sandlöwe, Höhlenpanther, Mungo, Khoramswühler, Gepard, Sandwolf, Hengst, Warzennashorn, Gebirgsbock

Anmerkungen zur Tabelle:
1) Der Zuschlag auf die *Selbstbeherrschungs*-Probe, um die Verwandlung zu unterdrücken.
2) Zum Einsatz des Meisterhandwerks bei einer Eigenschaftsprobe muss vor der Probe angesagt werden, dass man AsP zur Verbesserung einsetzen will. Je 2 AsP bringen einen Bonuspunkt auf die Probe, jedoch versucht der Besessene unterbewusst, die Probe auf jeden Fall gelingen zu lassen, was darin resultieren kann, dass alle AsP in diese eine Probe fließen. Die Verbesserung des *Raufen*-Talents kann entweder zu Beginn des Kampfes erfolgen, wobei je 3 AsP den TaW *Raufen* für die Dauer des Kampfes um 1 Punkt erhöhen, oder aber vor eine einzelnen Aktion, wo bei dann 1 AsP einem Punkt Talentverbesserung für genau dieses Aktion entspricht.

ter, Echsenwesen, zahme Haustiere), haben in ihrer Vorstellung zwar Blut in sich, aber es ist minderwertig und kann keinen Blutgeist aufnehmen.

Um also die Kraft des Blutgeistes aufzunehmen, erlegen sie eines jener Tiere, in denen diese Geister ihrem Glauben nach wohnen, und zerteilen es rituell bei noch warmem Leib. Dann vermischen sie ihr Blut mit dem des Tieres, indem sie sich selbst kleine Wunden zufügen und das Tierblut trinken, schließlich das Herz und andere Teile des Fleisches essen und sich in das noch blutige Fell hüllen.

Nach dem Glauben der Ferkinas nimmt der Anach-Nûr dadurch den Blutgeist des Tieres (*nur zhinaî*) in sich auf. Einen so in einem Besessenen wohnenden Geist nennen sie *nur zhûlach*. Der Besessene kann sich durch dieses Ritual für längere Zeit (längstens bis zum nächsten Neumond) teilweise in das Tier und auch wieder zurück verwandeln: Er übernimmt in Gestalt und Verhalten teilweise die Charakteristika des Tieres – hat dafür allerdings auch die Möglichkeit, besondere Fähigkeiten zu entwickeln, die dieses Tier auszeichnen. Die äußerliche Verwandlung und auch sein Verhalten kann der Anach-Nûr mit seiner Magie meist unter Kontrolle halten.

Die Ferkinas glauben, dass der *nur zhûlach* den Körper des Besessenen mit dem Mondwechsel zwar wieder verlässt, ihn jedoch solange begleitet, bis er mit einem erneuten Ritual einen neuen Blutgeist in sich aufgenommen hat.



Ein Anach-Nûr ernährt sich außerhalb des Opferungsrituals (und speziell außerhalb der eigentlichen Zeit der Besessenheit) rein vegetarisch, da der Geschmack von Blut und Fleisch 'den *nur zhûlach* anlockt', der wieder von ihm Besitz ergreifen könnte. Schon aus diesem Grund ist er ein Einzelgänger in einem Volk, das sich sonst allein von Fleisch und Milch ernährt. Höchstens mit dem Schamanen seines Stammes hält er Kontakt und entwickelt sich häufig zum Schrecken der Täler – was Wunder, dass er häufig in die Fremde zieht, wo niemand von seiner Segnung durch den blutigen Donnerer weiß. Denn der Heilige Mann gilt nichts im eigenen Lande, und so sehr man in ihm einen Gesegneten Raschtulas sieht, so sehr weiß man auch um seine Eigenschaften ...

---

**Besessener (Professionsaufsatz für die Professionen Stammeskrieger, Hirte, Jäger oder Straßenräuber der Kultur Ferkina, +3 GP)**

**Zusätzliche Voraussetzungen:** MU 12, KO 12; üblicherweise nur Männer

**Modifikationen:** –6 AsP (aus Viertelzauberer)

**Automatische Vor- und Nachteile:** Viertelzauberer / Meisterhandwerk (drei Talente und eine Eigenschaft abhängig vom gewählten Tier), Übernatürliche Begabung (zwei Zauber je nach Tier) / Blutrausch, Speisegebote (Vegetarier)

**Talente:** Raufen +3, Ringen +2, Selbstbeherrschung +1, Wildnisleben +1, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2

**Sonderfertigkeit:** Blutmagie

**Weitere Empfohlene Vor- und Nachteile:** Hohe Lebenskraft, Eisern, Schutzgeist, Zäher Hund; Jähzorn

---

## Der Geode

Unter den Zwergen gibt es einige wenige Magiekundige, die *Geoden* heißen, was im Angram der alten Zwerge für 'Kundige der Erde' steht. Die Berufung eines neuen Geoden, welche der eigentlichen Weihe vorausgeht, stellt eines der größten Mysterien dieser alten arkanen Tradition dar: Obwohl Teil eines Zwillingspaares, verliert er seinen geliebten Bruder noch vor der Feuertaufe (dem Mannbarkeitsritual zur Feier des 35. Lebensjahres). Nach zwergischem Glauben aber teilen sich Zwillinge eine gemeinsame Seele, die durch den Tod eines der beiden auseinandergerissen wird. Um diesen Schlag in so jungen Jahren zu bewältigen, wird der durch seelische Einsamkeit geschlagene Zwerg meist zu einem Geoden gegeben. Denn die zauberkundigen Zwerge gelten auch als die *Seelenhirten* der Angroschim – dies ist ihr selbstgewählter Name –, und sie wissen solche Seelenqualen am besten zu lindern.

Auch Zwerge, die unter den Menschen leben und deren Begabung früh genug entdeckt wird, können einem Geoden zur Ausbildung überlassen werden.

Auch wenn die meisten Geoden ein Einsiedlerdasein führen und enge persönliche Bindungen eher fürchten als anstreben, gehört doch jeder von ihnen einer mehr oder weniger festen Verbindung an, deren Mitglieder sich gegenseitig Lehrer und Schüler, oft sogar Freunde sind und sich *Zirkel* oder *Geodenkreis* nennt.

Zumindest zweimal im Jahr treffen sich diese Gemeinschaften zu den Sonnwendfesten an ihrem geistigen wie örtlichen Zentrum, einem Steinkreis, der *Geodenring* genannt wird. Fast alle Steinkreise, von denen wohl einige Dutzend an den entlegensten Plätzen Nordaventuriens versteckt sind, wurden vor mehreren tausend Jahren errichtet und sind keineswegs alle zwergischen Ursprungs.

Unter den Geoden gibt es zwei Denkschulen: Die gefühlsbetonten und intuitiven **Diener Sumus**, die ihre Kraft als Gabe der Erdmutter verstehen und damit versuchen Einklang und Harmonie zwischen den Geistern der Natur und den Seelen ihrer Geschöpfe zu stiften. Und als zweites die **Herren der Erde**, die Denkende Wesen im Gegensatz zur geistlosen Tier- und Pflanzenwelt sehen, die gelenkt werden muss.



Oft sind die Geoden sich dessen zwar nicht bewusst, tief in ihrem Inneren aber suchen die Angehörigen beider Schulen Zeit ihres Lebens nach der ihnen entrissenen Teilseele, um ihr einen Ruheplatz schaffen zu können – denn sie kann nicht alleine in Angroschs Reich gehen, sondern muss bis zum Tode beider Zwillinge in der Natur verweilen.

Zentraler Glaube beider Schulen ist die Lehre, dass Sumu nicht tot ist, sondern nur verwandelt – ob sie allerdings schläft oder aber verwundet oder gar getötet und wiedergeboren wurde, wird bereits von Kreis zu Kreis unterschiedlich gelehrt. Als direkte Erben der Erdkraft genießen daneben vor allem die sogenannten 'Erdgeborenen' Sumus fast göttergleiche Verehrung. An höchster Stelle aber steht den Geoden Sumus Tochter Satyra, die manchen als Angroschs erstgeborene Zwillingsschwester, anderen gar als Wiedergeburt Sumus gilt.

**Mögliche Zauberfertigkeiten:** Abvenenum, Aeolitus, Ängste lindern, Attributo, Balsam, Beherrschung brechen, Blick aufs Wesen, Blitz dich find, Böser Blick, Dunkelheit, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Eins mit der Natur, Elementarer Diener, Exposami, Flim Flam, Geisterbann, Große Verwirrung, Halluzination, Hellsicht trüben, Herr über das Tierreich, Kraft des

Erzes, Magischer Raub, Manifesto, Meister der Elemente, Meister minderer Geister, Odem, Plumbumbarum, Psychostabilis, Respondami, Sanftmut, Sensibar, Silentium, Sumus Elixiere, Tiergedanken, Unitatio, Veränderung aufheben, Verständigung stören, Verwandlung beenden, Wand aus [Element] (alle außer Eis), Weisheit der Bäume, Wettermeisterschaft, Windhose, Zorn der Elemente, Zunge lähmen, Zwingtanz

**Geode**
**(GP nach Variante; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** KL 12, IN 12
**Modifikationen:** MR +4, +12 AsP (davon MR+2, +12 AsP aus Vollzauberer), SO 6–10
**Automatische Vor- und Nachteile:** Vollzauberer / Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall; der automatische Vorteil Schwer zu verzaubern der Rasse Zwerg wird aufgehoben
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Affinität zu Elementaren, Altersresistenz, Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Verhüllte Aura, Veteran, Zauberhaar / Arkanophobie (nur Erzzwerge), Feste Gewohnheit (erdgebunden oder nackt), Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Raumangst, Schlafstörungen, Unfähigkeit für Sprachen, Unfähigkeit für Gesellschaftliche Talente, Vorurteile gegen andere Magietraditionen, Weltfremd
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit / Niedrige Magieresistenz, Totenangst, Ungebildet
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen oder Speere +1
**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** Lehren +5, Menschenkenntnis +2
**Natur:** Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
**Wissen:** Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +3, Tierkunde +4
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Angram] +7, Lesen/Schreiben [Angram] +4
**Handwerk:** Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Geode, Ritualkenntnis Geode, eine Geländekunde nach Wahl, Große Meditation, Weihe der Schlange
**Ausrüstung:** einfache, weite Gewänder in Erdfarben, schlichte Sandalen oder Stiefel, Dolch, Speer oder Stab, Ledertasche, Ring des Lebens (mit Weihe der Schlange)

**Varianten**
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten; eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.
**Diener Sumus (15 GP):** Automatische Vor- und Nachteile: Der automatische Nachteil Goldgier 5 wird ersetzt durch Weltfremd 5 (Geld oder weltliche Autoritäten); Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2; Handwerk: Abrichten +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3; Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Elementar (Einzelelement außer Eis); Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Heilung; Hauszauber: Eins mit der Natur +5, Elementarer Diener +5, Große Verwirrung +7, Hexenspeichel +5, Sanftmut +7, Tiergedanken +6, Wand aus [Element; passend zu Merkmal] +5; Zauberfertigkeiten: Abvenenum +3, Ängste lindern +3, Attributo +3, Beherrschung brechen +4, Einfluss bannen +3, Geisterbann +4, Manifesto +3, Meister der Elemente +2, Odem +3, Sumus Elixiere +2; Zusätzlich mögliche Zauber: Hilfreiche Tatze, Nebelwand, Klarum Purum
**Herr der Erde (17 GP; zusätzliche Voraussetzung CH 12):** Automatische Vor- und Nachteile: Der automatische Nachteil Goldgier 5 wird ersetzt durch Arroganz 5; Gesellschaft: Überreden +2, Überzeugen +3; Sonderfertigkeit: Merkmalskenntnis Elementar (Einzelelement); Verbilligte Sonderfertigkeit: Merkmalskenntnis Herrschaft; Hauszauber: Böser Blick +5, Elementarer Diener +6, Halluzination +7, Herr über das Tierreich +5, Meister der Elemente +7, Wand aus [Element; passend zu Merkmal] +5, Zorn der Elemente +4; Zauberfertigkeiten: Beherrschung brechen +4, Blick in die Gedanken +4, *Dunkelheit* +3, *Exposami* +4, Geisterbann +3, Geisterruf +3, Manifesto +3, Odem +4, Zwingtanz +2; Zusätzlich mögliche Zauber: Blick in die Vergangenheit, Dschinnenruf, Zauberzwang
**Brobim-Geode (2 GP; zusätzliche Voraussetzung: Kultur Brobim):** Modifikationen: MR –3, AsP –6 (Boni aus Halbzauberer eingerechnet); SO 3–4; automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer statt Vollzauberer, Gabe Gefahreninstinkt, der automatische Nachteil Goldgier 5 der Rasse Zwerg wird durch Arroganz 5 ersetzt; eingeschränkte Elementarnähe (Erz, Feuer, Luft); Natur: Fährtensuchen –1, keine Wettervorhersage; Wissen: Pflanzenkunde –2, Rechtskunde +3 statt Sternkunde +3, Tierkunde –2; Schriften/Sprachen: Sprachen kennen [Isdira] +4; Sonderfertigkeiten: keine Große Meditation, keine Geländekunde; Merkmalskenntnis Geisterwesen; Empfohlene Vor- und Nachteile: Affinität zu Geistern, Gutes Gedächtnis, Magiegespür, Zauberhaar; Artefaktgebunden, Astraler Block, Körpergebundene Kraft, Medium
Hauszauber: Balsam oder Hexenspeichel +4, Elementarer Diener +5, Geisterbann +6, Geisterruf +5, Wand aus [Erz oder Flammen oder Luft] +4; Zauberfertigkeiten: Attributo oder Psychostabilis +2, Beherrschung brechen oder Einfluss bannen oder Veränderung aufheben +2, Caldofrigo oder Kraft des Erzes +2, Dunkelheit +1, Manifesto +5, Meister minderer Geister +5, Objectovoco +3, Odem +5, Respondami +1; Besonderheiten: Brobim-Geoden können Vulkanglasdolche herstellen, haben jedoch keine Vertrauten; sie verwenden dieselben Dolch- und sonstigen Rituale wie die Herren der Erde.




## Die Hexe

Wie die Druiden und Geoden sehen die Hexen den Ursprung ihrer Magie in der Erde, dem Leib Sumus. Anders als jene halten sie die Erdriesin jedoch nicht für geschwächt oder sterbend, sondern für tot – was von ihr überlebte, so erzählen die Hexen, legte Sumu in ihre Tochter Satuaria, die sie sterbend aus ihrer verbliebenen Kraft heraus in einem Ei in ihrem Leib schuf und als deren Töchter sich ihrerseits die Hexen sehen. Satuaria versuchte zunächst, die Mutter wiederzubeleben, scheiterte jedoch. Eine selten erzählte Fortführung der Legende besagt gar, dass sie sich – im Gegensatz zu ihrem Bruder Satinav – ans Ende der Zeit begeben hat, um ihre Mutter dort erneut zum Leben zu erwecken. Als Hilfsmittel dazu soll ihr jene Lebenskraft dienen, die über die Äonen in eigeborenen Hexen gesammelt wurde und wird.

### Hexenzirkel und Schwesternschaften

Zwei Gruppen von Hexen sind für Töchter Satuarias wichtig: einerseits der Zirkel, andererseits die Schwesternschaft.

Der **Hexenzirkel** ist eine Gruppierung von meistens sieben, zwölf, einundzwanzig oder selten neunundvierzig Schwestern, die aus einer Region stammen und sich zum gemeinsamen Lernen von Zaubern und der Weitergabe von Flüchen zusammengefunden haben. Mitunter verfolgen sie auch ein bestimmtes Ziel, sei es der eigene Schutz vor Verfolgung, die Rache an einer bestimmten Person oder Gruppe, oder Dienst an einem Erzdämon etc.

Eher eine Charakterisierung als eine Gruppierung, aber viel prägender für Ausbildung und Leben einer Hexe, ist hingegen die **Schwesternschaft**, sozusagen eine Denkrichtung oder Schule innerhalb der Hexen. Die Mitglieder einer der sieben großen Schwesternschaften Aventuriens führen nur äußerst selten eigene Treffen durch, auch gibt es keine Hierarchien oder regelmäßigen Austausch innerhalb dieser Gruppierungen. Dennoch sind die meisten Hexen, die der gleichen Schwesternschaft angehören, eng miteinander verbunden, denn sie haben ähnliche Grundsätze und Ziele und leben in vergleichbarer Umgebung. Ausdruck findet dies in dem gemeinsamen Seelentier (siehe unten), das gleichzeitig ja ein Zeichen für den Charakter der Hexe ist. Mehr zu den Hexen der unterschiedlichen Schwesternschaften finden Sie weiter unten; eine Hexe muss einer Schwesternschaft angehören (was im Endeffekt nur heißt, dass sie ein Seelentier haben muss). Detaillierte Beschreibungen der Schwesternschaften finden sich in **Wege der Magie**

### Die Hexe im Spiel

Als Heldinnen im Rollenspiel bieten sich vor allem jüngere, lebenslustige Hexen an, die neugierig in die Welt blicken und durchaus bereit sind, sich hin und wieder einer Abenteurergruppe anzuschließen – zumindest wenn die Gefährten mit den Gefühlen der jungen Hexe zurecht kommen. Man sollte aber immer bedenken, dass die Heimlichkeit ein instinktiver Wesenszug fast aller Hexen ist. Sie gewinnen nicht leicht Vertrauen zu Fremden und werden kaum, wie es manche eitle Magier tun, in aller Öffentlichkeit spektakuläre Zauberkunststücke vorführen oder am hellen Tag auf ihrem Besen über einen Marktplatz reiten. Selbst vor ihren Abenteurergefährten verheimlichen viele Hexen ihre Zauberkräfte nach Möglichkeit. Die Gründe, warum eine Hexe auf Wanderschaft auszieht, sind jedoch vielfältig wie die Zahl der Schwesternschaften und die möglichen spontanen Gefühlsaufwallungen einer Tochter Satuarias ...



### Mögliche Zauberfertigkeiten

Die folgenden Zauber sind in der Gemeinschaft der Töchter Satuarias so weit verbreitet, dass jede Hexe sie ohne größeren Aufwand erlernen kann: Abvenenum, Ängste lindern, Attributo, Band und Fessel, Beherrschung brechen, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Claudibus, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Feuerbann (siehe Leib des Feuers) Flim Flam, Geisterbann, Große Gier, Harmlose Gestalt, Hellsicht trüben, Hexenblick, Hexenholz, Hexenknoten, Hexenspeichel, Invocatio minor, Katzenaugen, Krähenruf, Krötensprung, Levthans Feuer, Motoricus, Odem, Pestilenz erspüren, Plumbumbarum, Psychostabilis, Radau, Respondami, Sanftmut, Satuarias Herrlichkeit, Schleier, Sensibar, Spinnenlauf, Tiere besprechen, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verwandlung beenden, Zauberzwang

### Die Schwesternschaften

Im Folgenden finden Sie die **Kurzbeschreibungen** und der hexischen Schwesternschaften und die Werte der jeweiligen Mitglieder. In **Wege der Magie** finden Sie ausführlichere Beschreibungen.

**Töchter der Erde**
**Besonders gelehrte Merkmale:** Heilung, Form
**Vertrautentiere:** Kröten, Unken
**Ausrichtung:** unauffällig, ländlich/bäuerlich. Töchter der Erde sind den Menschen und Tieren meist wohlgesonnen.

**Schöne der Nacht**
**Besonders gelehrte Merkmale:** Einfluss, Herrschaft
**Vertrautentiere:** Hauskatzen aller Rassen
**Ausrichtung:** Katzenhexen sind sehr individualistisch und egozentrisch – die Welt dreht sich nur um sie und ihre Gefühle. Genuss und Leidenschaft stehen im Vordergrund, und die liebsten Spielzeuge dieser Hexen sind meistens andere Menschen. Nachtschöne besitzen, entsprechend ihrer Vertrautentiere, sehr unterschiedliche Stile – von der Aufsehen erregenden Diva bis zum stillen, scheuen Mädchen findet man sämtliche Typen.

**Die Verschwiegene Schwesternschaft**
**Besonders gelehrte Merkmale:** Eigenschaften, Einfluss
**Vertrautentiere:** Eulen, Kauze, Uhus
**Ausrichtung:** Die Hexen der Verschwiegenen Schwesternschaft lieben die Heimlichkeit. Ihr bester Schutz ist, nicht als Hexe erkannt zu werden. Wie ihre Seelentiere sind sie nächtliche Jägerinnen, die mit Feinden der Töchter Satuarias keine Gnade kennen.

**Schwesternschaft des Wissens**
**Besonders gelehrte Merkmale:** Antimagie, Beschwörung
**Vertrautentiere:** Schlangen (Pech-, Gold-, Smaragdnattern)
**Ausrichtung:** Als wissensdurstigste und gelehrsamste Hexen sind die Schlangenschwestern anderen Zaubertraditionen aufgeschlossen.

**Seherinnen von Heute und Morgen**
**Besonders gelehrte Merkmale:** Hellsicht, Verständigung
**Vertrautentiere:** Rabenvögel
**Ausrichtung:** Diese Hexen haben stets den Finger am 'Puls des Schicksals'. Sie helfen den Menschen dabei, sich ihres Schicksals bewusst zu werden (und ihm notfalls zu begegnen).

**Die Fahrende Gemeinschaft**
**Besonders gelehrtes Merkmal:** Einfluss
**Vertrautentiere:** Kleinaffen (Moosaffe, Zirkusaffe, Goldaffe)
**Ausrichtung:** Ganz den normalen Fahrenden ähnelnd, mit denen sie meist durch die Lande ziehen, haben die Hexen der Fahrenden Gemeinschaft wenig Ziel und Sinn im Leben.

**Schwarze Witwen**
**Besonders gelehrte Merkmale:** Geisterwesen, Einfluss
**Vertrautentiere:** Spinnen (Vogelspinnen, Rote Jungfern, Schwarze Witwen)

**Ausrichtung:** Diese Hexen sind ausgesprochen düster. Was genau sie im Schilde führen und in welche Pläne sie andere Leute einspinnen, merken diese meist erst, wenn sie sich in ihren heimtückischen Netzen verfangen haben.

---

**Hexe (GP nach Variante; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** je nach Variante
**Modifikationen:** MR +2 (aus Vollzauberer), AsP +13 (12 davon aus Vollzauberer)
**Automatische Vor- und Nachteile:** Vollzauberer / Jähzorn 6 *oder* Rachsucht 9, Feste Gewohnheit (Erdgebundenheit)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration, Astralmacht, Eigeboren (selten), Gefahreninstinkt, Gesucht, Gutaussehend, Machtvoller Vertrauter, Magiegespür, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Verhüllte Aura, Wohlklang, Zeitgefühl / Animalische Magie, Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile (Magier, Praios-Geweihte),
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe / Arkanophobie, Höhenangst, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit
**Kampf:** Dolche +2
**Körper:** Fliegen +5, Tanzen +3
**Gesellschaft:** Betören +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +3
**Natur:** Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
**Wissen:** Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +3
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Abrichten +3, Kochen +3, Schneidern +3
**Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Hexe, Ritualkenntnis Hexe; Große Meditation, Vertrautenbindung
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aura Verhüllen

**Varianten**
Die Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten. Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

**Tochter der Erde (16 GP)**
**Voraussetzungen:** IN 12, CH 12, KO 11
**Modifikationen:** SO 3–7
**Talente:** Dolche –1, Hiebwaffen +2; Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3; Lehren +3, Menschenkenntnis +2; Fallenstellen +2; Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2; Ackerbau +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +5, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +2, Kochen +4, Lederarbeiten +3, Viehzucht +1
**Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Heilung, Talentspezialisierung Kochen (Tränke)
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Merkmalskenntnis Form
**Hauszauber:** Ängste lindern +5, Eigenschaft wiederherstellen +4, Hexenblick +7, Hexenholz +5, Hexenspeichel +7, Sanftmut +3, Tiere besprechen +5
**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +3, Attributo +2, Beherrschung brechen +3, Einfluss bannen +3, Harmlose Gestalt +3, Hexenknoten +2, Klarum Purum +3, Krähenruf +2, Krötensprung +3, Pestilenz erspüren +3, Radau +2, Verwandlung beenden +2
**Weitere gelehrte und bekannte Sprüche:** siehe oben; zusätzlich noch Eins mit der Natur (Geo), Gefunden, Ruhe Körper, Seelentier erkennen, Sumus Elixiere, Wettermeisterschaft
**Ausrüstung:** ländlich geprägte Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen
**Besonderer Besitz:** haltbare Kräuter im Gegenwert von ca. 75 Dukaten



**Schöne der Nacht (18 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 11, IN 12, CH 13
**Modifikationen:** SO 6–10
**Talente:** Dolche oder Fechtwaffen oder Säbel +2 statt Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2; Klettern +2, Schleichen +4, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2; Betören +3, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +4, Überreden +2; die Boni auf die Natur-Talente entfallen komplett; Rechtskunde +1, Schätzen +2; Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +5, Sprachen Kennen [andere Fremdsprache] +3 oder Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4
**Sonderfertigkeit:** Merkmalskenntnis Herrschaft oder Einfluss
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Merkmalskenntnis Herrschaft oder Einfluss (das andere)
**Hauszauber:** Große Gier +5, Hexenkrallen +3, Katzenaugen +5, Levthans Feuer +7, Schleier +5, Spinnenlauf +5, Zauberzwang +5
**Zauberfertigkeiten:** Bannbaladin +3, Blick in die Gedanken +2, Eigenschaft wiederherstellen +2, Einfluss bannen +3, Harmlose Gestalt +3, Hexenblick +2, Hexenknoten +3, Hexenspeichel +2, Krähenruf +3, Radau +2, Satuarias Herrlichkeit +5
**Weitere empfohlene Vor- und Nachteile:** Schulden, Wesen der Nacht
**Weitere gelehrte und bekannte Sprüche:** wie oben; dazu Gefunden, Pectetondo (Mag), Somnigravis, Vipernblick
**Ausrüstung:** städtische geprägte Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen
**Besonderer Besitz:** besonders kunstfertiger Schmuck oder kostbarer Degen mit edelsteinbesetzter Scheide oder mit Edelsteinen und Silberfäden aufwendig besticktes Tanzgewand

**Verschwiegene Schwester (19 GP)**
**Voraussetzungen:** IN 12, CH 12, MU 12, GE 11
**Modifikationen:** SO 3–8
**Talente:** Dolche oder Speere oder Stäbe +4 statt Dolche +2, ein weiteres aus dieser Liste +2, Raufen +5; Klettern +2, Schleichen +5, Sich Verstecken +5, Sinnenschärfe +2; Sich Verkleiden +2; Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2; Pflanzenkunde +2, Tierkunde +1; Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +4 (meist Nujuka, Alaani oder Elfisch); Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +3, Schneidern –1
**Sonderfertigkeiten:** Aura verhüllen, Merkmalskenntnis Eigenschaften oder Einfluss
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** nicht Aura verhüllen, Merkmalskenntnis Eigenschaften oder Einfluss (was noch nicht gewählt wurde)
**Hauszauber:** Harmlose Gestalt +7, Hexenholz +5, Hexenknoten +5, Hexenkrallen +3, Radau +5, Schleier +7, Spinnenlauf +7
**Zauberfertigkeiten:** Adlerauge +3, Armatrutz +2, Große Gier +4, Hexenblick +2, Katzenaugen +3, Krähenruf +3, Krötensprung +3, Sensibar +3, Tiere besprechen +2, Tiergedanken +3
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** wie oben; dazu noch Adlerauge, Dunkelheit, Exposami, Gefunden, Geisterruf, Movimento (Elf), Seelentier erkennen, Verständigung stören; üblicherweise jedoch nicht Satuarias Herrlichkeit und Unitatio
**Ausrüstung:** je nach Vermögen und Herkunft städtisch oder ländlich geprägte Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen
**Besonderer Besitz:** Heilkräuter oder Gift im Wert von 70 Dukaten oder ein mit Edelsteinen und Silberfäden aufwendig besticktes Tanzgewand

**Schwester des Wissens (17 GP)**
**Voraussetzungen:** IN 12, KL 12, CH 12
**Modifikationen:** SO 6–12
**Talente:** Schleichen +2, Sich Verstecken +3; Etikette +2, Lehren +4, Sich Verkleiden +3, Überreden +1, Überzeugen +2; alle Natur-Talente entfallen; Geographie +3, Geschichtswissen +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +2, Sternkunde +2, Tierkunde +1; Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +5, Sprachen Kennen [weitere Fremdsprache] +3, Lesen/Schreiben [Muttersprache] +6, Lesen/Schreiben [weitere Schrift] +4; Malen/Zeichnen +4, Schneidern –1
**Sonderfertigkeit:** Merkmalskenntnis Antimagie oder Beschwörung
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Merkmalskenntnis Antimagie oder Beschwörung (was noch nicht gewählt wurde)

**Hauszauber:** Eigenschaft wiederherstellen +5, Einfluss bannen +7, Krähenruf +7, Nuntiovolo +4, Pentagramma +6, Schleier +5, Verwandlung beenden +7
**Zauberfertigkeiten:** Ängste lindern +2, Blick aufs Wesen +3, Blick in die Gedanken +3, Große Gier +2, Harmlose Gestalt +2, Hexenblick +2, Hexenknoten +2, Hexenspeichel +2, Odem +3, Radau +2, Tiere besprechen +2, Unitatio +2, Vipernblick +3
**Mögliche Zauberfertigkeiten:** wie oben, dazu auch Adlerauge, Bewegung stören, Exposami, Gefunden, Geisterruf, Illusion auflösen, Invocatio maior, Krabbelnder Schrecken, Leib des Feuers, Madas Spiegel, Objekt entzaubern, Pandaemonium, Seelentier erkennen, Verständigung stören, Zauberwesen der Natur
**Ausrüstung:** städtisch geprägte Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen, 4 Bogen Papier in Wachstuch, Kohlestift
**Besonderer Besitz:** besonders kunstfertiger Schmuck *oder* Astrolabium und Fernglas

**Seherin von Heute und Morgen (18 GP)**
**Voraussetzungen:** IN 13, CH 12
**Modifikationen:** SO 3–12
**Weiterer automatischer Vorteil:** Gabe Prophezeien
**Talente:** Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +3; Etikette +2, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +2, Überreden +1, Überzeugen +4; Wildnisleben –3; Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Magiekunde +1, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +3; Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +4, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4; Abrichten, Kochen, Schneidern jeweils –1, Malen/Zeichnen +3
**Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Hellsicht oder Merkmalskenntnis Verständigung, Traumgänger
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Merkmalskenntnis Hellsicht oder Verständigung (das noch nicht gewählte)
**Hauszauber:** Blick aufs Wesen +6, Blick in die Gedanken +5, Krähenruf +7, Madas Spiegel +5, Schleier +5, Sensibar +4, Traumgestalt +7
**Zauberfertigkeiten:** Harmlose Gestalt +4, Hellsicht trüben +3, Hexenblick +3, Katzenaugen +2, Verständigung stören +3, Odem +5, Unitatio +3
**Mögliche Zauberfertigkeiten:** siehe oben; dazu Adlerauge, Exposami, Gefunden, Geisterruf, Hexenkrallen, Illusion auflösen, Seelentier erkennen, Verständigung stören
**Ausrüstung:** städtisch oder ländlich geprägte Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen
**Besonderer Besitz:** besonders kunstfertiger Schmuck oder (profane) Kristallkugel

**Schwester der Fahrenden Gemeinschaft (15 GP)**
**Voraussetzungen:** IN 12, CH 12, FF 11
**Modifikationen:** SO 3–9
**Talente:** Raufen +2, Wurfmesser +2; Gaukeleien +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Sich Verstecken +4, Tanzen +1, Taschendiebstahl +3; Betören +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +4, Überreden +1; Fesseln/Entfesseln +4, kein Wettervorhersage; Geographie +3, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1; Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +4, Sprachen Kennen [weitere Fremdsprache] +3; Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2
**Sonderfertigkeit:** Merkmalskenntnis Einfluss
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Merkmalskenntnis Eigenschaften
**Hauszauber:** Große Gier +5, Harmlose Gestalt +5, Hexenknoten +5, Krötensprung +4, Schleier +3, Spinnenlauf +4, Tiere besprechen +5
**Zauberfertigkeiten:** Ängste lindern +5, Attributo +3, Blick aufs Wesen +4, Einfluss bannen +3, Hexenblick +2, Hexenholz +3, Krähenruf +3, Radau +2
**Weitere Empfohlene Vor- und Nachteile:** Animalische Magie, Astrale Regeneration, Astralmacht, Eigeboren (selten), Balance, Gefahreninstinkt, Gutaussehend, Herausragendes Aussehen, Machtvoller Vertrauter, Magiegespür, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund, Verhüllte Aura, Wohlklang, Zeitgefühl, Glück im Spiel, Schlangenmensch / Arroganz, Eitelkeit, Gesucht, Kein Vertrauter, Neugier, Unstet, Vorurteile (Magier)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe / Arkanophobie, Höhenangst, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Ungebildet, Vergesslichkeit
**Mögliche Zauberfertigkeiten:** siehe die Liste der satuarischen Allgemeinzauber, dazu Bannbaladin, Gefunden, Leib des Feuers, Manifesto, Pectetondo (Mag), Somnigravis
**Ausrüstung:** typische Kleidung für eine Fahrende (einfach aber farbenfroh), ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen
**Besonderer Besitz:** ein von einem unerfahrenen Ochsen oder Maultier gezogener, einachsiger Wohnwagen mit Schlaflager und Kiste für Habseligkeiten

**Schwarze Witwe (17 GP)**
**Voraussetzungen:** IN 12, CH 12, MU 12
**Modifikationen:** SO 3–11
**Talente:** Blasrohr +3; Fliegen –1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +3; Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +4, Überzeugen +2; kein Wettervorhersage, Wildnisleben –1; Geschichtswissen +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +2, Sternkunde +2; Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +4, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4; Heilkunde Gift +6, Heilkunde Krankheiten +3, Kochen +4, Malen/Zeichnen +3, Schneidern –1
**Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Einfluss oder Geisterwesen, Talentspezialisierung Kochen (Tränke)
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Merkmalskenntnis Einfluss oder Geisterwesen (das noch nicht gewählte Merkmal)
**Hauszauber:** Einfluss bannen +3, Geisterbann +5, Geisterruf +6, Große Gier +5, Krabbelnder Schrecken +4, Spinnenlauf +5, Zauberzwang +3
**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +3, Ängste Lindern +2, Blick in die Gedanken +3, Harmlose Gestalt +2, Hellsicht trüben +3, Hexenblick +2, Hexenknoten +3, Klarum Purum +2, Schleier +3, Sensibar +4
**Mögliche Zauberfertigkeiten:** siehe oben; dazu Dunkelheit, Hexengalle, Fluch der Pestilenz, Silentium, Spurlos, Vipernblick
**Ausrüstung:** einfache Kleidung, ein bis zur nächsten Hexennacht präpariertes Fluginstrument (Besen, Wanderstab, Zaun, Fass etc.), Tuchbeutel, Feldflasche, Nähzeug, Holzlöffel, Holzbecher, kleiner Kupferkessel, Dolch, Kerzen
**Besonderer Besitz:** haltbare Kräuter im Gegenwert von ca. 70 Dukaten oder Gifte im gleichen Gegenwert (nach Absprache mit dem Meister)

## Der Kristallomant



Zu der jetztigen Zeit ist nur wenigen Menschen bewusst, dass sich einige spärliche Reste der echsischen Hochkultur erhalten haben, wo eine Jahrtausende alte Lebensweise und Tradition fortgeführt wird. Dort findet man auch die Hüter eines längst vergessen geglaubten magischen Erbes: Kristallomanten der Achaz, deren Zauberei gänzlich auf der arkanen Kraft von Edelsteinen (das meint: alle Mineralien, die magisch nutzbare Kristallstrukturen ausbilden) basiert.
In diesen Inseln archaischer Kultur ist man üblicherweise so mit dem Festhalten an Überlieferungen und der Bewahrung der Vergangenheit beschäftigt, dass kaum Kontakt zur Außenwelt entsteht. Die Kristallomanten bilden daher keine geschlossene Gemeinschaft, vielmehr schart sich jeweils eine Handvoll Schüler um ein oder zwei Lehrmeister. Zeitlebens bemühen sie sich darum, den unaufhaltsamen Wissensschwund zumindest in ihrer Generation möglichst gering zu halten: Die Blütezeit der Achaz hatte schon zu Zeiten Pyrdacors ihren Zenit überschritten, und heute zählen die Kristallomanten Aventuriens nur noch wenige Köpfe.
Denn obgleich magische Begabung bei Achaz um ein Vielfaches häufiger ist als bei Menschen, dürfen stets nur die Fähigsten den 'Weg des geordneten Geistes' einschlagen, wie im Rssahh die Ausbildung zum Kristallomanten genannt wird (wie in allen

Lebensbereichen erkennen die Achaz auch hier keinen Unterschied zwischen den Geschlechtern). Dabei folgt man einem seit Urzeiten unveränderten Kodex, der den Schüler langsam immer tiefer in die geheimnisvolle Welt der Kristalle einführen soll.

Nach seiner letzten Häutung, wenn der Achaz an dieser Schwelle zum Erwachsenwerden Schuppenbeutel und Kugel als Standeszeichen eines Zauberers erhält, beginnt für ihn eine langwierige Suche, die den abschließenden Teil seiner Ausbildung darstellt. Sie führt ihn jedoch nicht in die Ferne, sondern in das Innerste der Edelsteine. Oft vergehen Monate oder sogar Jahre des intensiven und abgeschiedenen Studiums, bis er aus den Gesetzmäßigkeiten des Kristallwachstums auf seinen ihm zugedachten Platz im Gemeinschaftsgefüge zu schließen vermag. Dann wird der Kristallomant seinem Volk zumeist als *Bewahrer des Wissens*, *Kämpfer der Elemente* oder *Seher des Unwissbaren* dienen (siehe **Wege der Zauberei**).

Die Ergründung kristalliner Geheimnisse begleitet einen Kristallomanten das ganze Leben lang, er erweitert seine arkanen Kenntnisse durch das Studium an Edelsteinen ebenso wie der Magier durch stete Lektüre magischer Werke.

**Mögliche Zauberfertigkeiten:** Abvenenum, Adamantium, Aeolitus, Analys, Applicatus, Arcanovi, Axxeleratus, Balsam, Beherrschung brechen, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz dich find, Böser Blick, Caldofrigo, Corpofrigo, Custodosigil, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Eisenrost, Elementarer Diener, Exposami, Flim Flam, Hartes schmelze, Hellsicht trüben, Invocatio Minor, Lunge des Leviatan, Manifesto, Motoricus, Nebelwand, Objectofixo, Objektentzaubern, Odem, Plumbumbarum, Reptilea, Ruhe Körper, Sensibar, Serpentialis, Tiergedanken, Unberührt, Unitatio, Veränderung aufheben, Verständigung stören, Warmes Blut, Zorn der Elemente



**Kristallomant (10 GP)**

**Voraussetzungen:** KL 13, IN 15, CH 12, FF 12

**Modifikationen:** MR +2, +12 AsP (beides aus Vollzauberer), SO 4–5

**Automatische Vor- und Nachteile:** Vollzauberer / Kristallgebunden, Vorurteile gegen Zwerge 6, Weltfremd (Zeitgefühl, Geselligkeit) je 6

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Begabung für Merkmal Objekt, Feste Matrix, Gutes Gedächtnis, Gebildet, Herausragender Sechster Sinn, Prophezeien (Sterndeutung) / Arroganz, Kurzatmig, Neugier, Vorurteile (gegen andere Rassen oder Magietraditionen)

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Zauberhaar, Zeitgefühl / Animalische Magie, Blutrausch, Festgefügtes Denken, Jähzorn, Körpergebundene Kraft, Niedrige Magieresistenz, Stubenhocker, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit

**Kampf:** Dolche +2

**Körper:** Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1

**Gesellschaft:** Lehren +4, Menschenkenntnis –1

**Natur:** –

**Wissen:** Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +2, Magiekunde +5, Philosophie +2, Rechnen +3, Sternkunde +4

**Sprachen:** Muttersprache +2, Lesen/Schreiben [Chrmk] +5

**Handwerk:** Kristallzucht +4, Malen/Zeichnen +5, Juwelier/Steinschneider +6

**Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Kristallomant, Ritualkenntnis Kristallomant, Große Meditation, Matrixregeneration I, Merkmalskenntnis Objekt, Talentspezialisierung Gesteinskunde (Edelsteine), Bindung der Kugel, Kristallbindung, Bindung des Schuppenbeutels

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Matrixkristall, Matrixregeneration II, Matrixverständnis, Regeneration I, Stapeleffekt, H'Szints Auge

**Zauber:** Sie können maximal 20 Zauber im Wert von 220 Punkten aus der unten folgenden Liste auswählen. Dazu legen Sie bitte zuerst 7 Hauszauber fest, die um eine Steigerungskategorie leichter erlernt werden können. Unter diesen muss sich entweder der ARCANOVI oder der APPLICATUS (oder auch beide) befinden und mindestens die Hälfte der Zauber sollte das Merkmal Objekt haben.

Nach der Auswahl berechnen Sie den Punktwert eines Zaubers zu (gewünschter ZfW +1) x Steigerungskategorie. Ein APPLICATUS (Steigerungskategorie C) auf einem Wert von 5 kostet also normalerweise 18 Punkte, als Hauszauber 12 Punkte. Die "+1" in der Formel resultiert daher, dass jeder Spruch aktiviert werden muss. Mögliche Zauber sind: Abvenenum (C), **Adamantium** (C), Aeolitus* (B), **Analys** (D), **Applicatus** (C), **Arcanovi** (E), Axxeleratus* (C), Balsam (C), Beherrschung brechen (C), Blick aufs Wesen* (C), **Blick in die Gedanken** (D), Blitz dich find (B), Böser Blick (C), **Caldofrigo** (E), **Corpofrigo** (C), Custodosigil (C), Eigenschaft wiederherstellen (C), Einfluss bannen (B), **Eisenrost** (C), **Elementarer Diener** (D), Exposami (B), Flim Flam* (A), Hartes schmelze* (C), Hellsicht trüben* (C), Invocatio minor (D), Lunge des Leviatan* (B), Manifesto* (A), Motoricus (C), Nebelwand (C), Objectofixo* (D), Objekt entzaubern* (C), Odem* (A), Plumbumbarum (B), **Reptilea** (D), Ruhe Körper (B), Sensibar (C), Serpentialis (D), Tiergedanken (C), **Unberührt von Satinav** (C), Unitatio (B), Veränderung aufheben (D), Verständigung stören (C), **Warmes Blut** (B), **Zorn der Elemente** (C)

Dabei steht die Steigerungskategorie in Klammern hinter dem Spruch; empfohlene Sprüche sind mit einem * gekennzeichnet, empfohlene Hauszauber sind **fett** markiert. Zauber mit dem Merkmal Objekt sind außerdem noch unterstrichen.

Ein beispielhaftes Zauberprofil eines Kristallomanten wäre: Hauszauber: Applicatus +5, Arcanovi +5, Blick in die Gedanken +4, Caldofrigo +4, Elementarer Diener +5, Reptilea +4, Unberührt von Satinav +5; Zauberfertigkeiten: Aeolitus +4, Analys +4, Axxeleratus +2, Corpofrigo +2, Flim Flam +4, Hartes Schmelze +3, Lunge des Leviatan +3, Objectofixo +3, Odem +5, Warmes Blut +4

**Ausrüstung:** Gürtel mit Beutel und Taschen, verzierter Speer; gebundene Traditionsartefakte: Kristallkugel, Schuppenbeutel; drei jeweils mit 1 pAsP gebundene Kristalle nach Wahl (können jeweils maximal 3 pAsP aufnehmen); Ritualkleidung; passender Gold- und Edelsteinschmuck

**Besonderer Besitz:** drei zusätzliche gebundene Kristalle (1 pAsP, Kapazität 3 pAsP) oder anstelle der drei kleinen Kristalle des Basis-Besitzes drei Kristalle, die maximal 7 pAsP aufnehmen können.

## Der Magier

Auch wenn Dere eine von magischen Strömungen durchzogene Welt ist, so sind doch nur wenige Menschen mit 'der Kraft' oder 'der Gabe' gesegnet. Bei vielen zeigt sich die Kraft – unkontrolliert und oft nur für Eingeweihte erkennbar – schon im Kindesalter, und wenn die Eltern dies bemerken, ist es in den vielen Kulturen Aventuriens üblich, ihnen alsbald eine magische Ausbildung in einer der vielen aventurischen Magierakademien oder auch bei einem privaten Lehrmeister angedeihen zu lassen. Geschieht dies nicht, so kann es gut sein, dass die seltene Gabe verlöscht, oder – schlimmer noch – sich gewaltsam Bahn bricht.

Wenn das Kind die eingehende und langwierige Eingangsprüfung der Akademie besteht (bei Lehrmeistern gibt es meist nur eine längere Begutachtung), wird es in das Haus aufgenommen. Im Verlauf von mindestens acht Jahren besuchen die Jungen und Mädchen die Klassen der verschiedenen Magister, sie lernen Schreiben und Lesen, Grundbegriffe der Alchimie, Geschichte, Rechnen, Götterwissen, Dämonologie und andere Wissenschaften, vor allem aber wird ihnen beigebracht, wie sich die arkanen Kräfte, die den Kindern oft selbst unheimlich sind, in geordnete Bahnen lenken und kontrollieren, ja schließlich sogar nutzbringend einsetzen lassen. Während der Akademiezeit ist es den Zöglingen strengstens untersagt, außerhalb des Hauses irgendeinen Zauber durchzuführen. Die Zeit in der Akademie endet mit einer Abschlussprüfung, zu der unter anderem ein 'Vorzaubern' in den von der Akademie gelehrten Sprüchen gehört. Nach bestandener Prüfung erhalten die Jungmagier das Siegel der Akademie als magische Tätowierung an erkennbarer Stelle angebracht, und sie empfangen als weitere sichtbare Auszeichnung ihren persönlichen Zauberstab.

Viele Magier vertiefen sich nach ihrer Akademiezeit sofort von neuem in das Studium der arkanen Künste. Sie widmen ihr ganzes Leben der Forschung, immer auf der Suche nach neuen Erkenntnissen in dieser unheimlichsten und geheimnisvollsten aller Wissenschaften. Über diese Arbeit wird die Studierstube zu ihrer Welt, das alltägliche Leben empfinden sie als lästige Störung ihrer Tätigkeit.

Aber da ist noch eine zweite Gruppe, zu der jene Magier gehören, die das Leben, ferne Länder, rätselhafte Orte und fremde Wesen kennen lernen wollen, um auf diese Weise Erfahrungen für ihre magischen Forschungen zu sammeln, und auch, um sich einen Namen in der 'wirklichen Welt' zu machen. Dass Spieler-Magier fast stets zur letztgenannten Gruppe gehören, versteht sich von selbst.

Magier stammen zwar aus allen Schichten der Gesellschaft, doch wenn sie als Eleve in eine Akademie eintreten, verblassen alle Unterschiede zwischen den Ständen. Hier zählt nur das Wort des Lehrmeisters und die Überlieferung der Bücher – und die von den Magierkonventen festgelegten *Regulatorien*, die bestimmen, welches Mindestwissen die Magi nachweisen müssen, bevor sie ihr Gildensiegel erhalten.

Gildenmagier unterliegen der Pflicht, ihren Stand jederzeit durch ihre Kleidung sichtbar zu machen, aber die meisten Gildenzauberer sind ohnehin standesbewusst (oder eitel) genug, um dies zu tun: Hohe spitze Hüte oder gehörnte Kappen, wallende Reisemäntel mit reich besticktem, seidenem Innenfutter und mit arkanen Symbolen versehener Schmuck gehören zur Alltagskleidung der reisenden Magier und Magierinnen. Dazu gehört in jedem Fall der meist schulterhohe Zauberstab, ein mit Runen und Zeichen beschnitzter, unzerbrechlicher Stecken, das Zeichen der Magierwürde.

Magier müssen außerdem die strengen Waffenbeschränkungen respektieren, die im *Codex Albyricus* niedergelegt sind.

### Die Magierschulen Aventuriens

Im Folgenden stellen wir Ihnen alle zum Zeitpunkt der Drucklegung dieses Werkes bekannten Akademien Aventuriens vor. Nur Abgänger dieser Schulen gelten als *Akademiemagier* mit allen damit verbundenen Vorteilen und Beschränkungen. Einige der im Folgenden genannten Zauberschulen sind allerdings entweder gildenpolitisch oder gar von weltlichen und kirchlichen Autoritäten nicht anerkannt, was sie demzufolge nur spieltechnisch zu richtigen Akademien macht (siehe die Kapitel zu den **Magiergilden** und zum **Gildenrecht** in **Wege der Zauberei**).

Die Beschreibungen zeigen, dass Magier nicht gleich Magier ist, sondern dass vielmehr – wie auch bei den Kriegerakademien – erhebliche Unterschiede zwischen den Abgängern der verschiedenen Institute bestehen, die sich nicht nur in spielrelevanten Daten messen lassen, sondern auch einen erheblichen Einfluss darauf haben, wie Sie Ihren Magier im Spiel darstellen sollten.

In Form, Organisation und Stellung bestehen nämlich beträchtliche Unterschiede zwischen den einzelnen Akademien: Die *Academia der Hohen Magie zu Punin* ist als Herz und Hirn der Gildenmagie hoch angesehen, während die *Al-Achami zu Fasar* bestenfalls verrufen, die *Schule der Schmerzen* dagegen (zurecht) verfemt ist. Die meisten Akademien legen großen Wert auf eine offensichtliche Ausrichtung zwischen weiß und schwarz, auf ein klar abgegrenztes Spezialgebiet und einen festen Lehrplan; hingegen glaubt manche graue Institution, auf diese drei Dinge verzichten zu können.

**Die verbreitetsten Magierzauber**

Folgende Zauber sind an allen Akademien zugänglich, wenn nicht ausdrücklich Gegenteiliges erwähnt ist. Es handelt sich um alle Zauber mit einer Verbreitung von Mag4 und mehr. Sprüche, die mit einem Sternchen (*) versehen sind, haben die Verbreitung Mag5 und mehr und sind, wenn nichts anderes genannt wird, allen Magiern zugänglich, die bei einem privaten Lehrmeister studiert haben.

Abvenenum*, Accuratum, Adamantium*, Aeolitus*, Analys*, Ängste lindern, Arcanovi, Armatrutz*, Attributo*, Aureolus, Auris Nasus*, Balsam*, Bannbaladin*, Beherrschung brechen*, Bewegung stören*, Blick aufs Wesen*, Blick in die Gedanken*, Blitz*, Caldofrigo, Claudibus*, Corpofesso, Corpofrigo, Cryptographo*, Custodosigil*, Delicioso, Dschinnenruf, Dunkelheit, Duplicatus*, Eigenschaft wiederherstellen*, Einfluss bannen, Eisenrost*, Elementarer Diener, Favilludo*, Flim Flam*, Foramen*, Fortifex, Fulminictus*, Gardianum*, Geisterbann*, Hellsicht trüben*, Horriphobus*, Ignifaxius*, Illusion auflösen*, Imperavi, Impersona, Invocatio maior*, Invocatio minor* (beide nur für Grau- und Schwarzmagier), Karnifilo, Klarum Purum*, Manifesto*, Memorans, Menetekel*, Motoricus*, Objectofixo, Objectovoco*, Objekt entzaubern*, Odem*, Paralysis*, Pectetondo*, Penetrizzel*, Pentagramma*, Plumbumbarum*, Psychostabilis*, Reflectimago*, Respondami*, Ruhe Körper, Salander*, Sapefacta*, Schleier, Sensibar*, Silentium*, Skelettarius, Somnigravis*, Unberührt, Unitatio*, Veränderung aufheben*, Verständigung stören*, Verwandlung beenden*, Visibili*, Vocolimbo*, Vogelzwitschern*, Wand aus Flammen, Weihrauchwolke*

**Die Gildenmagischen Professionen und der 'Standardmagier'**

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Werte für Abgänger aller Magierakademien Aventuriens.



Eine ausführliche Beschreibung der Magierakademien finden Sie in **Wege der Zauberei**. Einige Teile der Magierausbildung sind aventurienweit so einheitlich, dass es sich lohnt, sie hier zusammenzufassen und nicht bei jeder Akademie separat zu erwähnen. Wir hätten dies auch bei einigen Talenten (*Stäbe*, *Magiekunde* ...) machen können, jedoch haben wir darauf verzichtet, damit Sie nicht ständig blättern und aufsummieren müssen.

**Modifikationen:** aus den Vorteilen Akademische Ausbildung (Magier) und Vollzauberer resultieren +18 AsP, MR +2. Dies ist jeweils aufgeführt; eventuelle Veränderungen dieser Werte sind erklärt.

**Automatische Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer / Neugier 7

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernder Zauberer, Feste Matrix, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Verbindungen / Arroganz, Artefaktgebunden, Autoritätsgläubig, Eitelkeit, Feste Gewohnheit, Festgefügtes Denken, Lästige Mindergeister, Neid, (mehr) Neugier, Prinzipientreue, Schulden, Sucht, Thesisgebunden, Verpflichtungen, Vorurteile, Weltfremd

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Veteran / Aberglaube, Animalische Magie, Arkanophobie, Medium, Niedrige Magieresistenz, Unfrei, Ungebildet, Unstet, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Wilde Magie

**Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Astrale Meditation, Große Meditation, Objektritual: Bindung des Stabes

**Ausrüstung:** (Reise-)Kleidung passend zur Kultur, für Weißmagier jedoch auf jeden Fall das Reisegewand, Konventsgewand, Zauberstab mit erstem Stabzauber, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiele, Federmesser, Sand, Löschbims), Vademecum/Diarium, 20 Blatt Pergament, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen

### Universität von Al'Anfa

**Genauer Name der Akademie:** Fakultät der theoretischen und angewandten Thaumaturgie, Hermetik und Alchimie der groß-alanfanischen Universalschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet auf Geheiß seiner Halbgöttlichen Weisheit Nandus
**Haupt-Merkmale:** Hellsicht, Schaden
**Ausrichtung:** Ausbildung von Leib- und Seekriegsmagiern und zur Unterstützung Al'Anfas in magischen Dingen, skrupellos in der Wahl der Mittel und daher durchaus passend in der Bruderschaft der Wissenden untergebracht

Da das Studium in Al'Anfa nicht kostenlos ist, werden die meisten Abgänger von reichen Mäzenen finanziert. Deshalb verdingen sich die Absolventen der magischen Fakultät nach ihrer Weihe meist als Leibmagier bei Grandenfamilien oder zahlungskräftigen Kaufleuten. Dabei ist es gar nicht einmal ungewöhnlich, dass sie ihre Dienstherren auch auf Auslandsreisen beschützen und unterhalten und dadurch ein wenig in der Welt herumkommen.
Die Absolventen des Seekriegs-Zweiges werden üblicherweise für den Dienst in der *Schwarzen Armada* oder auf den Kauffahrern der Handelshäuser und Grandenfamilien verpflichtet und dienen dort der magischen Abwehr insbesondere der daimoniden Gefahren im Perlenmeer. Üblicherweise sind sie an der traditionellen Widderkappe zu erkennen, die unter den Leibmagiern zwar auch verbreitet, aber nicht zwingend ist.

**Al'Anfa (GP je nach Zweig)**
**Übliche Kultur:** Südaventurien
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, KO 11
**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–13
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Eitelkeit 5, Schulden (500

### Magierlaufbahn für Elfen und Zwerge?

**Zwerge:** Bei einigen zwergischen Kulturen ist als mögliche Profession aufgelistet: *Magier (beschränkte Auswahl)*. Teilweise sind es 'biologische' Gründe (s.u.), die Zwerge vom Besuch bestimmter Akademien abhalten, teilweise Vorurteile, teilweise einfach die Tatsache, dass die Zwerge nicht wissen, dass eine bestimmte Akademie überhaupt existiert. Dies bedeutet, dass Zwerge üblicherweise nur folgende Akademien besuchen: Festum, Gareth (Schwert und Stab), Bethana, Khunchom und Rashdul (Brillantzwerge zusätzlich noch die Akademien in Zorgan und – selten einmal – Grangor).
Zwerge, die gänzlich in einer menschlichen Kultur aufwachsen, können die Magier-Laufbahn einschlagen, wenn die menschliche Kultur dies erlaubt.
Allen Zwergen – mit Ausnahme der entsprechende geprägten und ausgebildeten Geoden – haftet die Aura der Zauberresistenz an, und der Vorteil *Schwer zu Verzaubern* ist ja auch eine typische Eigenschaft der Zwerge. Will ein Zwerg jedoch selbst Zauberei anwenden, so schlägt dieser Vorteil jedoch teilweise auf die Bereiche der Magie zurück, gegen die er wirkt. Dafür werden die extrem wenigen Zwerge, die magisch begabt sind, aber keine Geoden werden, von Metallen in ihrer Zauberausübung geringer behindert (was jedoch *nicht* heißt, dass zwergische Gildenmagier einen Dispens für das Tragen von Kettenhemden erhalten ...)
Spieltechnisch heißt dies, dass bei einem Charakter der Rasse Zwerg, der die Magierlaufbahn einschlägt, der Vorteil *Schwer zu Verzaubern* durch den Vorteil *Hohe Magieresistenz 3* und *Eisenaffine Aura* ersetzt. Weiterhin bekommt der Zwerg je die *Unfähigkeit (Merkmal)* für zwei der Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form*, *Heilung*, *Hellsicht* oder *Herrschaft*.
**Elfen**, die in einer *elfischen Kultur* aufwachsen, können nicht den Weg des Magiers wählen. Elfen, gleich welcher Rasse, die unter Menschen aufwachsen, können Magier werden (an einer Akademie oder bei einem privaten Lehrmeister), falls die Kultur dies ermöglicht. Da der Vorteil *Vollzauberer* mit ihrer Rasse verbunden ist, müssen sie diesen nicht gesondert erwerben, was bedeutet, dass sie alle Magier-Varianten für 6 GP weniger erwerben können.
Diese Elfen unterliegen entsprechend ihrer Kultur nicht den Regeln der *Elfischen Weltsicht*; sollten sie einen Elfen oder eher eine Sippe finden, der ihnen die Sonderfertigkeit *Salasandra* oder die magischen Elfenlieder beibringt, so können diese erlernt werden; jedoch wird er immer ein gewisser Fremdkörper (*badoc*) sein. Es ist ungewöhnlich, dass Elfen an Akademien der Weißen Gilde ausgebildet werden, und den meisten Elfen sind die Merkmale *Dämonisch* und *Beschwörung* wesensfremd, so dass sie an entsprechenden Akademien auch eher nicht zu finden sind.
**Halbelfen**, die in einer menschlichen Kultur aufwachsen, können ohne Einschränkungen eine Magierakademie besuchen, wenn dies bei der entsprechenden Kultur möglich ist. Sie erhalten einen Bonus auf den Erwerb des Vorteils *Vollzauberer*, was sich darin auswirkt, dass jegliche Professions-Variante des Magiers (egal ob Akademie oder Lehrmeister) sie 2 GP weniger kostet. Ansonsten sind sie keinen Beschränkungen unterworfen.
**Helden anderer Spezies** (namentlich Orks, Goblins und Achaz) können zwar prinzipiell ebenfalls Magier werden, jedoch sind dies Sonderfälle, für die auf jeden Fall die Aussagen aus dem Exoten-Kapitel auf den Seiten 297ff. zutreffen: nur mit Zustimmung von Meister und Gruppe und sehr, sehr selten ...

Dublonen / 1.000 Dukaten), Verpflichtungen gegenüber der Akademie und meist auch den Mäzenen oder der Familie

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** zusätzlich Goldgier

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** zusätzlich Meeresangst, Stubenhocker

**Varianten**

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; Modifikationen zusätzlich zu den oben genannten:

**Leibmagier-Zweig (25 GP):** Kampf: Raufen +1, Ringen +2, Stäbe +2; Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2; Gesellschaft: Betören +2, Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Sich Verkleiden +3, Überreden +2, Überzeugen +1; Wissen: Brett-/Kartenspiel +1, Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +3; Sprachen: Lehrsprache Garethi (Brabaci), Sprachen Kennen [Bosparano] +5, Sprachen Kennen [Mohisch] +5, Sprachen Kennen [Tulamidya] +5, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4; Handwerk: Alchimie +5, Heilkunde Wunden +1, Malen/Zeichnen +4; Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Hellsicht, Ritualkenntnis Gildenmagie +1, Verbotene Pforten; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Schaden, Regeneration I, Regeneration II, Bindung der Kugel; Hauszauber: Abvenenum +5, Balsam +6, Blick aufs Wesen +5, Blick in die Gedanken +6, Fulminictus +6, Gardianum +5, Klarum Purum +7; Zauberfertigkeiten: Attributo +4, Aureolus +5, Bannbaladin +3, Blitz +4, Claudibus +4 oder Paralysis +4, Cryptographo +4, Custodosigil +3, Flim Flam +4, Foramen +4, Odem +6, Penetrizzel +3, Psychostabilis +3, Sensibar +5, Favilludo oder Vogelzwitschern oder Weihrauchwolke +3, Horriphobus oder Sensattacco +2

**Seekriegs-Zweig (26 GP):** Kampf: Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +3; Körper: Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3; Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2; Natur: Orientierung +3; Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Kriegskunst +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +2, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +4, Tierkunde +2; Sprachen: Lehrsprache Garethi (Brabaci), Sprachen Kennen [Bosparano] +5, Sprachen Kennen [Mohisch] +3, Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4; Handwerk: Alchimie +5, Boote Fahren +2, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +4; Sonderfertigkeiten: wie Standardmagier; dazu Fernzauberei, Merkmalskenntnis Schaden, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +1, Verbotene Pforten; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Hellsicht, Regeneration I, Regeneration II; Hauszauber: Armatrutz +5, Fortifex +6, Horriphobus +7, Ignifaxius +6, Ignisphaero +5, Invocatio minor +6, Schwarzer Schrecken +5; Zauberfertigkeiten: Abvenenum +4, Attributo +3, Auris Nasus +4, Balsam +4, Custodosigil +3, Desintegratus +2, Flim Flam +5, Fulminictus +4 oder Paralysis +4, Gardianum +3, Hartes schmelze +3, Motoricus +2, Odem +4, Weiches erstarre +4, Applicatus oder Dunkelheit +3

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Auch wenn die magische Fakultät vergleichsweise jung ist, werden hier alle üblichen Zauber gelehrt (also diejenigen aus der Liste auf S. 173), abgesehen von Caldofrigo, Geisterbann, Nekropathia und Skelettarius. Zudem übernehmen immer wieder anerkannte Koryphäen aus ganz Aventurien gut dotierte Gastdozenturen, so dass die Fakultät ihren Eleven ein breites Lehrangebot machen kann.

Nach dem plötzlichen Verschwinden der Lehrstuhlinhaberin für borbaradianische Magie holte man sich einen Magus aus Mirham, der die gildenmagischen Entsprechungen dieser Sprüche beherrscht, und so bilden diese Formeln heute einen festen Bestandteil des Curriculums. An seltenen Sprüchen sind in der Fakultät Applicatus, Brenne!, Hartes schmelze, Ignisphaero, Lunge des Leviatan, Schadenszauber Bannen, Schwarzer Schrecken, Sensattacco, Weiches erstarre und seit neuestem der Desintegratus bekannt. Darüber hinaus besteht ein reger Austausch mit Mirham – einige der dortigen Magister, namentlich Spektabilität Savertin, unterrichten auch in Al'Anfa –, so dass die Alanfaner auch auf die dortigen seltenen Formeln Zugriff haben (siehe Seite 188). Diese müssen sie allerdings bei der Generierung um eine Spalte schwerer aktivieren und steigern. Zudem halten sich hartnäckige Gerüchte, dass einige Magister der alanfanischen Fakultät den gebannten Sinesigil beherrschten und ihn gar gegen Entgelt weitergäben.

**Ausrüstung:** wie Standardmagier

**Besonderer Besitz:** ein persönlicher Stab für den Leibmagier, nautische Instrumente für den Seekriegs-Magier

**Besonderheiten:** Schüler müssen sich entscheiden, auf welchen der beiden Zweige sie gehen wollen. Die Zauber des jeweils anderen Zweiges sind trotzdem zugänglich.

Eine Besonderheit der Akademie ist, dass einige Granden hier Sklaven zu Magiern ausbilden lassen. Zwar gelten diese Sklaven offiziell als Freigelassene, um Konflikte mit den Gilden und dem Gesetz, das es verbietet, Sklaven das Lesen beizubringen, zu vermeiden, dafür aber lassen sich die ehemaligen Besitzer sehr hohe Schuldscheine ausstellen. Wer sich aber seinem Herren zu entziehen versucht, gilt wie üblich als gesucht.

---

### Kampfseminar Andergast

**Genauer Name der Akademie:** Königlich Andergastsche Lehranstalt des Arkanen Kampfes (zum Trutz wider Nostria)

**Haupt-Merkmale:** Schaden, Einfluss

**Ausrichtung:** praktisch orientierte Lehranstalt der Grauen Gilde für kämpferische Zauberkundige.

Das Seminar hat sich darauf spezialisiert, zauberkundige Kämpfer auszubilden, die als studierte Spezialisten bei fast jeder beliebigen Armee in Sold treten können, wobei viele Abgänger natürlich ihrer Heimat Andergast treu bleiben. Manche Abgänger wählen auch eine Laufbahn in den Grauen Garden des ODL (siehe die Ordensbeschreibung in **Wege der Zauberei**).

Der Nachteil Schulden resultieren daraus, dass sich der Adept von einem zwölfjährigen Dienst in der andergastschen Armee oder einer sechsjährigen Verpflichtung in einem grauen Orden freigekauft hat.

Da Andergast recht weit von den Zentren der Zivilisation liegt, gelten auch die dort ausgebildeten Magier nicht unbedingt als sehr weltoffen und modern. Stellen Sie diese durchaus weltfremd, hinterwäldlerisch und traditionsbewusst dar.

---

**Kampfseminar Andergast (28 GP)**

**Übliche Kulturen:** Andergast und Nostria, Svellttal und Nordlande, Thorwal

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, KO 12

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 6–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der grauen Gilde – bis vor einigen Jahren noch: gegenüber der Akademie und dem Staat Andergast), Vorurteile gegen Nostrianer und Nostria 6

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** zusätzlich Ausdauernd, Entfernungssinn, Innerer Kompass, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** zusätzlich Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Kampfrausch, Prophezeien / Blutrausch, Stubenhocker, Thesisgebunden

**Kampf:** Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2, Stäbe +4

**Körper:** Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3, Zechen +1

**Gesellschaft:** Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

**Natur:** Orientierung +4, Wildnisleben +3

**Wissen:** Anatomie +2, Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +3

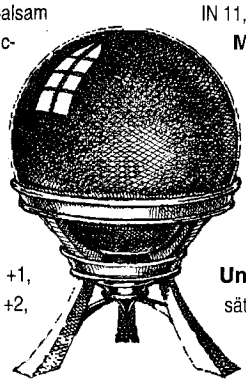
**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8

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

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Merkmalskenntnis Schaden, Waldkundig

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Meisterparade, Merkmalskenntnis Einfluss, Regeneration I

**Hauszauber:** Armatrutz +6, Balsam +5, Blitz +7, Eisenrost +6, Fulminictus +6, Ignifaxius +6, Plumbumbarum +6



**Zauberfertigkeiten:** Attributo +4, Bannbaladin +2, Duplicatus +3, Falkenauge (elf) +2, Flim Flam +4, Gardianum +4, Horriphobus +4, Ignisphaero +2, Klarum Purum +3, Motoricus +1, Odem +6, Paralysis +2, Sensibar +2, Visibili +3

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Grundsätzlich sind fast alle verbreiteten Magiersprüche hier bekannt, wobei jedoch die Sprüche Imperavi und Respondami grundsätzlich nicht gelehrt werden. Der Cantus Ecliptifactus war bis vor einiger Zeit noch als Hausspruch geführt, wird nun aber wegen der Anrufungskomponente nur noch ausgewählten Schülern zugänglich gemacht. Bekannt, aber nicht Teil des festen Lehrplans sind die Sprüche Schadenszauber bannen und Höllenpein.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

**Besonderheiten:** Bei den Abgängern sind sowohl der Wattierte Waffenrock als auch der leichte Lederpanzer (RS/BE 2/2) sehr beliebt, so dass man die Andergaster Magier auch auf Reisen bisweilen entsprechend gerüstet antreffen kann.



### Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Genauer Name der Akademie: Conventus und Schule der Fremd- und Selbst-Bewegung durch die Kraft des Geistes zu Belhanka

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Telekinese, Verständigung

Ausrichtung: unkonventionelle, weltoffene Akademie der Grauen Gilde; ungewöhnlich 'demokratisch' ausgerichtet

Dank der Philosophie der Akademie, aber auch des Lebensgefühls der ganzen Stadt und der allgemeinen Stimmung des 'Lebens und Lebenlassens' sind die Absolventen nicht nur im Vergleich zu anderen Magiern außergewöhnlich weltoffen und kosmopolitisch. Rahja, Aves und Tsa sind die Götter, mit denen man sich am meisten verbunden fühlt, und dementsprechend zieht es sehr viele der jungen Magier in die Welt hinaus – zumal es auch kaum Verpflichtungen oder gesellschaftliche Fesseln gibt, die sie zurückhalten. Auf der anderen Seite sind 'Belhanker' eher ein leichtes, unbeschwertes Leben gewohnt, was sie bei so manchem Abenteuer auf eine schwierige Probe stellen mag.

**Akademie der Geistreisen zu Belhanka (25 GP)**

**Übliche Kulturen:** Horasreich, Zyklopeninseln

**Besondere Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, KO 11, keine Vorurteile

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten)

**Empfohlene Vorteile:** zusätzlich Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Wohlklang

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** zusätzlich Kampfrausch / Arroganz, Blutrausch, Festgefügtes Denken, Stubenhocker, Vorurteile, Weltfremd

**Kampf:** Raufen +1, Ringen +1, Stäbe +3

**Körper:** Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Singen +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zechen +1

**Gesellschaft:** Etikette +3, Gassenwissen +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +1

**Natur:** –

**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +1, Philosophie +2, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +3, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Garethi (Horathi), zweite Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Bosparano] +8, Sprachen Kennen [Isdira] +4, Sprachen Kennen [weitere Fremdsprache nach Wahl] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [weitere passende Schrift] +4

**Handwerk:** Alchimie +2, Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Telekinese

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Regeneration I, Regeneration II, Apport

**Hauszauber:** Animatio +6, Axxeleratus +6, Foramen +6, Gedankenbilder +6, Motoricus +7, Transversalis +7, Unitatio +6

**Zauberfertigkeiten:** Analys +2, Attributo +3, Balsam +3, Bannbaladin +2, Bewegung stören +3, Blitz +3, Firnlauf +3, Flim Flam +2, Körperlose Reise +2, Leib des Windes (elf) +2, Manifesto +3, Movimento (elf) +5, Odem +5, Sensibar +2

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Generell ist man in Belhanka allen Spielarten der Magie gegenüber aufgeschlossen (mit Ausnahme des Borbaradianismus natürlich). Elfenformeln sind besonders beliebt, und dank einiger 'exotischer' Gastdozenten kommt es sogar bisweilen vor, dass der ein oder andere Druidenzauber gelehrt wird. Einzig der Herrschaft und der Schadensmagie ist man eher abgeneigt, so dass Sprüche mit diesen Merkmalen nur sehr grundlegend behandelt werden, Fulminictus und Ignifaxius werden gar nicht gelehrt. Ansonsten sind hier alle Zauber der Verbreitung Mag5 und besser erlernbar (das entspricht den mit einem Sternchen versehen Zaubern in der Liste auf S. 173).

Darüber hinaus können folgende Sprüche in Fremdrepräsentationen gelernt werden: in elfischer Repräsentation Adlerauge, Exposami, Falkenauge, Movimento, Nebelwand, Solidirid, Wasseratem und Windstille sowie in druidischer Repräsentation Geisterruf und Herr über das Tierreich. Als weitere Besonderheiten gelten Traumgestalt, Objecto obscuro und der Magische Raub, die aber nur äußerst selten an Eleven weitergegeben werden.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana

Genauer Name der Akademie: siehe oben

Haupt-Merkmale: Eigenschaften, Schaden

Ausrichtung: eher wenig rondrianisch eingestellte Kampf-Akademie der Rechten Hand, in der sich auch um Bildung und Forschung bemüht wird; loyal zur Horas und quasi eine Reichsakademie

Die Halle des vollendeten Kampfes ist zweifellos eine Elite-Akademie, und das wissen die Abgänger von dort sehr wohl. Von hervorragender Ausbildung und mit festen Werten ausgestattet, widmen sich viele einer Karriere in der (horasischen) Armee oder Flotte oder einer anderen Institution oder finden eine Anstellung als Leibwächter und Ratgeber hoher Adliger und Beamter. Als reisende Abenteurer findet man sie nur selten, aber ein kaiserlicher Auftrag mag sie schon mal selbst ins ferne Bornland verschlagen.

**Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana (27 GP)**

**Übliche Kulturen:** Horasreich (Reichsakademie), Zyklopeninseln

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, GE 11, KO 11; zwölfgöttergläubig, zudem sollte eine gewisse Treue und Sympathie für das Horasreich und / oder die Horas selbst vorhanden sein

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 9–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Arroganz 5, Prinzipientreue (10; Aufrichtigkeit und unbedingte Wahrheitsliebe, Schutz des Guten und Rechtschaffenen, Treue zu den Zwölfgöttern und ihren Dienern), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie, der Kaiserin und dem Horasreich)

**Empfohlene Vorteile:** zusätzlich Adlige Abstammung, Ausdauernd, Eisern, Schnelle Heilung, Zäher Hund

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kälteresistenz / Blutrausch, Einbildungen, Glasknochen, Kurzatmig, Lahm, Stubenhocker, Wahnvorstellungen

**Kampf:** Dolche +3, Fechtwaffen +3, Raufen +4, Ringen +4, Stäbe +4

**Körper:** Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Tanzen +3

**Gesellschaft:** Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +2

**Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** Anatomie +1, Geographie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Magiekunde +5, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +2
**Sprachen:** Lehrsprache Garethi (Horathi), Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen [Aureliani] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +4
**Handwerk:** Alchimie +2, Heilkunde Wunden +4, Malen/Zeichnen +4
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Schaden, Verbotene Pforten
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Regeneration I, Regeneration II, Waffenlose Kampftechnik: Mercenario oder Unauer Schule
**Hauszauber:** Armatrutz +6, Balsam +6, Corpofesso +6, Desintegratus +5, Fulminictus +6, Ignifaxius +7, Unitatio +5
**Zauberfertigkeiten:** Attributo +3, Blitz +4, Corpofrigo +4, Eisenrost +2, Gardianum +5, Höllenpein oder Motoricus +3, Horriphobus +4, Ignisphaero +3, Odem +5, Paralysis +4, Pentagramma +2, Plumbumbarum +3, Psychostabilis +4, Schadenszauber bannen +2
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** In Bethana hält man nicht viel von Subtilität, daher werden Einfluss- und Herrschaftssprüche mit einer Verbreitung von Mag4 oder weniger nicht gelehrt. Dass Dämonologie mehr als nur verpönt ist, braucht kaum erwähnt zu werden, aber auch von anderen Herbeirufungen und Beschwörungen hält man die Finger fern. Daher haben Abgänger der Halle des vollendeten Kampfes Zugriff auf die verbreiteten Formeln, abgesehen von folgenden Zaubern: Ängste lindern, Dschinnenruf, Einfluss bannen, Elementarer Diener, Imperavi, Invocatio Maior/Minor, Karnifilo und Skelettarius. Die einzigen beiden selteneren Zauber, die gelehrt werden, sind der Höllenpein und der Objecto Obscuro.
**Besonderheiten:** Mit den jüngsten Änderungen nähert sich der Codex Albyricus dem Dispens der Halle des vollendeten Kampfes an, deren Absolventen es traditionell gestattet ist, "leichte Klingenwaffen von nicht mehr denn fünf Spannen Länge und einen und einen halben Steine Gewicht" zu führen – was alle Fechtwaffen sowie den Säbel einschließt. Eine weitere Ausnahmeregelung lässt ebenso die Zweililien als Waffe für den Bethaner Magier zu. Von beiden Rechten machen die Abgänger der Halle auch gerne und voller Stolz Gebrauch. Ein Dispens für den Gebrauch von Fernwaffen ist momentan vor den Gildenoberen anhängig.
**Ausrüstung:** wie Standardmagier, plus Rapier oder Degen oder Säbel oder Zweililie
**Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Dunkle Halle der Geister zu Brabak

**Genauer Name der Akademie:** Konvent der verfinsterten Sonnenscheibe, Sphärenkundliches Institut und Halle der Geister zu Brabak
**Haupt-Merkmale:** Beschwörung, Geisterwesen, Dämonisch
**Ausrichtung:** Urbild der Schwarzen Akademie, Sammelpunkt wissensdurstiger und skrupelloser Magier aller Philosophien.
Die Abgänger der Akademie sind allesamt sehr intelligent und fachlich äußerst kompetent, die meisten jedoch sind verschroben und sozialen Umgang kaum gewöhnt. Außerdem ist für viele Brabaker Adepten Moral ein eher theoretischer Begriff – die Forschung geht ihnen über alles. Das soll nicht bedeuten, dass ein Brabaker zwangsläufig auf eine schiefe Bahn gerät, jedoch fanden sich bedenklich viele Abgänger der Brabaker Akademie in den Reihen Borbarads.

**Dunkle Halle der Geister zu Brabak (30 GP)**
**Übliche Kultur:** Südaventurien
**Besondere Voraussetzungen:** MU 14, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12; keine Totenangst
**Modifikationen:** +18 AsP (siehe auch Besonderheiten), MR +2, SO 6–10
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Neugier 8 statt 7, Randgruppe (bekennende Nekromanten und Dämonologen), Schulden (1.500 Dukaten)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** zusätzlich Affinität (Geister oder Dämonen), Wesen der Nacht / Fluch der Finsternis, Medium, Schlafstörungen, Stigma, Stubenhocker
**Kampf:** Stäbe +1
**Körper:** Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** Etikette +1, Lehren +2
**Natur:** –
**Wissen:** Anatomie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +2, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +6, Tierkunde +2
**Sprachen:** Lehrsprache Garethi (Brabaci), Sprachen Kennen [Zhayad] +8, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Zhayad] +7
**Handwerk:** Alchimie +5, Malen/Zeichnen +7
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Bann- und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen oder Geister, Invocatio Integra, Merkmalskenntnis Dämonisch (Spezialisierung frei wählbar, meist Thargunitoth) oder Merkmalskenntnis Beschwörung, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +2, Talentspezialisierung Magiekunde (Dämonologie), Verbotene Pforten, Zauberzeichen, Objektritual: Bannschwert
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Form der Formlosigkeit, Konzentrationsstärke, Regeneration I und II, Bann- und Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen
**Hauszauber:** Geisterbann +4, Geisterruf +6, Invocatio Maior +6, Invocatio Minor +7, Nekropathia +7, Skelettarius +6, Totes handle +5
**Zauberfertigkeiten:** Analys +3, Attributo +2, Flim Flam +3, Fulminictus oder Ignifaxius +2, Gardianum +4, Horriphobus +4, Magischer Raub +2, Odem +5, Pandaemonium oder Stein wandle +2, Pentagramma oder Reversalis +4, Tlalucs Odem +2, Unitatio +4
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Abgesehen von Elementarzaubern und den meisten Illusionen lassen sich hier nahezu alle allgemein bekannten Sprüche lernen – eine großzügige Spende an die Akademie vorausgesetzt. Für die Sprüche Adamantium, Armatrutz, Custodosigil, Duplicatus, Fortifex und Paralysis müssen die Abgänger sich auf die Bibliothek stützen und die erhöhten Kosten für das Selbststudium aufbringen. Natürlich ist die Kenntnis der eigenen Spezialisierung vorherrschend: Alle Sprüche, die das Merkmal Dämonisch oder Geisterwesen haben, sind bereits ab einer Bekanntheit von Mag3 erlernbar. Des weiteren verfügt die Akademie (trotz ihres schlechten Rufs) über eine ansehnliche Sammlung alter und seltener Formeln (und auch etliche Wahre Namen). Gelehrt werden davon jedoch neben den oben bereits genannten nur Ecliptifactus, Hartes schmelze, Nuntiovolo und Reptilea – und zwar außer den eigenen Schülern nur solchen Magiern, die der Akademie einen Dienst erwiesen haben.
**Ausrüstung:** wie Standardmagier
**Besonderer Besitz:** Kenntnis der Wahren Namen von drei Niederen und zwei Gehörnten Dämonen (jeweils Qualität 5)
**Besonderheiten:** Brabaker Magier starten bereits mit einem (kurzen) Bannschwert ins Spiel und verfügen daher über 2 pAsP weniger. Die Schulden, mit denen sie das Spiel beginnen, können sie auch durch Aufträge für die Akademie abtragen.



### Seminar der Elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach

**Genauer Name der Akademie:** siehe oben
**Haupt-Merkmale:** Verständigung, Heilung
**Ausrichtung:** aufgeschlossene, sehr elfisch ausgerichtete Magierakademie mit freundschaftlichen Beziehungen zur Grauen Gilde; rechtlich aber nicht mit der Gilde verbunden.
Die Absolventen des Seminars sind fähige und auch nicht so theoriebelastete Magier, die den anderen magischen Traditionen – gerade der Elfenmagie – gegenüber sehr aufgeschlossen sind. Sie sind hilfsbereit und setzen sich vor allem für die elfisch-menschliche Völkerverständigung ein. Viele der Abgänger des Heilungszweiges schließen sich außerdem dem Weißen Orden der Anconiter (FCA, mehr dazu in **Wege der Zauberei**) an.

**Seminar der Elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach (GP je nach Zweig)**
**Übliche Kulturen:** Mitteländische Städte/Landbevölkerung, Svelltal und Nordlande, Bornland

**Besondere Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 13, CH 12, FF 11
**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 6–12
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Astrale Regeneration I oder Ausdauernder Zauberer; Prinzipientreue (4; Förderung der Völkerverständigung zwischen Menschen und Elfen), Unfähigkeit Merkmal Dämonisch
**Ungeeignete Nachteile:** zusätzlich Festgefügtes Denken, Vorurteile
**Kampf:** Raufen +1, Stäbe +1
**Körper:** Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3
**Gesellschaft:** Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +3
**Natur:** Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3
**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +6, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3, Tierkunde +5
**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Isdira] +8, Sprachen Kennen [Bosparano] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Isdira] +4, Lesen/Schreiben [Nanduria] +2
**Handwerk:** Alchimie +3, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +4, Kochen +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +2
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Verständigung oder Heilung (je nach Zweig), Kulturkunde Au- oder Waldelfen
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Heilung oder Verständigung (die andere), Regeneration I und II, Repräsentation: Elfenmagie

**Varianten**
Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; Modifikationen zusätzlich zu den oben genannten.
**Verständigungszweig (29 GP):** Hauszauber: Blick aufs Wesen +5, Blick in die Gedanken +5, Gedankenbilder +6, Sensibar +7, Tiergedanken +6, Unitatio +7, Verständigung stören +4; Zauberfertigkeiten: Adlerauge +2 oder Armatrutz +2, Balsam +3, Bannbaladin +3 oder Blitz +3, Corpofesso +2, Exposami +2, Flim Flam +3, Fulminictus +2, Klarum Purum +2, Objectovoco +3, Odem +3, Penetrizzel +2, Psychostabilis +2, Ruhe Körper +3
**Heilungszweig (29 GP):** Hauszauber: Abvenenum +6, Ängste lindern +5, Attributo +7, Balsam +7, Eigenschaft wiederherstellen +5, Klarum Purum +6, Ruhe Körper +7; Zauberfertigkeiten: Adlerauge +2 oder Armatrutz +2, Bannbaladin +3 oder Blitz +3, Corpofesso +2, Exposami +2, Flim Flam +3, Fulminictus +2, Odem +3, Penetrizzel +2, Plumbumbarum +3, Psychostabilis +2, Sensibar +2, Tiergedanken +2, Unitatio +2, Verwandlung beenden +2

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Grundsätzlich werden in Donnerbach die meisten Formeln in gildenmagischer Repräsentation gelehrt (Mag5 und höher), jedoch nur wenige Elementarzauber und Illusionen. Erhältlich sind also alle Zauber, die in der Liste auf S. 173 mit einem Sternchen versehen sind, abgesehen von: Adamantium, Auris Nasus, Duplicatus, Favilludo, Ignifaxius, Illusion auflösen, Manifesto, Menetekel, Paralysis, Reflectimago, Sapefacta, Vocolimbo, Vogelzwitschern und Weihrauchwolke. Der Dämonologie hat man größtenteils den Rücken zugewandt, jedoch steht es den Schülern frei, sich in der Bibliothek entsprechendes, gildenmagisches Wissen anzueignen: Alle Zauber mit dem Merkmal Dämonisch (allgemein oder speziell) können nur um eine Spalte erschwert aktiviert bzw. gesteigert werden (resultierend aus der Unfähigkeit; s.o.). An selteneren Formeln sind in Donnerbach bekannt: Gedankenbilder, Nebelwand und Projektimago sowie ausschließlich in elfischer Repräsentation Bärenruhe und Traumgestalt.
**Besonderheiten:** Die Absolventen des Seminars müssen sich auf einen Zweig spezialisieren. Donnerbacher Magiern ist es aufs Strengste untersagt, andere Waffen als Stab und Dolch zu benutzen.
**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

---

### Konzil der Elemente zu Drakonia

**Genauer Name der Akademie:** Ewiges Konzil der Elementaren Gewalten im Raschtulswall
**Haupt-Merkmale:** Elementar
**Ausrichtung:** seit 18 Hal Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes, vorher unabhängig; druidisch geprägte, weltfremde Elementaristen.
An sich ist das Konzil nur zur Hälfte eine Magierakademie. Die sechs Fakultäten der Elemente werden noch immer wie zur Gründungszeit von je einer gildenmagischen und einer druidischen Führungsperson geleitet. Die druidischen Abgänger des Konzils finden Sie auf Seite 160 (Konzilsdruiden).
In diesen unruhigen Zeiten verlassen einzelne Schüler des Konzils der Elemente Drakonia, um andernorts das Gleichgewicht der Elemente wieder herzustellen, der verschollenen Lichtvogel-Expedition nachzuspüren oder nach alten Schriften zu suchen, die bei der Entzifferung der Glyphen in den Gewölben Drakonias helfen könnten. Diese Magier sind zwar sehr kompetente Elementaristen, im Umgang mit Menschen und in praktischen Dingen aber eher unbeholfen und somit auf Unterstützung durch weltgewandte Abenteurer angewiesen.

---

**Konzil der Elemente zu Drakonia (GP je nach Variante)**
**Übliche Kulturen:** Mittelländische Landbevölkerung (Gebirge), Mhanadistan (Fern der Zivilisation)
**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11
**Modifikationen:** AsP+18, MR +2, SO 7–10
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Affinität zu Elementaren / Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente, Prinzipientreue (8; Vernichtung aller dämonischen Wesenheiten, Bekämpfung der Dämonologie, Schutz der reinen Elemente und ihrer Wesenheiten), Weltfremd (Feudalsystem/Lehnsherrschaft) 6, Weltfremd (Städtisches Leben) 6
**Empfohlener Nachteil:** Unfähigkeit (Dämonisch)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Begabung Merkmal Dämonisch, Soziale Anpassungsfähigkeit / Fettleibig, Gesucht, Goldgier, Höhenangst, Platzangst, Unfähigkeit Merkmal Elementar
**Kampf:** Stäbe +1
**Körper:** Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3
**Gesellschaft:** Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis –1
**Natur:** Wettervorhersage +1, Wildnisleben + 1
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3, Tierkunde +1
**Sprachen:** Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Sprachen Kennen [Ferkina] +2, Sprachen Kennen [Garethi] +2, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +5, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +6
**Handwerk:** Alchimie +4, Malen/Zeichnen +3
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis (Einzelelement je nach Variante), Talentspezialisierung Magiekunde (Elementarismus)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Elementar (gesamt), Regeneration I, Repräsentation (Druidisch)
**Hauszauber:** Dschinnenruf +8, Elementarer Diener +5, Manifesto +7, weitere nach Variante
**Zauberfertigkeiten:** Analys +3, Attributo +3, Balsam +4, Flim Flam +5, Gardianum +1, Meister der Elemente +2, Odem +4, Unitatio +2
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Am Konzil sind die meisten Sprüche bekannt, die auch an den anderen Akademien gelehrt werden (siehe Liste auf S. 173). Ausnahme hiervon sind Aureolus, Auris Nasus, Bewegung stören, Delicioso, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Favilludo, Geisterbann, Hellsicht trüben, Illusion auflösen, Imperavi, Impersona, Invocatio maior, Invocatio minor, Menetekel, Pentagramma, Reflectimago, Schleier, Skelettarius, Verständigung stören, Verwandlung beenden, Vocolimbo, Vogelzwitschern und Weihrauchwolke. Von Zaubern mit den Merkmalen Beherrschung und Einfluss wird den angehenden Konzilsmagiern abgeraten: dies sei Sache der Druiden; Zauber mit Merkmal Dämonisch sind ihnen weiterhin streng verboten.
Außerdem gibt es hier zahlreiche Sprüche, die an anderen Akademien nicht oder nur selten gelehrt werden, vor allem natürlich aus dem elementaren Bereich. Dies sind: Aerofugo, Aerogelo, Gletscherwand, Granit und Marmor, Herbeirufung vereiteln,

Herr über das Tierreich, Leib des Feuers, Metamorpho Felsenform, Metamorpho Gletscherform, Nihilogravo, Orkanwand, Pfeil des Feuers, Wand aus Dornen, Wand aus Erz, Wand aus Wasser, Wasseratem, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille sowie die Hexalogie der elementaren Geschosse (Aquafaxius, Archofaxius, Frigifaxius, Humofaxius, Orcanofaxius) und der elementaren Explosionen (Aquasphaero, Archosphaero, Frigisphaero, Humosphaero, Ignisphaero, Orcanosphaero).

Hinzu kommen einige Zauber in druidischer Repräsentation (Blick in die Vergangenheit, Böser Blick, Eins mit der Natur, Geisterruf, Halluzination, Kraft des Erzes, Magischer Raub, Mahlstrom, Nebelwand, Sumus Elixiere, Weisheit der Bäume und Wellenlauf).

Auch sind die Hexalogien der elementaren Bewegung und der elementaren Wirbel an sich bekannt, jedoch dauert es bei einigen dieser Sprüche viele Jahrzehnte, bis ein Schüler sie gemeistert hat.

Alle jene der hier bekannten Zauber, die sehr selten sind (Mag1 bis Mag3), werden nur in besonderen Ausnahmefällen Auswärtigen (je nach Eintrag im **Liber Cantiones** und Meisterentscheid) gelehrt. Zauber, die von den Konzilsdruiden übernommen wurden (d.h. die in druidischer Repräsentation gelehrt werden), werden explizit nur den eigenen Schülern beigebracht und nicht an Auswärtige weitergegeben, auch reisenden Konzilsmagiern ist die Weitergabe strengstens untersagt.

**Ausrüstung:** weißes Elementarbeschwörergewand, Zauberstab, Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte, 10 Blatt Pergament

**Besonderer Besitz:** eine Abschrift des Großen Elementarium

**Besonderheiten:** Die Elementaristen, die Drakonia verlassen, um in die Welt zu ziehen, haben eine etwas längere Lehrzeit hinter sich. Sie sind mindestens drei, meist aber fünf Jahre älter als andere Magier.

**Varianten**

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; die Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten:

**Feuerelementarist (31 GP):** Automatischer Vorteil: Hitzeresistenz; Hauszauber: Caldofrigo +7, Ignifaxius +7, Ignisphaero +6, Wand aus Flammen +7; Zauberfertigkeiten: Armatrutz +3, Balsam +1, Blitz +3, Fulminictus +3, Gardianum +3, Leib des Feuers +2, Pfeil des Feuers +3; Verbilligte Sonderfertigkeit: Merkmalskenntnis Schaden, Objektritual Flammenschwert

**Humuselementarist (31 GP):** Wissen: Pflanzenkunde +2 Handwerk: Ackerbau +3, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Kochen +2; Hauszauber: Klarum Purum +6, Humofaxius +6, Ruhe Körper +6, Wand aus Dornen +7; Zauberfertigkeiten: Balsam +2, Eins mit der Natur (Dru) +3, Exposami +4, Sumus Elixiere (Dru) +3, Verwandlung beenden +3, Weisheit der Bäume (Dru) +2

**Wasserelementarist (31 GP):** Körper: Schwimmen +2; Hauszauber: Aquafaxius +5, Nebelwand +6, Wand aus Wogen +7, Wasseratem +7; Zauberfertigkeiten: Claudibus +2, Foramen +3, Mahlstrom (Dru) +2, Veränderung aufheben +3, Wellenlauf (Dru) +4, Wettermeisterschaft +3

**Luftelementarist (31 GP):** Körper: Fliegen +2; Natur: Wettervorhersage +4; Hauszauber: Aeolitus +7, Orcanofaxius +5, Orkanwand +7, Windstille +6; Zauberfertigkeiten: Aerofugo +2, Aerogelo +1, Foramen +1, Motoricus +3, Nebelwand +2, Nihilogravo +2, Orkanosphaero +2, Wettermeisterschaft +4, Windhose +4

**Erzelementarist (31 GP):** Wissen: Gesteinskunde +5, Handwerk: Feuersteinbearbeitung +3, Steinmetz oder Hüttenkunde +2; Hauszauber: Adamantium +7, Archofaxius +6, Granit und Marmor +6, Wand aus Erz +7; Zauberfertigkeiten: Armatrutz +4, Kraft des Erzes (Dru) +2, Metamorpho Felsenform +4, Objectofixo +4, Paralysis +4, Plumbumbarum +4

**Eiselementarist (31 GP):** Automatischer Vorteil: Kälteresistenz; Körper: Klettern +1; Hauszauber: Caldofrigo +7, Corpofrigo +6, Frigifaxius +6, Gletscherwand +7; Zauberfertigkeiten: Dunkelheit +5, Firnlauf +4, Frigisphaero +4, Metamorpho Gletscherform +4, Wettermeisterschaft +3

---

### Akademie der Herrschaft zu Elenvina

**Genauer Name der Akademie:** siehe oben

**Besonders gelehrte Merkmale:** Herrschaft, Einfluss

**Ausrichtung:** Akademie der Rechten Hand mit sehr auf Disziplin bedachter Ausbildung.

Elenviner Absolventen gelten als sehr diszipliniert und folgsam, stehen aber mittlerweile in deutlicher Distanz zum Herzogenhaus und zum Reich, denn die Lehrmeister lassen auch keine Gelegenheit aus, sich über das fehlende Ansehen zu beklagen. Eine 'Karriere' als Abenteurer ist für einen Elenviner durchaus denkbar, denn Beherrscher sind als Leibmagier am Hof derzeit recht unbeliebt. Häufig spenden ehemalige Elenviner ihrer Akademie jeden freien Dukaten, im Gegenzug sind sie jederzeit willkommen und können sämtliche Bildungsmöglichkeiten kostenlos nutzen.



**Akademie der Herrschaft zu Elenvina (26 GP)**

**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 13, FF 11; zwölfgöttergläubig

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 6–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (Gehorsam gegenüber Adligen und Geweihten, Disziplin, unbedingte Wahrheitsliebe), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der Gilde)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** zusätzlich Stubenhocker

**Kampf:** Dolche +1, Raufen +1, Stäbe +3

**Körper:** Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3

**Gesellschaft:** Etikette +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +1, Überzeugen +6

**Natur:** –

**Wissen:** Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen [Rogolan] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Nanduria] +4, Lesen/Schreiben [Rogolan] +4,

**Handwerk:** Alchimie +4, Heilkunde Seele +2, Kochen +2, Malen/Zeichnen +2

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Gefäß der Sterne, Merkmalskenntnis Einfluss, Merkmalskenntnis Herrschaft, Regeneration I

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Konzentrationsstärke, Meisterliche Regeneration, Merkmalskenntnis Hellsicht, Regeneration II

**Hauszauber:** Band und Fessel +6, Bannbaladin +7, Beherrschung brechen +6, Horriphobus +6, Respondami +6, Sensibar +6, Somnigravis +6

**Zauberfertigkeiten:** Analys +4, Attributo +4, Balsam +2, Blick aufs Wesen +3 oder Hellsicht trüben +3, Blick in die Gedanken +4, Cryptographo +3, Einfluss bannen +5, Flim Flam +4, Gardianum +4, Ignifaxius +4, Imperavi +5, Odem +5, Psychostabilis +3, Unitatio +3

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** In Elenvina sind grundsätzlich alle Sprüche der Verbreitung Mag4 bekannt, allerdings werden alle Formeln der Borbaradianer (auch wenn es sie jetzt in einer gildenmagischen Kernthesis gibt) und der Dämonologie systematisch bekämpft und können nicht erlernt werden.

Es gilt die Liste auf S. 173 mit den Ausnahmen: Invocatio Maior, Invocatio Minor, Karnifilo, Schwarz und Rot und Skelettarius.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

**Genauer Name der Akademie:** Alte und Erhabene Al-Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar

**Haupt-Merkmale:** Einfluss, Herrschaft

**Ausrichtung:** traditionsbewusste, altehrwürdige Akademie der Linken Hand; angesehen, aber auch sehr berüchtigt, was Lehr- und Forschungsmethoden betrifft – eine schwarzmagische Akademie par excellence.

Der Grundsatz der Akademie, keine Autorität ungefragt anzuerkennen, und die zweifellos hervorragende Ausbildung führen dazu, dass die Abgänger über ein enormes Selbstbewusstsein und eine beeindruckende Arroganz verfügen, glauben sie sich doch jedem Normalsterblichen überlegen. Ob nun zu Recht und Unrecht sei einmal dahingestellt, aber gerade diese Charaktereigenschaften machen es einem Fasarer Magier in so mancher Heldengruppe oft schwer. Auf der anderen Seite macht ihn sein von manch moralischer Regel ungehemmter Forscherdrang wiederum zu einem rechten Abenteurer, der weder Dämonen noch den Namenlosen fürchtet. Und auch wenn seine Akademiezeit so manche moralischen Bedenken ausgeräumt hat, heißt das nicht, dass jeder Fasarer absolut skrupellos ist.

**Akademie der geistigen Kraft zu Fasar (GP je nach Zweig)**

**Übliche Kulturen:** Tulamidische Stadtstaaten, Mhanadistan

**Voraussetzungen:** MU 13, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Arroganz 7, Verpflichtungen (beziehen sich sehr stark auf die Akademie, im Zweifelsfall aber auf die Lehrmeister des Heldenmagiers – um die Schwarze Gilde schert man sich weniger)

**Empfohlene Vorteile:** zusätzlich Begabung für Merkmal (Einfluss oder Herrschaft), Begabung für Sprachen

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** zusätzlich Weltfremd

**Kampf:** Dolche +3, Ringen +2, Stäbe +1

**Körper:** Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Betören +2, Etikette +3, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +1, Überreden +3, Überzeugen +3

**Natur:** –

**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Philosophie +3, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +4, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +7, Sprachen Kennen (Zhayad) +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben (Zhayad) +4

**Handwerk:** Alchimie +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Seele +3, Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Eiserner Wille I, Merkmalskenntnis Herrschaft, Verbotene Pforten

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille II, Merkmalskenntnis Einfluss, Regeneration I, Regeneration II

**Varianten**

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; Modifikationen zusätzlich zu den oben genannten:

**'Gemäßigter' Zweig (30 GP):** Hauszauber: Bannbaladin +7, Beherrschung brechen +5, Horriphobus +7, Magischer Raub +4, Paralysis +6, Respondami +6, Somnigravis +7; Zauberfertigkeiten: Analys +2, Attributo +2, Band und Fessel +3, Blick in die Gedanken +2, Fulminictus +3, Halluzination (Dru) +2, Imperavi +4, Klarum Purum +2, Memorabia +2, Odem +4, Pentagramma +4, Schleier +2, Schwarzer Schrecken +2, Widerwille +2

**'Harter' Zweig (31 GP):** Hauszauber: Beherrschung brechen +5, Horriphobus +6, Imperavi +7, Memorabia +6, Respondami +5, Sensibar +6, Widerwille +6; Zauberfertigkeiten: Analys +2, Attributo +2, Band und Fessel +2, Bannbaladin +4, Blick in die Gedanken +2, Fulminictus +2, Halluzination (Dru) +2, Klarum Purum +2, Odem +4, Paralysis +4, Pentagramma +2, Schleier +2, Schwarzer Schrecken +2, Somnigravis +2

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Als eine der ältesten Akademien Aventuriens und dank der uneingeschränkten Forschungstradition gibt es eigentlich kaum einen (gildenmagischen) Spruch, der in Fasar unbekannt ist. Inwieweit dieses ehrwürdige Wissen aber an die Eleven weitergegeben wird, ist eine ganz andere Sache: Generell werden wohl die meisten Zauber der Verbreitung Mag4 gelehrt (siehe Seite 173), in den Merkmalen Einfluss und Herrschaft auch seltenere Sprüche (und zwar Erinnerung verlasse dich, Höllenpein, Ignorantia, Memorabia, Schwarzer Schrecken und Widerwille) sowie der Ecliptifactus und der Magische Raub, der hier sogar Hauszauber ist. Allen Gerüchten zum Trotz wird borbaradianische Magie nicht gerne gesehen, der Akademieleiter gilt sogar als ausgesprochener Borabaradianer-Feind. Zwar werden die entsprechenden Sprüche theoretisch gelehrt, aber keinesfalls an Außenstehende weitergegeben. Abgängern der Akademie, die dies versuchen, drohen schwere Strafen – und die Fasarer sind da nicht zimperlich.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

**Besonderheiten:** Abgänger der Akademie müssen eine Haarlocke, ein Hautstück und eine mit eigenem Blut handschriftlich beschriebene Seite Pergament in der Akademie zurücklassen. Es heißt, dass die Meister der Akademie die Adepten damit jederzeit auffinden und ihnen Botschaften übermitteln können. Allerdings gibt es auch weitaus dunklere Geschichten, in denen die zurückgebliebenen Objekte als Foki für eine besondere Form der Herrschaftsmagie, den druidischen Ritualen nicht unähnlich, dienen ...

### Bannakademie Fasar

**Genauer Name der Akademie:** Groß-Tulamidische Schule der Magischen Künste – Exorzistische und Bann-Akademie zu Fasar

**Besonders gelehrte Merkmale:** Antimagie

**Ausrichtung:** auf Verschwiegenheit ausgerichtete Akademie ohne Gildenangehörigkeit; von der Philosophie her steht sie der Grauen Gilde am nächsten.

Es ist eher unwahrscheinlich, dass sich ein Fasarer Bannmagier auf Abenteuerfahrt begibt, da er nach seiner mindestens 10jährigen Ausbildung noch weitere fünf Jahre bei seinem Herren arbeiten muss. Meist tut er dies jedoch nicht offiziell als Leibmagier, sondern er übt einen Tarnberuf (z.B. Medicus, Astrologe oder Traumdeuter) aus. Weiterhin wird den Abgängern empfohlen, sich neben der antimagischen Ausbildung auch auf einen anderen Bereich zu spezialisieren. Beliebt ist allgemein die Verwandlung von Unbelebtem (Objekt oder Umwelt) als im Tulamidenland geschätzte Einnahmequelle für Zauberer. (Für diese beiden Punkte sollten Sie die zusätzlichen AP aus dem Vorteil *Gebildet* ausgeben.)

Damit beginnt ein Abgänger der Bannakademie sein Abenteuerleben frühestens mit 23, eher aber mit 28 Jahren. Allerdings können Schicksalsschläge die Bindung zum Herren schwächen oder lösen, so dass er gezwungen ist, die Stadt zu verlassen. Auf jeden Fall wird solch ein Abgänger sehr verschlossen sein, schließlich hat er Stillschweigen über das in den 5 Dienstjahren Erlebte gelobt.

**Bannakademie Fasar (26 GP)**

**Übliche Kultur:** Tulamidische Stadtstaaten

**Voraussetzungen:** MU 13, KL 13, IN 13, CH 12, FF 11

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 6–10

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Gebildet 5 (wegen fünfjähriger Dienstzeit, s. o.); Gesucht I (per definitionem diverse Verstöße gegen Kleiderordnung und Siegelrecht), Verpflichtungen (gegenüber seinem Herren und der Akademie)

**Kampf:** Dolche +2, Stäbe +2

**Körper:** Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2

**Gesellschaft:** Etikette +6, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +2, Überzeugen +2

**Natur:** –

**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4,

Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6

**Handwerk:** Alchimie +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Aura verhüllen, Merkmalskenntnis Antimagie

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Regeneration I und II, Merkmalskenntnis Einfluss oder Hellsicht oder Herrschaft oder Objekt oder Schaden

**Hauszauber:** Beherrschung brechen +6, Bewegung stören +5, Eigenschaft wiederherstellen +6, Gardianum +7, Hellsicht trüben +5, Pentagramma +4, Verwandlung beenden +6

**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +5, Adamantium oder Verständigung stören +3, Balsam +3, Cryptographo +3, Custodosigil +3, Einfluss bannen oder Illusion auflösen +2, Ignorantia +3, Klarum Purum +4, Objekt entzaubern oder Psychostabilis +3, Odem +5, Respondami +2, Schleier +4, einer der folgenden Zauber +3: Blick in die Gedanken, Desintegratus, Veränderung aufheben, Widerwille

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Neben den oben genannten Formeln sind alle verbreiteten gildenmagischen Sprüche bekannt (siehe S. 173), dazu noch Ecliptifactus, Herbeirufung vereiteln, Invercano und Schadenszauber bannen. All diese Zauber stehen nur Schülern der Akademie zur Verfügung.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier; meist jedoch mit kleinem Stab

### Halle des Quecksilbers zu Festum

**Genauer Name der Akademie:** Academia Magica Transformatorica Festumiensis, neugestiftet und Hesinde zu Preis und Ehr im Zeichen des ewig wandelbaren Quecksilbers

**Besonders gelehrte Merkmale:** Elementar, Objekt, Umwelt

**Ausrichtung:** Akademie der Grauen Gilde mit Schwerpunkt auf Veränderungs- und Elementarmagie.

Ein junger Festumer Magier ist noch stark von seinem Leben im Festumer Stadtteil Hesindedorf, dem kulturellen Zentrum der Stadt, geprägt. So wird er der Überzeugung anhängen, jegliches Problem mit Verstand und Diskussion lösen zu können. Demzufolge ist es äußerst unwahrscheinlich, Kampfzauber in seinem Repertoire zu finden.

Spielen Sie den Festumer Abgänger anfangs als einen naiven, an das Gute glaubenden Gesellen.



**Halle des Quecksilbers zu Festum (27 GP)**

**Übliche Kulturen:** Bornland, Mittelländische Städte

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF11, keine Vorurteile

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 6–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.500 Dukaten)

**Empfohlene Vorteile:** Begabung Sprachen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl

**Kampf:** Stäbe +1

**Körper:** Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +4, Überzeugen +2

**Natur:** –

**Wissen:** Geographie +4, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +3, Philosophie +6, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +3, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, Sprachen Kennen (Nujuka) +3, Sprachen Kennen [Bosparano] +5, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +5

**Handwerk:** Alchimie +2, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +5, zwei weitere künstlerische noch nicht aktivierte Gesellschafts-, Wissens- oder Handwerkstalente nach Wahl je +3 (z.B. Schriftlicher Ausdruck oder Musizieren)

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Objekt oder Elementar (eigenes Element) oder Umwelt

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Regeneration I, Regeneration II, eine der nicht gewählte Merkmalskenntnisse (eigenes Element oder Objekt oder Umwelt)

**Hauszauber:** Adamantium +6, Aeolitus +7, Caldofrigo +6, Nebelwand +5, Nihilogravo +5, Objectofixo +5, Silentium +6

**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +3, Accuratum +3, Analys +3, Balsam +4, Claudibus +3, Dunkelheit +3, Flim Flam +6, Hartes schmelze +3, Leib des Windes (elfisch) +2, Manifesto +4, Metamorpho Gletscherform (elfisch) +4, Objekt entzaubern +2, Odem +5, Sapefacta +3, Unitatio +4, Veränderung aufheben +3

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Neben den gelehrten Sprüchen sind auch alle anderen üblichen gildenmagischen Sprüche erlernbar (siehe S. 173).

Ansonsten wird hier zusätzlich noch der Herbeirufung vereiteln gelehrt; die borbaradianische Variante des Weiches erstarre ist zwar bekannt, wird aber nicht weitergegeben. Für akademiefremde Magier kann das Erlernen einer Formel eine kostspielige Sache werden – die Akademie berechnet je nach Formel einen Fixpreis und zusätzlich noch die aufgewendete Zeit des Lehrers.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Akademie Schwert und Stab zu Gareth

**Genauer Name der Akademie:** Akademie der vereinten Künste von Schwert und Zauberstab – Kaiserlich Garethisches Lehrinstitut der angewandten kombattiven Magie, vom Schwert und Stabe zu Gareth (vormals Beilunk), der Herrin Rondra und der Herrin Hesinde zum Wohlgefallen

**Haupt-Merkmale:** Schaden, Eigenschaften

**Ausrichtung:** eine Reichsakademie mit dem erklärten Ziel, magische Kämpfer auszubilden, gehört der Weißen Gilde an.

Garether Kampfmagier unterliegen sehr strengen Restriktionen seitens ihrer Akademie und des Kaiserreichs. Ihnen ist es fast unmöglich, gegen ihren Wahrheitssinn zu verstoßen. Tun sie es doch, haben sie mit Gewissensbissen zu kämpfen und, sollte es bekannt werden, könnte es zu einer Verantwortung vor den Pfeilen des Lichtes oder der Gildengerichtsbarkeit kommen.

Abgänger dieser Akademie sind fast immer mit festen Aufträgen unterwegs, da sie selten als freie Abenteurer ihr Leben führen.

**Akademie Schwert und Stab zu Gareth (29 GP)**

**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte (Reichsakademie)

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, GE 11, KK 11; zwölfgöttergläubig

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 8–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier, dazu Arroganz 5, Prinzipientreue (10; Schutz des Mittelreichs und seines Adels, extremer Zwölfgötterglauben, Wahrheitsliebe), Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen (sowohl gegenüber der Akademie wie auch der Weißen Gilde und dem Mittelreich)

**Empfohlene Vorteile:** Adlige Abstammung, Eisern, Eisenaffine Aura, Gefahreninstinkt, Zäher Hund

**Ungeeignete Nachteile:** Feste Gewohnheit, Gesucht, Stubenhocker, Thesisgebunden

**Kampf:** Raufen +2, Ringen +2, Schwerter +4, Stäbe +5

**Körper:** Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +4

**Gesellschaft:** Etikette +3, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +1, Überzeugen +1

**Natur:** Orientierung +2, Wildnisleben +1

**Wissen:** Geographie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Heraldik +2, Kriegskunst +4, Magiekunde +4, Mechanik +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +6, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +4, Staatskunst +2, Sternkunde +2, Tierkunde +1

**Sprachen:** Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen [Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +5



**Handwerk:** Alchimie +4, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +4, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Schaden, Rüstungsgewöhnung I (wattierter Waffenrock)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte oder Meisterparade, Merkmalskenntnis Eigenschaften, Regeneration I, Regeneration II
**Hauszauber:** Adlerauge +5, Armatrutz +7, Attributo +5, Blitz +7, Corpofrigo +5, Fulminictus +7, Ignifaxius +7
**Zauberfertigkeiten:** Adamantium +2, Balsam +4, Cryptographo +2 oder Custodosigil +2, Duplicatus oder Eisenrost +3, Flim Flam +3, Fortifex +4, Gardianum +5, Ignisphaero +3, Invercano +2, Odem +2, Paralysis +3, Plumbumbarum +5, Psychostabilis +5, Respondami +3
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Grundsätzlich sind alle üblichen Gildensprüche bekannt (S. 173), wobei jedoch einige Einfluss- und Herrschaftssprüche nicht gelehrt werden. Abweichend von der Liste werden folgende Formeln nicht weitergegeben: Ängste lindern, Bannbaladin, Delicioso, Einfluss bannen, Horriphobus, Imperavi, Impersona, Invocatio Maior/Minor, Karnifilo, Nekropathia, Schleier, Schwarz und Rot, Skelettarius und Somnigravis. Wenn es sich irgendwie zum Kampf einsetzen lässt, ist man in Gareth nicht kleinlich, was die Verbreitung alter Formeln angeht. An selteneren Sprüchen werden hier Desintegratus, Objecto obscuro, Schadenszauber Bannen und Widerwille gelehrt.
**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier, dazu einfaches Langschwert
**Besonderheiten:** Abgänger erhalten einen Dispens auf das Tragen eines normalen (Lang-) Schwerts.

### Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth

**Genauer Name der Akademie:** Academia Armarorum Astralis Garethienses
**Haupt-Merkmale:** Antimagie, Metamagie
**Ausrichtung:** extrem praiotisch beeinflusste Akademie der Rechten Hand, Vorzeigeschule des Mittelreichs, Eliteschmiede für Leibmagier

Die an der Akademie der Magischen Rüstung ausgebildeten Magier finden nach ihrer Prüfung einen Platz an der Seite von Heerführern oder als Leibwächter hochgestellter Persönlichkeiten. Daher wird meiste mehr Wert auf eine profunde Ausbildung in den höfischen Talenten, denn auf Forschungsaktivitäten gelegt. Die Abgänger dieser Schule gelten bei ihren Kollegen als besserwisserisch und arrogant.

Diese Ausbildung macht es schwierig, eine Motivation für einen Abgänger zu finden, sich dem Abenteuerleben hinzugeben. Reizvoll sind die Magier jedoch im Spiel in Verbindung mit einer solchen hochgestellten Persönlichkeit.

**Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth (26 GP)**
**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11; zwölfgöttergläubig mit einem gewissen Hang zu Praios, strenge Auswahlkriterien (keine der als 'ungeeignet' markierten Vor- und Nachteile erlaubt), Verbindungen (gleichnamiger Vorteil) zu einem alten Abgänger oder Geweihten (mindestens SO 10) *oder* Adlig
**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 8–12
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Ausdauernder Zauberer; Arroganz 5, Prinzipientreue (10; Schutz des Mittelreichs, Verteidigung des Zwölfgötterglaubens, Wahrheitsliebe), Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen (beziehen sich sowohl auf die Akademie wie auch auf die Weiße Gilde wie auch auf mittelreichische Autoritäten)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** zusätzlich Adlige Abstammung
**Kampf:** Dolche +2, Ringen +2, Stäbe +3
**Körper:** Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +4
**Gesellschaft:** Etikette +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen +2
**Natur:** –
**Wissen:** Geographie +1, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +6, Heraldik +2, Kryptographie +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Rechnen +6, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +4, Sprachenkunde +4, Staatskunst +4, Sternkunde +2, Tierkunde +1
**Sprachen:** Lehrsprache Bosparano +4, zweite Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben (Nanduria) +6
**Handwerk:** Alchimie +4, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Wunden +4, Malen/Zeichnen +4
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Antimagie
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Merkmalskenntnis Metamagie, Regeneration I, Regeneration II
**Hauszauber:** Armatrutz +5, Blitz +7, Gardianum +6, Ignorantia +4, Illusion auflösen +5, Psychostabilis +7, Verwandlung beenden +5
**Zauberfertigkeiten:** Analys +3, Attributo +3, Balsam +4, Beherrschung brechen +2, Bewegung stören +2, Duplicatus +3, Eigenschaft wiederherstellen +2, Flim Flam +3, Fulminictus +4, Ignifaxius +4, Odem +5, Paralysis +3, Pectetondo +2, Sapefacta +2, Silentium +2, Veränderung aufheben +2, Verständigung stören +2
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Grundsätzlich sind sehr viele Sprüche der Verbreitung Mag4 und höher hier bekannt, wobei Herrschafts-, Einfluss- und Beschwörungszauber nur ungern gesehen werden. Abweichend von der Liste auf S. 173 werden also folgende Sprüche nicht weitergegeben: Bannbaladin, Horriphobus, Imperavi, Invocatio maior, Invocatio minor, Karnifilo, Pentagramma, Plumbumbarum, Respondami und Somnigravis. An seltenen Formel sind der Dämonenbann, Herbeirufung vereiteln, Invercano, Oculus, Schadenzauber bannen und der Widerwille bekannt, die aber bei weitem nicht jedem Eleven zugänglich gemacht werden. Nur Magier mit lückenlos bestem Leumund können darauf hoffen, in die Geheimnisse dieser Sprüche eingeweiht zu werden.
**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Schule des direkten Weges zu Gerasim

**Genauer Name der Akademie:** Magische Akademie und Schule der drei Völker zu Gerasim
**Besonders gelehrte Merkmale:** Eigenschaften, Telekinese
**Ausrichtung:** äußert unkonventionelle Schule der Grauen Gilde, die sich neben magischen Bewegungen auch der Völkerverständigung widmet.

Durch die Tradition der kleinen Stadt Gerasim fühlt man sich hier auch der Völkerverständigung verpflichtet, so dass die Scholaren zu den weltoffensten Abgängern Deres gehören.

Während der Ausbildung musste jeder Studiosus sehr viel auf eigene Verantwortung tun, mehr als an den meisten anderen Akademien Aventuriens. Diesen Weitblick kann man bei Gerasimer Absolventen häufig erkennen, und das ist ihnen selbst auch durchaus bewusst. Zudem sind sie sehr aufgeschlossen neuen Ideen gegenüber und haben selten Berührungsängste mit Fremdem.

Da Gerasimer Magier nur selten Anstellungen an Akademien erhalten, gehen viele auf die Reise, um ihr Wissen zu mehren.

**Schule des direkten Weges zu Gerasim (30 GP)**
**Übliche Kulturen:** Svelltal und Nordlande, Bornland
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12, GE 13
**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 4–8
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Arroganz 5, Prinzipientreue (6; Frieden bewahren und Konflikte vermeiden, Verständigung zwischen den Völkern und Rassen fördern)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** zusätzlich Innerer Kompass oder Richtungssinn, Tierfreund
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Verbindungen / Fettleibigkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Platzangst, Stubenhocker, Vorurteile
**Kampf:** Raufen +2, Stäbe +1
**Körper:** Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +3

**Gesellschaft:** Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +2
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +3
**Wissen:** Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +4
**Sprachen:** Lehrsprache Isdira, Sprachen Kennen (Alaani) +3, Sprachen Kennen (Nujuka) +3, Sprachen Kennen [Bosparano] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Isdira] +5
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +2, Lederarbeiten oder Schneidern +3, das andere +1, Malen /Zeichnen +4, Musizieren +2
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Eigenschaften
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Regeneration I, Regeneration II, Merkmalskenntnis Telekinese, Repräsentation: Elfisch
**Hauszauber:** Attributo +6, Axxeleratus +7, Balsam +6, Eigenschaft wiederherstellen +6, Motoricus +5, Solidirid (Elf) +3, Transversalis +4
**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +3, Claudibus +2, Corpofesso +3, Exposami +3, Falkenauge (Elf) +3, Flim Flam +4, Foramen +5, Klarum Purum +2, Movimento (Elf) +4, Odem +3, Penetrizzel +1, Sensibar +2, Somnigravis +1
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Aufgrund der Abgeschiedenheit und der nicht vorhandenen Bibliothek sind als Standardsprüche nur alle Zauber ab Verbreitung Mag5 erlernbar sowie als Besonderheit der Objecto Obscuro. Durch die Gründerin der Akademie sind aus dem Buch "Magie der Nichtmenschen" noch die Sprüche Aeolitus, Axxeleratus, Band und Fessel, Blitz dich find, Blick in die Gedanken, Chamaelioni, Firnlauf, Gedankenbilder, Haselbusch, Metamorpho, Nebelwand, Unitatio, Ruhe Körper, Spurlos, Tiergedanken und Windstille bekannt; darüber hinaus viele Zauber in elfischer Repräsentation bekannt (Meisterentscheid, in der Regel aber die Zauber ab Elf5).
Durch häufige Gastdozenten sind bisweilen auch einmal seltenere Thesen aus dem 'naturmagischen' Bereich verfügbar, diese sind aber nur in der Repräsentation des (meist nicht gildenmagischen) Dozenten erhältlich.
**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier; bei Besonderem Besitz handelt es sich um eine Abschrift vom Original der "Zauberkräfte der Natur"

### Akademie der Erscheinungen zu Grangor

**Genauer Name der Akademie:** Accademia Mysteria Arcana Illusiones Phantasmagorique
**Besonders gelehrte Merkmale:** Illusion
**Ausrichtung:** als ehemalige Schule für Hofgaukler hat die Akademie kein gutes Renomee, aber trotzdem eine gute Ausbildung, es wird auch tulamidische Geister- und Elementarmagie gelehrt.

Die Abgänger mussten während ihres Studiums selbst für ihr Auskommen sorgen und sind meist sehr arm. Daher ist es sehr gut denkbar, dass ein frischgebackener Adeptus erstmal in die Welt zieht, um seinen Geldbeutel zu füllen. Das Gebiet der Illusion betreiben Grangorer mit Ernst und Eifer; die herablassenden Bemerkungen ihrer Collegae über die angeblich dürftige Ausbildung scheinen sie nur anzutreiben.

**Akademie der Erscheinungen zu Grangor (23 GP)**
**Übliche Kulturen:** Horasreich, Zyklopeninseln, Almada
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12 (eine der Eigenschaften kann um einen Punkt unter dem geforderten Minimum liegen)
**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–12
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 D), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der Gilde, zusätzlich aber auch gegenüber dem Gönner, der dem Adeptus das Studium finanziert hat)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Affinität zu Geistern oder Elementaren, Begabung Sprachen / Stubenhocker
**Ungeeignete Vorteile:** Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz
**Kampf:** Raufen +1, Stäbe +2
**Körper:** Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zechen +1
**Gesellschaft:** Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +3
**Natur:** –
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geographie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Philosophie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Sternkunde +4, Tierkunde +2
**Sprachen:** Lehrsprache Garethi (Horathi), Sprachen Kennen [Tulamidya] +6, Sprachen Kennen [Bosparano] +5, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +2, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben (Nanduria) +3, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +2
**Handwerk:** Alchimie +2, Malen/Zeichnen +5, ein Berufstalent aus folgender Liste +3: Baukunst, Brauer, Drucker, Feinmechanik, Fleischer, Glaskunst, Handel, Hauswirtschaft, Instrumentenbauer, Maurer, Seiler, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Webkunst, Zimmermann
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Illusion, Simultanzaubern
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Geisterwesen, Regeneration I und II
**Hauszauber:** Auris Nasus +7, Duplicatus +5, Geisterruf +6, Ignorantia +5, Illusion auflösen +5, Menetekel +5, Projektimago +5
**Zauberfertigkeiten:** Aeolitus +4, Analys +3, Attributo +3, Aureolus +4, Balsam +2, Blitz +3, Cryptographo +2, Favilludo +5, Flim Flam +3, Geisterbann +4, Harmlose Gestalt +2, Manifesto +5, Odem +4, Penetrizzel +2, Reflectimago +2, Visibili +3, Vocolimbo +3, Vogelzwitschern +4, Weihrauchwolke +4, Widerwille +3
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Der Spruchkanon der Akademie ist im Vergleich zu anderen Schulen etwas eingeschränkt (nur Zauber ab einer Verbreitung von Mag5 bekannt), darüber hinaus werden aber noch einige seltenere Illusionen gelehrt (Harmlose Gestalt, Ignorantia, Impersona und Widerwille). Bemerkenswert sind die beiden Sprüche Blendwerk und Schelmenmaske, die hier in schelmischer Repräsentation vorliegen und weitergegeben werden können.
**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Drachenei-Akademie zu Khunchom

**Genauer Name der Akademie:** Magisches Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie
**Haupt-Merkmale:** Objekt, Telekinese; auf der *Sulman Al-Nassori* auch Elementar und Umwelt.
**Ausrichtung:** stark vom Phex-Glauben beeinflusste Akademie der Grauen Gilde, die sich für ihre Dienstleistungen (vor allem in Artefaktverzauberung und Alchimie) gut bezahlen lässt; bildet vor allem Artefakt-, aber seit neuestem auch Schiffsmagier aus.



Absolventen der Drachenei-Akademie verdienen sich ihren Lebensunterhalt meist mit den von ihnen hergestellten Elixieren und Artefakten. Doch da in Khunchom die Konkurrenz groß ist, verlassen immer wieder einige die Stadt, um sich an anderen Orten niederzulassen, und so sind umherziehende Khunchomer gar keine Seltenheit. Außerdem muss ein guter Artefaktmagier möglichst viele Sprüche beherrschen, um die Wünsche seiner Kundschaft erfüllen zu können, so dass auch deshalb Weiterbildungsreisen nicht ungewöhnlich sind.
Im Wissen um die potentiell fatalen Konsequenzen ihrer Kunst verweigern sich die phexisch eingestellten Adepten aber meist der Schadensmagie, den Beschwörungen und anderen schwarzmagischen Künsten.
Einige der besten Schüler eines Jahrgangs werden als Studiosi (die letzten beiden Jahre der Ausbildung) nicht in Khunchom, sondern dem Zauberschiff *Sulman Al-Nassori* ausgebildet. Hierbei liegt der Schwerpunkt eher auf Schiffsmagie denn auf Artefaktverzauberungen. Die ersten Abgänger verließen das Schiff im Jahr 1029 BF und sind der Heimatakademie stärker verpflichtet.
Statt das Lehrgeld in barer Münze abzubezahlen (siehe *Schulden*), wird es sehr gerne

gesehen, einen entsprechenden Gegenwert in interessanten magischen Artefakten abzustottern – seien sie nun selbsterschaffen oder erbeutet – oder auch einige Jahre Dienst an Bord der *Sulman Al-Nassori* zu leisten.

---

**Drachenei-Akademie zu Khunchom (29 GP)**

**Übliche Kulturen:** Tulamidische Stadtstaaten, Mhanadistan, Aranien

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11

**Modifikationen:** –1 LeP (aus Weihe der Schale), +16 AsP (+18 aus Vollzauberer/Magier, –1 für die Schale der Alchimie, –1 im Rahmen ihres Studiums), MR +2, SO 7–13

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Goldgier 7, Schulden (1.500 Dukaten), Vorurteile gegen echsische Wesen 6

**Empfohlener Nachteil:** Stubenhocker

**Kampf:** Stäbe +1

**Körper:** Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +1

**Gesellschaft:** Etikette +3, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +3

**Natur:** –

**Wissen:** Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +6, Mechanik +3, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Sternkunde +5, Tierkunde +2; ein Talent aus folgender Liste +3: Baukunst, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Kryptographie

**Sprachen:** Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen (Garethi) +4, Sprachen Kennen [Zhayad] +4, Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +5

**Handwerk:** Alchimie +7, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Malen/Zeichnen +5; ein Talent aus folgender Liste +3: Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Metallguss, Steinmetz, Steinschneider, Webkunst

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Objekt, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +2, Tanz der Mada, Weihe der Schale

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Telekinese, Regeneration I, Matrixregeneration I, Zauberzeichen

**Hauszauber:** Abvenenum +5, Animatio +5, Applicatus +6, Arcanovi +7, Destructibo +4, Foramen +5, Motoricus +6

**Zauberfertigkeiten:** Adamantium +4, Analys +5, Attributo +4, Balsam +2, Custodosigil +4, Dschinnenruf +1, Flim Flam +2, Manifesto +2, Nihilogravo oder Objecto obscuro +3, Objectofixo +4, Odem +5, Paralysis +3, Penetrizzel +3, Psychostabilis +2, Unitatio +3

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** In der Drachenei-Akademie sind grundsätzlich alle Sprüche der Verbreitung Mag4 und höher bekannt (siehe S. 173). Die Kenntnisse in Zaubern mit den Merkmalen Schaden, Beschwörung, Dämonisch oder Geisterwesen sind mit Ausnahme der antimagischen Formeln jedoch auch bei den Magistern nicht sehr fundiert. Zudem werden gerade diese Themen kaum gelehrt, weswegen Absolventen in diesen Gebieten kaum Kenntnisse haben und alle Zauber bei der Generierung mit der nächst höheren Spalte aktivieren und steigern müssen.

An seltenen Sprüchen kennt man in Khunchom: Aerogelo, Animatio, Brenne toter Stoff, Desintegratus, Hartes Schmelze, Objecto obscuro, Pfeil der Luft, Weiches Erstarre und Xenographus. Diese Zauber können auch von auswärtigen Magiern erlernt werden; allerdings lässt sich die Akademie diese 'Dienstleistung' bezahlen, und während ein Hartes Schmelze schon für 20 D erhältlich ist, kostet eine Thesisabschrift z.B. eines Caldofrigo oder Aerogelo leicht 250 Goldstücke.

**Ausrüstung:** wie Standardmagier, dazu Alchimistenschale mit Bindungsritual

**Besonderer Besitz:** Abschrift von "Ringkunde für Anfänger" oder Reiseköfferchen mit einigen alchimistischen Gerätschaften und Verbrauchsgütern

**Besonderheiten:** Khunchomer Magier beginnen das Spiel mit einer gebundenen Schale der Alchimie, dafür jedoch mit je einem pLeP und einem pAsP weniger als oben unter Modifikationen angegeben. Einen weiteren pAsP haben sie im Laufe ihres Studiums bereits den Forschungen der Akademie geopfert.



**Magier der Sulman Al-Nassori (29 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 13, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, KO 13; keine Meeres- oder Platzangst

**Modifikationen:** –1 LeP (aus Weihe der Schale), +14 AsP (+18 aus Vollzauberer/Magier, –1 für die Schale der Alchimie, –3 im Rahmen ihres Studiums und zur Aufladung der Sulman Al-Nassori), MR +2, SO 8–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Goldgier 5, Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber Drachenei-Akademie und Sulman Al-Nassori), Vorurteile gegen echsische Wesen 6

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** wie Drachenei-Akademie, zusätzlich Balance, Richtungssinn

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** wie Drachenei-Akademie, zusätzlich Unfähigkeit Schwimmen

**Kampf:** Stäbe +1

**Körper:** Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +1

**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

**Natur:** Orientierung +2, Wettervorhersage +2

**Wissen:** Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +6, Mechanik +4, Pflanzenkunde +2, Philosophie +2, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Sternkunde +5, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen (Garethi) +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +6, Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +5

**Handwerk:** Alchimie +4, Holzbearbeitung +4, Kochen +3, Malen/Zeichnen +7, Seefahrt +3

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Objekt, Ritualkenntnis (Gildenmagie) +2, Standfest, Tanz der Mada, Zauberzeichen, Weihe der Schale

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** eine Merkmalskenntnis aus folgender Liste: Telekinese, Umwelt, Elementar (gesamt), Regeneration I, Matrixregeneration I

**Hauszauber:** Animatio +7, Applicatus +7, Arcanovi +5, Destructibo +4, Dschinnenruf +5, Motoricus +6, Unitatio +7

**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +2, Adamantium +4, Adlerauge +4, Analys +3, Attributo +4, Balsam +2, Flim Flam +5, Fortifex +5, Ignifaxius +2, Manifesto +4, Odem +5, Psychostabilis +2; ein Zauber aus der folgenden Liste +4: Brenne, Caldofrigo, Desintegratus, Gardianum, Hartes Schmelze, Ignisphaero, Nihilogravo, Objecto obscuro, Pentagramma, Veränderung aufheben

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Neben den an der Drachenei-Akademie (s.o.) verfügbaren Zauber sind auf der Al-Nassori auch noch der Mahlstrom, Meister der Elemente, Nebelwand, Oculus und Windstille bekannt, jedoch bleibt nur selten die Zeit, Kenntnisse in mehr als einem dieser Zauber zu erlangen.

**Ausrüstung:** wie Standardmagier, dazu Alchimistenschale mit Bindungsritual

**Besonderheiten:** Bordmagier der Sulman Al-Nassori beginnen das Spiel mit einer gebundenen Schale der Alchimie, dafür jedoch mit je einem pLeP

und einem pAsP weniger als oben unter Modifikationen angegeben. Einen weiteren pAsP haben sie im Laufe ihres Studiums bereits den Forschungen der Akademie geopfert, zwei weitere Punkte stecken in der Sulman al-Nassori.

### Halle der Antimagie zu Kuslik

**Genauer Name der Akademie:** Accademia Contramagica Cusliciensis – Kusliker Antimagie- und Hofzauberschule zur Abwehr magischen Übels durch Hesindens Kraft, gestiftet von Sr. Majestät König Khadan I. Firdayon

**Besonders gelehrte Merkmale:** Antimagie

**Ausrichtung:** graumagische Eliteschule für Leib- und Hofmagier, vorwiegend von Adelszöglingen besucht

Absolventen der Halle der Antimagie zeichnen sich durch eine umfassende Kenntnis höfischer Umgangsformen aus, sind in der Politik bewandert und besitzen nicht zuletzt eine profunde Kenntnis der Magie. Aufgrund des Bewusstseins, an einer der angesehensten Schulen studiert zu haben, kann man eine gewisse Hochnäsigkeit nicht leugnen, die sich auf gegenüber Absolventen anderer Akademien zeigt. Dass ein Jungmagier keine Anstellung als Hofmagier oder Leibmagier eines reichen Bürgers findet, ist eher unwahrscheinlich – es sei denn, er hat gar kein Interesse daran. In diesem Fall kann er selbstverständlich durch die Lande reisen und Abenteuer erleben. Ob dies jedoch von seinen Eltern akzeptiert wird, steht auf einem anderen Blatt und bietet Material für ein paar interessante Familienkonflikte. Ideal ist ein Kusliker Antimagier jedenfalls für eine Horasreichkampagne, bei der er natürlich auch in den Diensten eines Adligen stehen kann.

**Halle der Antimagie zu Kuslik (31 GP)**

**Übliche Kulturen:** Horasreich, Almada, Mittelländische Stadtstaaten

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 12, CH 12, FF 11, zwölfgöttergläubig, strenge Auswahlkriterien (keine der als 'ungeeignet' markierten Vor- und Nachteile erlaubt, kein unansehnliches oder widerwärtiges Äußeres)

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 9–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Arroganz 5, Schulden (1.500 Dukaten)

**Empfohlene Vorteile:** Adlige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Herausragender Sechster Sinn

**Ungeeignete Nachteile:** Stubenhocker, Weltfremd

**Kampf:** Dolche +1, Fechtwaffen +3, Raufen +2, Stäbe +2

**Körper:** Reiten +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2, Zechen +1

**Gesellschaft:** Betören +2, Etikette +5, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +2

**Natur:** –

**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geographie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +3, Sternkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Garethi (Horathi), Sprachen Kennen [Tulamidya] +6, Sprachen Kennen (Aureliani) +4, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Nanduria] +4, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4

**Handwerk:** Alchimie +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Antimagie

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Regeneration I, Regeneration II, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle

**Hauszauber:** Beherrschung brechen +5, Bewegung stören +4, Destructibo +5, Gardianum +7, Hellsicht trüben +5, Illusion auflösen +5, Sensibar +6

**Zauberfertigkeiten:** Armatrutz +2, Balsam +2, Blick aufs Wesen +2, Claudibus +2, Corpofesso +4, Cryptographo +3, Eigenschaft wiederherstellen +2 oder Einfluss bannen +2, Flim Flam +3, Ignifaxius +4, Invercano +3, Klarum Purum +4, Odem +5, Pentagramma +3, Psychostabilis +3

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Grundsätzlich sind die meisten Sprüche ab der Verbreitung Mag4 bekannt (siehe S. 173), wobei das Hauptaugenmerk neben der Antimagie auf der Kampfzauberei liegt. Zauber mit dem Merkmal Dämonisch (Ausnahme wie oben) können hier gar nicht erlernt werden, Sprüche mit den Merkmalen Objekt oder Umwelt nur selten. Folgende Zauber der oben genannten Liste stehen also nicht zur Verfügung: Accuratum, Adamantium, Aeolitus, Arcanovi, Caldofrigo, Dunkelheit, Fortifex, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Karnifilo, Objectofixo, Silentium, Skelettarius und Unberührt.

An seltenen Sprüchen werden hier gelehrt: Adlerauge, Destructibo, Herbeirufung vereiteln, Invercano und schadenszauber bannen.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Halle der Metamorphosen zu Kuslik

**Genauer Name der Akademie:** Halle der Metamorphosen und Transmutationen, wie sie Unserer Herrin Hesinde und den Meistern der Elemente wohlgefällig sind, gestiftet zu Kuslik von Seiner Weisen Magnifizenz Rohal I; vormals: Accademia Magica Mutanda Forumque Metamorphoses Cusliciensis – Akademie der verändernden Magie und Halle der Metamorphosen zu Kuslik

**Haupt-Merkmale:** Eigenschaften, Form

**Ausrichtung:** traditionsbewusste, konservative und hesindenahe Schule der Rechten Hand

Magier von der Halle der Metamorphosen haben eine sehr strenge und götterfürchtige Ausbildung hinter sich. Sie fühlen sich weiterhin dem Hesinde-Tempel verpflichtet, woraus dieser Kapital zu schlagen weiß: Oft werden Schüler der 'Halle' als Agenten oder 'Strohmänner' ausgesandt.

Ein Kusliker Verwandlungsmagier bietet sich in erster Linie für Abenteuer an, in denen die Hesinde-Kirche ein Interesse an der Problematik hat.

**Halle der Metamorphosen zu Kuslik (23 GP)**

**Übliche Kulturen:** Horasreich, Almada, Mittelländische Städte

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11; zwölfgöttergläubig

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 6–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (10: strenger Hesinde-Glauben, Gehorsam, Wissen in die richtigen Hände weitergeben, Bewahrung der praiosgewollten Macht und Ordnung), Schulden (1.000 Dukaten)

**Empfohlener Nachteil:** Stubenhocker

**Kampf:** Dolche +1, Fechtwaffen +2, Stäbe +2

**Körper:** Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1

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

**Natur:** –

**Wissen:** Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +3, Staatskunst +1, Sternkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen (Aureliani) +4, Sprachen Kennen [Isdira] +2, Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +4, Lesen/Schreiben [Isdira] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Nanduria] +4, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +3

**Handwerk:** Alchimie +2, Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnisse Eigenschaften und Form

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Konzentrationsstärke, Nandusgefälliges Wissen, Regeneration I, Regeneration II

**Hauszauber:** Adlerschwinge +5 , Attributo +7, Memorans +4, Psychostabilis +5, Salander +7, Verwandlung beenden +5, Visibili +4

**Zauberfertigkeiten:** Adlerauge +2, Armatrutz +3, Balsam +3, Blitz +2, Corpofesso +4, Corpofrigo +3, Cryptographo +3, Custodosigil +3, Eigenschaft wiederherstellen +4, Flim Flam +3, Gardianum +2, Klarum Purum +2, Odem +5, Paralysis +4

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Da man zum Studium die Bibliothek des Hesinde-Tempels nutzen kann, ist in der Halle der Metamorphosen nahezu jeder Spruch ab Verbreitung Mag3 einsehbar. Gelehrt werden jedoch nur Sprüche ab Mag5

mit oben genannten Ausnahmen. Sprüche mit borbaradianischer Herkunft oder dem Merkmal Dämonisch werden systematisch bekämpft. Orientieren Sie sich an der Liste auf S. 173, wobei nur Formeln mit einem Stern gelehrt werden, und von diesen auch noch die beiden Invocationes und der Pentagramma wegfallen.

An seltenen Formeln werden über die im festen Lehrplan hinaus Nihilogravo, Objecto obscuro und Reversalis gelehrt. Gerüchte, die Akademie verfüge über die begehrte Thesis des Transformatio, wollen nicht verstummen, werden aber regelmäßig dementiert.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Halle der Macht zu Lowangen

**Genauer Name der Akademie:** Kaiser-Perval-Akademie der Kontrolle von Mensch und Getier in der Halle der Macht zu Lowangen

**Besonders Gelehrte Merkmale:** Herrschaft, Einfluss

**Ausrichtung:** autoritär geführte Beherrschungs-Akademie der Bruderschaft der Wissenden

Wer die Ausbildung an der Halle der Macht erfolgreich absolviert hat, kann sich zurecht zu den besten Beherrschern des Landes zählen – die Methoden der streitbaren Spektabilität Puschinske mögen zwar hart und teilweise unmenschlich erscheinen, ihre Effizienz wurde jedoch mehrfach hinlänglich bewiesen. Der Verstand eines Lowanger Magus jedenfalls gleicht einer Festung. Charakter- und Willensstärke wiegen mehr als kurzfristige weltliche oder magische Macht – wenn man sich niemals von einem Ziel abbringen lässt, wird man es eines Tages erreichen. In der Praxis erweist sich diese Grundeinstellung tatsächlich als grundlegend praktikabel, so dass ein Lowanger Magus in vielen Fällen als verlässlicher und kompetenter Verbündeter auftritt. Kehrseite der Medaille ist jedoch, dass die rigide und erfolgsorientierte Ausbildung fast zwangsläufig zu Schwächen auf dem gesellschaftlichen Sektor führen – schwungvolle Tänze, zwanglose Gespräche oder pointierte Debatten sind die Sache des Lowanger Magiers nicht.

**Halle der Macht zu Lowangen (29 GP)**

**Übliche Kulturen:** Svellttal und Nordlande, Andergast und Nostria

**Voraussetzungen:** MU 13, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11; keine Ängste, keine Rachsucht

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 D), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie, dem Akademieleiter persönlich und gegenüber der Stadt Lowangen)

**Kampf:** Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +3

**Körper:** Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen +2

**Natur:** –

**Wissen:** Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Kriegskunst +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +3

**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +4, Sprachen Kennen [Zhayad] +5, Sprachen Kennen (Isdira oder Rogolan oder Ologhaijan) +5, die anderen beiden jeweils +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Zhayad] +5

**Handwerk:** Alchimie +2, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2

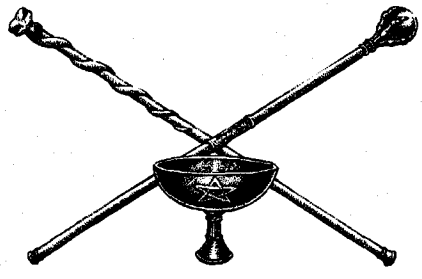
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Eiserner Wille I, Merkmalskenntnis Herrschaft, Merkmalskenntnis Einfluss, Zauberkontrolle

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Gedankenschutz, Regeneration I, Regeneration II, Tanz der Mada

**Hauszauber:** Band und Fessel +5, Bannbaladin +6, Beherrschung brechen +5, Horriphobus +7, Respondami +5, Sensibar +6, Somnigravis +6

**Zauberfertigkeiten:** Analys +3, Armatrutz +4, Attributo +2, Axxeleratus +2, Balsam +3, Einfluss bannen +5, Gardianum +4, Ignifaxius +4, Impe-ravi +3, Karnifilo +4, Odem +2, Psychostabilis +5, Schleier +3

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Als ehemaliger Hofmagus und jetziger Erzmagier verfügt die Spektabilität Oswyn Puschinske über ein sehr breites Spektrum an Sprüchen – und doch verbreitet er sie lange nicht so freigiebig, wie es die weiße Gilde bei einem 'verantwortungslosen Schwarzmagier' erwarten würde. Zwar lehnt die Spektabilität keinen Zauber rundheraus ab, seine Lehrbedingungen sind jedoch unter Umständen strikter als selbst die Dispenspflicht an weißen Akademien. Die Frage ist also weniger, ob ein Spruch bekannt ist, sondern eher, ob der Bewerber den strengen charakterlichen Bedingungen des Lehrkörpers genügt (wobei weit mehr auf 'starke' als auf 'gute' Persönlichkeiten Wert gelegt wird). Alle Sprüche der Verbreitung Mag5 und höher sind in der Regel erhältlich, bei Sprüchen der Verbreitung Mag4 und Mag3 ist es allein der Meisterentscheidung überlassen.



Der Erinnerung verlasse dich wird nur eigenen Schülern gelehrt, als weitere Besonderheiten gelten der Höllenpein und die gildenmagische (!) Variante des Bösen Blicks, die aber beide nur selten weitergegeben werden.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Akademie der Verformungen zu Lowangen

**Genauer Name der Akademie:** siehe oben

**Haupt-Merkmale:** Eigenschaften, Form

**Ausrichtung:** 'elfisch' orientierte Magierakademie der Großen Grauen Gilde des Geistes, gegenüber druidischen und satuarischen Zauberkundigen sehr aufgeschlossen

Für einen Lowanger Adeptus bieten sich verschiedene Möglichkeiten an, den weiteren Lebensweg zu beschreiten. Zahlreiche Absolventen verbleiben im Dienste der Akademie, sei es bei der Herstellung von Heiltränken und anderen heilkräftigen Mitteln; sei es bei der 'Bekämpfung' oder 'Missionierung' der Orks vor den Toren der Stadt oder sei es bei der weiteren Forschung im Bereich der Medizin.

Durch seine breit angelegte und sehr solide Ausbildung lässt sich ein Abgänger der Akademie auch besonders gut in einer reisenden Abenteurergruppe unterbringen.

**Akademie der Verformungen zu Lowangen (25 GP)**

**Übliche Kulturen:** Svellttal und Nordlande, Andergast und Nostria

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der Stadt Lowangen)

**Kampf:** Raufen +1, Stäbe +3

**Körper:** Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Etikette +3, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2

**Natur:** Orientierung +2, Wildnisleben +2

**Wissen:** Anatomie +3, Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +5

**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Isdira] +4, Sprachen Kennen (Thorwalsch) +3, Sprachen Kennen (Ologhaijan) +2, Sprachen Kennen [Bosparano] +8, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Nanduria] +3, Lesen/Schreiben [Isdira] +1

**Handwerk:** Alchimie +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +4, Kochen +2, Malen/Zeichnen +5

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Form oder Merkmalskenntnis Eigenschaften
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Eigenschaften oder Merkmalskenntnis Form, Regeneration I, Regeneration II, Zauberkontrolle
**Hauszauber:** Adlerschwinge +6, Armatrutz +6, Attributo +7, Paralysis +7, Salander +5, Visibili +6, Wasseratem +6
**Zauberfertigkeiten:** Adlerauge +3, Axxeleratus +2, Balsam +2, Bannbaladin +2, Blitz +2, Corpofesso +3, Eigenschaft wiederherstellen +3, Fulminictus +2, Gardianum +2, Klarum Purum +2, Odem +4, Psychostabilis +3, Sensibar +2, Tiergedanken +3, Verwandlung beenden +2
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** In Lowangen legt man traditionell besonderen Wert auf 'wohltätige' Formen der Verwandlungszauberei. Alle Zauber mit dem Merkmal Dämonisch können daher während der Lehrzeit nur um eine Spalte erschwert aktiviert bzw. gesteigert werden. Selbiges gilt für die beiden Zauber Schwarz und Rot und Transmutare, die in Lowangen zwar bekannt sind, aber nur durch Selbststudium entsprechender Unterlagen erlernt werden können.
Neben den üblichen Sprüchen (siehe Liste auf S. 173), dem Objecto Obscuro, dem Reversalis und dem Wasseratem sind auch einige elfisch ausgerichtete Zauber bekannt (Falkenauge, Firnlauf, Haselbusch, Movimento) und werden in der elfischen Repräsentation auch gelehrt.
Von anderen Zauberertraditionen werden zwar offiziell keine Zauber gelehrt, aber es mag durchaus sein, dass man hin und wieder einen aufgeschlossenen Druiden oder eine Tochter Satuarias trifft, die bereit sind, den ein oder anderen Spruch weiterzugeben. Ob die Thesis des Chimaeroform hier bekannt ist oder nicht, gibt immer wieder Anlass für Spekulationen, weitergegeben wird sie jedenfalls nicht.
**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Akademie des Magischen Wissens zu Methumis

**Genauer Name der Akademie:** Arkanes Institut der Zwölfgöttlichen und Horaskaiserlichen Freien Volks- und Universalschule unserer Herrin Hesinde zu Methumis
**Besonders gelehrte Merkmale:** Hellsicht, Antimagie
**Ausrichtung:** Akademie der Rechten Hand, die sich sehr genau an die Vorgaben der Gilde hält
Magier aus Methumis sind durch ihre Lehrtätigkeit und das lebensfrohe Umfeld in Methumis zwar meist weniger weltfremd als viele ihrer Kollegen, dafür neigen sie häufig zu schulmeisterlichem Verhalten.
Gründe auf Abenteuer zu ziehen gibt es für einen Magier aus Methumis viele: Methumier sind sich häufig bewusst, dass das Buchwissen die eigene Erfahrung nur notdürftig ersetzen kann, dem einfachen Volk wollen auch anderswo die Gaben Hesindes nahegebracht werden und viele treibt der pure Wissensdurst zumindest für eine Zeit aus den Hallen der Akademie.

**Akademie des Magischen Wissens zu Methumis (24 GP)**
**Übliche Kultur:** Horasreich
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 12, CH 12, FF 11; Nicht-Horasier nur in Ausnahmefällen nach Gesinnungsprüfung
**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 8–12
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (8; Gesetzestreue, Schutz des Horasreiches, Gehorsam gegenüber dem horasischen Adel und den Geweihten der Zwölfgötter), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und dem Herzog)
**Empfohlener Nachteil:** Stubenhocker
**Kampf:** Dolche +2, Raufen +1, Stäbe +2
**Körper:** Selbstbeherrschung +2, Singen +1, Sinnenschärfe +4, Tanzen +2
**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +6, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Überzeugen +3
**Natur:** –
**Wissen:** Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2; drei beliebige weitere Wissenstalente je +2
**Sprachen:** Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen (Aureliani) +4, Sprachen Kennen (Garethi/Horathi) +2, Sprachen Kennen [Tulamidya] +3, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +9, Lesen/Schreiben [Nanduria] +4, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +3
**Handwerk:** Alchimie +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +1
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Hellsicht, Nandusgefälliges Wissen
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Merkmalskenntnis Antimagie, Regeneration I, Regeneration II
**Hauszauber:** Adlerauge +6, Analys +6, Blick aufs Wesen +6, Hellsicht trüben +5, Illusion auflösen +5, Penetrizzel +6, Sensibar +7
**Zauberfertigkeiten:** Attributo +3, Auris Nasus +2, Balsam +3, Blick in die Gedanken +5, Blitz +3, Exposami +3, Flim Flam +3, Foramen +3, Fulminictus +3 oder Objekt entzaubern +3, Gardianum +3 oder Pentagramma +3, Impersona +2, Odem +7, Verwandlung beenden +3
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Im Methumis sind grundsätzlich alle Zauber der Verbreitung ab Mag5 erlernbar (also die mit einem Sternchen versehen Sprüche in der Liste auf S. 173), dazu weitere Sprüche, die bereits bei dem Lehrplan genannt wurden. Allerdings werden Zauber des Merkmals Dämonisch gar nicht gelehrt und Zauber des Merkmals Herrschaft nur kurz behandelt, so dass zu Spielbeginn keine Sprüche mit diesen Merkmalen wählbar sind.
Nachdem das Phantasmagorische Institut in Methumis nach einem abgelehnten Gildenantrag wieder geschlossen wurde, bietet nur noch Yehodan Gilindor, Bruder der Spektabilität und ehemals Akademieleiter in Grangor, Gastvorlesungen in Illusionsmagie an.
**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Zauberschule des Kalifen zu Mherwed

**Genauer Name der Akademie:** Schule der rastullahgefälligen Zauberei sowie der Meisterschaft über die Djinni unter der besonderen Protektion des großmächtigen und von Rastullah gesegneten Kalifen zu Mherwed
**Haupt-Merkmale:** Elementar, Objekt
**Ausrichtung:** typische graue Schule der tulamidischen Magie, sie lehrt als einzige die 'rastullahgefällige' Magie
Ein Magier aus Mherwed lernt hier die typisch tulamidische Art der Zauberei, jedoch wird hier besonder Wert darauf gelegt, die 99 Gesetze einzuhalten und die Magie im Einklang mit diesen einzusetzen. Durch die intensive Teilausbildung durch das Mawdliyat besteht kein Zweifel daran, dass die Abgänger der Akademieser nicht den leisesten Zweifel daran haben, dem einzig wahren und echten Glauben anzuhängen. Die Abgänger haben sich während ihrer Ausbildung für ein Element entscheiden müssen. Traditionell sind dies Erz oder Luft, während Eis bisher noch nie, und die anderen Elemente äußerst selten gewählt werden.
Ein Abgänger aus Mherwed ist in einer Abenteuergruppe genauso schwer oder leicht zu integrieren wie ein gläubiger Novadi – wegen der eher liberalen Einstellung zur Magie (und dadurch vielleicht auch zu den anderen 97 Gesetzen) vielleicht sogar einfacher.



**Zauberschule des Kalifen zu Mherwed (23 GP)**
**Übliche Kulturen:** Novadi, Tulamidische Stadtstaaten, Mhanadistan
**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11; nur rastullahgläubige Männer
**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–13
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (8; mäßig strenge Auslegung der 99 Gesetze), Verpflichtungen (Kalifat und Akademie)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Affinität zu Elementaren / Aberglaube (Zahlenmagie), Speisegebote, Vorurteile (gegen Ungläubige, gegen Elfen)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Wesen der Nacht / Fluch der Finsternis
**Kampf:** Dolche +2, Stäbe +2

**Körper:** Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +2
**Natur:** –
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +5, Tierkunde +2
**Sprachen:** Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +5, Lesen/Schreiben (Unauer Glyphen) +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +4
**Handwerk:** Alchimie +4, Malen/Zeichnen +4
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Elementar (ein Element, traditionell Erz oder Luft)
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis Objekt, Regeneration I, Regeneration II, Verbotene Pforten
**Hauszauber:** Adamantium +6, Applicatus +6, Arcanovi +5, Caldofrigo +5, Dschinnenruf +6, Klarum Purum +6, Pentagramma +5
**Zauberfertigkeiten:** Aeolitus +4, Analys +3 oder Gardianum +3, Attributo +4, Balsam +4, Blitz +4, Claudibus +4, Custodosigil +4, Elementarer Diener +4, Flim Flam +4, Manifesto +4, Objekt entzaubern +4, Odem +4, Psychostabilis +4, Unitatio +2
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Außer den hier gelehrten Zaubern und den sehr verbreiteten Zaubern (siehe S. 173) sind auch der Herbeirufung vereiteln, der Pfeil des Erzes und der Pfeil der Luft in Mherwed bekannt.
**Ausrüstung:** Robe mit arkanen Symbolen, Turban mit verzierter Brosche, Pantoffeln, Zauberstab mit erstem Stabzauber, Waqqif, Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte, 10 Blatt Pergament und einem Buch mit den 99 Gesetzen
**Besonderer Besitz:** eine Abschrift des "Großen Elementariums"

### Schule der variablen Form zu Mirham

**Genauer Name der Akademie:** Akademie der Vier Türme zu Mirham / Schule der variablen Form der Unbelebten Materie
**Haupt-Merkmale:** Objekt, Umwelt
**Ausrichtung:** freigeistige Schwarze Akademie, insbesondere magische Verformungen und Forschungen zu echsischen Magie

Magier aus Mirham sind für ihre freigeistigen Thesen und ihren Hang zum Philosophieren berühmt oder auch verrufen – wenig verwunderlich, ist die Unterweisung der Studiosi in religiösen Dingen doch mehr als mangelhaft. Dies geht gar so weit, dass sie Geweihte, insbesondere Boronis, für korrupte und machtgierige Heuchler halten (vielleicht im Alanfaner Umfeld doch nicht ganz so verwunderlich ...).

Ihren Lebensunterhalt verdienen sich manche Absolventen in der Rauschmittelproduktion für die Königshof oder in gleicher Funktion in Al'Anfa, andere auch als Fallenspezialisten. Da aber beim Studium in Mirham brisantere Kenntnisse erworben werden, für die es in ganz Aventurien einen Markt – wenn auch vielleicht nicht so viel Verständnis wie in Mirham – gibt, und sich in den ständigen Intrigen gegen Al'Anfa manch Studiosus verfängt, ziehen immer wieder Mirhamer Adepten in die Welt hinaus.

**Schule der variablen Form zu Mirham (24 GP)**
**Übliche Kultur:** Südaventurien
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11
**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–12
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Eitelkeit 5, Schulden (1.000 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der Spektabilität)
**Kampf:** Raufen +1, Stäbe +1
**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +4
**Natur:** Orientierung +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +5, Philosophie +3, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +3, Tierkunde +3
**Sprachen:** Lehrsprache Garethi (Brabaci), Sprachen Kennen [Zhayad] +5, Sprachen Kennen [Bosparano] +5, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +3, Sprachen Kennen (Rssahh) +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Zhayad] +5, Lesen/Schreiben (Chrmk) +3
**Handwerk:** Alchimie +6, Heilkunde Gift +2, Malen/Zeichnen +4
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Umwelt, Verbotene Pforten
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Objekt, Regeneration I, Regeneration II
**Hauszauber:** Abvenenum +7, Arcanovi +5, Brenne toter Stoff +6, Desintegratus +6, Hartes schmelze +6, Objectofixo +5, Weiches erstarre +5
**Zauberfertigkeiten:** Adamantium +4, Analys oder Schleier +3, Attributo +3, Balsam +2, Caldofrigo oder Objecto Obscuro +4, Custodosigil +4, Dunkelheit +4, Eisenrost +4, Flim Flam +4, Objectovoco +3, Odem +4, Silentium +4, Stein wandle +4, Veränderung aufheben +3
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Die Akademie der vier Türme verfügt trotz ihrer geringen Größe über eine gutsortierte Bibliothek und gute Lehrer, so dass alle Sprüche der Verbreitung Mag 4 und höher mit Ausnahme von Ängste Lindern, Ruhe Körper und Transversalis hier bekannt sind (siehe Liste auf S. 173). Nicht unterrichtet werden alle Sprüche mit dem Merkmal Geisterwesen, und in Ermangelung wirklich kompetenter Lehrer spielen auch die Dämonologie und der Elementarismus keine große Rolle. Möchten Mirhamer Sprüche mit einem der Merkmale Beschwörung, Dämonisch, Elementar oder Herbeirufung schon zu Spielbeginn kennen, ist bei der Generierung die nächst höhere Komplexität anzunehmen.
Ansonsten recht unbekannt sind die in Mirham zugänglichen Sprüche Ecliptifactus, Eigne Ängste, Objecto obscuro, Stein Wandle, Brenne Toter Stoff, Hartes Schmelze, Nihilogravo, Totes Handle, Transmutare und Weiches Erstarre. Und mit dem Zagibu ist Mirham eine der wenigen Schulen, die von sich behaupten kann, einen Zauber in schelmischer Repräsentation weitergeben zu können.
**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Schule der Beherrschung zu Neersand

**Genauer Name der Akademie:** Schule der magischen Manipulation des Geistes zu Neersand, gegründet von Magister Corollku
**Haupt-Merkmale:** Einfluss, Herrschaft
**Ausrichtung:** kleines Lehrinstitut der Grauen Gilde, das sich neben der magischen Ausbildung auch der Bildung des Bürgertums verschrieben hat

Den meisten Abgängern aus Neersand fehlt der oft bei Magiern vorhandene leichte Verfolgungswahn ebenso wie die (meist weniger leichte) Arroganz vieler ihrer Standesgenossen.

Während ihrer Ausbildung erhalten sie von den Lehrmeistern eine recht pazifistische Weltanschauung gelehrt, die viele übernehmen, was sie im täglichen Leben natürlich behindern kann, wenn sich ihr Leben in erster Linie auf der Landstraße abspielt ...

**Schule der Beherrschung zu Neersand (22 GP)**
**Übliche Kulturen:** Bornland, Mittelländische Städte
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11
**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–11
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten/Batzen), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der Gilde)
**Empfohlene Nachteile:** Prinzipientreue, Unfähigkeit Kampftalente, Unfähigkeit Merkmal Schaden
**Ungeeignete Nachteile:** Arroganz
**Kampf:** Stäbe +3
**Körper:** Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +4, Zechen +1
**Gesellschaft:** Etikette +1, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +2
**Natur:** Orientierung +2, Wildnisleben +1
**Wissen:** Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +2, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +3

**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, Sprachen Kennen (Alaani) +4, Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache) +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +2, Lesen/Schreiben [Nanduria] +6

**Handwerk:** Ackerbau oder Viehzucht +2, Alchimie +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +1

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Einfluss

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Merkmalskenntnis Herrschaft, Regeneration I, Regeneration II

**Hauszauber:** Bannbaladin +7, Beherrschung brechen +5, Horriphobus +6, Imperavi +6, Respondami +5, Sensibar +7, Somnigravis +6

**Zauberfertigkeiten:** Armatrutz +2, Attributo +4, Balsam +4, Blick in die Gedanken +4, Blitz +4, Duplicatus +2, Einfluss bannen +5, Flim Flam +4, Gardianum +2, Gedankenbilder +2, Odem +4, Psychostabilis +4, Ruhe Körper +2, Unitatio +2

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Grundsätzlich ist der Formelkanon dieses Lehrinstituts durch die private Finanzierung und eine geringe Anzahl der Lehrmeister etwas eingeschränkt (nur Zauber mit der Verbreitung Mag5 und höher), Ausnahme bilden die gelehrten Zauber und Zauber mit dem Merkmal Schaden, denn diese werden den Schülern nicht aktiv gelehrt und müssen von ihnen aus Büchern gelernt werden, was die Aktivierung und Steigerung um eine Spalte verteuert. Die derzeit einzigen weiteren gelehrten Zauber sind der Adlerauge in gildenmagischer und der Movimento in elfischer Repräsentation. Bis vor kurzer Zeit lehrte die damalige Spektabilität Magister Corollku die Zauber Adlerauge, Axxeleratus, Exposami, Falkenauge, Gedankenbilder, Leib des Windes, Movimento, Nebelwand, wasseratem und Windstille in elfischer Repräsentation.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Halle des Lebens zu Norburg

**Genauer Name der Akademie:** Schule des Heilung und Genesung von Körper und Geist in den Hallen des Lebens zu Norburg

**Besonders gelehrte Merkmale:** Heilung

**Ausrichtung:** lehrt profane und magische Heilung, exzellentes Forschungsinstitut der Weißen Gilde für Heilmagie.

Der Norburger Akademieabgänger ist weltoffen, [illegible]l er für einen Weißmagier eine recht [illegible]ndliche Einstellung zu Elfen und Hex[illegible]hat. Er ist sich dabei seiner Rolle als Di[illegible] der Menschheit sehr wohl bewusst u[illegible]wird versuchen, zunächst mit anderen [illegible]eln als mit seiner Magie die Probleme [illegible] Alltags zu lösen und auch die Forschung [illegible]oranzutreiben. Der Erhalt des Lebens ist für [illegible]hn eines der höchsten Prinzipen.

**Halle des Lebens zu Norburg (23 GP)**

**Übliche Kulturen:** Bornland, Svellttal und Nordlande

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11; keine Totenangst

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 6 –12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (10; Vermeidung von Krieg und Förderung des Friedens, Schutz des Lebens, Hilfe für Kranke), Unfähigkeit Merkmal Schaden

**Ungeeignete Nachteile:** Totenangst, Vorurteile (gegen Elfen, Hexen)

**Kampf:** Stäbe +1

**Körper:** Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +1, Überzeugen +1

**Natur:** Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben +1

**Wissen:** Anatomie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +5, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +2, Sternkunde +2, Tierkunde +1

**Sprachen:** Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen (Alaani) +6, eine weitere Fremdsprache +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7

**Handwerk:** Alchimie +5, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +6, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +5, Malen/Zeichnen +4

**Hauszauber:** Ängste lindern +6, Balsam +7, Blick aufs Wesen +5, Klarum Purum +7, Psychostabilis +5, Ruhe Körper +7, Sensibar +6

**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +4, Analys +2, Attributo +4, Bannbaladin +3, Beherrschung brechen +3, Blick in die Gedanken +3, Blitz +4, Duplicatus +3, Einfluss bannen +2, Flim Flam +4, Geisterbann +3, Memorans +2, Odem +4, Paralysis +3, Sapefacta +3, Verwandlung beenden +3

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Grundsätzlich sind alle weit verbreiteten Sprüche bekannt, wobei Schadens-, Einfluss- und Herrschaftssprüche mit o.g. Ausnahmen nicht gelehrt werden. Abweichend von der Liste auf S. 173 sind folgende Sprüche deher nicht zugänglich: Fulminictus, Horriphobus, Ignifaxius, Imperavi, PluMbumbarum, Respondami und Somnigravis. Dafür kann man hier den ansonsten wenig verbreiteten Adlerauge und den seltenen Hexenspeichel (in hexischer Repräsentation) erlernen.

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Heilung

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Antimagie, Regeneration I, Regeneration II

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria

**Genauer Name der Akademie:** Arkane Lehr- und Forschungsanstalt vom Dualismus zwischen Licht und Dunkelheit zu Nostria; Königlich-Nostrisches Lehrinstitut der Zauberei

**Haupt-Merkmale:** Umwelt, Objekt

**Ausrichtung:** bescheidene und bodenständige Akademie der Rechten Hand

Die Absolventen der nostrischen Akademie zeichnen sich zumeist durch Selbstdisziplin, Bescheidenheit und Bodenständigkeit aus und neigen eher dazu, ihre Fähigkeiten zu unter- denn zu überschätzen. Und auch wenn der Lowanger Dualismus nicht mehr offiziell im Curriculum verankert ist, folgen einige Lehrmeister seinen Lehren, so dass eine gewisse Prüderie und Abneigung gegen Vergnügung unter den Abgängern recht verbreitet ist.

Die Eleven erhalten eine rudimentäre Ausbildung in einer Berufsfertigkeit und werden dazu angehalten, sich weiterhin auch in anderen Handwerkskünsten kundig zu machen (weswegen es auch oben genannte Boni auf bestimmte Handwerks- und Wissenstalente gibt).

Im Gegensatz zu Andergast müssen sich die Eleven keineswegs zu Diensten an ihrem Vaterland verpflichten – auch wenn dies natürlich gerne gesehen wird –, und nicht zuletzt, um sich handwerklich weiterzubilden, zieht es viele der friedliebenden Schüler in ferne Länder, zumal sie durch ihre weitgefächerte Ausbildung gern gesehene (wenn auch immer etwas belächelte) Gäste an anderen Akademien des Kontinents sind.

Viele der Absolventen treten auch dem Orden der Schlange der Erkenntnis oder dem der perainegefälligen Heilungsmagie verschriebenen Anconiter-Orden (der ein Kloster bei Salza besitzt) bei – und in beiden Orden ist es üblich, dass ihre Mitglieder auf der Suche nach Wissen bzw. um den Armen und Verletzten zu helfen durch Aventurien ziehen.

**Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria (25 GP)**

**Übliche Kulturen:** Andergast und Nostria, Svellttal und Nordlande

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12 (außerdem sind je nach Handwerk (s.u.) auch hohe körperliche Eigenschaften angeraten)

**Modifikationen:** AsP +18, MR +2, SO 6 – 12

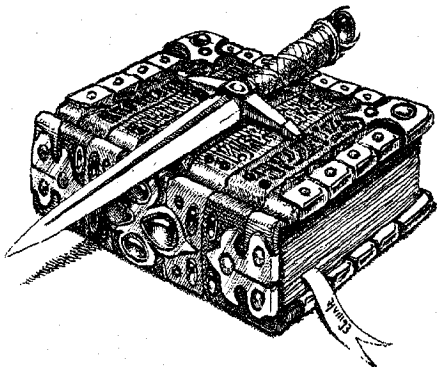
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten), Verpflichtung (gilt wahlweise dem Königreich Nostria oder allgemein der Weißen Gilde bzw. dem Orden der Schlange der Erkenntnis)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Meisterhandwerk / Weltfremd (Politik oder städtisches Treiben)

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Arroganz, Dunkelangst, Einbildungen, Eitelkeit, Goldgier, Stubenhocker

**Kampf:** Dolche +2, Raufen +3, Stäbe +3

**Körper:** Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2



**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +2, Überreden +1
**Natur:** Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2
**Wissen:** Geographie +1, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Rechnen +5, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +5, Schätzen +2, Sternkunde +3, Tierkunde +3
**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen (Aureliani) +6, Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache) +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +6
**Handwerk:** Ackerbau +2, Alchimie +2, Boote Fahren +1, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +4, ein Talent aus der folgenden Liste +4, ein weiteres +3: Baukunst, Brauer, Gerber/Kürschner, Heilkunde Krankheiten, Instrumentenbauer, Kochen, Maurer, Schnaps Brennen, Schneidern, Seefahrt, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Stoffe Färben, Tätowieren, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Zimmermann
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Umwelt
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Regeneration I, Regeneration II
**Hauszauber:** Caldofrigo +5, Dunkelheit +7, Nebelwand +7, Nihilogravo +6, Objectofixo +5, Silentium +7, Veränderung aufheben +5
**Zauberfertigkeiten:** Adamantium +3, Analys +2, Armatrutz +3, Attributo +4, Balsam +2, Blitz +3, Claudibus +3, Exposami +3, Flim Flam +7, Fortifex +2, Geisterbann +3, Objekt entzaubern +3, Odem +5, Corpofesso oder Corpofrigo oder Eisenrost oder Fulminictus oder Ignifaxius +2
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Da die Akademie von Licht und Dunkelheit der Weißen Gilde angehört, wird Dämonologie und Borbaradianerei natürlich äußerst ungern gesehen und darum auch schlicht ignoriert. Auch eher 'finsteren' gildenmagischen Sprüchen steht man sehr ablehnend gegenüber, so dass diese ebenfalls nicht gelehrt werden. Daraus ergibt sich, dass folgende Sprüche aus der Liste auf S. 173 hier nicht gelehrt werden: Imperavi, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Karnifilo, Schwarz und Rot und Skelettarius.
Um die Produkte ihrer Handwerkskunst (s.o.) zu veredeln, ist unter den Schülern der Arcanovi sehr beliebt, der aber nur auf Anfrage und eher beiläufig weitergegeben wird – große Artefaktmagier hat Nostria daher nie hervorgebracht. Besonders stolz ist man auf den Zagibu, der hier in gildenmagischer Repräsentation vorliegt. Die Absolventen werden eindringlich dazu angehalten, den Zauber nicht weiterzugeben.
**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Halle des Windes zu Olport

**Genauer Name der Akademie:** keiner; im üblichen Sprachgebrauch reden sowohl die Olporter als auch die restlichen Thorwaler von der 'Runajasko' (Runengemeinschaft).
**Haupt-Merkmale:** Umwelt, Elementar
**Ausrichtung:** sehr auf thorwalsche/hjaldingardische Traditionen bedachte, untypische Magierschule mit fester Einbindung in die thorwalsche Gesellschaft; wenig Verbindungen zu anderen Zauberern; keine Gildenzugehörigkeit
Die Abgänger der Runajasko sind als Kapermagier hervorragend für Abenteuer auf See oder an den Küsten geeignet, vorzugsweise in Begleitung anderer Thorwaler oder freigeistiger Helden.
An Land, vielleicht gar in der Wildnis, haben sie gewisse Schwierigkeiten, und trotz der beendeten offenen Feindseligkeiten sollten sie sich nicht im Horasreich blicken lassen, von Al'Anfa ganz zu schweigen ...
Da Olport nicht mehr Mitglied einer Magiergilde ist, haben es die Abgänger der Halle des Windes außerhalb von Thorwal um einiges schwerer als andere Magier (kein Zugang zu Bibliotheken, kein Schutz durch Gildengerichtsbarkeit, usw.), dafür scheren sich die Olporter allerdings auch nicht um Kleidungsvorschriften und führen neben ihrem kurzen Stab häufig auch eine Skraja oder einen Schneidzahn.

**Halle des Windes zu Olport (29 GP)**
**Übliche Kultur:** Thorwal
**Voraussetzungen:** MU, KL, IN, CH je 12; FF, GE, KO, KK je 11; Kultur Thorwal, Norbardensippe
**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 5–10
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Randgruppe (Magier mit zweifelhaftem rechtlichem Status; Piratenfreunde)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Affinität zu Elementaren, Balance, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Kampfrausch, Meisterhandwerk (passendes Handwerkstalent zur Runenkunde), Prophezeien, Richtungssinn / Aberglaube, Blutrausch, Gesucht (wenn bereits als Kapermagier unterwegs), Vorurteile (gegen 'Güldenländer')
**Ungeeignete Nachteile:** Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst, Platzangst, Raumangst, Schulden, Stubenhocker, Zögerlicher Zauberer
**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Stäbe +2, Raufen +1, Wurfbeile +2
**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Singen +1, Sinnenschärfe +3, Zechen +1
**Gesellschaft:** Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +1
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +4
**Wissen:** Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +5, Tierkunde +1
**Sprachen:** Lehrsprache Thorwalsch, Sprachen Kennen (Hjaldingsch) +8, Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Sprachen Kennen [Isdira] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben (Hjaldingsche Runen) +8, Lesen/Schreiben [Isdira] +4
**Handwerk:** Alchimie +2, Boote Fahren +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +2
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Fernzauberei, Merkmalskenntnis Elementar (Luft), Merkmalskenntnis Umwelt
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Blutmagie, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis Elementar (Eis oder Wasser), Ottagaldr, Regeneration I, Regeneration II, Runenkunde, Verbotene Pforten
**Hauszauber:** Elementarbann +4, Elementarer Diener +5, Nebelwand +5, Silentium +5, Solidirid +5, Wettermeisterschaft +4, Windstille +5
**Zauberfertigkeiten:** Adlerauge +3, Aeolitus +3, Armatrutz +2, Attributo +2, Balsam +2, Flim Flam +4, Fortifex +2, Ignifaxius +3, Manifesto +4, Odem +4, Unitatio +4, Veränderung aufheben +3, Windhose +2
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Die Jahrtausende alte Zusammenarbeit der Akademie mit Firnelfen (und Druiden) hat dazu geführt, dass viele Sprüche aus fremder Quelle in den Olporter Spruchkanon übernommen wurden.
Aufgrund der Isolierung durch die Magiergilden und der Konzentration auf Schiffs- und Runenmagie, sind in Olport prinzipiell nur Zauber ab Verbreitung Mag5 erlernbar (d.h. die Zauber mit * der Liste auf Seite 173), dafür jedoch sehr viele Elementar- und Umweltzauber und einige Zauber firnelfischen Ursprungs, im speziellen sind die zusätzlich gelehrten Zauber: Adlerauge, Caldofrigo, Corpofrigo, Dunkelheit, Elementarbann, Elementarer Diener, Firnlauf, Fortifex, Ruhe Körper, Brenne toter Stoff, Gedankenbilder, Gletscherwand, Hartes Schmelze, Herbeirufung vereiteln, Ignissphaero, Mahlstrom, Meister der Elemente, Metamorpho Gletscherform, Nebelwand, Nihilogravo, Orkanwand, Pfeil der Luft, Solidirid, Wand aus Wogen, Weiches Erstarre, Wettermeisterschaft, Windstille.
Weiterhin werden einige Zauber in elfischer und druidischer Repräsentation gelehrt: Bärenruhe (Elf), Movimento (Elf), Leib des Windes (Elf), Wellenlauf (Dru), Mahlstrom (Dru), Eins mit der Natur (Dru), Böser Blick (Dru).
Da bisweilen auch Hellseher aus Thorwal in Olport anzutreffen sind, sind nach Meisterentscheid auch die dort gelehrten Hellsicht-Zauber für einen Abgänger verfügbar. Andere Magier sind an der Runajasko

eher ungern gesehen und ihnen wird nur extrem selten ein Zauber weitergegeben.

**Ausrüstung:** seefeste Reisekleidung, Ritualgewand, (meist kurzer) Zauberstab mit erstem Stabzauber, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiele, Federmesser, Sand, Löschbims), unbeschriebene Schriftrolle in wasserdichtem Behältnis, Umhängetasche, Wasserschlauch, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, Skraja oder Breitschwert

**Besonderer Besitz:** nicht üblich

### Schule der Austreibung zu Perricum

**Genauer Name der Akademie:** Kaiserlich Garethische Lehranstalt der Magie wider Geister und trans-sphärische Wesenheiten zu Perricum

**Haupt-Merkmale:** Antimagie, Geisterwesen

**Ausrichtung:** eine kaiserliche Reichsakademie der Weißen Gilde, die sich jedoch in allen Belangen gegenüber ihren Schwesterakademien abgrenzt; arbeitet bei der Heilung von Besessenen und seelisch Erkrankten mit den Noioniten-kloster und der Boronkirche zusammen. Schon während der Ausbildung müssen die Novizen in der Waschküche mit anpacken, die Studiosi assistieren bereits bei der Betreuung geistig Verwirrter. Aus diesen Gründen sind Perricumer weniger weltfremd als ihre Kollegen, und viele von ihnen verehren Boron ebenso sehr wie Hesinde.

Einige der hier gelehrten Formeln sind ungewöhnlich und würden an anderen weißen Akademien einen Aufschrei der Empörung auslösen. Aus diesem Grund hat man den Abgängern jegliche Weiterverbreitung der Formeln ERINNERUNG, INVOCATIO MAIOR/MINOR, MEMORABIA, NEKROPATHIA und TRAUMGESTALT bei Strafe untersagt. Es heißt, dass Seine Spektabilität bei eventuellen Verstößen gegen dieses Gebot keine Gnade kennt.

Für einen Perricumer gibt es derzeit Arbeit genug. In Offiziersstäben, als Berater von Adligen oder als Seelenheiler in den Spitälern arbeiten viele Absolventen. Dennoch trifft man auch reisende Adepten, die auf der Spur widernatürlicher Ereignisse sind oder nach Geistererscheinungen forschen.

**Schule der Austreibung zu Perricum (29 GP)**

**Übliche Kultur:** Mittelländische Städte (Reichsakademie)

**Voraussetzungen:** MU 13, KL 13, IN 11, CH 12; zwölfgöttergläubig, keine Totenangst

**Modifikationen:** AsP +18, MR +2, SO 7–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und dem Reich, häufig zusätzlich noch dem Orden der Noioniten und schließlich auch gegenüber der Gilde)

**Kampf:** Raufen +3, Ringen +2, Stäbe +2

**Körper:** Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3

**Gesellschaft:** Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +2, Überzeugen +4

**Natur:** Fesseln/Entfesseln +2

**Wissen:** Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Sprachen Kennen [Zhayad] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Nanduria] +4, Lesen/Schreiben [Zhayad] +4

**Handwerk:** Alchimie +2, Heilkunde Seele +4, Malen/Zeichnen +5

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Antimagie, Merkmalskenntnis Geisterwesen

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I und II, Merkmalskenntnis Hellsicht, Regeneration I, Regeneration II, Verbotene Pforten, Bannschwert

**Hauszauber:** Beherrschung brechen +7, Einfluss bannen +6, Geisterbann +7, Illusion auflösen +6, Pentagramma +6, Reversalis +4, Verwandlung beenden +6

**Zauberfertigkeiten:** Analys +3, Ängste lindern +4, Attributo +2, Bannbaladin +3, Blick aufs Wesen oder Sensibar +3, Destructibo +1, Erinnerung +2, Flim Flam +3, Gardianum +3, Geisterruf +2, Memorabia +2, Odem +4, Paralysis +2, Psychostabilis +4, Traumgestalt +2

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Grundsätzlich sind in Perricum alle verbreiteten Zauber (siehe Liste Seite 173) bekannt, jedoch werden nicht alle ohne Weiteres weitergegeben. Die folgenden Zauber sind in Perricum bekannt, werden jedoch nur an Weißmagier mit gutem Leumund und zum Zwecke der Bannung oder Seelenheilung weitergegeben: Eigene Ängste, Erinnerung Verlasse Dich, Karnifilo, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Memorabia, Nekropathia, Skelettarius, Traumgestalt. Folgerichtig ist der Reversalis ebenfalls bekannt und wird mit vielen der oberen Zaubern gern im gleichen Atemzug gelehrt. Weiterhin sind in Perricum die folgenden seltenen Antimagieformeln bekannt: Beschwörung vereiteln, Dämonenbann, Destructibo, Herbeirufung vereiteln, Invercano, Schadenszauber bannen. Außerdem beherrscht man die bekanntesten Formeln in borbaradianischer Repräsentation (Brenne toter Stoff, Höllenpein und Schwarzer Schrecken). Letztere werden üblicherweise nicht aktiv gelehrt, sondern nur studiert, um sie zu erkennen und bekämpfen zu können.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Akademie der Hohen Magie & Arcanes Institut zu Punin

**Genauer Name der Akademie:** Academia Arcomagica Scholaque Arcania Puniniensis

**Besonders gelehrte Merkmale:** Beschwörung, Herbeirufung, Hellsicht, Metamagie

**Ausrichtung:** Die Akademie steht exemplarisch für die Graue Gilde und betreibt Grundlagenforschungen auf den Gebieten der Magietheorie, Sphärologie und Kosmologie.

Magier aus Punin gehören zwar ohne Zweifel zu den besten ihrer Zunft, aber ihr Interesse gilt vor allem ihren Forschungen – und die lassen sich meist auch innerhalb eines Gebäudes (vorzugsweise in Punin) durchführen.

Und so findet man auch nur sehr selten Absolventen dieser Akademie, die durch die Lande reisen. Allenfalls die Nachricht von einem neuen Zauber, das Erscheinen eines neuen Dämons oder andere magische Phänomene vermag einen Puniner von seinen Büchern weglocken, so dass er sich freiwillig den Unbilden des Wetters oder gar der ... Natur aussetzen würde.

Die Magierphilosophie hat unter den Studiosi und Magistern eine recht hohe Akzeptanz – mit Salandrion Finkenfarn ist sogar einer ihrer bekanntesten Vertreter hier Lehrmeister. Magier aus Punin kleiden sich meist den Gildenregularien entsprechend passend zum Anlass.



**Magier aus Punin (GP je nach Variante)**

**Übliche Kulturen:** Mittelländische Städte, Almada, Horasreich, Tulamidische Stadtstaaten

**Besondere Voraussetzungen:** MU 12, KL 14, IN 12, CH 12, FF 11; kein Jähzorn

**Modifikationen:** AsP +18, MR +2, SO 8–13

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Arroganz 7, Schulden (1.500 Dukaten), Stubenhocker, Verpflichtungen (der Akademie gegenüber), Weltfremd (gesellschaftliches Leben) 6

**Empfohlener Vorteil:** Adlige Abstammung

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Eisern, Zäher Hund / Jähzorn

**Kampf:** –

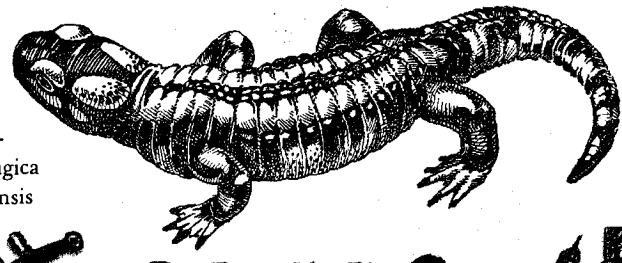
**Körper:** Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +4, Schriftlicher Ausdruck +3

**Natur:** Wildnisleben –1

**Wissen:** Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Magiekunde +8, Pflanzenkunde +4, Philosophie +3, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +4, Tierkunde +4

**Sprachen:** Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen [Tulamidya] +6, Sprachen Kennen [Isdira]



+5, Sprachen Kennen [Zhayad] +5, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +5, Sprachen Kennen (Aureliani) +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +5, Lesen/Schreiben [Zhayad] +5, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +4, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +5, Lesen/Schreiben [Nanduria] +4

**Handwerk:** Alchimie +6, Malen/Zeichnen +4

**Varianten**

Modifikationen zusätzlich zu den oben genannten; eine der beiden folgenden Varianten muss gewählt werden.

**Punin I (Metamagie, Beschwörungen, Herbeirufungen; 28 GP):** Hauszauber: Analys +6, Dschinnenruf + 6, Geisterruf +5, Invocatio Minor +7, Pentagramma +6, Reversalis +6, Unitatio +5; Zauberfertigkeiten: Arcanovi +4, Attributo +2, Balsam +3, Custodosigil +2, Elementarer Diener +4, Flim Flam +4, Fulminictus +3, Gardianum +5, Geisterbann +3, Invocatio Maior +4, Manifesto +3, Memorans +2, Motoricus +2, Oculus +4, Odem +5, Psychostabilis +3, Transversalis +2, Xenographus +2; Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Beschwörung oder Herbeirufung, Merkmalskenntnis Metamagie, Verbotene Pforten; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Kraftlinienmagie I, Matrixverständnis, Merkmalskenntnis Herbeirufung oder Beschwörung (die oben nicht gewählte), Regeneration I, Regeneration II; Bannschwert

**Punin II (Metamagie, magische Hellsicht, Kraftlinien, Artefakte; 30 GP):** Hauszauber: Analys +7, Applicatus +6, Arcanovi +6, Destructibo +6, Oculus +7, Reversalis +5, Unitatio +5; Zauberfertigkeiten: Adlerauge +2, Attributo +3, Balsam +3, Band und Fessel +4, Custodosigil +2, Dschinnenruf +2, Flim Flam +3, Gardianum +3, Hellsicht trüben +3, Illusion auflösen +3, Invocatio Minor +4, Memorans +4, Motoricus +2, Objectovoco +4, Objekt entzaubern +5, Odem +6, Penetrizzel +5, Pentagramma +3, Psychostabilis +4, Xenographus +5; Sonderfertigkeiten: Kraftlinienmagie I, Merkmalskenntnis Hellsicht, Merkmalskenntnis Metamagie; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Matrixverständnis, Regeneration I, Regeneration II, Signaturkenntnis, Bindung der Kugel

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** In Punin sind die meisten Sprüche mit einer Verbreitung von Mag3 und höher bekannt oder aus der umfangreichen Bibliothek erlernbar. Da sich die Akademieleitung außerdem regelmäßig die Kenntnisse der Magier, die sich zwecks eines Zweitstudiums in Punin befinden, zu Nutze macht und diese als Magistri minores (oder gar extraordinarii) beschäftigt, kann man im Laufe seines Studiums auch den ein oder anderen noch exotischeren Spruch erlernen.

Zusätzlich zu der Liste auf S. 173 ergeben sich hieraus folgende Zauber, die hier erlernbar sind: Adamantium, Adlerauge, Adlerschwinge, Animatio, Applicatus, Axxeleratus, Band und Fessel, Beschwörung vereiteln, Brenne toter Stoff, Dämonenbann, Desintegratus, Destructibo, Erinnerung, Exposami, Gedankenbilder, Geisterruf, Gletscherwand, Harmlose Gestalt, Hartes schmelze, Herbeirufung vereiteln, Ignisphaero, Ignorantia, Invercano, Magischer Raub, Meister der Elemente, Memorabia, Nihilogravo, Nuntiovole, Objecto obscuro, Oculus Astralis, Orkanwand, Reversalis, Schadenszauber bannen, Tiergedanken, Wand aus Dornen, Wand aus Erz, Wand aus Wogen, Weiches erstarre und Widerwille. Der eigne Ängste ist zwar bekannt, wird aber nur an Personen mit bester Reputation weitergegeben, während der Höllenpein grundsätzlich nicht weitergegeben wird.

Im Großen Kanon finden sich zudem Aufzeichnungen zu oder Hinweise auf fast alle der im **Liber Cantiones** vorgestellten Sprüche und sogar auf einige der verschollenen aventurischen Spruchzauber – jedoch zumeist nicht ausreichend, um den Zauber herzuleiten oder zu rekonstruieren.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

---

### Pentagramm-Akademie zu Rashdul

**Genauer Name der Akademie:** Akademie von Pentagramma, Hexagramma und Heptagramma zu Meisterung jenseitiger Entitäten zu Rashdul

**Haupt-Merkmale:** Elementar, Herbeirufung; (früher zusätzlich: Dämonisch, Beschwörung)

**Ausrichtung:** typisch tulamidische Akademie der Grauen Gilde mit Schwerpunkt auf Dschinnenbeschwörung; ehemals auch Ausbildungsstätte für Dämonenbeschwörer (1021 BF geschlossen).

Der Rashduler Magier ist meistens der typische tulamidische Dschinnen- oder Dämonenbeschwörer. Sei es der arrogante Herrscher, der joviale Wohltäter, der Selbstgefällige oder der verschlagene Händler – als Magier ist er etwas Besonderes und so benimmt er sich auch. Der Entschluss, sich einer reisenden Abenteurergruppe anzuschließen, wird meistens durch die Aussicht auf persönlichen Ruhm und Reichtum (bei den Tulamiden ja durchaus synonyme Begriffe) gefördert. (Und für Luft-Elementaristen ist das Reisen ja ohnehin moralische Verpflichtung.)

Ein Abgänger aus Rashdul der dem Elementaren Zweig folgt, muss sich für ein Element entscheiden, welches er besonders gut beherrscht und auf das sich die Merkmalskenntnis bezieht. Das Element Eis wird hierbei aus naheliegenden Gründen nur von sehr wenigen Abgängern gewählt.

---

**Pentagramm-Akademie von Rashdul (je nach Ausrichtung)**

**Übliche Kulturen:** Tulamidische Stadtstaaten, Mhanadistan

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11

**Modifikationen:** AsP +18, MR +2, SO 7–13

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten), weitere je nach Zweig

**Empfohlene Nachteile:** Stubenhocker, Vorurteile gegen Mittelländer

**Kampf:** Dolche +1, Stäbe +2

**Körper:** Fliegen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +1

**Natur:** –

**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +2, Magiekunde +6, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +6, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen [Zhayad] +5, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Zhayad] +5

**Handwerk:** Alchimie +4, Malen/Zeichnen +7

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; Talentspezialisierung Magiekunde (Elementarismus oder Dämonologie, je nach Zweig), Tanz der Mada, Zauberzeichen, Bannschwert

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Regeneration I, Regeneration II, Verbotene Pforten

**Hauszauber:** je nach Zweig

**Zauberfertigkeiten:** Applicatus +3, Attributo +2, Balsam +2, Blitz +4, Flim Flam +3, Gardianum +2, Odem +4

**Varianten**

Modifikationen zusätzlich zu den oben genannten; eine der beiden folgenden Varianten muss gewählt werden.

**Elementarer Zweig (29 GP):** Automatische Vor- und Nachteile: Affinität zu Elementaren, Verpflichtungen (vor allem gegenüber Hasrabal ben Yakuban, danach der Akademie); Hauszauber: Dschinnenruf +7, Elementarer Diener +6, Geisterbann +6, Pentagramma +6, Staub Wandle +5, Unitatio +5, Wand aus [Element nach Wahl] +6; Zauberfertigkeiten: Adamantium +2, Aeolitus +2, Caldofrigo +2, Geisterruf +3, Manifesto +5, Meister der Elemente +1; Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Elementar (ein Element), Bann- und Schutzkreis gegen Elementare; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Elementarharmonisierte Aura, Merkmalskenntnis Herbeirufung

**Dämonischer Zweig (29 GP):** Automatische Vor- und Nachteile: Affinität zu Dämonen, Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und der Grauen Gilde); Hauszauber: Geisterbann +4, Geisterruf +6, Invocatio Maior +7, Invocatio Minor +7, Nekropathia +5, Pentagramma +6, Skelettarius +5; Zauberfertigkeiten: Bannbaladin +2, Fulminictus +2, Pandaemonium +3, Stein Wandle oder Totes Handle +2, Unitatio +4; Sonderfertigkeiten: Bann- und Schutzkreis gegen Niedere Dämonen, Merkmalskenntnis Dämonisch (Domäne nach Wahl), Invocatio Integra; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Beschwörung, Bann- und

Schutzkreis gegen Gehörnte Dämonen, Form der Formlosigkeit

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Neben den allseits bekannten Zaubern (siehe S. 173) werden hier noch Applicatus, Geisterruf, Herbeirufung vereiteln, Meister der Elemente, Nebelwand, Pfeil des Erzes und Pfeil der Luft gelehrt. Zauber mit den Merkmalen Beschwörung und Dämonisch werden jedoch nicht aktiv an die Schüler weitergegeben. Dieses Wissen muss sich der Abgänger im Selbststudium in der umfassenden Bibliothek der Akademie selbst beibringen (eine Spalte teurer aktivieren und steigern). Neben den Grundlagen der Beschwörung sind dies die Aufzeichnungen über den Stein Wandle und den Pandaemonium. (Als der dämonische Zweig noch existierte wurden diese natürlich noch aktiv gelehrt und die beiden Zweige konnten Zauber der jeweils anderen Seite problemlos erlernen.)
Der Staub Wandle dagegen wird von Hasrabal ben Yakuban höchst persönlich (und erst nach Schließung des dämonischen Zweiges) gelehrt und dieser bringt ihn Auswärtigen nur gegen einen persönlichen Dienst bei.

**Ausrüstung:** Robe mit arkanen Symbolen oder qualitativ hochwertiger Kaftan, Pantoffeln, verzierter Zauberstab, Dolch, Schmuck im Wert von fünf Dukaten, das weiße Elementarbeschwörungsgewand *oder* das schwarze Dämonenbeschwörungsgewand, Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte, 10 Blatt Pergament und Schminkutensilien; für Männer noch einen Turban mit verzierter Brosche.

**Besonderer Besitz:** bereits verzaubertes Bannschwert; die aufgewendeten 2 pAsP (kurze Klinge) gelten als bereits zurückgekauft.

### Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva

**Genauer Name der Akademie:** Collegium der Arcanen Künste und Wissenschaften sowie deren praktischer Anwendung zu Riva, gestiftet von seiner Exzellenz Stover Regolan Stoerrebrandt

**Haupt-Merkmale:** Hellsicht, Schaden

**Ausrichtung:** Ausbildungsstätte für Lohnmagier des Hausese Stoerrebrandt, gehört der Grauen Gilde an.

Die Magier aus Riva sind häufig in ganz Aventurien unterwegs. Meistens begleiten sie Händler des Stoerrebrandt-Imperiums, sie werden aber auch von anderen reichen Kaufleuten zum Schutz oder zur Beratung angestellt.

Ein Abgänger **aus Riva eignet sich recht gut** als Mitglied einer wandernden Abenteuergruppe – insbesondere wenn es sich bei diesen auch um Söldner, reisende Kaufleute und ähnliche Professionen handelt.

**Stoerrebrandt-Kolleg zu Riva (GP je nach Variante)**

**Übliche Kulturen:** Svelltal und Nordlande, Mittelländische Städte, Bornland

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 12, CH 12, FF 11

**Modifikationen:** AsP +18, MR +2, SO 8–11

**Automatische Vor-/Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen (Stoerrebrandt-Imperium, insbesondere die eigene Akademie)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausrüstungsvorteil, Verbindungen / Goldgier

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Meeresangst

**Kampf:** Dolche +1, Stäbe +2, Wurfmesser +2

**Körper:** Reiten +2, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2

**Natur:** Orientierung +2

**Wissen:** Geographie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +1, Rechnen +6, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8

**Handwerk:** Alchimie +2, Handel +1, Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Verbotene Pforten und weitere nach Variante

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Regeneration I, Regeneration II, weitere nach Variante

**Hauszauber:** Attributo +6, weitere nach Variante

**Zauberfertigkeiten:** Accuratum +2, Flim Flam +4, Impersona +2, Manifesto +4, Odem +5, Psychostabilis +4, Sapefacta +2, Unitatio +3; weitere nach Variante

**Varianten**

Modifikationen zusätzlich zu den oben genannten; man muss sich für eine der folgenden Varianten entscheiden.

**Magischer Berater (23 GP):** Gesellschaft: Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +3, Überzeugen +2; Wissen: Magiekunde +1, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Staatskunst +2; Sprachen: eine beliebige weitere Fremdsprache +5, eine (dazu passende) Schrift +5; Handwerk: Handel +2; Weitere Hauszauber: Analys +6, Blick aufs Wesen +7, Blick in die Gedanken +5, Custodosigil +5, Memorans +5, Sensibar +6; Weitere Zauberfertigkeiten: Adlerauge +4, Balsam +3, Blitz +4, Foramen +2, Fulminictus +3, Gardianum +2, Hellsicht trüben +4, Penetrizzel +2; Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Hellsicht; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis Schaden oder Eigenschaften
Empfohlene Vorteile: Begabung Sprachen, Soziale Anpassungsfähigkeit

**Magischer Leibwächter (25 GP):** Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +1; Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2; Wissen: Kriegskunst +2; Weitere Hauszauber: Balsam +7, Blitz +7, Fulminictus +7, Gardianum +7, Horriphobus +6, Ignifaxius +6; Weitere Zauberfertigkeiten: Analys +2, Armatrutz +4, Blick aufs Wesen oder Sensibar +4, der andere +2, Custodosigil +2, Duplicatus +4, Fortifex +3, Ignisphaero +3; Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Merkmalskenntnis Schaden, Konzentrationsstärke; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Merkmalskenntnis Hellsicht oder Eigenschaften, Zauberkontrolle

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Außer den hier gelehrten Zaubern und den Standardzaubern (siehe S. 173) sind nur der Gefunden und der Schadenszauber bannen bekannt. Beschwörungen, Dämonologie und Nekromantie (also Zauber mit den Merkmalen Dämonisch oder Beschwörung, mit den entsprechenden Ausnahmen für Antimagie) werden in Riva nicht gelehrt. Ebenfalls hier recht verbreitet sind schmückende Illusionssprüche wie Pectetondo, Sapefacta und Weihrauchwolke.

**Ausrüstung:** Reisegewand mit spitzem Hut, Stiefel, Wollmantel, Zauberstab aus Steineiche, Dolch, gute Ersatzkleidung, eine Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte und Tagebuch, Geldbeutel mit 10 Dukaten

**Besonderer Besitz:** allgemeine magische Lehrbücher (wie z.B. zwei Bände der "Encycopaedia Magica") im Wert von zusammen 100 Dukaten

### Informations-Institut zu Rommilys

**Genauer Name der Akademie:** Kaiserlich Garetische und Fürstlich Darpatische Magierakademie zur Mehrung magischen und nichtmagischen Wissens, Institut zur Erlangung von Informationen aller Art

**Haupt-Merkmale:** Hellsicht, Antimagie

**Ausrichtung:** weiße Reichsakademie, Ausbildungsstätte für magische Informationsbeschaffer des Mittelreiche, die extrem auf korrekte Form bedacht ist; im Rahmen ihrer legalen Möglichkeiten aber skrupellos,

Das Informations-Institut war früher der 'magische Arm' der KGIA, der Geheimpolizei des Mittelreichs. Nach deren Auflösung im Jahr des Feuers besteht die Akademie jedoch weiter und bildet auch weiterhin magische Informationsbeschaffer aus. Diese werden normalerweise von den örtlichen Machthabern in Lohn genommen, jedoch ist dies (im Gegensatz zu früher) nicht mehr verpflichtend (wenn auch die Verpflichtungen zu der Akademie bestehen bleiben). Auch sind mit dem Jahr des Feuers einige Abgänger aus Rommilys in die 'freie Wirtschaft' gegangen, als die KGIA aufgelöst wurde.

**Informations-Institut Rommilys (29 GP)**

**Übliche Kulturen:** Mittelländische Städte, Mittelländische Landbevölkerung

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12; zwölfgöttergläubig, strenge Auswahlkriterien (prinzipiell keine als 'ungeeignet' genannten Vor- und Nachteile erlaubt; keine Ängste)

**Modifikationen:** AsP +18, MR +2, SO 8–12
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Arroganz 5, Prinzipientreue (10; Schutz des Mittelreichs, Verteidigung des Zwölfgötterglaubens, Wahrheitsliebe), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und zusätzlich entweder der Weißen Gilde oder einem örtlichen Machthaber)
**Empfohlene Vorteile:** Adlige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Herausragender Sechster Sinn, Herausragender Sinn, Magiegespür, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura, Zeitgefühl
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Einbildungen, Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Fluch der Finsternis, Gesucht, Goldgier, Medium, Rachsucht, Schulden, Spruchhemmung, Stigma, Sucht, Unstet, Vergesslichkeit
**Kampf:** Dolche +1, Stäbe +2
**Körper:** Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +4
**Gesellschaft:** Etikette +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +2, Überzeugen +3
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +2
**Wissen:** Anatomie +2, Geographie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Kryptographie +4, Magiekunde +5, Mechanik +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +6, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +4, Staatskunst +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2
**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Tulamidya] +8, Sprachen Kennen [Bosparano] +8, eine weitere Fremdsprache +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben (passend zur gewählten Fremdsprache) +4



**Handwerk:** Alchimie +4, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +4
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Hellsicht, Bindung der Kugel
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis Antimagie, Regeneration I, Regeneration II, Signaturkenntnis
**Hauszauber:** Analys +6, Blick aufs Wesen +7, Blick in die Gedanken +7, Cryptographo +5, Objectovoco +5, Penetrizzel +5, Sensibar +6
**Zauberfertigkeiten:** Adlerauge +3, Attributo +3, Balsam +3, Beherrschung brechen +3, Blitz +2, Custodosigil +3, Einfluss bannen oder Illusion auflösen +4, Foramen +3, Gardianum +2, Hellsicht trüben +2, Ignifaxius oder Paralysis +3, Memorans +3, Odem +6, Plumbumbarum +3, Respondami +4
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Grundsätzlich sind die meisten üblichen Sprüche hier bekannt, wobei jedoch Einfluss- und Herrschaftssprüche mit Ausnahme des Blitz, Plumbumbarum und des Respondami prinzipiell nicht gelehrt werden. (Es gibt jedoch einen Dispens für die Anwendung des Memorabia durch die Magister, "wenn dadurch der Sicherheit des Reiches gedient wird".) Beschwörungen und Herbeirufungen werden nur als Exorzismen gelehrt. Daraus ergeben sich folgende Zauber aus der Liste auf S. 173, die nicht gelehrt werden: Bannbaladin, Dschinnenruf, Elementarer Diener, Horriphobus, Imperavi, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Karnifilo, Skelettarius und Somnigravis.
An selteneren Sprüchen sind den Rommilysern bekannt: Herbeirufung vereiteln, Ignorantia, Invercano, Memorabia, Schadenszauber bannen, Tiergedanken, Widerwille und Xenographus.
**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda

**Genauer Name der Akademie:** Wiedergeborene Schule der Vierfachen und Schönen Verwandlung des Benisabayads
**Besonders gelehrte Merkmale:** Eigenschaften, Antimagie, Form
**Ausrichtung:** sehr maraskanische Akademie; momentan auf Widerruf Mitglied der Grauen Gilde; vom Rur-und-Gror-Glauben beeinflusste Ausbildung

Ein Absolvent der Akademie hat in erster Linie das Wohl Maraskans und das Weltbild des Rur-und-Gror-Glaubens vor Augen, und das ist auch die Absicht der Gründer. Das muss nun aber beileibe nicht heißen, dass er der übrigen Welt seinen Rücken zukehrt – nein, die Feinde Maraskans lauern überall, und die Schönheit der Welt steckt in jedem Winkel. So ist es denn auch nicht besonders verwunderlich, dass sich so mancher junger Adeptus erst einmal auf eine Studienreise begibt. Sei es um (wieder einmal) einer nebelhaften Prophezeiung zu folgen oder nach Hilfsmitteln im Kampf zu suchen. Oder auch als Schiffsmagier in der Blutigen See sind Magier aus Sinoda denkbar.

Auch wenn der Rur-und-Gror-Glaube offiziell nicht Teil des Curriculums ist, so ist es doch annähernd unmöglich, sich der fortwährenden Indoktrination, die durch zusätzliche Seminare und die Haltung der Lehrmeister geschieht, zu entziehen. Daher sind Absolvernten, die nicht diesem Glauben anhängen extrem selten, aber nicht unmöglich, aber auch in diesem Fall bleibt die Verpflichtung für die 'maraskanische Sache' weiterhin bestehen.

---

**Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda (27 GP)**
**Übliche Kultur:** Maraskan (auch Exilanten)
**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12
**Modifikationen:** AsP +18, MR +2, SO 6–11
**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Verpflichtungen (gilt selbstverständlich dem Shîkanydad bzw. dem Benisabayad)
**Kampf:** Diskus +1, Raufen +2, Stäbe +3
**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +3
**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3
**Natur:** Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1
**Wissen:** Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Philosophie +4, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +4
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Garethi] +4, Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, Sprachen Kennen [Ruuz] +6, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +3, Sprachen Kennen [eine weitere Sprache] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +6
**Handwerk:** Alchimie +2, Heilkunde Gift +2, Malen/Zeichnen +4
**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Eigenschaften oder Form, Zauberkontrolle
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Merkmalskenntnis Eigenschaften oder Form (das fehlende), Regeneration I, Regeneration II
**Hauszauber:** Adlerschwinge +5, Axxeleratus +5, Beherrschung brechen +4, Paralysis +7, Pentagramma +5, Psychostabilis +5, Verwandlung beenden +5
**Zauberfertigkeiten:** Adlerauge +3, Attributo +4, Balsam +2, Blitz +4, Corpofesso +2, Eigenschaft wiederherstellen +3, Einfluss bannen +2, Klarum Purum +2, Odem +5, Ruhe Körper +1, Salander +4, Schleier +2, Schwarz und Rot +1, Visibili +2
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Aufgrund des Zweigötterglaubens ist Borbaradianerei und Dämonologie in jedweder Form strengstens verboten, ebenso wegen des Wiedergeburtsglaubens der Nekropathia. Unter den Eleven kursieren Schauergeschichten, dass man bei Verstoß gegen das

Verbot mit weitaus ernsteren Folgen rechnen muss als nur dem Verweis von der Akademie. Ansonsten legt man den Schülern keine Einschränkungen auf, allerdings sind die Lernmöglichkeiten noch recht eingeschränkt. Alle Formeln der Verbreitung Mag5 sind bekannt (die mit einem Stern markierten von S. 173), darüber hinaus Applicatus, Corpofrigo, Memorans und Schwarz und Rot. Die Zauber Herbeirufung vereiteln, Karnifilo, Invercano, Objecto obscuro, schadenszauber bannen und Granit und Marmor sind zwar bekannt, werden aber nur ausgewählten Eleven zugänglich gemacht.

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz / Vorurteile

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Gebildet, Kälteresistenz / Wahnvorstellungen

**Ausrüstung:** wie Standardmagier, dazu Diskus

**Besonderer Besitz:** wie Standardmagier, aber eher selten

### Schule der Hellsicht zu Thorwal

**Genauer Name der Akademie:** Magische Akademie zur Erforschung seherischer Phänomene sowie deren Umsetzung Neu Hjaldingard

**Besonders gelehrte Merkmale:** Hellsicht

**Ausrichtung:** selbst innerhalb der Grauen Gilde als äußerst liberal geltende Akademie, die philosophischen Hintergrund auf der einen mit praktischer Umsetzung auf der anderen Seite zu vereinen sucht.

Thorwaler Hellseher geben eine gute Basis für einen Abenteurer, da sie nicht nur gerne (teilweise im Auftrag der Akademie) reisen, sondern auch Basiswissen in Überlebensfertigkeiten mitbringen – was beileibe nicht jeder Magier von sich behaupten kann. Ihre Freude am Philosophieren macht sie in Magierkreisen so beliebt wie bei den meisten Geweihten unbeliebt.

Die Akademie hat sich in den letzten Jahren einen Dispens für bestimmte Waffen (Entermesser, Kurzschwert, Kusliker Säbel) ertrotzt, wenn auch die meisten älteren Abgänger den Stab als Waffe bevorzugen.

Das Tragen von wattierten Waffenröcken ist bei ihnen recht verbreitet.

**Schule der Hellsicht zu Thorwal (26 GP)**

**Übliche Kulturen:** Thorwal, Andergast und Nostria, Mittelländische Städte, seltener auch verschiedene Häfen der Westküste (Horasreich, Zyklopeninseln, Südaventurien)

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 6–10

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (8; unbedingte Verteidigung der Lehrfreiheit und der Unabhängigkeit der Magiergilden, absolute Neutralität in staatlichen Angelegenheiten, Schutz der wegen ihrer Meinung Verfolgten), Verpflichtungen (gegenüber der Heimatakademie: Jeder Abgänger muss mindestens einmal im Jahr zur Berichterstattung heimkehren, der Akademie Artefakte und mysteriöse Objekte zur Analyse ausleihen und für die Akademie vorteilhafte Geschäfte arrangieren.)

**Empfohlene Vor-/Nachteile:** Gabe Prophezeien, Magiegespür / Gesucht (speziell wegen häretischer Ansichten)

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Meeresangst, Stubenhocker, Weltfremd

**Kampf:** Raufen +1, Stäbe +3

**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +1

**Gesellschaft:** Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +3

**Natur:** Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2

**Wissen:** Geographie +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Philosophie +4, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen (Alaani oder Garethi oder Isdira oder Thorwalsch oder Tulamidya, wenn nicht Mutter- oder Zweitsprache) +6, eine andere Sprache aus dieser Liste +4, Sprachen Kennen (Saga-Thorwalsch oder Ur-Tulamidya) +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben (eine weitere Schrift nach Wahl) +6

**Handwerk:** Alchimie +4, Boote Fahren +1, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +1; eines der folgenden Talente +3: Abrichten, Brauer, Feinmechanik, Glaskunst, Handel, Hauswirtschaft, Heilkunde Gift, Kartographie, Musizieren, Schnaps Brennen, Tätowieren

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Hellsicht

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis Metamagie, Regeneration I, Regeneration II, Bindung der Kugel

**Hauszauber:** Adlerauge +5, Analys +6, Exposami +5, Oculus +5, Penetrizzel +4, Sensibar +5, Xenographus +4

**Zauberfertigkeiten:** Attributo +2, Balsam +3, Blick aufs Wesen +3, Blick durch fremde Augen (Dru) +2, Blick in die Gedanken +3, Blitz +3, Cryptographo +2, Flim Flam +2, Gardianum +2, Gefunden +2, Horriphobus oder Paralysis +3, Memorans +4, Objectovoco +3, Odem +5, Unitatio +2

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Trotz der geringen Größe der Akademie sind praktisch alle allgemein verbreiteten Sprüche in gildenmagischer Repräsentation hier einseh- und erlernbar (siehe S. 173), mit Ausnahme von Sprüchen mit dem Merkmal Dämonisch, die nicht frei weitergegeben werden. Dazu kommen einige seltene Hellsicht- und Verständigungssprüche: Adlerauge, Exposami, Gedankenbilder, Gefunden, Körperlose Reise, Magischer Raub, Oculus, Projektimago, Sensattacco, Tiergedanken, Traumgestalt und Xenographus; und außerdem der Blick durch fremde Augen in



druidischer Repräsentation. Magister Ambareth ist einer der wenigen verbliebenen Kenner des Planastrale, gibt diesen jedoch nicht weiter. Er ist jedoch bereit, Schülern die Grundlagen der Sphärologie beizubringen (die Merkmalskenntnis Limbus sowie Kraftlinienmagie I zu lehren).

Da in Thorwal auch Elfen, Hexen und Druiden ein- und ausgehen und man auch nach deren Rauswurf aus der Grauen Gilde mit den Olporter Kollegen gute Beziehungen pflegt, können hier bisweilen auch potentielle Lehrmeister genannter Traditionen angetroffen werden (Meisterentscheid).

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Anatomische Akademie zu Vinsalt

**Genauer Name der Akademie:** Accademia Magica Curativa – Schule für Heilmagie, medizinische Kunst und Anatomie der Horasstadt Bosparan

**Besonders gelehrte Merkmale:** Heilung

**Ausrichtung:** weiß

Ein Schüler diese Akademie, die sich mit einem solchen Eifer um die Erforschung der Anatomie und Bekämpfung von Krankheiten bemüht, sollte keinen schwachen Magen haben. Des Weiteren entwickeln die Eleven schnell einen gewisse Abgebrühtheit, die zur Folge hat, dass sie sich auch wenig um die hinter vorgehaltener Hand vorgebrachte Bezeichnung als Leichenfledderer kümmern. Das Bewusstsein, dass viele Krankheiten von Leib und Seele durch Besessenheit hervorgerufen werden, lässt sie zu scharfen Gegnern

der Dämonologie werden. Abgehende Adepten verstehen sich in der Behandlung und Heilung fast aller bekannter Krankheiten und Verwundungen. Im Spiel können sie daher den Unterschied zwischen Bestehen und Scheitern einer Heldengruppe ausmachen. Sind sie doch durch ihr Ausbildung und ihre unerschütterliche Abgebrühtheit in der Lage, schnell und emotionslos zu entscheiden, wie sie helfen können und ob es überhaupt noch Sinn macht. Spielen Sie einen Magier dieser Akademie ruhig und direkt, und lassen Sie ihn nur durch wenig erschüttern.

**Anatomische Akademie zu Vinsalt (22 GP)**

**Übliche Kultur:** Horasreich (Reichsakademie)

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 13, IN 11, CH 12, FF 11, strenge Auswahlkriterien (keine der als 'ungeeignet' markierten Vor- und Nachteile erlaubt)

**Modifikationen:** MR +2, +18 AsP, SO 8–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier, dazu Resistenz gegen Krankheiten; Arroganz 5, Eitelkeit 5, Prinzipientreue (8; Bekämpfung aller Krankheiten und Seuchen, Bekämpfung aller Beherrschungen, Schutz von Leben), Schulden (1.500 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber der Gilde und der Akademie)

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Totenangst

**Kampf:** Stäbe +1

**Körper:** Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zechen +1

**Gesellschaft:** Betören +3, Etikette +5, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +2, Überzeugen +4

**Natur:** –

**Wissen:** Anatomie +4, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +5, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Staatskunst +1, Sternkunde +1

**Sprachen:** Lehrsprache Bosparano, Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, eine weitere Fremdsprache +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben [Nanduria] +5

**Handwerk:** Alchimie +5, Heilkunde Gift +6, Heilkunde Krankheiten +6, Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +6, Malen/Zeichnen +6

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Heilung

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Merkmalskenntnis Hellsicht, Regeneration I, Regeneration II

**Hauszauber:** Ängste lindern +7, Balsam +7, Blick aufs Wesen +6, Geisterbann +5, Klarum Purum +6, Psychostabilis +5, Ruhe Körper +5

**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +5, Attributo +5, Bannbaladin +3, Beherrschung brechen +3, Blick in die Gedanken +2, Blitz +2, Duplicatus +3, Einfluss bannen +3, Flim Flam +4, Memorans +2, Odem +4, Paralysis +2, Sapefacta +3, Sensibar +6, Verwandlung beenden +4

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Grundsätzlich sind alle verbreiteten Sprüche hier bekannt (siehe S. 173), dazu noch der Transmutare, nicht jedoch der Karnifilo. Herrschaftssprüche, Beschwörungen und Herbeirufungen werden mit den obigen Ausnahme prinzipiell nicht gelehrt.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

**Schule des Seienden Scheins zu Zorgan**

**Genauer Name der Akademie:** siehe oben

**Besonders gelehrtes Merkmal:** Illusion

**Ausrichtung:** Die einzige Akademie Araniens ist als 'Gauklerschule' verschrien, da sie auch Nicht- oder Mindermagischbegabte ausbildet, wie auch die Grangorer Akademie ist sie besser als ihr Ruf.

Die Abgänger aus Zorgan sind an vielen Höfen in ganz Südaventurien beliebt, um die Reichen zu unterhalten. Aber nicht nur deswegen kann der 'Gauklerzauberer' auf der Reise sein.

Vielleicht treibt ihn die Neugier in die Welt hinaus oder er ist als wandernder Unterhaltungskünstler unterwegs.

**Schule des Selenden Scheins zu Zorgan (25 GP)**

**Übliche Kulturen:** Aranien, Mittelländische Städte, Tulamidische Stadtstaaten

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–11

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Schulden (1.000 Dukaten)

**Ungeeignete Nachteile:** Stubenhocker, Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente, Weltfremd

**Kampf:** Stäbe +2

**Körper:** Gaukeleien +2, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1, Singen +2 oder Musizieren +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1

**Gesellschaft:** Betören +2, Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +2

**Natur:** –

**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +3, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Garethi oder Tulamidya, Sprachen Kennen (das andere) +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8

**Handwerk:** Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Illusion

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Regeneration I, Regeneration II

**Hauszauber:** Auris Nasus +7, Duplicatus +7, Illusion auflösen +6, Impersona +6, Visibili +5, Vogelzwitschern +7, Weihrauchwolke +7

**Zauberfertigkeiten:** Attributo +4, Aureolus +7, Balsam +4, Delicioso oder Ignorantia +5, der andere +3, Dunkelheit +5, Favilludo +7, Flim Flam +4, Foramen +4, Fulminictus +3, Gardianum +3, Manifesto +5, Menetekel +6, Motoricus +3, Odem +5, Reflectimago +6, Unitatio +4, Vocolimbo +5

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Hier lassen sich auch seltene Illusionen erlernen: Harmlose Gestalt, Ignorantia und Projektimago in gildenmagischer Repräsentation sowie der Blendwerk und die Schelmenmaske in schelmischer Repräsentation und der Chamaelioni in elfischer Repräsentation. Weiterhin kann man natürlich auch alle unter Magiern weit verbreiteten Zauber erlernen, außer denjenigen mit den Merkmalen Beschwörung oder Dämonisch. Abweichend von der Liste (S. 173) werden also Invocatio Maior, Invocatio Minor, Pentagramma und Skelettarius nicht gelehrt.

**Ausrüstung:** Pluderhose, Hemd und Kaftan guter Qualität, Turban mit verzierter Brosche, Pantoffeln, Zauberstab, Zierdolch, Schmuck im Wert von 5 Dukaten, Schminkutensilien, Umhängetasche mit Schreibfeder, Tinte und 10 Blatt Pergament

**Besonderer Besitz:** eine Abschrift vom Original des "Liber Methelessae".

**Anmerkung:** Diese Profession behandelt nur den gildenmagischen Teil der Zöglinge. Ein nicht so begabter Schüler wird Scharlatan (siehe Seite 201) und auch als solcher behandelt.

## Ehemalige Institutionen

Die folgenden Schulen sind zur aktuellen aventurischen Zeit (um 1030 BF) nicht mehr existent. Da sie aber erst in jüngerer Zeit geschlossen wurden, kann es durchaus sein, dass Ihr Held seine Ausbildung dort absolviert hat. Auch wenn Sie Ihre Spielrunde in einer Zeit handeln lassen, die z.B. noch vor der Borbarad-Invasion angesiedelt ist, kommen die folgenden Akademien in Frage. Den *dämonologischen Zweig der Akademie Rashdul* finden Sie in trotz der Tatsache, dass er nicht mehr existiert, unter der Akademie Rashdul (Seite 192).

**Schule der Schmerzen zu Elburum**

**Genauer Name der Akademie:** Magisches Institut zum Studium des sterblichen Leibes und des ewigen Schmerzes, gegründet zu Elburum zu Ehren der Herrin der Blutigen Ekstase

**Haupt-Merkmale:** Heilung, Einfluss

**Ausrichtung:** Akademie der ehemaligen Heptarchie Oron, mit deren Zerschlagung 1027/28 BF auch die Schule aufgelöst wurde, Schwerpunkt der skrupellosen Ausbildung war vor allem der Umgang mit dem Schmerz als Spezialgebiet der Heilung.

Nach der Zerschlagung der Heptarchie Oron mussten die Überlebenden der Schule der Schmerzen zu Elburum aus Aranien fliehen und sich irgendwo verstecken. Dadurch ist er zum Abenteuerleben prädestiniert, jedoch aufgrund seiner Ausbildung überall

durch die Inquisition gefährdet. Er ist nur für Abenteuer außerhalb des Einflussgebiets der zwölfgöttlichen Kirchen geeignet. Damit gelten auch für ihn die Anmerkungen, die Sie in dem Kapitel zu den 'exotischen' Helden auf Seite 297 finden.

Es kann jedoch eine interessante Herausforderung darstellen, einen Magier aus Elburum zu spielen, der, groß geworden mit den Einflüsterungen seiner Lehrmeister und geformt durch oronische Doktrin in die zwölfgöttlichen Lande aufbricht und auf den 'rechten Pfad' zurückfindet.

**Schule der Schmerzen zu Elburum (30 GP)**

**Besondere Voraussetzungen:** MU 14, KL 13, IN 11, CH 12, FF 12; dem Belkelel-Kult gegenüber wenigstens aufgeschlossen; ohne äußerste Skrupellosigkeit ist diese Ausbildung nicht möglich; nur bis zum Jahr 1027/1028 BF wählbar.

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 6 – 10

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Arroganz 5, Gesucht II (in allen zwölfgöttlichen Ländern)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Affinität zu Dämonen / Einbildungen, Schlafstörungen/Alpträume, Stigma, Wahnvorstellungen, Weltfremd

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Affinität zu Elementaren, Lästige Mindergeister

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

**Körper:** Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +2

**Natur:** Fesseln/Entfesseln +4

**Wissen:** Anatomie +5, Götter/Kulte +2, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Tulamidya, Sprachen Kennen (Garethi) +4, Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6

**Handwerk:** Alchimie +6, Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +6, Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Blutmagie, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnis Heilung, Merkmalskenntnis Einfluss, Verbotene Pforten

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Regeneration I und II

**Hauszauber:** Ängste lindern +6, Balsam +7, Blick aufs Wesen +6, Corpofesso +5, Eigne Ängste +7, Ruhe Körper +7, Sensibar +5

**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +2, Band und Fessel +4, Bannbaladin +2, Blick in die Gedanken +3, Chimaeroform +3, Erinnerung oder Schwarzer Schrecken +4, Horriphobus +3, Klarum Purum +5, Odem +4, Psychostabilis +4, Respondami +4, Reversalis +3, Visibili +3

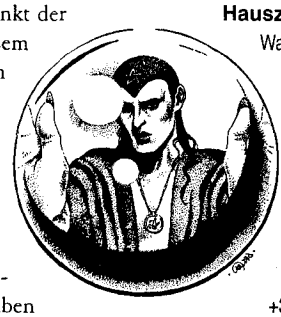
**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Hier werden grundsätzlich keine elementaren Herbeirufungen gelehrt, ansonsten alle sehr verbreiteten Magiersprüche (ab Mag5). An selteneren Sprüchen sind (neben den oben genannten) bekannt: Heilkraft bannen und Memorabia. Die deborbaradianisierten Formeln von Erinnerung verlasse dich, Hartes Schmelze und Schwarzer Schrecken haben sich die Elburumer auf dunklen Kanälen beschafft, und manch einer munkelt, diese Verbindung weise nach Al'Anfa, der Kanon der borbaradianischen Formeln war grundsätzlich bekannt, jedoch wurden wenn möglich die gildenmagischen Varianten verwandt.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

**Schule des Wandelbaren zu Tuzak**

**Genauer Name der Akademie:** siehe oben

**Ausrichtung:** Im Jahr 1020 BF aufgelöste graue Akademie mit Schwerpunkt der Selbstverwandlung; in gewissem Sinne Vorgänger der Schule in Sinoda



Die ständige Überwachung der Akademie durch das Mittelreich hat ihre Spuren hinterlassen.

Während manche Absolventen wahre Duckmäuser und Kollaborateure geworden sind, haben sich viele der Abgänger und Eleven der Schule des Wandelbaren dem maraskanischen Widerstand angeschlossen – zuerst dem gegen die Mittelreicher, dann dem gegen die Borbaradianer.

Und so ist es auch nicht verwunderlich, dass die Akademie zu Sinoda, die um einen Kern aus ehemaligen Tuzakern aufgebaut wurde, auch eines der Zentren des Shîkanydad, des momentanen marskanischen Widerstands ist.

Ein Abgänger aus Tuzak lernt den ADLERSCHWINGE in drei Tierformen, besonders beliebt waren hierbei Bergpanther, Blutaar, Zitterrochen und Maraskantarantel.

**Schule des Wandelbaren zu Tuzak (24 GP)**

**Übliche Kulturen:** Maraskan, Mitteländische Städte

**Besondere Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, GE 11 mehr oder weniger deutliche Ablehnung der mittelreichischen Besatzung, keine Rastullahgläubigen, keine Feinde des Rur-und-Gror-Glaubens, nur bis zum Jahr 1020 BF wählbar

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 7–12

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Verpflichtungen gegenüber der Akademie (aktuell: gegenüber dem Shikanydad), Vorurteile gegen Mittelreicher 8 oder Weltfremd (Geselligkeit und städtisches Treiben) 5

**Kampf:** Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +2

**Körper:** Klettern +2, Schleichen +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +4

**Gesellschaft:** Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +3, Überreden +3

**Natur:** Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +3

**Wissen:** Anatomie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +1, Tierkunde +4

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, Sprachen Kennen (Garethi) +4, Sprachen [Bosparano] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4

**Handwerk:** Alchimie +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichnen +4

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnisse Eigenschaften und Form

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Regeneration I, Regeneration II

**Hauszauber:** Adlerschwinge (Tier nach Wahl) +6, Attributo +7, Eigenschaft wiederherstellen +5, Paralysis +5, Psychostabilis +5, Salander +6, Verwandlung beenden +4

**Zauberfertigkeiten:** Abvenenum +3, Adlerschwinge (zweites Tier) +3, Adlerschwinge (drittes Tier) +2, Armatrutz +5, Axxeleratus +3, Balsam +3, Beherrschung brechen +3, Blitz +3, Corpofesso +4, Flim Flam +4, Klarum Purum +3, Odem +4, Visibili +4

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Da der Lehrplan sehr genau überwacht wurde, konnten keine Sprüche mit den Merkmalen Beschwörung, Dämonisch, Herbeirufung – mit Ausnahme des Manifesto – und Geisterwesen erlernt werden. Zauber mit den Merkmalen Schaden, Herrschaft oder Einfluss waren mit Ausnahme des Beherrschung Brechen und des Blitz nicht Teil des Curriculums, konnten aber prinzipiell erlernt werden. Da dies mit einem erhöhten Aufwand für die Eleven verbunden war, um an die zum Teil indizierten Lehrbücher zu gelangen, müssen diese Sprüche bei der Generierung mit der nächst schwereren Spalte gesteigert werden. Ansonsten war die Bibliothek der Akademie gut sortiert und so ließen sich alle anderen Zauber mit der Verbreitung Mag4 und höher (siehe S. 173) mit Ausnahme von Adamantium, Caldofrigo, Corpofrigo und Karnifilo auch erlernen.

Die ermordete langjährige Spektabilität Jandon Bluugh konnte auf Wunsch die in Magierkreisen seltenen Zauber Haselbusch und Wasseratem in elfischer Repräsentation weitergegeben.

Bekannt waren an der Akademie außerdem Eclipti-factus und Transmutare. Diese wurden aber nur an besonders mutige (MU 13) und mit einem besonderen Gespür (IN 13) für die Angemessenheit eines Zaubers ausgestattete Eleven weitergegeben – wenn sie sich durch eine Mittelreichs-feindliche Gesinnung auszeichneten. Weiterhin war der Schwarz und Rot zwar bekannt, wurde aber prinzipiell nicht gelehrt

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier

### Bannakademie Ysilia

**Genauer Name der Akademie:** Lehranstalt wider den magischen Lug, Trug und Falschheit, dem Wahren und Guten und dem Aufbau Ysilias verpflichtet

**Ausrichtung:** vormalige Akademie der Bundes des Weißen Pentagramms mit Schwerpunkt auf Antimagie, wurde im Jahr 1020 BF aufgrund der Eroberung Ysilias durch die Invasion der Verdammten durch die Weiße Gilde aufgelöst.

Die Magier und Eleven der Bannakademie hatten sich in Ysilia einen sehr guten Ruf und einigen Einfluss erworben, der aus ihrer tätigen Mithilfe beim Wiederaufbau der Stadt herrührte. Deswegen waren alle Abgänger in mehreren handwerklichen Talenten bewandert und auch in der Baukunst geschult, worunter allerdings die theoretische Ausbildung zu leiden hatte.

Gemäß den Gründungsgrundsätzen der Akademie waren sie außerdem in ganz besonderer Weise der Wahrheit verpflichtet, trotzdem – oder gerade deswegen? – ließ ein Abgänger der Bannakademie nichts auf seine Heimatstadt kommen und verteidigte sie, wo immer er konnte, sei es mit Wort, Stab oder Magie. Ein Erbe der Zugehörigkeit zum Bund des weißen Pentagrammes bestand darin, dass sich die Absolventen besonders streng an die Vorschriften des *Codex Albyricus* hielten – was während des Aufbaus Yslisa nicht immer einfach war.

Die Akademie war Zeit ihres Bestehens knapp bei Kasse, so dass die meisten frisch gebackenen Adepten die Akademie mit wenig mehr als einer Reisekutte, einem Brotbeutel und ihrem Stab verließen.

Die wenigen noch überlebenden Abgänger der Bannakademie sind heute wegen der Kenntnis des INVERCARNO hochbegehrt.

**Bannakademie Ysilia (26 GP)**

**Übliche Kulturen:** Mittelländische Landbevölkerung, Mittelländische Städte, Bornland

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, FF 11; wählbar bis 1020 BF

**Modifikationen:** +18 AsP, MR +2, SO 6-10

**Automatische Vor- und Nachteile:** wie Standardmagier; dazu Prinzipientreue (10; Wahrheitsliebe, strenge Befolgung des Codex Albyricus, Verteidigung Ysilias), Verpflichtungen (gegenüber der Akademie und dem Herzogtum Tobrien)

**Empfohlener Nachteil:** Vorurteile (Nichtmenschen)

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Eitelkeit / Stubenhocker

**Kampf:** Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +3

**Körper:** Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zechen +2

**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +3

**Natur:** Wildnisleben +2

**Wissen:** Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Magiekunde +5, Mechanik +1, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +3

**Sprachen:** Lehrsprache Garethi, Sprachen Kennen [Bosparano] +7, Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4

**Handwerk:** Alchimie +3, Heilkunde Wunden +2, Malen/Zeichen +4, 3 Talente aus der folgenden Liste jeweils +2: Ackerbau, Boote Fahren, Holzbearbeitung, Kochen, Maurer, Seiler, Töpfern, Zimmermann

**Sonderfertigkeiten:** wie Standardmagier; dazu Merkmalskenntnis Antimagie

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Eiserner Wille I, Regeneration I, Regeneration II; Bannschwert

**Hauszauber:** Beherrschung brechen +6, Destructibo +5, Eigenschaft wiederherstellen +5, Gardianum +5, Geisterbann +5, Illusion auflösen +7, Psychostabilis +7

**Zauberfertigkeiten:** Attributo +4, Balsam +2, Claudibus oder Motoricus oder Penetrizzel +3, Einfluss bannen +5, Flim Flam +3, Hellsicht trüben +4, Horriphobus +3, Ignifaxius +3, Invercano +4, Odem +5, Pentagramma +4, Plumbumbarum oder Unitatio +2, Respondami +3, Verständigung stören +4, Verwandlung beenden +4

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Ysilia litt stets daran, dass es wegen der Zerstörung der Bibliothek im Ogerzug über wenige Lehrbücher verfügte, zudem war die Akademie für keinen renommierten Antimagier attraktiv genug, um ins Hintertobrische zu ziehen. Daher gab man sich mit dem zufrieden, was man bekommen konnte. Das bedeutet, dass in Ysilia nur die Sprüche der Verbreitung Mag5 und höher zuverlässig erlernt werden konnten. Bei allen anderen liegt es im Ermessen des Meisters, ob passende Lehrmeister oder Literatur vorhanden waren. Gleichzeitig war man in Ysilia nicht wählerisch und erlaubte den Eleven den Zugang zu allen Spielarten der Magie, lediglich Sprüche, die der borbaradianischen Repräsentation entstammen, wurden nicht weitergegeben. Der einzige seltene Spruch, der in der Akademie bekannt war – gleichzeitig ihr Schatz –, war der Invercano.

**Ausrüstung / Besonderer Besitz:** wie Standardmagier; üblicherweise jedoch kein Besonderer Besitz

## Persönliche Lehrmeister

Es ist weithin bekannt, dass Magier eine lange Lehrzeit hinter sich bringen müssen, ehe sie sich *Adeptus* oder gar *Magister* nennen können. Die Wenigsten wissen jedoch, dass gut ein Drittel aller Magier nie eine Akademie besucht hat, sondern von einem *persönlichen Lehrmeister* ausgebildet wurde. Dies trifft vor allem auf die Gegenden zu, in denen magische Schulen und Hallen dünn gesät, reisende Magier oder in einer kleinen Stadt lebende einzelne 'Privatgelehrte' jedoch an der Tagesordnung sind.

Gerade in den letzten Jahren wird diese 'unkontrollierte Verbreitung gefährlichen Wissens' von weltlichen und kirchlichen Obrigkeiten speziell im Mittelreich äußerst ungern gesehen. Lehrmeistern sei also speziell hier angeraten, sich mit ihrer Heimat- oder nächstgelegenen Akademie abzusprechen und sich mit den lokalen weltlichen und geistlichen Autoritäten gut zu stellen, um eventuelle Inquisitionsprozesse zu vermeiden und nicht zum Ziel von 'plötzlichem Volkszorn' zu werden.

Im Folgenden werden vier beispielhafte Lehrmeister vorgestellt. Was ein Spielermagier alles mitbringen muss, um Lehrmeister zu werden, und wie ein solcher persönlich ausgebildeter Magier regeltechnisch erschaffen wird, erfahren Sie in **Wege der Zauberei**. Eine genaue Beschreibung der ersten drei Lehrmeister finden Sie in **Wege der Zauberei**, der Schüler des Rafim Bey finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** auf Seite 150.

### Abgänger des Kreises der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen

**Kurzbeschreibung:** geheimnisumwobener Diskussionskreis mit deutlich elfischem Einschlag, der keiner Gilde zugehörig ist, sich aber der Grauen Gilde verbunden fühlt; ein Zwischending zwischen Akademie und persönlicher Ausbildung.

Abgänger des Kreises der Einfühlung unterscheiden sich merklich von den Schülern anderer Lehrmeister oder Akademien, sind sie doch den Elfen viel ähnlicher als ihre menschlichen Kollegen. Folglich fühlen sie sich der Wildnis, in der sie heranwuchsen und in der sie sich für Magier bemerkenswert auskennen, deutlich verbundener als dem Treiben in den Städten, und auch in muffigen Studierstuben wird man sie sehr selten antreffen.

Ihre Weltsicht ist von Toleranz geprägt, üblicherweise sind sie sehr verantwortungsbewusste, geduldige und reife Personen, die sich der natürlichen Harmonie und der Verständigung verpflichtet fühlen. Von Religion und Rechtsprechung haben sie jedoch mangels entsprechender Erziehung höchstens grundlegende Kenntnisse, die Gildenregeln handhaben sie locker, achten sie jedoch, um Konflikte zu vermeiden.

Die Abgänger des Kreises gehören keiner Gilde an, können aber in Punin, nach bestandener Prüfung, das Siegel des Kreises auf die Handfläche erhalten, müssen sich aber dann an den *Codex Albyricus* halten. Sie sind zwar nicht an ihre ehemaligen Lehrmeister gebunden, fühlen sich ihnen aber *verbunden* und würden zudem nie ungeeigneten Personen zum Zirkel führen. Ihr Wissen in *Sagen/Legenden* umfasst hauptsächlich elfische

Lieder und Erzählungen. Finstere Magie, Beschwörungen und Dämonologie lehnen sie strikt ab.

**Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen (23 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 13, IN 13, CH 12, FF 11, KO 11

**Modifikationen:** +11 AsP, MR +2 (aus Vollzauberer; –1 pAsP für Bindung des Stabes), SO 4–8

**Automatische Vor- und Nachteile:** Vollzauberer / Neugier 5, Prinzipientreue (6; verantwortungsbewusstes Handeln, Verständigung zwischen den Völkern und Rassen fördern, Natur und Leben schützen), Raumangst 6, Weltfremd (Geld und Besitz oder Götter und Religion oder Adel und Hierarchien) 5, Unfähigkeit Merkmal Dämonisch

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Innerer Kompass, Richtungssinn, Tierfreund / Raumangst, Weltfremd

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Fettleibigkeit, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Stubenhocker, Vorurteile

**Kampf:** Dolche +2, Stäbe +2

**Körper:** Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Singen +3, Sinnenschärfe +4, Tanzen +2

**Gesellschaft:** Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +2

**Natur:** Fährtensuchen +3, Fallenstellen +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +3

**Wissen:** Geographie +1, Götter/Kulte +1, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Philosophie +2, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +2, Tierkunde +4

**Sprachen:** Lehrsprache Isdira oder Garethi, Sprachen Kennen (das andere) +4, Sprachen Kennen (Asdharia) +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Lesen/Schreiben [Isdira] +4

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +3, Lederarbeiten oder Schneidern +3, das andere +1, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3

**Sonderfertigkeiten:** Große Meditation, Kulturkunde Waldelfen, Merkmalskenntnis Verständigung, Repräsentation (Gildenmagie), Ritualkenntnis (Gildenmagie), Bindung des Stabes

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Astrale Meditation, Kulturkunde (ein anderes Elfenvolk nach Wahl), Regeneration I, Regeneration II, Repräsentation: Elfisch

**Hauszauber:** Bannbaladin oder Exposami +5, Blick aufs Wesen oder Memorans +5, Blick in die Gedanken +5, Gedankenbilder +7, Sensibar +6, Tiergedanken +5, Unitatio +7

**Zauberfertigkeiten:** Adlerauge oder Armatrutz oder Attributo +4, Adlerschwinge oder Traumgestalt +4, Aeolitus oder Blitz oder Ruhe Körper +4, Axxeleratus oder Corpofesso +4, Balsam +3, Flim Flam +5, Objectovoco oder Verständigung stören +3, Movimento (Elf) +2

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Aufgrund der Abgeschiedenheit und der nicht vorhandenen Bibliothek sind grundsätzlich nur Zauber ab Verbreitung Mag5 erlernbar, jedoch keine Zauber mit den Merkmalen Beschwörung oder Dämonisch. Durch den regen Austausch mit den Elfen sind hier jedoch zusätzlich zu den gelehrten Zaubern (s.o.) die folgenden Zauber bekannt (Fremdrepräsentation in Klammern): Band und Fessel, Bärenruhe (Elf), Chamaelioni (Elf), Falkenauge (Elf), Haselbusch (Elf), Nebelwand, Wasseratem. Da hin und wieder Druiden und Hexen den Kreis besuchen, kann man dort auch Sprüche aus deren Wissensschatz erlernen, jedoch darf zu Beginn nur maximal einer aktiviert werden, und es soll sich nicht um Geheimwissen handeln (d.h. mindestens Verbreitung Mag(Dru)2 oder Mag(Hex)2)

**Ausrüstung:** feste Wildleder- oder Fellkleidung, graue oder erdfarbene Reisekutte oder Überwurf, Zauberstab mit erstem Stabzauber, Schlafsack, Feuerstein und Zunder, Wasserschlauch, gewachster Rucksack, stabiler Gürtel mit Taschen, Jagdmesser

**Besonderer Besitz:** besonderer, mittels Haselbusch geformter Zauberstab, kostbares elfisches Musikinstrument (Flöte, Harfe) oder kunstfertig verziertes Gewand aus Fell oder Elfenbausch

### Schülerin der Kiranya von Kutaki

**Kurzbeschreibung:** der Grauen Gilde sehr nahe stehende Lehrmeisterin auf den Zyklopeninseln, die für ihre Schüler das Verstehen und Begreifen magischer Strukturen besonders wichtig hält, und deren Passion die Erforschung entrückter Welten ist

Kiranya von Kutaki nimmt nur alle vier bis fünf Jahre einen neuen Schüler auf, den sie sich selbst während verschiedener Reisen innerhalb der Zyklopeninseln sucht. Die Ausbildungszeit beträgt mindestens neun Jahre, so dass nie mehr als zwei Schüler gleichzeitig ausgebildet werden. Allerdings ist das Alter zum Beginn der Ausbildung meist etwas niedriger als bei den Magierakademien (um 1–2 Jahre).

Wer bei Kiranya von Kutaki seine magische Ausbildung abgeschlossen hat, ist in auf die Härten des Lebens vorbereitet und so schnell auch nicht zu erschüttern. Dass dies nicht gerade bei höfischen Festen oder im Umgang mit knochentrockenen Akademieverwaltern hilft, ist die Kehrseite der Medaille.

Doch ein Scholar Kiranyas ist sich stets seiner magischen Fähigkeiten bewusst und vermag sich mit ihnen auch unbekannten Situationen zu stellen. Insbesondere die teilweise 'detektivisch angehauchte' Ausbildung kann dem Adepten den Ruch des Ermittlers geben, der den Machenschaften des Namenlosen oder den Geheimnissen koboldischer Phänomene nachspürt.

Was er dagegen nur ahnt, ist das hintergründige Ziel, das Magistra Kiranya mit der Ausbildung ihrer Zöglinge verfolgt. So wird er diese Gedanken vielleicht auch schnell verdrängen, und kaum damit rechnen, dass er eines Tages vielleicht für die ganz privaten Pläne der Magistra zur Verfügung zu stehen hat ...

Die Abgänger Kiranyas gehören keiner Gilde an (siehe **Wege der Zauberei**) und erhalten einzig das persönliche Siegel der Lehrmeisterin. Früher (bis 1028 BF) war es über einen Kontakt zu Magister Finkenfarn möglich, in Punin ein offizielles Gildensiegel zu bekommen, nach der Abreise Finkenfarns aus Punin ist diese Möglichkeit nun leider verschlossen und die nächsten Schüler Kiranyas werden sehen müssen, auf welchem Wege sie das Siegel erhalten.

**Schülerin der Magistra Kiranya von Kutaki (20 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 12, KL 12, IN 13, CH 12, FF 12, KO 12

**Modifikationen:** +11 AsP, MR +2 (aus Vollzauberer; –1 pAsP für Bindung des Stabes); SO 5–7

**Automatische Vor- und Nachteile:** Astrale Regeneration I, Vollzauberer / Arroganz 5, Neugier 7, Weltfremd 5 (gesellschaftliches Leben)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Feenfreund oder Koboldfreund / Verpflichtungen (Magistra Kiranya)

**Kampf:** Dolche +1, Stäbe +2

**Körper:** Klettern +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Lehren +3, Menschenkenntnis +1, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +1

**Natur:** Fischen/Angeln +2, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +2

**Wissen:** Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Magiekunde +5, Philosophie +2, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Zyklopäisch, Sprachen Kennen (Aureliani) +3, Sprachen Kennen [Bosparano] +3, Sprachen Kennen (Garethi) +2, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Nanduria] +2, Lesen/Schreiben (Imperiale Zeichen) +3

**Handwerk:** Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +2, Viehzucht +2

**Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Große Meditation; Merkmalskenntnis Metamagie, Bindung des Stabes

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Astrale Meditation, Kraftlinienmagie I, Regeneration I; Bindung der Kugel

**Hauszauber:** Analys +6, Invercano +4, Oculus +5, Odem +7, Reversalis +5, Schleier +4, Unitatio +5

**Zauberfertigkeiten:** Applicatus +3, Beherrschung brechen +2, Beschwörung vereiteln +2, Flim Flam +3, Fortifex +2, Gardianum +2, Geisterruf +3, Ignifaxius +2, Motoricus +2, Pentagramma +3, Psychostabilis +2, Transversalis +2

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Auch wenn Kiranya von Kutaki einst in Punin studiert hat, ist ihr Wissen natürlich nicht mehr auf dem aktuellsten Stand, weshalb neben den oben genannten nur alle Zauber ab Verbreitung Mag6 erlernbar sind. Allerdings haben Kiranyas Forschungen in den Feenwäldern in all den Jahren durchaus Früchte getragen, und ihre Schüler munkeln, dass ihr Besitz der Koboldovision an mehr als nur spaßig-koboldische Bedingungen geknüpft ist.

**Ausrüstung:** hellgraues Magiergewand, eher wie eine Tunika geschnitten, knorriger Zauberstab (aus den Feenwäldern von Phenos) mit erstem Stabzauber, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiele), leeres Tagebuch, quer über die Schulter getragener Wanderriemen mit Lederbeutel, kleine Amphore mit Wein

**Besonderer Besitz: –**

### Schüler der Sevastana Gevendar

**Kurzbeschreibung:** Lehrmeisterin für Schiffsmagier, die auch Wert auf praktische Ausbildung ihrer Lehrlinge legt, keiner Gilde wirklich nahestehend.

Die Schüler der Sevastiana Gevendar sind auf das Leben an Bord sehr gut vorbereitet. Ihre bereits in der Ausbildung erworbene praktische Erfahrung und Weltoffenheit lässt sie auch ungewöhnliche Situationen meist überraschend gut meistern. Was ihnen jedoch völlig fremd ist, ist die Idee der magischen Forschung. Sie verstehen sich ebenso als Teil der Mannschaft wie der Schiffszimmermann oder die Navigatorin.

**Schüler der Sevastana Gevendar (22 GP)**

**Voraussetzungen:** MU, KL, CH, IN je 12, FF, GE, KO, KK je 10; keine Meeresangst

**Modifikationen:** MR +2, +11 AsP (aus Vollzauberer ; –1 pAsP für Bindung des Stabes), SO 5–8

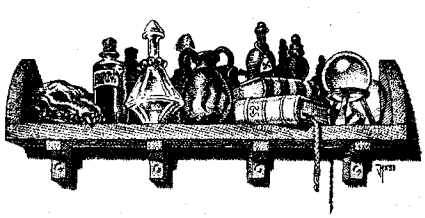
**Automatische Vor- und Nachteile:** Vollzauberer / Aberglaube 5, Neugier 5, Vorurteile gegen Horasier 5, Vorurteile gegen Elfen 5, Schulden (1.000 D)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Glück, Glück im Spiel / Unfähigkeit Merkmal Feuer

**Ungeeignete Nachteile:** Höhenangst, Platzangst

**Kampf:** Dolche +2, Raufen +2, Hiebwaffen oder Säbel oder Stäbe +2

**Körper:** Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +1



**Gesellschaft:** Etikette +1, Gassenwissen +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +2

**Natur:** Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +3

**Wissen:** Geographie +4, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** Lehrsprache Brabaci [Garethi], Sprachen Kennen [Tulamidya] +4, Sprachen Kennen (Thorwalsch) +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +5

**Handwerk:** Boote Fahren +2, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +4, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +3

**Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Große Meditation, Meereskundig, Merkmalskenntnis Umwelt; Bindung des Stabes

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Astrale Meditation, Regeneration I; Apport

**Hauszauber:** Abvenenum +5, Attributo +5, Corpofesso +6, Fortifex +6, Weiches Erstarre +6, Wettermeisterschaft +4, Windstille +6

**Zauberfertigkeiten:** Adamantium +3, Ängste Lindern +4, Armatrutz +4, Balsam +4, Bannbaladin oder Blitz +4, Claudibus +4, Flim Flam +4, Hartes Schmelze +4, Ignifaxius +3, Klarum Purum +4, Memorans +4, Motoricus +4, Objectofixo +3, Odem +3

**Weitere, von Sevastana gelehrte Sprüche:** alle Sprüche der Verbreitung Mag6, dazu Aeolitus, Applicatus, Eigenschaften wiederherstellen, Salander, Transversalis und Vocolimbo. (Sie selbst beherrscht natürlich noch einige Sprüche mehr, jedoch nicht so gut, dass sie sie qualifiziert weitergeben könnte.)

**Kleidung und Ausrüstung:** feste, seetaugliche Kleidung, (kurzer) Zauberstab mit erstem Stabzauber, Schreibzeug (Tinte oder Tusche, Gänsekiele, Federmesser, Sand, Löschbims), leeres Tagebuch, kleine Seekiste, Ölfläschchen, harmlose Exotika von den ersten Reisen

**Besonderer Besitz:** gute Seekarten des Selemgrundes oder der Goldenen Bucht oder eine alanfanische Prunkrobe oder verfluchtes Kunstobjekt der Waldmenschen ...

### Schüler des Rafim Bey

**Kurzbeschreibung:** Rafim Bey ist ein tulamidischer Magokrat, der die traditionell-tulamidische Auffassung vertritt, das Dämonen nur ein – gefährliches – Werkzeug sind (siehe **Land der Ersten Sonne** auf Seite 150). Rafim Bey steht keiner Gilde nahe und verfügt über einen guten Ruf.

Die Schüler Rafim Beys haben gelernt, Dämonen als Werkzeug zu nutzen. Sie sind sich der Gefahren bewusst und wissen auch um ihre darausrührende Verantwortung. Rafim Bey unterrichtet nur männliche nahe Verwandte, da er einen seiner Schüler zu seinem Nachfolger machen will. Mädchen unterrichtet er nur, wenn kein geeigneter Junge zur Verfügung steht.

**Schüler des Rafim Bey (23 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 13, KL 12, IN 11, CH 12, FF 11; Kultur Mhanadistan oder Tulamidische Stadtstaaten

**Modifikationen:** MR +2, +11 AsP (aus Vollzauberer; –1 pAsP für Bindung des Stabes), SO 5–8

**Automatische Vor- und Nachteile:** Vollzauberer / Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber Rafim Bey und der eigenen Familie)

**Empfohlene Nachteile:** Fettleibig, Vorurteile (Frauen, Nordaventurier, Novadis)

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Affinität zu Elementaren / Tollpatsch

**Kampf:** Stäbe +1

**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +4

**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +2, Überreden +2

**Natur:** Orientierung +2

**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +3, Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +2, Magiekunde +4, Mechanik +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +2, Tierkunde +2

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Tulamidya] +2, Sprachen Kennen [Zhayad] +8, Sprachen Kennen (Urtulamidya) +5, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +8, Lesen/Schreiben [Zhayad] +8, Lesen/Schreiben [Urtulamidya] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +5

**Handwerk:** Alchimie +2, Hauswirtschaft +2, Malen/Zeichnen +4, Winzer +3

**Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie, Bann- und Schutzkreise gegen niedere Dämonen, Bann- und Schutzkreise gegen gegen gehörnte Dämonen, Merkmalskenntnis Dämonisch (allgemein), Große Meditation, Invocatio Integra, Bindung des Stabes

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Astrale Meditation, Bannschwert, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberzeichen

**Hauszauber:** Abvenenum +5, Gardianum +4, Hartes Schmelze (Bor) oder Salander +4, Invocatio Maior +7, Invocatio Minor +7, Klarum Purum +7, Pentagramma +4

**Zauberfertigkeiten:** Analys +1, Attributo +2, Balsam +1, Bannbaladin oder Blick in die Gedanken +1, Beschwörung vereiteln +4, Blitz +2, Elementarbann +3, Flim Flam +5, Fulminictus +3, Hartes Schmelze (Bor) oder Salander (was kein Hauszauber ist) +1, Manifesto +3, Odem +5

**Gelehrte und bekannte Sprüche:** Mit Hilfe seiner Schriftrollensammlung kann Rafim Bey das gildenmagische Allgemeinwissen (Mag5) vermitteln. Zudem beherrscht er die Zauber Arcanovi, Ecliptifactus und Schwarz und Rot gut genug, um sie an einen interessierten Schüler weiterzugeben.

**Ausrüstung:** wie Standardmagier

**Besonderer Besitz:** erprobtes Tulamiden-Magierpferd

## Die Scharlatanin

Es kann viele Gründe geben, wieso ein Kind nicht auf einer Magierakademie oder einem privaten Lehrmeister zum Magier ausgebildet wird, sondern bei einem reisenden Jahrmarktszauberer in die Lehre gehen. Dies können eine fehlende Begabung, eine abgebrochene Magierausbildung oder einfach die Tatsache sein, dass das Kind zuerst von einem Scharlatan gefunden wird.

Aventurienweit ist die Zahl der Scharlatane sicherlich nicht allzu hoch, dennoch prägen sie oftmals das landläufige Bild des 'Magiers'. Gerade in abgelegenen ländlichen Gegenden mag es sein, dass sich seit Generationen keine 'echte' Magierin hierher verirrt hat, aber doch ab und an eine fahrende Scharlatanin auf dem Dorfplatz Halt macht und ihre Zauberkünste vorführt. Daher werden diese oft mit einer Mischung aus Angst, Aberglaube, Bewunderung und doch dem Misstrauen bedacht, das oft auch dem fahrenden Gauklervolk entgegengebracht wird.

Wer auf der Straße überleben will, der kommt natürlich nicht allein mit magischen Künsten aus. Denn auch bei Scharlatanen ist die Kraft, um einen Zauber nach dem anderen zu wirken, sehr begrenzt. Und was nicht durch Magie darzustellen ist, das muss durch Fingerfertigkeit oder eine schnelle Zunge ersetzt werden. Auch die Zubereitung von stinkenden und rauchenden Tinkturen, das Anfertigen von aufwendiger Bekleidung und mysteriös wirkenden 'Artefakten' sind Dinge, die einer guten Scharlatanin leicht von der Hand gehen müssen. Selbst die Schülerin einer erfahrenen Scharlatanin braucht gut und gerne fünf Jahre, bis sie ihr erstes eigenes Programm darbieten darf – und wenn sie nicht mit faulem Obst oder Schlimmerem beworfen wird, dann darf sie sich mit Recht Jahrmarktszauberin nennen.

Viele Scharlatane verfügen darüber hinaus über einen ansehnlichen Bildungsstand – jedenfalls, wenn man sie nicht mit Akademiemagiern vergleicht, sondern mit den Gauklern, mit denen sie oft gemeinsam durchs Land ziehen. Viele von ihnen können lesen, schreiben und rechnen, oft verstehen sie sogar einige Brocken der angeblichen 'Zaubersprachen' Bosparano und/oder Ur-Tulamidya, um ihren Vorführungen einen überzeugenderen Anstrich zu geben, und kennen viele Geschichten aus fernen Ländern und früheren Zeiten – wobei sie oft selbst nicht wissen, was davon wahr ist und was nur erdichtet –, um das Publikum zu beeindrucken.

Je nach Hintergrund und speziellen Fähigkeiten können Scharlatane ganz unterschiedliche Karrieren einschlagen (bzw. eingeschlagen haben, bevor sie aufs erste Abenteuer ausgezogen sind):

Die bekannteste Art Scharlatanin ist sicherlich die **Jahrmarktszauberin**: Sie zieht gemeinsam mit einer Truppe von Gauklern durchs Land und begeistert das Publikum durch eine Vorstellung, die ein buntes Feuerwerk aus schillernden Illusionen und aberwitzigen Zaubertricks ist, unterlegt von pathetischen Reden, Taschenspielereien und vielleicht sogar dem einen oder anderen alchimistischen Effekt. Jahrmarktszauberer verstehen es, auch ein größeres Publikum in ihren Bann zu schlagen, weswegen sie in vielen Gauklertruppen die Aufgabe der *Impresaria* übernehmen, die auch die Vorstellungen der anderen Akteure moderiert und kommentiert.

Ebenfalls meist mit fahrenden Gauklern unterwegs ist die **Scharlatanische Seherin**. Sie stellt sich niemals einem großen Publikum, sondern zieht sich mit gutgläubigen Einzelpersonen am liebsten in einen Wohnwagen, ein Zelt oder ein Hinterzimmer zurück, um mit viel Brimborium scheinbare Voraussagen über die Zukunft des Kunden zu treffen, wobei sie sich aller bekannten und unbekannten Arten der Wahrsagerei bedienen kann.

Eine weitere Variante der Scharlatanin ist die **Magische Quacksalberin**. Auch sie zieht durchs Land, allerdings in der Regel nicht als Teil einer Gauklertruppe, sondern auf eigene Faust. Wie die herkömmliche Quacksalberin (Seite 154) verdient sie ihr Geld mit dem Verkauf dubioser Wundertinkturen, die sie in der Regel selbst hergestellt und abgefüllt hat.

Einer ähnlichen (und nach Meinung der Ordnungshüter noch verwerflicheren) Profession gehen magische **Trickbetrüger** nach, die vermeintliche magische Artefakte verhökern, illusionär vergoldete Gegenstände als echt golden verkaufen, Würfel beim Glücksspiel magisch bewegen, sich in Vertrauen und Geldbeutel ihrer Mitmenschen einschleichen oder ihre Zauberkunst gar für Einbrüche nutzen.

Eine recht seltene Abart ist die sogenannte **Theaterzauberin**, die Theateraufführungen oder sogar Opern mit magischen Effekten unterstützt. Natürlich tritt sie nur dort auf, wo man größere Theater vorfindet, also vor allem in großen Städten des Horasreichs und der südlichen Stadtstaaten, aber auch in Teilen des Mittelreichs und vereinzelt in Festum und auf Maraskan. Oft steht die Zauberin dabei selbst nicht auf der Bühne, sondern steuert ihren Teil aus den Kulissen heraus bei, indem sie im richtigen Augenblick die Illusionen von grausigen Ungeheuern oder übersinnlichen Erscheinungen auf der Bühne erscheinen lässt, aber auch Stimmen, Geräusche und sogar Gerüche aus dem Nichts und wunderliche Lichterscheinungen gehören zum ihrem Repertoire.

Recht nahe verwandt mit der Theaterzauberin ist die **Hofscharlatanin**, die allerdings nur in reichen Adels- oder Handelshäusern vorkommen: dort, wo man es sich leisten kann und will, eine qualifizierte Bedienstete (seltener: Sklavin) zu finanzieren, deren einzige Aufgabe es ist, Gäste mit magischen Effekten zu beeindrucken. An den reichen Adels- und Handelshäusern der aranischen, tulamidischen und südländischen Städte leistet man sich gelegentlich eine Hofscharlatanin, deren Aufgabe es ist, gemeinsam mit den hauseigenen Musikanten und Tänzern auf Bällen und Festen für erlesene Unterhaltung zu sorgen.



Besonders hervorgehoben sei hier die Zorganer 'Schule des seienden Scheins', die neben gildenmagischen Illusionisten auch ganz gezielt Scharlatane ausbilden – ein Überbleibsel aus den Zeiten, als Gildenmagie in Aranien verboten war und die Zauberschule nur unter dem Deckmantel der 'harmlosen Scharlatanerie' überleben konnte. Viele der erfolgreichsten Theater- und Hofscharlatane Aventuriens sind hier ausgebildet worden, und bis heute schickt manch ein tulamidischer Herr begabte Schüler hierher, auf dass sie ihm nach ihrer Ausbildung dienen mögen (und nicht selten sind dies auch Sklaven). Doch nicht jede Abgängerin des scharlatanischen Zweiges schafft es

zu einer festen Anstellung, so dass auch unter Jahrmarktszauberern manch ein 'Zorganer' zu finden ist.

### Die Scharlatanin mit abgebrochener Ausbildung

Wie bereits im Text angedeutet, hat manch eine Scharlatanin eine gescheiterte Ausbildung an einer Magierakademie hinter sich, in sehr seltenen Fällen ist sie auch für kurze Zeit bei einer Hexe, einem Druiden, einer Sharisad oder gar einer Zibilja in die Lehre gegangen. Auf jeden Fall hat sich gezeigt, dass sie für diese Profession nicht geeignet war oder ihr die vorherige Lehrmeisterin die entsprechende Tradition so 'vermiest' hat, dass auch kein Weg mehr zurück führt.

Wir geben hier keine Sonderregeln für eine solche Vorgeschichte einer Scharlatanin an, da wir davon ausgehen, dass der Wechsel so früh erfolgt ist, dass speziell die Zauberfertigkeiten, Repräsentationen und Ritualkenntnisse noch nicht ausgeprägt waren. Sie sollten aber einige typische 'weltliche' Kenntnisse (wie z.B. *Lesen/Schreiben* und eine Fremdsprache bei Magiern, *Pflanzenkunde* und *Kochen* bei Druiden und Hexen, *Tanzen* bei Hexen und Sharisad) bei der Generierung der Scharlatanin mit Start-AP anheben.

Ebenfalls sehr passend sind in einem solchen Fall übrigens Vorurteile gegen die ehemalige Profession.

**Mögliche Zauberfertigkeiten (Zauber, die bei Scharlatanen mit einem Wert von 4 oder mehr verbreitet sind):** Accuratum, Aureolus, Auris Nasus, Blitz, Claudibus, Duplicatus, Favilludo, Flim Flam (Mag), Foramen, Illusion auflösen, Motoricus, Odem, Pectetondo, Reflectimago, Sapefacta, Sensibar, Silentium, Vocolimbo, Vogelzwitschern, Weihrauchwolke

---

**Scharlatanin (GP je nach Variante; zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen:** KL 13 oder IN 13, das andere 11, CH 12, FF 12

**Modifikationen:** MR +1, +6 AsP (beides aus Halbzauberer), SO 3–8

**Automatischer Vorteil:** Halbzauberer

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang / Eitelkeit, Neugier, Unstet

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig / Angst vor Menschenmengen, Farbenblind, Platzangst, Sprachfehler

**Kampf:** Dolche +1, Raufen +2

**Körper:** Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +2, Stimmen Imitieren +2

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

**Natur:** –

**Wissen:** Geographie +1, Götter/Kulte +3, Magiekunde +1, Rechnen +2, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Bosparano oder Ur-Tulamidya] +2, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4, Lesen/Schreiben [eine passende Schrift] +3

**Handwerk:** –

**Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Scharlatanerie, Ritualkenntnis Scharlatan +3; Merkmalskenntnis Illusion, Regeneration I

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Nandusgefälliges Wissen, Regeneration II

**Ausrüstung:** sehr auffälliges, aber nicht wertvolles Auftrittsgewand samt passenden Schuhen und Kopfputz (Hut, Kappe oder Stirnreif), geschmückter, aber magiefreier Zauberstab, einfache Reisekleidung und feste Schuhe, Dolch, Tuchbeutel mit Besteck und Napf

**Besonderer Besitz:** einfaches Pferd mit Sattel und Satteltaschen; Kugel mit erstem Kugelzauber

**Varianten**

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten; eine dieser Varianten muss gewählt werden:

**Jahrmarktszauberin (13 GP; zusätzliche Voraussetzung: CH 13):** Modifikationen: +3 AsP; Kampf: Hiebwaffen oder Stäbe +2, Peitsche oder Schleuder oder Wurfmesser +1; Körper: Gaukeleien +5, Selbstbeherrschung +2, Zechen +1; Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +3, Sich verkleiden +1, Überreden +3; Wissen: Geographie +2, Sagen/Legenden +2; Sprachen: Sprachen Kennen [Muttersprache oder Sprache der Kultur, in der sich die Scharlatanin vorwiegend aufhält] +2; Sprachen Kennen [Atak oder Füchsisch] +4; Handwerk: Alchimie +2, Fahrzeug Lenken +4, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +4; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bindung der Kugel; Hauszauber: Attributo +6, Auris Nasus +7, Menetekel (Mag) +5, Motoricus +5, Vocolimbo +5; Zauberfertigkeiten: Aureolus +4, Duplicatus +4, Favilludo +4, Flim Flam (Mag) +4, Pectetondo +2, Sensibar +3, Vogelzwitschern +3, Weihrauchwolke +3

**Scharlatanische Seherin (14 GP; zusätzliche Voraussetzung: CH 13):** Modifikationen: +2 AsP; Empfohlener Vorteil: Gabe Prophezeien; Kampf: Hiebwaffen oder Stäbe +2; Körper: Gaukeleien +3, Selbstbeherrschung +2, Stimmen Imitieren +3, Zechen +1; Gesellschaft: Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +2, Überreden +4, Überzeugen +3; Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +2; Sprachen: Sprachen Kennen [Bosparano oder Ur-Tulamidya (die jeweils noch nicht aktivierte Sprache)] +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +3; Sonderfertigkeiten: Bindung der Kugel; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kugel des Hellsehers; Hauszauber: Attributo +6, Auris Nasus +6, Gefunden! (Sch) +5, Sensibar +7, Vocolimbo +7; Zauberfertigkeiten: Aeolitus +4, Aureolus +5, Blendwerk (Sch) +4, Favilludo +5, Menetekel (Mag) +4, Motoricus +4, Odem +5

**Magische Quacksalberin (13 GP; zusätzliche Voraussetzung: CH 13):** Kampf: Hiebwaffen oder Stäbe +2, Raufen +2; Körper: Gaukeleien +3, Zechen +3; Gesellschaft: Gassenwissen +3, Überreden +4, Überzeugen +1; Wissen: Geographie +1, Pflanzenkunde +3; Sprachen: Lesen/Schreiben [oben gewählte Schrift] +1; Handwerk: Alchimie +4, Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +5, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +3; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bindung der Kugel; Hauszauber: Applicatus +6, Auris Nasus +7, Bannbaladin (Mag) +6, Sensibar +6, Weihrauchwolke +6; Zauberfertigkeiten: Accuratum +3, Attributo +4, Aureolus +4, Delicioso +3, Favilludo +3, Motoricus +4, Sapefacta +3

**Hofscharlatanin (13 GP):** Modifikationen: +3 AsP, SO 6–10; Kampf: Fechtwaffen oder Säbel +2; Körper: Schleichen +1, Sich Verstecken +2, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +2; Gesellschaft: Betören +1, Etikette +4, Überreden +2; Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Magiekunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2; Sprachen: Lesen/Schreiben [oben gewählte Schrift] +3; Handwerk: Alchimie +3, Malen/Zeichnen +4; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bindung der Kugel; Hauszauber: Auris Nasus +7, Ignorantia +6, Motoricus +5, Vogelzwitschern +6, Weihrauchwolke +7; Zauberfertigkeiten: Accuratum +4, Attributo +4, Aureolus +7, Favilludo +6, Flim Flam (Mag) +4, Sapefacta +4, Silentium +4

**Theaterzauberin (15 GP):** Modifikationen: +3 AsP, SO 6–10; Kampf: Fechtwaffen oder Säbel oder Stäbe +2; Körper: Schleichen +2, Sich Verstecken +2, Singen +4, Stimmen Imitieren +2; Gesellschaft: Etikette +3, Schauspielerei +3, Sich Verkleiden +1, Überreden +1, Überzeugen +2; Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2; Sprachen: Lesen/Schreiben [oben gewählte Schrift] +3; Handwerk: Alchimie +3, Malen/Zeichnen +4; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Bindung der Kugel; Hauszauber: Accuratum +5, Applicatus +5, Auris Nasus +7, Motoricus +7, Vocolimbo +6; Zauberfertigkeiten: Attributo +3, Aureolus +5, Blendwerk (Sch) +4, Favilludo +5, Flim Flam (Mag) +4, Impersona oder Projektimago +2, Menetekel +4 (Mag), Silentium +2

**Trickbetrügerin (14 GP; zusätzliche Voraussetzung FF 13):** Empfohlene Vor- und Nachteile: Glück im Spiel / Gesucht; Kampf: Dolche +1, Raufen +1; Körper: Gaukeleien +5, Schleichen +1, Sich Verstecken +2, Taschendiebstahl +3, Zechen +2; Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +4; Wissen: Rechnen +1, Schätzen +4; Sprachen: Sprachen Kennen [Atak] +4, Handwerk: Falschspiel +4, Schlösser Knacken +1; Hauszauber: Attributo +6, Harmlose Gestalt +6, Ignorantia oder Impersona +6, Penetrizzel +7, Sensibar +7; Zauberfertigkeiten: Applicatus +4, Aureolus +4, Claudibus +3, Foramen +4, Hellsicht trüben +4, Ignorantia oder Impersona +3 (der andere), Pectetondo +4, Widerwille +3

---

## Die Schelmin

Von Zeit zu Zeit geschieht es, dass ein Kobold sein eigenes Kind in die Wiege anderer Eltern legt und deren Säugling raubt, wobei er sich mit besonderer Vorliebe rothaarige und sommersprossige Säuglinge sucht. Während der koboldische Wechselbalg meist sehr schnell die Zieheltern verlässt, wächst das geraubte menschliche Kind – ausschließlich Menschen werden Schelme – bei den Kobolden, versteckt im Wald, in Gängen und Höhlen, in seltsamen Zwischenbereichen und sogar zeitweise in der Feenwelt auf. Die Kobolde sind überaus stolz auf ihre Ziehkinder, suchen sie sich doch besonders gewitzte Vertreter der jeweiligen Rasse aus, deren wacher Geist und deren stete Neugier ihr fragendes Plappermaul niemals still stehen lassen. Gar nicht gerne hören Kobolde hingegen die Theorie, in Wirklichkeit wären die von ihnen erwählten Kinder eigentlich ganz normal und würden erst durch die koboldische Erziehung den typisch schelmischen Charakter erhalten. Im Alter von etwa 14 Jahren kommen die Schelme zurück in die Menschenwelt – dann, wenn sie zu groß und den Kobolden schlussendlich zu menschlich-ernsthaft werden. Dass die 'Koboldskinder' dann große Schwierigkeiten haben, sich in menschlicher Gesellschaft zurechtzufinden, scheint die Kobolde nicht zu stören.

Eine Schelmin ist sprunghaft und schwer berechenbar, niemals aber nachtragend oder rachedurstig. Selbst wenn ihr ein schwerer Verlust zugefügt wird oder sie einen Schicksalsschlag erleidet, wird sie nach einer neuen Herangehensweise suchen, statt Unrecht mit Unrecht zu bekämpfen. Andererseits bringt sie kein Verständnis dafür auf, dass andere Leute das anders sehen. Und der aufmunternd gemeinte Scherz nach einer verlorenen Schlacht wird selbst von guten Freunden leicht als unpassend und geschmacklos empfunden, weswegen es Schelmen oft nicht sehr leicht fällt, Gefährten zu finden und auch längere Zeit zu behalten – sollten sie nicht irgendwann lernen, ihre Zunge in gewissen Situationen doch im Zaum zu halten.

Eine junge Schelmin hat in der Zeit zwischen dem Verlassen ihrer Zieheltern und ihrem ersten Abenteuer üblicherweise schon etwas Kontakt zur derischen 'Zivilisation' gehabt. Dies endete meist damit, dass sie versuchte, ihre eigene 'Nische' in der menschlichen Welt zu finden. Die folgenden Schelmen-Varianten sind eine Auswahl an Möglichkeiten, welchen Weg eine junge Schelmin einschlagen kann. Üblicherweise hat sie auch mehr schlecht als recht zusätzlich eine 'bürgerliche' Laufbahn eingeschlagen, um über die Runden zu kommen.

**Die Schöpferin:** Diese Schelmin hätte, wäre sie nicht von Kobolden geraubt worden, eine treffliche Geweihte der Tsa werden können. Stets fängt sie Dinge an und bringt sie nicht zu Ende. Immer wieder baut sie alles auseinander und zur Hälfte wieder zusammen. Ihre Fragen durchlöchern alles und jeden, ihre Neugierde ist unerschöpflich, ihr Mitteilungsdrang desgleichen. Die Welt der Menschen ist für sie vom ersten Augenblick an eine neue, spannende Welt der unbegrenzten Möglichkeiten.

**Die Visionärin:** Diese Schelmin ist sich ihrer Außenseiterrolle auf Dere von Anfang an bewusst. Schon unter den Kobolden wusste sie, dass sie dort nur ein Gast und ihre Heimat anderswo ist. Und als sie zum ersten Mal unter Menschen kam, verstand sie, dass sie auch hier nicht zu Hause sein kann. Ihr erstes Zusammentreffen mit Menschen endete in panischer Flucht. Und hernach tat sie etwas ganz und gar Schelmenuntypisches: Sie setzte sich hin und dachte über ihre Situation nach. Sie kam zu dem Schluss, dass ihr Dasein einen Sinn haben müsse. Und sie erkannte, dass sie etwas besitzt, das vielen Wesen auf Dere fehlt: Humor, Optimismus und – nicht zuletzt – die Kunst, das Leben leicht und die eigenen Belange nicht allzu wichtig zu nehmen. Nach dieser anstrengenden Phase höchster Konzentration (die sogar mehrere Minuten gedauert haben mag ...) beschloss sie, das zu tun, was sie am besten kann: nach immer wieder neuen Möglichkeiten zu suchen, ein Schelmenstück abzuliefern. Den Bewohnern Deres möchte sie etwas von der Leichtigkeit und Unbeschwertheit mitteilen, die sie in dieser Welt so sehr vermisst und die ihr selbst durch eine Fügung des Schicksals gegeben wurden.

**Die Possenreißerin:** Diese Schelmin ist nicht selten in einer Gauklertruppe anzutreffen. Sie ist gewandt an Körper und Geist, kann jederzeit improvisieren und extemporieren und ist zu akrobatischen Höchstleistungen in der Lage. Begeistert von Scharlatanerie führt sie ihre Zuschauer hinters Licht – um ihnen stets zu Ende der Darbietung stolz den Bären zu präsentieren, den sie ihnen zuvor so meisterlich auf die Nase gebunden hat. Die Possenreißerin hat eine Nische in Aventurien gefunden, in der ihre Künste geschätzt werden. Doch auch sie muss lernen, dass ein Scherz auf der Bühne eher akzeptiert wird als einer, den sie sich im normalen Leben erlaubt.

**Die Vagabundin:** Diese Schelmin hat die wohl größte Bindung zu der Welt der Menschen. Wie die Schöpferin (s.o.) studiert sie diese Welt, aber das Leben der Menschen ist ihr zu eintönig. Ständig ist sie auf der Suche nach Neuem und auf der Flucht vor Gewohntem. Jeder noch so schöne Ort wird ihr nach kurzer Zeit langweilig, einen längeren Aufenthalt empfindet sie als Gefangenschaft. Stets glaubt sie, dass es hinter dem Horizont noch schöner, bunter, amüsanter sein müsse. Sie wandert durch die Welt, immer der eigenen Nase nach, wobei sie aber nicht nach Ruhm oder Reichtum strebt, sondern nur nach dem freien und ungebundenen Leben.

**Die Hofnärrin:** Diese Variante ist wohl die seltenste Form der Schelmin. Ob nun an Höfen der Fürsten oder gar der Könige und Kaiser Deres, überall findet man die Hofnärrin – wobei allerdings bei weitem nicht alle Schelme sind. Die Narrenfreiheit ist manchmal die einzige Möglichkeit für eine Schelmin, ihre Späßchen in der menschlichen Gesellschaft ungestraft zu betreiben – wobei auch ihr Grenzen gesetzt sind. Von einer Hofnärrin werden zwar Scherze auf Kosten der Obrigkeit erwartet, aber manch ein zu weit gehender Scherz hat eine Hofnärrin schon zu einem überstürzten Verlassen des angestammten Hofes gezwungen.

**Der Klabauterlehrling:** Manches Kind wurde nicht von einem gewöhnlichen Kobold, sondern von einem Klabautermann geraubt. Nach einer aufregenden Kindheit in der Bilge, zwischen hohen Frachtstapeln und in Krähennestern, ist der Klabauterlehrling denn auch mit dem Leben auf hoher See vertraut wie kaum jemand sonst. Wenn diese Schelmin sich dann von ihren Zieheltern



trennt, bleibt sie meistens der See treu. In einer Schiffsmannschaft wird sie durchaus geschätzt, etwa wenn sie mit fröhlichen Liedern die tägliche harte Arbeit versüßt oder gar einen übelgelaunten Klabauter wieder versöhnt.

### Schelmische Namen

Da jede Schelmin einen Namen trägt, der der Koboldsprache entstammt und damit für Menschen unaussprechlich ist, kommt in ihrem Leben der Moment, wo es an der Zeit ist, sich einen 'vernünftigen' Namen auszuwählen. Meistens wählt sie diesen nur den Menschen zuliebe, damit diese gleich wissen, mit wem sie es zu tun haben. Mit der festen Überzeugung, der Menschheit einen Gefallen zu tun und um ihrer Berühmtheit Ausdruck zu geben, andererseits aber einigem Unverstand, was menschliche Namensgebung anbelangt, kommen dann mitunter solche Namen wie 'Molli Unsinn', 'Quacksalber Schwupp-issweg' und 'Fernix Verschwinde' zustande. Vor allem, wenn ihnen zum Beispiel ein "Du Taugenichts!" hinterhergerufen wird, können sie auf die Idee kommen, diese Bezeichnung in den Namen aufzunehmen. In manchen Fällen entstehen dabei auch überaus lange Namen wie 'Gunnar Stehtniestill von Zwick und Zwack, Meister der schrägen Gesänge und frischen Witze, Graf Unschuld zu Weißnicht und Urahn aller Kuchenwerfer', oder aber kurz und bündig 'Ich', 'Keiner' oder 'Sagichnicht'.



**Mögliche Zauber für Schelme (Zauber, die bei ihnen wenigstens eine Verbreitung von 4 erreichen):** Abvenenum, Aufgeblasen, Axxeleratus, Bewegung stören, Blendwerk, Blitz, Dunkelheit, Einfluss bannen, Eisenrost, Flim Flam, Foramen, Gefunden, Hellsicht trüben, Klickeradomms, Koboldgeschenk, Koboldovision, Komm Kobold, Kusch!, Lach dich gesund, Lachkrampf, Langer Lulatsch, Lockruf, Meister minderer Geister, Motoricus, Nackedei, Odem, Penetrizzel, Schabernack, Schelmenkleister, Schelmenmaske, Schelmenrausch, Seidenweich, Sensibar, Silentium, Verschwindibus, Visibili, Zagibu

---

**Schelmin (12 GP)**

**Voraussetzungen:** FF 13, IN 13, GE 12, CH 12; passende (menschliche) Kultur

**Modifikationen:** MR +3, +6 AsP (davon die AsP und ein Punkt MR aus Halbzauberer), SO 2–7

**Automatische Vor- und Nachteile:** Geräuschhexerei, Halbzauberer, Koboldfreund, Unbeschwertes Zaubern / Feste Gewohnheit (nur aus Spaß zaubern), Neugier 10, Weltfremd 5 (Obrigkeit und Autoritäten) Weltfremd 5 (menschliches Humorverständnis), Unfähigkeit Merkmal Schaden

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Breitgefächerte Bildung (empfohlene Zweitprofessionen sind unten angegeben), Glück, Glück im Spiel, Schlangenmensch, Vom Schicksal begünstigt / Gesucht I (erst nach 'zivilisatorischem Erstkontakt'), Lästige Mindergeister, Unstet, Unfähigkeit Kampftalente, Wahrer Name, Wilde Magie

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Feste Matrix / Arroganz, Blutrausch, Jähzorn, Kampfrausch, Rachsucht, Schulden

**Kampf:** Raufen +3, Ringen +2, Wurfmesser +2

**Körper:** Akrobatik +5, Gaukeleien +5, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +5, Singen +2, Stimmen imitieren +7, Tanzen +2

**Gesellschaft:** Sich Verkleiden +4, Überreden +5

**Natur:** Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben +1

**Wissen:** Sagen/Legenden +3

**Sprachen:** Muttersprache Koboldisch, Zweitsprache Landessprache der ursprünglichen Eltern

**Handwerk:** Heilkunde Wunden+1, Musizieren +3, Schneidern +1

**Sonderfertigkeiten:** Repräsentation Schelm, Talentspezialisierung Stimmen Imitieren (Bauchreden)

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Gefäß der Sterne, Konzentrationsstärke, Merkmalskenntnisse Einfluss, Illusion und Telekinese, Zauberkontrolle

**Hauszauber:** Blendwerk +7, Koboldgeschenk +6, Komm Kobold Komm +7, Lachkrampf +6, Schabernack +6

**Zauberfertigkeiten:** Klickeradomms +5, Langer Lulatsch oder Nackedei oder Schelmenmaske +6, ein weiterer davon +3, Meister minderer Geister +5, Verschwindibus +5, Zagibu +3

**Ausrüstung:** Kleidung in allen Farben des Regenbogens (meist sehr geschmacklos) und häufig an den vielen Zipfeln mit Schellen und ähnlichem behangen.

#### Mögliche Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genanten; folgende Varianten können gewählt werden:

**Schöpferin (+5 GP):** Talente: Überreden +1, passendes Handwerkstalent +3, ein weiteres beliebiges+2, Malen/Zeichnen +4; Verbilligte Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation; Zauberfertigkeiten: Lockruf +3, Motoricus +2; Weitere bekannte Zauber: Aeolitus, Tauschrausch; Empfohlene Zweitprofessionen: Schriftsteller, Taugenichts, eventuell Handwerker (typischerweise dann abgebrochen)

**Visionärin (+4 GP):** Talente: Menschenkenntnis +2, Philosophie +2, Heilkunde Seele +1; Zauberfertigkeiten: Aufgeblasen +3, Schelmenlaune +3; Weitere bekannte Zauber: Dichter und Denker, Murks und Patz; Empfohlene Zweitprofessionen: fast alle gesellschaftlichen und handwerklichen Professionen

**Possenreißerin (+5 GP):** Talente: Akrobatik +1, Gaukeleien +1, Stimmen Imitieren +1, Menschenkenntnis +1; Gabe: Geräuschhexerei +3; Zauberfertigkeiten: Schelmenmaske +2, Vogelzwitschern +4; Weitere bekannte Zauber: Attributo, Weihrauchwolke; Empfohlene Zweitprofessionen: Ausrufer, Barde, Gaukler

**Vagabundin (+/–0 GP):** Nachteil: Unstet; Talente: Wildnisleben +2, Geographie +2, zwei weitere beliebige Wissenstalente je +1; Sonderfertigkeit: Nandusgefälliges Wissen; Zauberfertigkeiten: Foramen +3, Harmlose Gestalt +3, Schelmenkleister +3; Weitere bekannte Zauber: Seidenzunge, Zappenduster, Leib des Erzes; Empfohlene Zweitprofessionen: Ausrufer, Barde, Dieb, Gaukler, Hirte, Schriftsteller, Seefahrer, Streuner, Taugenichts

**Hofnärrin (+6 GP):** Talente: Akrobatik +1, Gaukeleien +2, Etikette +2, Menschenkenntnis +2, Sich Verkleiden +2; Zauberfertigkeiten: Delicioso +2, Dichter und Denker +3, Schelmenlaune +3; Weitere bekannte Zauber: Seidenzunge, Vogelzwitschern, Weihrauchwolke; Empfohlene Zweitprofessionen: Gaukler, Hofkünstler

**Klabauterlehrling (+8 GP):** Talente: Klettern +1, Schwimmen +4, Sich Verstecken +3, Singen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Boote Fahren +2, Seefahrt +2; Zauberfertigkeiten: Axxeleratus +2, Lockruf +2, Visibili +5; Weitere bekannte Zauber: Attributo, Schelmenlaune, Zauberwesen der Natur; Empfohlene Zweitprofessionen: Seefahrer, Handwerker (mit der Seefahrt verbundene Handwerker

---

## Die Tänzer und Zaubertänzer

Tänzerinnen und Tänzer gibt es in fast jedem Volk, und ihre Bewunderer lassen sich gerne von hervorragender Kunst verzücken – wofür sie sich dann mit begeistertem Applaus und höchster Verehrung erkenntlich zeigen. Die meisten Tänzer sind perfekte Beherrscher ihres Körpers und seiner Bewegungen, manche sind sogar von den Göttern gesegnet. Und von diesen verfügen einige Wenige über astrale Kraft, die sie dazu befähigt, mit ihren Tänzen Magie zu wirken.

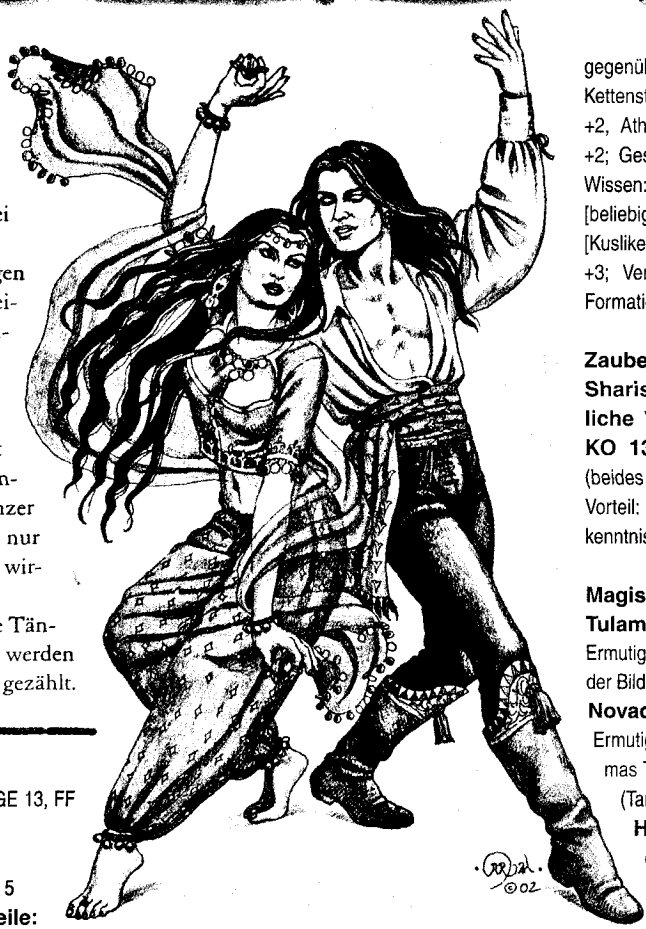
Am berühmtesten unter den Zaubertänzerinnen sind die **tulamidischen Sharisadim**, denn sie sind am zahlreichsten und angesehensten. Geheimnisvoller erscheint die **novadische**, dem Gott Rastullah gefällige **Sharisad**. Beide, egal aus welcher der beiden miteinander verwandten Kulturen sie stammen, weben durch jede Bewegung ihres Körpers und kleinste Fingerbewegungen feinste Astralgespinste – wobei die Novadi immer ein oder zwei Schleier, einen Khunchomer oder Kerzen nutzt, während die Tulamidin zusätzlich Finger- oder Fußschellen trägt und seltener auf Schleier und Säbel zurückgreift.

Die Tänzer und Tänzerinnen der Zahori, **Hazaqi** genannt (abgeleitet von dem tulamidischen Begriff für 'Feuerpfau' aufgrund der häufig rot-schwarzen Gewandung), zeigen eine durch Kraft und Stolz geprägte Kunst mit weit ausladenden und teils grotesken Arm- und Handbewegungen und stampfenden Fußfolgen. Magie wird zumeist nur

stampfenden Fußfolgen. Magie wird zumeist nur im Solotanz gewirkt, während der Paartanz weit verbreitet und der Gruppentanz mit wechselnd in den Vordergrund tretenden Tanzenden bei Sippentreffen sehr beliebt ist.

Die aranischen **Majuna**, hingegen stehen – zumindest in ihrer Heimat – in dem Ruf, die atemberaubendsten aller männlichen Tänzer zu sein. Sie zeigen ihre betörende und akrobatische Kunst zumeist im Rahmen einer Vorstellung mit bis zu 13 Tänzern – wobei 12 Tänzer den Rahmen für den Haupttänzer bilden, und in der Regel ist auch nur dieser eine in der Lage, Magie zu wirken.

In allen anderen Kulturen sind die Tänzer nicht so stark angesehen und werden im allgemeinen zum Gauklervolk gezählt.



**Tänzer (GP nach Variante)**
**Voraussetzungen:** IN 12, CH 13, GE 13, FF 11, KO 12
**Modifikationen:** +3 AuP
**Automatischer Nachteil:** Eitelkeit 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance (bes. Majuna), Feenfreund (nicht Novadi), Magiegespür, Schlangenmensch, Schutzgeist, Soziale Anpassungsfähigkeit / Arroganz, Verbindungen, Verpflichtung (bes. Tulamidin und Novadi ihrer Lehrherrin gegenüber)
**Ungeeignete Nachteile:** Lahm, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen
**Kampf:** Dolche +2
**Körper:** Akrobatik +3, Athletik +3, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3, Tanzen +7
**Gesellschaft:** Betören +4, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +3, Überreden +2
**Natur:** –
**Wissen:** Sagen/Legenden +4, Schätzen +2
**Sprachen:** –
**Handwerk:** Musizieren +4, Schneidern +2
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Standfest
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausweichen II, Ausweichen III
**Ausrüstung:** Reisekleidung ihres Kulturkreises, ein besonderes Tanzgewand, zwei Tanzschleier oder zwei Tanzstöcke, Tamburin oder Fingerschellen, Dolch, Säbel oder Khunchomer oder Rapier
**Besonderer Besitz:** kleiner Wohnwagen mit einem Zugtier oder ein Kollektion mehrerer aufwendiger und mit Gold- oder Silberfäden bestickter Tanzgewänder

**Varianten**
Ein Kulturhintergrund muss gewählt, die Zaubertänzervariante kann je nach Kultur zusätzlich gewählt werden.

**Gaukler-Tänzer(in) (7 GP):** Zusätzlicher Nachteil: Randgruppe; Modifikationen: SO 3–7; Kampf: Wurfmesser +2; Körper: Akrobatik +2, Gaukeleien +4, Taschendiebstahl +1; Gesellschaft: Gassenwissen +3, Überreden +2; Sprachen: beliebige Fremdsprache +4; Handwerk: Abrichten oder Falschspiel +2, Fahrzeug Lenken +2

**Tulamidische Sharisad (7 GP; zusätzliche Voraussetzungen: nur Frauen, Kultur Mhanadistan, Tulamidische Stadtstaaten, Aranien oder Südaventurien):** Modifikationen: SO 6–10; Kampf: Säbel +1; Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +2, Überzeugen +2; Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +2; Sprachen: Sprachen Kennen (beliebige Fremdsprache) +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +5

**Novadische Sharisad (6 GP; zusätzliche Voraussetzungen: nur Frauen, Kultur Novadi):** Modifikationen: SO 6–10; Automatischer Nachteil: Prinzipientreue (6; Rastullah-Glaube); Kampf: Säbel +2; Körperlich: Reiten +3, Selbstbeherrschung +2; Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2; Wissen: Brett-/Kartenspiel +4

**Zahorische(r) Hazaqi (4 GP; zusätzliche Voraussetzung: Kultur Zahori):** Modifikationen: SO 2–6; Kampf: Dolche +2, Wurfmesser +2; Körperlich: Akrobatik +2; Gesellschaft: Betören +2, Überreden +2; Sprachen: Sprachen Kennen [beliebige Fremdsprache] +4

**Aranischer Majuna (8 GP; zusätzliche Voraussetzungen: nur Männer, nur Kultur Aranien):** Modifikationen: SO 4–9; Automatischer Nachteil: Verpflichtungen (zumeist gegenüber einem aranischen Adelshaus); Kampf: Kettenstäbe +2, Stäbe +2; Körperlich: Akrobatik +2, Athletik +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +2; Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen +1; Wissen: Heraldik +2; Sprachen: Sprachen Kennen [beliebige Fremdsprache] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +3, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +3; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Formation

**Zaubertänzer (GP je nach Kultur, nur Sharisad, Hazaqi oder Majuna; Zusätzliche Voraussetzungen: IN 13, CH 14, KO 13): Modifikationen:** MR +1, +6 AsP (beides aus Halbzauberer), SO +1; Automatischer Vorteil: Halbzauberer; Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Zaubertänze) +4

**Magische Tänze:**
**Tulamidische Sharisad (+2 GP):** Tanz der Ermutigung, Tanz der Liebe, Tanz der Freude, Tanz der Bilder
**Novadische Sharisad (+4 GP):** Tanz der Ermutigung, Tanz der Bilder, Tanz der Freude, Orhimas Tanz (Tanz der Weisheit), Tanz für Rastullah (Tanz der Unantastbarkeit)
**Hazaqi (+2 GP):** Selinata, Suenyo (Tanz ohne Ende), Rahjarra (Tanz der Liebe), El Vanidad (Tanz der Bilder), Zarpada (Tanz der Erlösung)
**Majuna (+1 GP):** Rondras Mut (Tanz der Ermutigung), Phexens Geschmeide (Tanz der Bilder), Firuns Jagd, Hesindes Macht (Tanz der Erlösung)

## Die Zibilja

Viele der größeren Norbardensippen erheben eine der ihren in den Rang einer *Zibilja*, einer weisen Ratgeberin, deren Name im Alaani für 'Wahrsagerin' und 'Traumseherin' steht.

Ihre wichtigste Aufgabe ist die Bewahrung und Fortführung des Seffer Manich, der heiligen Sippenchronik. Auf bisweilen weit über tausend Jahre alten Schriftrollen werden darin alle bedeutenden Ereignisse der Sippe festgehalten: von Geburten und Unglücksfällen bis zu erfolgreichen Handelsabschlüssen und sonderlichen Begebenheiten. Zur Niederschrift bedient man sich nach wie vor der alten norbardischen Schrift aus 46 Silben-, 18 Deut- und mehreren hundert Wortzeichen, zudem ist der Seffer Manich durchgehend in Versform gehalten.

Die Pflichten eine Zibilja sind die Leitung von wichtigen Zeremonien (Hochzeit, Begräbnis, usw.), Entscheidungshilfe bei wichtigen Entscheidungen (Richtsprüche, Handelsbeziehungen), Vortragen aus dem Seffer Manich und Vermittelung an Mokoscha, die Stammesgöttin der Norbaden.

Die meisten Zibiljas haben den Status einer Priesterin, die Mokoscha und Hesinde glei-



chermaßen dient, aber eine wirkliche Weihe ist dies nicht unbedingt. Und wer die Weihe tatsächlich empfängt, tut dies in der Regel erst in späteren Jahren, wenn die Zibilja seelisch gereift und in ihren seherischen Fähigkeiten genügend gefestigt ist. (Siehe den Abschnitt zur Spätweihe auf Seite 293.)

Die Zibilja sucht sich ihre Nachfolgerin unter den Mädchen der Sippe, noch bevor die Anwärterin dem Kindesalter entwachsen ist, und nimmt sie an Kindes Statt an; oft fällt ihre Wahl ohnehin auf die eigene Tochter. Die Ausbildung geht über viele Jahre (was auch der Grund ist, warum nur so wenige Männer dieses Amt versehen, da die norbardische Tradition von Knaben verlangt, bei ihrer Heirat in die Sippe der Braut zu wechseln) und umfasst das Erlernen der Schrift, der Verskunst und einer Vielzahl poetischer Formeln, des Gesangs und des Spiels auf der Tamburka. Vor allem aber gilt es die seherischen und arkanen Kräfte zu schulen, da sie später das Wohl der Sippe garantieren sollen. Familienbewusstsein und Zusammengehörigkeitsgefühl der Norbarden sind so groß, dass eine Zibilja sich nie freiwillig von ihrer Meschpoche entfernen würde. Andererseits ist aber auch das regelmäßige 'Ausschwärmen' Teil der Mokoscha-Bezogenheit der Norbarden (und der Zibiljas im Besonderen), so dass es üblich geworden ist, dass sich eine junge Zibilja (direkt nach Abschluss ihrer Ausbildung) auf Wanderschaft begibt, häufig begleitet von einem kampfkräftigen Sippenmitglied als 'Leibwächter' – nicht zuletzt, um den wahren Wert des Sippenzusammenhalts zu erfahren.

**Zibilja (5 GP; zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen:** KL12, IN 13, CH 12, FF 11; Kultur Norbardensippe

**Modifikationen:** +6 AsP, MR +2 (beides teilweise aus Halbzauberer), SO 5–10

**Automatische Vor- und Nachteile:** Halbzauberer, Gabe Prophezeien / Schlafstörungen I (Alpträume), Seffer Manich

**Empfohlene Vorteile:** Gebildet, Gutes Gedächtnis, Medium, Meisterhandwerk, Sprachgefühl, Tierfreund

**Ungeeignete Nachteile:** Eitelkeit, Jähzorn, Sprachfehler, Unangenehme Stimme, Ungebildet, Vergesslichkeit

**Kampf:** Dolche +2

**Körper:** Selbstbeherrschung +2, Singen +4, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Lehren +3, Menschenkenntnis +5, Schriftlicher Ausdruck +4, Überzeugen +2

**Natur:** Orientierung +1, Wettervorhersage +3

**Wissen:** Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +3, Tierkunde +2

**Sprachen:** Sprachen Kennen (zwei beliebige Sprachen) je +5, Lesen/Schreiben (Altes Alaani) +8

**Handwerk:** Abrichten +3, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +2, Kochen +2, Malen/Zeichnen +3, Musizieren +4

**Sonderfertigkeiten und Rituale:** Ritualkenntnis (Zibilja) auf +3; Schwarmseele, Mackestopp, Traumseherin, Traumwissen, Weisheit der Schrift, Siegel der Ewigen Ruhe, Unsichtbare Chronik

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Traumgänger, Vertrautenbindung (nur Schlangen), Zauberzeichen

**Ausrüstung:** ein Satz einfache Reisekleidung, ein Satz rituelle oder Festtagskleidung, Dolch, Wander- und Kampfstab (auch Speer oder einfache Hiebwaffe möglich), Tuchbeutel, Schreibutensilien (Kiele, Federmesser, Tinte), leeres Tagebuch oder Schriftrolle, Neroth, Auszüge aus dem Seffer Manich der Sippe, Wasser- und Weinschlauch, Wolldecke

**Besonderer Besitz:** zumindest 200 Jahre alter Seffer Manich (durch Diebstahl oder aufgrund der Tatsache, dass die Zibilja das letzte Mitglied ihrer Sippe ist; der Meister sollte der Zibilja durch das Studium der Schrift je nach Situation Bonuspunkte und/oder Steigerungsmöglichkeiten für bestimmte Wissens-, aber auch Gesellschafts-, Natur- und Handwerkstalente zugestehen, insbesondere Menschenkenntnis und Sagen/Legenden – deren Ausmaß richtet sich nach der investierten Zeit sowie dem Alter des Seffer Manich; zudem ermöglicht er eventuell die Rekonstruktion einiger Rituale)

# Aventurische Götterdiener

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Diener der aventurischen Gottheiten, seien es Priester oder Ordenkrieger, im Einzelnen und mit ihren Werten vorgestellt, wobei wir mit den Geweihten der Zwölfgötter beginnen wollen. Im Anschluss daran folgen die Diener der sog. 'Halbgötter' (ab S. 226) und der unabhängigen Wesenheiten sowie die Anhänger des Rur-und-Gror-Glaubens und Rastullahs (ab S. 232).

Die im Kapitel **Gebote, Verbote und Ideale** erwähnten **Verhaltensweisen** erläutern jeweils den Nachteil *Moralkodex [Kirche]* näher. Die **Tugenden und Ideale** der Orden sind jeweils als *zusätzlich* zum Moralkodex ihrer Mutterkirche zu verstehen. Die Professionsvarianten, die nur mittels späteren Ordensbeitritt gewählt werden können, werden im Band **Wege der Götter** vorgestellt.

# Die Zwölfgötter

## Praios-Geweihte

Jeder, der sich berufen fühlt, gleich welchen Geschlechts oder Alters, kann das Noviziat antreten, so er denn für würdig befunden wird, die meisten Geweihten entstammen aber dem Adel. Viele Geweihte des Praios sind, mehr noch als an dem rotgoldenen, ärmellosen Mantel mit der weißen Filzkappe, dem Gürtel mit den Sphärenkugeln und dem Sonnenszepter, an ihrem stolzen Auftreten zu erkennen, das von Feinden und Spöttern oftmals als herrisch und arrogant bezeichnet wird. Richtig ist: Die Geweihten des Sonnengottes mögen oft unnahbar und streng wirken, doch sind sie vor allem eines: gerecht gegen sich und andere. Sie bestehen auf Respekt und korrekten Umgang und erwarten, dass man ihre Fragen beantwortet und etwaigen Befehlen folgt. Alle Praios-Priester sind Experten auf dem Gebiet der Rechtskunde des Landes, in dem sie ausgebildet wurden, darüber hinaus kennen sie sich in der Geschichte und der Theologie exzellent aus.

Übers Land ziehen Praios-Geweihte hauptsächlich um schwarzmagische Verbrechen, grobe Verletzungen der zwölfgöttlichen Ordnung und andere Ketzereien zu ahnden. Seit der Entrückung des *Ewigen Lichts*, dem heiligsten Talisman der Kirche, befinden sich zahlreiche Priester auch auf der mystischen und Sinnsuchenden *Quanionsqueste*, in der Hoffnung, das Licht wieder zu finden.

Gegenüber Magiebegabten verhält sich ein Praios-Geweihter oft abweisend bis feindlich, höchstens weiße Gildenmagier werden geduldet, auch wenn jeder Praios-Geweihte weiß, dass es Magie gibt, dass sie angewendet wird und dass sie nicht selten im Endeffekt Gutes bewirkt.

### Gebote, Verbote und Ideale

Der Praios-Priester darf nicht lügen. Schweigen darf er, wenn ein besonderer Grund dafür vorliegt, außer gegenüber seinen Vorgesetzten, denen er nichts verheimlichen darf. Er ist zum Gehorsam gegenüber den Göttern, den Vorgesetzten und (bei weltlichen Belangen) dem Adel verpflichtet, darf sich in geistlichen Belangen keinen Befehl außer den göttlichen bzw. kirchlichen beugen und darf sich und seinen Glauben nicht verkleiden oder verbergen. Er soll auf Einhaltung der Gesetze achten und Schuldige dem Zuständigen Gericht überantworten. Magieanwendung heißt er nicht gut, frevelhafte bekämpft er.

**Geweihter des Praios**
**(10 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 13, CH 13, KL 11
**Modifikationen:** SO 8–13, MR +2, 24 KaP (*Geweiht* schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile:** Geweiht (Zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (12; Praios-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Begabung für Rechtskunde, Selbstbeherrschung oder Überzeugen, Besonderer Besitz, Herausragende Eigenschaft Mut oder Charisma, Hohe Magieresistenz, Prophezeien, Schwer zu verzaubern, Verbindungen, Wohlklang, Zeitgefühl / Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Unfähigkeit Überreden, Vorurteile (Zauberer)
**Ungeeignete Nachteile:** Aberglaube, Gesucht, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Sprachfehler, Unstet
**Kampf:** Hiebwaffen +2
**Körper:** Reiten +2, Selbstbeherrschung +5, Singen +2, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaft:** Etikette +5, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Überzeugen +6
**Natur:** Orientierung +1
**Wissen:** Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +6, Heraldik +2, Magiekunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +7, Sagen/Legenden +3, Staatskunst +4, Sternkunde +3
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Bosparano] +8, Sprachen Kennen [verbreitete Fremdsprache] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +9, Lesen/Schreiben [Schrift nach Wahl, vorzugsweise passend zur gewählten Fremdsprache] +3
**Handwerk:** Heilkunde Seele +2, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +2
**Sonderfertigkeiten:** Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Praios) +3
**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Des Herrn Goldener Mittag, Göttliches Zeichen, Innere Ruhe, Objektsegen; (II) Initiation, Ucuris Geleit, Wort der Wahrheit (Heiliger Befehl); (III) Großer Eidsegen
**Verbilligte Liturgien:** (III) Exorzismus, Licht des Herrn
**Ausrüstung:** Robe, Tiara, Untergewand, Mantel, Stiefel oder feste Schuhe, Sonnenszepter, vergoldetes Praios-Amulett, das Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Pergament und Tinte
**Besonderer Besitz:** Praios-Amulett aus Gold, Schmuckversion des Breviers der Zwölfgöttlichen Unterweisung, zusätzliche theologische und juristische Schriften

## Orden und Laienbünde

Die Mitglieder des **Orden des Goldenen Falken** (*kurz*: Ucuriaten; Geweiht) sind die Boten und Herolde der Zwölfgötterkirchen. Genau wie bei der **Sonnenlegion**, den 'Elite-Haustruppen' des Boten des Lichts, ist bei den Ucuriaten nur ein späterer Beitritt möglich.

### Der Orden vom Bannstrahl Praios'

Dieser fanatische Ritterorden besteht aus Laien, Akoluthen und (in den höheren Rängen) Geweihten, die sich dem Erhalt der Ordnung und der Bekämpfung der Magie für die Praios-Kirche verschrieben haben. Ihr Ziel ist die Vernichtung aller Magie und die Rächung allen Frevels wider den Götterfürsten.

Als fanatische Prediger mit Schwert und Feuer, als Begleitung eines Inquisitors oder als gnadenlose Kämpfer wider den Dunkelsinn und als Hilfstruppen der Praios-Kirche sind sie in den Zwölfgöttlichen Landen unterwegs. Die Ordensmitglieder sind stets in reinweiße, kurzärmelige Tuniken mit goldenen Säumen gewandet, darunter tragen sie ein langes Kettenhemd (oft mit vergoldeten oder bronzierten Ringen an den Säumen). Schwert oder Streitkolben und Dolch gehören zu ihrer Ausrüstung, aber auch die Geißel (woher ihr im Volk verbreiteter Name 'die Geißler' stammt) wissen sie zu führen. Sie sehen sich nicht an die Gebote Rondras gebunden, sondern folgen dem Moralkodex der Praios-Priesterschaft; ihr Hass auf Magie ist sprichwörtlich, worunter vor allem gildenlose Zauberer zu leiden haben.

**Tugenden und Ideale:** Ketzerei und Zauberei lauern überall, weswegen ein Bannstrahler stets die Augen offen hält und ungewöhnliche Ereignisse seinem Ordensoberen meldet. Ein Bannstrahler lässt sich von Ungläubigen und Ketzern nicht provozieren.

**Bannstrahler (GP je nach Variante)**
**Voraussetzungen:** MU 13, GE 10, KO 12, KK 12
**Modifikationen:** LeP +2, AuP +2, SO 5–12
**Automatische Nachteile:** Moralkodex (12; Praios-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Hohe Magieresistenz, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund / Arroganz, Jähzorn, Unfähigkeit Überreden, Vorurteile (Zauberer)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Feenfreund / Fettleibig, Gesucht, Glasknochen, Kränklich, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Schlechte Regeneration, Tollpatsch, Unstet
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen +3, Kettenwaffen +2, Ringen +3
**Körper:** Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Selbstbeherrschung +5, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** Etikette +2, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +4
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1, Wettervorhersage +1, Wildnisleben +1
**Wissen:** Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +3, Kriegskunst +3, Magiekunde +2, Rechnen +1, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +1
**Sonderfertigkeiten:** Rüstungsgewöhnung I (langes Kettenhemd)
**Ausrüstung:** Ordenstracht, Rüstung (langes Kettenhemd), dazu stabile und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, Regenmantel, Geißel (Werte wie Peitsche), Dolch, Tuchbeutel, Wasserschlauch, Handgeld (3 Silbertaler)
**Besonderer Besitz:** nicht möglich

**Varianten**

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten. Ein späterer Beitritt ist möglich (siehe **Wege der Götter**).

**Nicht geweihte Mitglieder (9 GP):** Kampf: Schwerter +5, Kettenwaffen +2; Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2; Handwerk: Heilkunde Wunden +1; Sonderfertigkeiten: Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Zusätzliche Ausrüstung: Schwert

**Geweihte Mitglieder (14 GP, zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: CH 13, KL 11):** Modifikationen: SO 7–12; MR +2; 24 KaP; Automatischer Vorteil: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche); Körper: Singen +2; Gesellschaft: Etikette +1,

Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überzeugen +1; Wissen: Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Rechnen +2, Rechtskunde +3; Sprachen: Sprachen Kennen [Bosparano] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4; Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Praios) +3; Liturgien: (I) 12 Segnungen, Blendstrahl aus Alveran, Göttliches Zeichen, Innere Ruhe, Objektsegen; (II) Goldene Rüstung, Wort der Wahrheit (Heiliger Befehl); Verbilligte Liturgien: (I) Des Herrn Goldener Mittag (Weisung des Himmels); (III) Großer Eidsegen, Exorzismus; Zusätzliche Ausrüstung: Sonnenszepter, vergoldetes Praios-Amulett

### Der Orden des Heiligen Hüters

Wissen bedeutet Macht, das wissen auch die Geweihten des Praios. Zuviel Wissen aber korrumpiert den menschlichen Geist, wenn er noch nicht reif dafür ist – und gefährdet, so das Credo des Ordens, die dem Praios gefällige Ordnung. So sammeln die Hüter Wissen und schließen es weg.

Viele Hüter werden in verschiedenen Praios-Tempeln als Archivare eingesetzt, zudem stehen sie den Inquisitoren als Scriptoren zur Seite und ziehen predigend durch die Lande, ständig auf der Suche nach Büchern und Wissen, das es zu hüten und vor unangemessenem Zugriff zu schützen gilt.



Erkenntlich sind die Hüter an ihren roten knöchellangen Mönchskutten oder Nonnentrachten. Auch wenn sie nicht gerüstet sind, so sind sie mit ihren mannslangen Stäben aus Bosparanien-Holz, deren Spitze mit einem Bernstein geschmückt ist, durchaus wehrhaft.

Neben der religiösen Ausbildung erlernen die Hüter auch neue und alte Sprachen, das Kopieren, Archivieren und Pflegen von Schriftstücken, ja sogar Grundbegriffe der Kryptographie, um in den aufbewahrten Büchern verschlüsselte Botschaften enträtseln zu können.

**Tugenden und Ideale:** Ein Hüter ist angehalten, der zwölfgöttlichen Ordnung und den Lehren des Praios zuwiderlaufende Schriften zu suchen, zu finden und in einem der Klöster oder der Stadt des Lichts unter Verschluss zu bringen.

**Die Ordensgeweihten vom Hüterorden (auf der Basis des Praios-Geweihten; +6 GP; zusätzliche Voraussetzung: KL 13):** Gesellschaft: Menschenkenntnis –1, Schriftlicher Ausdruck +3; Wissen: Geographie oder Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Kryptographie +4, Rechnen +2, Rechtskunde –2, Sagen/Legenden +2, Sprachenkunde +4; Sprachen: Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache) +4, Lesen/Schreiben (zwei weitere Schriften) je +4; Handwerk: Malen/Zeichnen +2; Liturgien: (III) Urischars ordnender Blick, keine (II) Initiation; empfohlene Vorteile: Eidetisches Gedächtnis, Sprachgefühl; Zusätzliche Ausrüstung: Schreibutensilien, Tagebuch, Wachshaut; Besonderer Besitz: Das Buch 'Offenbarung der Sonne' von Arras de Mott plus weitere theologische Schriften der Praios-Kirche

## Rondra-Geweihte

Während der Weihe zum Rondra-Priester werden Schwert und Priester geweiht und vereint

und der von den Anwärtern in der Nähe zur Göttin erfahrene Schwertname verkündet, der in kirchlichen Belangen dem Vornamen nachgestellt wird. Dabei erhalten die Knappen der Göttin zudem einen Namenszusatz (z.B. 'von Arivor'), der den Weihetempel bezeichnet.

Die stärkste Waffe der Rondra-Geweihten ist nicht das Schwert, sondern der Glaube und ihre Persönlichkeit. Wo Söldner nur das Gold sehen und Krieger den Erfolg eines Kampfes, ist dieser für die Rondra-Priester gleichsam ein heiliger Akt. Sie sind an vielen Adelshöfen gern gesehen wegen ihres Verantwortungsbewusstseins, ihrer Disziplin und ihrer Kampfkraft. Nicht selten haben sie sogar das Amt eines Hofgeweihten und Waffenmeisters inne.

Für ihre Gefährten sind Rondra-Geweihte oft Gold wert, denn wohl niemand sonst eilt seinen Freunden im auch noch so gefährlichen Kampf derart zuverlässig zur Hilfe. Andererseits mögen Geweihte der Leuin ihre Begleiter auch in enorme Gefahr bringen, wenn sie ungebührliche Provokationen nur mit ihrem Auftreten bezwingen wollen, Wegelagerer mit den bloßen Fäusten, und ihre Klingen nur mit einem – weitaus überlegenen – Gegner zu kreuzen gewillt sind.

Geweihte der Rondra tragen über dem Kettenhemd den Wappenrock der Kirche mit der roten Löwin auf weißem Grund (oder den ihres Ordens), Schwert (seltener eine andere Handwaffe) und Rondrakamm zählen ebenso wie die Rangfibel zum 'Ornat' der Priester. Arm- und Beinschienen und ein Helm mit rotem oder weißem Federbusch ergänzen oft die Tracht.

### Gebote, Verbote und Ideale

Rondra-Geweihte rächen jede Schmähung ihrer Göttin, verteidigen Gläubige gegen Ungläubige, müssen jeder Herausforderung in angemessener Weise begegnen, kämpfen nicht mit ehrlosen Waffen oder auf unrondrianische Weise und dürfen keinem Kampf ausweichen, außer aus Gründen der Ehre oder Gnade. Sie verteidigen die Zwölfgötterkirchen, befleißigen sich der ritterlichen Tugenden (Gnade, Verteidigung der Schwachen, Hilfsbereitschaft) und üben sich in den Kampfdisziplinen.

**Geweihte der Rondra (26 GP; zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen:** MU 13, CH 11, GE 12, KO 12, KK 12

**Modifikationen:** SO 7–13, MR +1, LeP +1, AuP +2, 24 KaP (*Geweiht* schon eingerechnet)

**Automatische Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Krieger), Geweiht (Zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (12; Rondra-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Hohe Lebenskraft, Prophezeien, Schnelle Heilung, Verbindungen, Zäher Hund / Arroganz, Autoritätsgläubig

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Feenfreund, Kobold-freund / Blutrausch, Einbeinig, Fettleibig, Gesucht, Glasknochen, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration, Schulden, Stubenhocker, Unstet

**Kampf:** Anderthalbhänder +6, Lanzenreiten oder Fahrzeug Lenken +3, Raufen +3, Ringen +3, ein Talent aus folgender Liste +4: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, Zweihand-Hiebwaffen, Zweihandschwerter/-säbel, zwei weitere Talente aus dieser Liste je +3

**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +3, Selbstbeherrschung +3, Singen +1, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +2

**Natur:** Orientierung +2, Wildnisleben +1

**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Heraldik +4, Kriegskunst +4, Rechnen +2, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2

**Sprachen:** Sprachen Kennen [als Fremdsprache: Garethi oder Bosparano oder Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +4, Lederarbeiten +2

**Sonderfertigkeiten:** Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rondra) +3, Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Rondrianische Tracht), Wuchtschlag

**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegen, Segnung der Stählernen Stirn; (II) Initiation, Ehrenhafter Zweikampf

**Verbilligte Liturgien:** (II) Heiliger Befehl, Objektweihe

**Ausrüstung:** Kettenhemd, Wappenrock mit Spange, feste Stiefel, geweihter Rondrakamm, Dolch, Feldflasche, Geldbeutel, Waffenpflegeutensilien, Lederrucksack

**Besonderer Besitz:** erfahrenes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

## Orden und Laienbünde

Der größte und mächtigste Rondra-Bund ist der **Orden der Heiligen Ardare zu Arivor** (*kurz*: Ardariten; Geweihte, Laien, Novizen), der auch eine aktive Rolle in der Politik des


Ingerimm-Geweihter
Travia-Geweihter
Boron-Geweihte
Praios-Geweihter
Rondra-Geweihter
Firun-Geweihte

Horasreiches spielt. Der **Orden der Schwerter zu Gareth** (*kurz*: Schwerter-Orden; Geweihte, Laien) musste in den Kämpfen der jüngsten Geschichte erhebliche Verluste hinnehmen, genau wie der **Orden der Templer von Jergan** (*kurz*: Templer; Geweihte), der de facto aufgelöst wurde, oder der **Orden der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita** (*kurz*: Yppolitaner; Geweihte), der trotz der großzügigen Unterstützung durch die Mutterkirche in den letzten Jahren den höchsten Blutzoll zahlen musste. Aufgrund seiner ungewöhnlichen Zusammensetzung aus Geweihten, Laien und arkan Begabten ist der **Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra** (*kurz*: Zornesritter) innerhalb der Kirche heftig umstritten. Der **Orden des Donners** (*kurz*: Donnerer; meist Laien) ist zwar den Geboten der Rondra verpflichtet, doch scheint die Bezeichnung 'Söldnertruppe' angebrachter.

All diesen Orden ist gemein, dass sie sich in der Ausbildung nicht von normalen Rondra-Geweihten unterscheiden und deshalb nicht gesondert aufgeführt werden. Genau genommen ist es sogar so, dass in jüngerer Zeit die Orden die tragende Säule der Rondrakirche sind und die Tempel-Geweihtenschaft deutlich zurückgegangen ist.



Passen Sie die Talente daher mit den Start-AP Ihren Wünschen und Vorstellungen an. Unterschiede gibt es dabei vor allem bei den Waffen-Talenten: Im Donner-Orden bilden Streitkolben und -äxte den Schwerpunkt, der Orden der Schwerter bevorzugt Äxte und Schwerter, die Yppolitaner halten sich an den Rondrakamm. Alle Orden kennen außerdem die Möglichkeit eines späteren Beitritts für erfahrene Kämpen.

### Der Heilige Orden zur Wahrung aller Taten zu Ehren Unserer Frauwen und Göttin Rondra zu Rhodenstein

Die Rhodensteiner sind echte Ausnahmeerscheinungen unter den Rondrianern. Sie sind Meister der Schrift und haben sich verpflichtet, die der Rondra gefälligen Ereignisse in Aventurien, seien dies Heldentaten, Kriege, Kämpfe oder rondrianische Duelle, für die Nachwelt festzuhalten. Ruhm und Ehre sind das kostbarste Gut der Kirche, und so darf nichts vergessen werden, was Lobpreis und Gesang verdient. Sie taten sich jedoch auch bereits mehrmals als tapfere Verteidiger Weidens gegen die Orks hervor.

Die Tracht der Rhodensteiner ist ein Weißer Wappenrock mit rotem Löwinnenkopf im Profil und ein roter Mantel, darunter sind meiste in Kettenhemd. Zudem führen Angehörige des Ordens zur Wahrung immer ein kleines Schreibkästchen mit Pergamenten, Feder und Tinte, Kohlestiften sowie Siegelwachs und Siegel mit sich. Hauptwaffe der Rhodensteiner sind Langschwert und Krieglanze, die sie vom Tralloper Riesen zu tödlichem Einsatz zu bringen verstehen.

Auf dem Rhodenstein wird zudem viel Wert auf Geschichte und Tradition gelegt – es kommen jedoch auch die Wissenstalente nicht zu kurz. Die meisten Geweihten dieses Ordens spezialisieren sich auf ein Feld (z.B. Heraldik, Geschichte, Kriegskunst, seltener Rechtskunde, Geographie o.ä.).

**Tugenden und Ideale:** Die Ordensmitglieder sind angehalten, alle der Rondra gefälligen Heldentaten oder Ereignisse zu archivieren und auf den Rhodenstein zu bringen.

---

**Die Ordensgeweihten vom Rhodenstein (auf Basis des Rondrageweihten; +/–0 GP; zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, GE nur 11):** Modifikationen: SO 7–12; automatischer Nachteil: Neugier 5; empfohlener Vorteil: Gutes Gedächtnis; Kampf: Lanzenreiten +5 statt Lanzenreiten oder Fahrzeug Lenken +3, Ringen –1, zwei Talente aus folgender Liste jeweils +2: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Säbel, Schwerter, Stäbe, Zweihand-Hiebwaffen, Zweihandschwerter/-säbel anstatt der dreifachen Auswahl beim Rondra-Geweihten; Körper: Athletik –1, Reiten +1; Gesellschaft: Schriftlicher Ausdruck +3; Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Sagen/Legenden +2, Geographie oder Geschichtswissen oder Kriegskunst oder Rechtskunde weitere +2; Sprachen: Sprachen Kennen [weitere Fremdsprache] +4, Lesen/Schreiben [weitere Schrift] +4; Handwerk: Heilkunde Wunden –1, kein Lederarbeiten; Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Rondrakirche) +1, Reiterkampf, nicht Aufmerksamkeit, nicht Finte; Zusätzliche Ausrüstung: Schreibutensilien, Wappenrolle

---

### Die Rondrageweihte Amazone

Geweihte Amazonen kommen entweder von der Burg **Yeshinna** in den Drachensteinen oder der im almadanischen Raschtulswall gelegenen Feste **Keshal Rondra**. Sie unterscheiden sich von den anderen Amazonen nur in der Intensität ihrer Anbetung der Göttin: Während sich normale Schwestern während Übungen und Kämpfen ins Gedächtnis rufen, dass das Auge der Göttin auf ihnen ruht, sie im üblichen Leben aber meist humorvoll und freundlich sind, grenzt die Verhaltensweise der meisten Löwinnen und Blutlöwinnen an Fanatismus.

Es gibt nur wenige geweihte Amazonen, und noch geringer ist die Zahl derer, die ihre Amazonenburg verlassen – doch wenn sie es tun, dann meistens im Auftrag ihrer Königin oder vorgesetzten Priesterin. Der Ritus der Amazonenkirche ist blutig und archaisch. Opfertiere und Waffentänze gehören ebenso fest zu den Ritualen wie entbehrungsreiche Prüfungen und Göttinnenentscheide im Duell auf Leben und Tod.

Die Löwinnen tragen die Bronzebrünne und den Bronzehelm der Amazonen zum roten Umhang mit weißer, schreitender Löwin. Der Helmkamm ist bei Löwinnen weiß, bei Blutlöwinnen rot.

**Tugenden und Ideale:** Siehe *Rondra-Geweihte*

---

**Rondrageweihte Amazone (24 GP, zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen:** MU 13, CH 11, GE 12, KO 13, KK 11; Kultur: Amazonenburg

**Modifikationen:** SO 7–12, MR +1, 24 KaP (*Geweiht* schon eingerechnet)

**Automatische Vor- und Nachteile:** Akademische Ausbildung (Kriegerin), Geweiht (zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (12; Rondra-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber dem Volk der Amazonen)

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Autoritätsgläubig, Vorurteile gegen Praios-Geweihte

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Feenfreund, Kobold-freund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Einbeinig, Fettleibig, Gesucht, Glasknochen, Kurzatmig, Lahm, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration, Schulden, Stubenhocker, Unstet

**Kampf:** Dolche +1, Lanzenreiten +5, Raufen +1, Ringen +3, Säbel oder Schwerter +6, Speere +2

**Körper:** Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +3, Reiten +4, Selbstbeherrschung +3, Singen +1, Sinnenschärfe +2

**Gesellschaft:** Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +2

**Natur:** Orientierung +1

**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Kriegskunst +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Fremdsprache: Garethi oder Tulamidya] +2, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

**Handwerk:** Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +2

**Sonderfertigkeiten:** Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rondra) +1; Ausweichen I, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Amazonenrüstung), Schildkampf I

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Finte, Kriegsreiterei

**Liturgien:** (I) nicht alle 12 Segnungen (nur Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen), Göttliches Zeichen, Objektsegen, Segnung der Stählernen Stirn; (II) Ehrenhafter Zweikampf, Initiation; (III) Großer Eidsegen

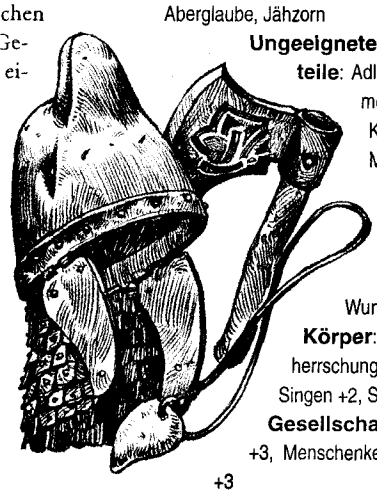
**Verbilligte Liturgien:** (II) Heiliger Befehl, Objektweihe

**Ausrüstung:** Amazonenbrünne, Helm, Arm- und Beinschienen, Streifenrock, Wappenmantel, feste

Stiefel, Amazonensäbel oder Schwert (geweiht), Dolch, Feldflasche, Geldbeutel, Waffenpflegeutensilien, Lederrucksack.
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

## Efferd-Geweihte

Die Roben der Efferd-Geweihten sind in der Regel blau bzw. türkis, häufig ist ein kompliziertes Schuppenmuster hineingewebt. Sie haben weite Ärmel und teilen sich unterhalb der Gürtellinie in mehrere Streifen. Darunter werden Beinkleider der gleichen Farbe getragen. Falls sich die Geweihten bewaffnen, führen sie einen geweihten Dreizack, den *Efferdbart*. Rüstungen werden üblicherweise nicht getragen.



Efferd-Geweihte sind schwer zu durchschauen. Die für gewöhnlich ruhigen und friedlichen Priester können schlagartig die Stimmung wechseln, ohne dass ein gewöhnlicher Sterblicher den Grund ihres Stimmungsumschwungs zu erkennen vermag. Aus diesem Grund begegnet man ihnen in der Regel mit Vorsicht und Distanz.

Für einen Geweihten gibt es verschiedene Möglichkeiten, sein Leben zu gestalten. Er kann in einem Tempel dienen, eine Pilgerstätte beaufsichtigen, aber auch dem Lauf des Wassers folgen und durch die Lande reisen. Begegnen kann man Efferd-Geweihten fast überall, auch im Binnenland. Dort sind sie auf Reisen, um Brunnen und Quellen zu segnen oder um nach Wasseradern zu suchen, die zur Trinkwassergewinnung angezapft werden können.

Entscheidend für die Ausbildung des Efferd-Geweihten ist, ob er sein Noviziat in einem Binnenland-Tempel oder an der Küste absolvierte. Wählen Sie deswegen eine der beiden Varianten (s.u.) oder entscheiden Sie sich für die Ausbildung am Rande der Wüste Khôm – dort gibt es zwar nur sehr wenige Geweihte, aber deren Ausbildung verläuft grundlegend anders als auf dem übrigen Festland. Keine Auswirkungen auf die Talent-Boni hat es, ob Ihr Geweihter dem mystischen oder dem pragmatischen Zweig der Kirche angehört.

### Gebote, Verbote und Ideale

Der Geweihte verbirgt seine Gefühle nicht und lebt jede Laune aus. Er entzündet und verwendet kein Feuer, sondern meidet es. Wenn er sich außerdem nur von Rohkost ernährt, so wird das separat als *Speisegebote* verrechnet.

**Geweihter des Efferd**
**(GP je nach Variante, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: MU 11, KL 12, IN 13, CH 12
**Modifikationen**: SO 7–12, MR +1, 24 KaP (Geweiht schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile**: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (9; Efferd-Kirche), Speisegebote, Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Balance, Entfernungssinn, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Prophezeien, Richtungssinn, Verbindungen / Aberglaube, Jähzorn
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Feenfreund / Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst, Platzangst, Rachsucht, Wahnvorstellungen
**Kampf**: Dolche +2, Raufen +2, Speere +3, Wurfspeere +3
**Körper**: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +5, Singen +2, Sinnenschärfe +4
**Gesellschaft**: Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +3
**Natur**: Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +3, Orientierung +4, Wettervorhersage +5
**Wissen**: Geographie +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3, Tierkunde +3
**Sprachen:** Sprachen kennen [Bosparano] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6
**Handwerk**: Boote Fahren +3, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1
**Sonderfertigkeiten**: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Efferd) +1
**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegen; (II) Anrufung der Winde, Initiation
**Verbilligte Liturgien**: (II) Objektweihe
**Ausrüstung**: Efferdbart, Messer, Tracht (je nach Region und Weihegrad), verschiedene maritime Kleinodien (Meersand, Muscheln, Seetang), Mörser und Stößel, regenfester Mantel.
**Besonderer Besitz**: ein kleines Boot

**Varianten**
Eine der Varianten muss gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten.
**Noviziat im Binnenland (10 GP):** Natur: Fischen/Angeln +4; Handwerk: Boote Fahren +4, Seiler oder Zimmermann +5, das andere +2; Liturgien: (III) Efferdsegen, Quellsegen
**Noviziat am Rand der Khôm (11 GP):** Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +2; Wissen: Pflanzenkunde +2; Sprachen: Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4, Sprachen Kennen [Garethi oder Tulamidya] +6; Sonderfertigkeiten: Wüstenkundig; Liturgien: (II) Hashnabiths Flehen; Verbilligte Liturgie: (III) Azilas Quellgesang
**Noviziat an der Küste (10 GP):** Handwerk: Seefahrt +7; Sonderfertigkeiten: Meereskundig; Liturgien: (II) Gesegneter Fang, (III) Bootssegen; Verbilligte Liturgie: (III) Mannschaftssegen

## Orden und Laienbünde

### Die Efferdbrüder

Jeder Mensch, dem die Seefahrt und vor allem das Schicksal der Matrosen am Herzen liegt, kann den Efferdbrüdern beitreten, um mittellose Matrosen zu unterstützen, Schiffsregister zu führen oder mit Reedern um die Heuer zu feilschen. Seit kurzer Zeit rüsten die Efferdbrüder Schiffe für den Kampf gegen die Piraten und Monstrositäten der Blutigen See aus. Für diesen Zweck sucht man Freiwillige: Erfahrene Matrosen sind ebenso willkommen wie Seeoffiziere und Kämpfer, aber auch Zauberer und Geweihte.

**Ordensbeitritt bei den Efferdbrüdern**
**Voraussetzungen**: gute Kenntnisse der Schifffahrt, der Verwaltung oder des Handels (mindestens zwei der folgenden Talente auf 7: Schwimmen, Menschenkenntnis, Überreden, Rechtskunde, Lesen/Schreiben, Boote Fahren, Handel, Hauswirtschaft, Seefahrt, Seiler, Webkunst (Segelmacher), Zimmermann). Für den kämpferischen Zweig gute Kenntnisse in zwei Kampftalenten (mindestens eine Nahkampfwaffe; sehr gerne genommen werden Fachleute in Belagerungswaffen) sowie akzeptable Kenntnisse der Seefahrt (Schwimmen und Seefahrt 5)
**Modifikationen**: SO +1 (sofern kein Geweihter), Verpflichtungen (Efferdbrüder), Verbindungen im Wert von SO 20 (und damit die Chance auf ordensinterne Lehrmeister).

## Travia-Geweihte

Die in gelborangefarbene Roben gekleideten Geweihten der Göttin des Herdfeuers verlassen ihre Tempel nur, wenn es sein muss. Sie betteln um Geld für die Armen und Siedlungsland für Flüchtlinge. Sie vermitteln Heimatlose und Waisenkinder in Stellungen als Knechte, Mägde und Dienstboten oder besuchen Dörfer, um Hochzeiten abzusegnen, und betreuen Schreine an den Reisewegen. Was sie besitzen, das teilen sie freigiebig mit jedem, der danach fragt. Ihr warmherziges Verhalten wird jeden Gefährten erfreuen. Sollte jedoch jemand versuchen, die Gutmütigkeit der Geweihten auszunutzen und die Gesetze der Gastfreundschaft zu brechen oder gar das Herdfeuer dadurch entweihen, dass er ein Verbrechen in seiner Nähe begeht,

so kann die Geweihte den geballten Zorn Travias auf das Haupt des Übeltäters herab rufen – und bei allen Zwölfen, sie wird es tun!

### Gebote, Verbote und Ideale

Bescheidenheit, Friedfertigkeit, Gastfreundschaft, Großzügigkeit, Hilfsbereitschaft, Sittsamkeit und Treue sollen die Geweihten üben, wobei Treue Zuverlässigkeit einschließt. Bindend sind die Gebote und Verbote der Travia-Kirche, zu deren Einhaltung auch Andere angeleitet werden sollen.

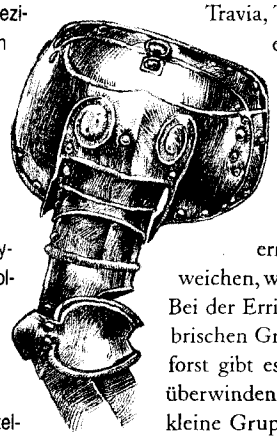
**Geweihte der Travia**
**(12 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: KL 12, CH 13, FF 11, KK 11
**Modifikationen**: SO 7–12, MR +1, 24 KaP (*Geweiht* schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile**: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (6; Travia-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gutes Gedächtnis, Resistenz gegen Krankheiten, Tierfreund, Verbindungen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang / Aberglaube, Fettleibig, Kurzatmig, Platzangst, Vorurteile
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Kampfrausch / Blutrausch, Eitelkeit, Goldgier, Rachsucht, Raumangst, Schulden, Sucht
**Kampf**: Dolche oder Hiebwaffen +2, Raufen +2
**Körper**: Selbstbeherrschung +3, Singen +3, Sinnenschärfe +1, Tanzen +2, Zechen +5
**Gesellschaft**: Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +1, Überzeugen +7
**Natur**: –
**Wissen**: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Pflanzenkunde +2, Rechnen +3, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Schätzen +1
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache] +1, Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +5
**Handwerk**: Brauer +3, Hauswirtschaft +4, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +6, Schneidern +3, Viehzucht +2; ein Talent aus der folgenden Liste +2: Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Malen/Zeichnen, Musizieren, Webkunst; zwei weitere aus dieser Liste je +1
**Sonderfertigkeiten:** Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Travia) +2
**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Göttliches Zeichen; (II) Initiation, Kleine Segnung des Heimsteins, Speisung der hungernden Seele; (III) Großer Eidsegen, Großer Speisesegen, Segnung des Heimes
**Verbilligte Liturgien:** (II) Heiliger Befehl
**Ausrüstung:** gelborangefarbene Robe mit silberner Gänsespange, feste Schuhe, Kopftuch oder Hut oder Haube, wetterfester Umhang, Wolldecke, Brotbeutel, Brotmesser, Feldflasche, Tuchbeutel, Feuerstein und Zunder, Essbesteck, kleiner Kochtopf, 3 Rationen Proviant, Wanderstab. (Ein mit der Kleinen Segnung des Heimsteins belegter Stein liegt im Heimattempel.)
**Besonderer Besitz:** Maultier oder Eselkarren

## Orden und Laienbünde

### Orden des Heiligen Badilak

Die Badilakaner betreiben eine Vielzahl von Armenhäusern und Suppenküchen, in denen stets Brot, Bett und Fürbitte gewährt werden. Das kostet Geld. Also ziehen nicht wenige Ordensmitglieder durch die Lande und bitten bei Adligen, reichen Bürgern und überhaupt allen, die etwas haben, um milde Gaben – und wenn es auch nur ein altes Hemd oder ein Korb Rüben sei. Für sich selbst beanspruchen die Ordensleute so gut wie nichts – sie legen ein strenges Armutsgelübde ab.
Wenn Sie ein Mitglied des Badilakaner-Ordens spielen wollen, bietet sich die 'bekehrte Sünderin' an, etwa eine Kurtisane, ein Streuner (Zuhälter oder Hochstapler) oder ein Einbrecher, der spät zu Travia gefunden hat; gerne auch mit Lebenserfahrung (als *Veteran*) oder kombiniert mit der Profession 'Bergmann' (nach einigen Jahren Strafarbeit in den Minen). Grundsätzlich eignen sich aber alle Städter mit nicht allzu hohem Sozialstatus, und selbst Söldner sind schon in den Orden eingetreten.

**Beitritt zum Orden der Badilakaner**
**Voraussetzungen**: Überreden 7 (Spezialisierung Betteln), der SO sollte zwischen 4 und 8 liegen.
**Modifikationen**: Vor- und Nachteile: Verbindungen im Wert von SO 60 / Moralkodex (8; Badilakaner), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); außerdem die Möglichkeit auf Lern-Erleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente. Ausrüstung: schlichte wollene Kutte, eine Hanfkordel als Gürtel, Strohsandalen oder Holzschuhe, ein Gänse-Amulett an einer Kette aus orangefarbenen Holzperlen, ein orangefarbenes Kopftuch, Wanderstab und Bettelschale.



**Geweihte Badilakanerin bei Spielbeginn (Variante auf der Basis der Travia-Geweihten, +1 GP):** Modifikationen: SO 6–11; Kampf: Raufen +2; Gesellschaft: Gassenwissen +2, Überreden +6, Überzeugen –5; Natur: Orientierung +1; Wissen: Götter/Kulte –1; Sprachen: Sprachen Kennen [Bosparano] –4; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Überreden (Betteln); Ausrüstung: gelborangefarbene Robe, silberne Gänsespange, Strohsandalen oder Holzschuhe, Bettelschale, Tuchbeutel, Wanderstab

### Der Bund zum Schutze von Heim und Herdfeuer zur Mahnung an die Blutnacht zu Rommilys (auch 'Herdfeuerorden' oder 'Gänseritter' genannt)

Als Buße und Wiedergutmachung für die entsetzlichen Vorfälle der sogenannten 'Blutnacht' traten auf Aufforderung des Heiligen Paares viele Rabenmunds und Bregelsaums bei, um als 'Gänseritter' den Schutz von Heim und Herd in Rommilys und Darpatien zu gewährleisten. Der Weg des erst 1022 BF gegründeten Ordens wird sich in Zukunft abzeichnen, doch traten bereits einige frisch 'diplomierte' Krieger sowie Veteranen der Dämonenschlacht bei, die sich dem Schutz von Pilgerzügen und Geweihten auf Reisen zur Verfügung stellen.

**Gänseritter (auf der Basis des Kriegers aus Rommilys, siehe Seite 106; +/–0 GP; späterer Beitritt möglich):** Nachteil: Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); Talente: Körper: Zechen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Handwerk: Kochen +1; Sonderfertigkeiten: Meisterparade; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Binden, Entwaffnen

### Der Heilige Orden der drei guten Schwestern von den Feldern (auch 'Dreischwesternorden' oder 'Neufelderer' genannt)

Dieser ungewöhnliche Laienorden ist nicht einer Gottheit gewidmet, sondern gleich dreien: Travia, Tsa und Peraine. Sein Ziel ist es, Klöster in der Wildnis und in dämonisch verseuchtem Land zu gründen, von wo aus das Land bestellt werden soll. Unfruchtbares Ödland, Wälder, Felsen und Dämonen sollen Feldern und blühenden Gärten weichen, wie sie den Göttinnen gefallen. Bei der Errichtung eines Klosters im tobrischen Grenzland oder wilden Reichsforst gibt es allerlei Schwierigkeiten zu überwinden. Wenn sich jedoch eine kleine Gruppe aus Bauern, Holzfällern, Handwerkern und gern auch Zauberern und Kämpfern zusammentut, angeführt von einem Mitglieder der Geweihtenschaft der Peraine, der Tsa oder der Travia, dann erhält die Gruppe hier das notwendige Minimum an Material und Unterstützung.
**Tugenden und Ideale:** Ordensleute verpflichten sich zu Friedfertigkeit (nicht völligem Gewaltverzicht), Armut, Demut, eigenhändiger Landarbeit und traviagefälliger Sittsamkeit und Hilfsbereitschaft. Dass sie außerdem Vegetarier sind, wird separat als *Speisegebote* verrechnet.

**Beitritt zum Dreischwesternorden**
**Voraussetzungen**: jeder Bewerber mit aufrichtiger Gesinnung wird in den Orden aufgenommen. Vorteilhaft sind natürlich eine hohe FF sowie gute Kenntnisse in Natur- und Handwerkstalenten sowie ggf. der Baukunst.
**Modifikationen**: Vor- und Nachteile: Verbindungen im Wert von SO 35 / Moralkodex (6; Dreischwesternorden), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), aber angesichts der geringen Mitgliederzahl ist die Hierarchie kaum ausgebildet, so dass die Verpflichtungen wenig zum Tragen kommen (wird nur mit der Hälfte der GP gerechnet); der Orden gewährt die Möglichkeit auf Lernerleichterungen / Lehrmeister beim Steigern ordenstypischer Talente.

## Boron-Geweihte

Die Boron-Kirche ist seit einigen Jahrhunderten in zwei rivalisierende Kulte gespalten:
**Puniner Ritus:** Boronis (Ez.: der/die Boroni) gelten als Meister der Zurückhaltung, denn die Herrschaft über die eigenen Gefühle ist ein zentrales Element in der Ausbildung zum Geweihten des Todesgottes. Viele Geweihte legen sogar Schweigegelübde ab, um ihrem Gott in der Stille noch näher zu kommen. Es gilt zudem als ungehörig, einen Geweihten ungefragt anzusprechen – man muss warten, bis er sich einem zuwendet.
Boron-Geweihte sieht man keineswegs nur in den Tempeln und bei der Pflege der Boronanger (Friedhöfe), sondern auch auf Landstraßen und auf der Reise von Dorf zu Dorf. Die *Diener Golgaris* überführen Tote in den Tempel und später auf den Boronanger, in ländlichen Gebieten reisen sie auch umher, um regelmäßig den Segen über den Angern zu erneuern. *Diener Bishdariels* hingegen legen mitunter weite Strecken zurück, um Traumgesichte und Visionen mit anderen Geweihten zu diskutieren und zu deuten.
Die schwarze Robe mit der silbernen Rabenstickerei wird überall im Puniner Ritus getragen.
In den letzten Jahren wurde verstärkt der Umgang mit Waffen gelehrt, daher sieht man Boronis immer häufiger mit Stäben, Streitkolben oder Rabenschnäbeln.
**Al'Anfaner Ritus:** Auch die Geweihten der Al'Anfaner Kirche bestatten Tote, betreuen Wahnsinnige und ergründen Borons Willen im Traum. Sie zelebrieren für ihre Gläubigen häufig Rituale, deren Anlass im Norden in die Zuständigkeit anderer Kirchen fallen, zum Beispiel zur Geburt oder Hochzeit.
Von ganz besonderer Bedeutung sind aber diejenigen Geweihten, die in den 'Hallen der Träume' Gläubigen Lotos- oder Boronwein und anderes verabreichen, um dann sorgfältig zu notieren, was die Berauschten in ihren Träumen sehen, was sie erlebt haben, planen, fürchten, und was sie für mehr Drogen zu tun bereit wären. Auch der Traumdeutung kommt großes Gewicht zu.
Die meisten Geweihten des Al'Anfaner Kultes, von einigen Träumern und Schriftgelehrten abgesehen, stehen mitten im Leben, besuchen die Feste der Reichen, intrigieren um Macht und Einfluss, sind oft verheiratet und verstehen es, neben den Interessen ihres Gottes und ihrer Kirche auch die ihrer Familie nicht zu kurz kommen zu lassen.
Im Al'Anfaner Kult ist eine Kapuzenkutte aus schwarzem Tuch üblich, wobei die Qualität des Stoffes und der Reichtum an goldenen Stickereien über den Rang des Geweihten Auskunft gibt.
Eventuelle Bewaffnung ist nicht geregelt, aber unüblich – ein Geweihter der Al'Anfaner Boron-Kirche ist – zumindest in Al'Anfa selbst – schon in niederen Rängen eine quasi sakrosankte Person.

### Gebote, Verbote, Ideale (in beiden Kulten)

Es herrscht ein Schweigegebot, d.h. es wird kein unnötiges Wort verloren. Träume sollen ergründet und gedeutet werden. Jeder Geweihte ist verpflichtet, Tote zu bestatten, Untote zu vernichten und Seelen ihrer Ruhe zuzuführen. Gebeine oder ruhelose Seelen dürfen niemals durch magische Praktiken entweiht werden.

Für die Erstellung eines Boron-Geweihten als Helden stehen Sie zunächst vor der Wahl, ob er alanfanischen Kirche oder zum Puniner Ritus gehört. Außerdem können Sie entscheiden, ob Ihr Geweihter die Ausbildung zum *Diener Golgaris* (also Toten- und Gräberpflege) oder *Diener Bishdariels* (Traumdeutung) erhalten hat.
Insgesamt sind also vier Kombinationen möglich, wenn auch die erste Wahl der Kirche schwerwiegender für die Persönlichkeit des Charakters ist. Denn ob nun der Charakter Golgari oder Bishdariel dient, grundsätzlich geschult ist er durchaus in allen Belangen des Boron-Kultes: in der Bestattung der Toten, der Traumdeutung, der Seelsorge und der Betreuung von Verwirrten.
Hat Ihr Held seine Ausbildung als Schüler eines reisenden Geweihten verbracht, können Sie einen speziellen Professionsaufsatz wählen, ebenso für den Fall, dass er als Militärbegleiter oder für den diplomatischen Dienst ausgebildet wurde.

**Boron-Geweihter**
**(GP nach Variante, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: MU 13, KL 12, CH 11; keine Totenangst
**Modifikationen**: SO 5–12, MR +1, 24 KaP (Geweiht schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile**: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (6; Boron-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
**Empfohlene Vorteile:** Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Verbindungen, Zeitgefühl
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Besonderer Besitz (nur Puniner Ritus), Feenfreund, Kampfrausch, Kobold-freund / Blutrausch, Dunkelangst, Gesucht II/III, Jähzorn, Nachtblind, Totenangst, Unstet, Wahnvorstellungen
**Kampf**: Dolche +2, Ringen +2
**Körper**: Schleichen +2, Selbstbeherrschung +5, Singen +1, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft**: Etikette +1, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Überzeugen +2
**Natur**: –
**Wissen**: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Magiekunde oder Philosophie oder Sternkunde +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Bosparano] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6
**Handwerk:** Heilkunde Gift +1, Heilkunde Seele +3, Kochen +2, Malen/Zeichnen +2
**Sonderfertigkeiten:** Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Boron) +2
**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Objektsegen, Schlaf des Gesegneten, (II) Initiation, (III) Hauch Borons
**Verbilligte Liturgien:** (II) Ruf in Borons Arme
**Ausrüstung:** Schwarze Robe mit Kapuze, Sandalen, Dolch, Salbungsöl, Gänsekiele, mehrere Blatt Pergament und Tinte, Pergamenthülle, Lederranzen.

**Varianten nach Zugehörigkeit**
Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten.
**Puniner Ritus (8 GP):** Körper: Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Kryptographie +3, Rechnen +1, Sprachenkunde +4, die beiden noch nicht gewählten Talente aus Magiekunde, Philosophie oder Sternkunde je +1; Sprachen: Sprachen Kennen [Aureliani] +4, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +4; Handwerk: Heilkunde Krankheiten +2, Malen/Zeichnen +2; Liturgien: (II) Bishdariels Angesicht, (III) Das Siegel Borons
**Al'Anfaner Ritus (8 GP; zusätzliche Voraussetzungen: Kultur Tulamidische Stadtstaaten oder Südaventurien):** Modifikationen: SO 7–13; Körper: Singen +1; Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Überreden +1, Überzeugen +1; Wissen: Pflanzenkunde +1, Rechtskunde +2, Schätzen +1, Staatskunst +2; Sprachen: Sprachen Kennen [Rabensprache] +6, Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya oder Zelemja] +4, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya oder Zelemja] +4; Handwerk: Heilkunde Gift +1, Kochen +2; Liturgien: (II) Kräutersegen des Hl. Nemekath, (III) Segen der Hl. Velvenya

**Mögliche Varianten nach Ausrichtung**
Eine der folgenden Varianten kann gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten.
**Diener Golgaris (+4 GP; zusätzliche Voraussetzungen: MU 14, FF 11):** Kampf: Hiebwaffen +1; Wissen: Anatomie +2; Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1; Liturgien: (II) Weihe der letzten Ruhestatt, (III) Bannfluch des Hl. Khalid; dafür kein Schlaf des Gesegneten
**Diener Bishdariels (+5 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 13):** Zusätzlicher Vorteil: Prophezeien; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Handwerk: Heilkunde Seele +1; Liturgien: (II) Bishdariels Auge

**Mögliche Varianten nach Ausbildung**
Eine der folgenden Varianten kann gewählt werden, kombinierbar mit einer Ausrichtung; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten.
**Reisender Geweihter (nur Punin; +3 GP):** Körperlich: Schwimmen +2; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2; Wissen: Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2; Handwerk: Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +2
**Militärbegleiter (beide; +2 GP):** Körperlich: Athletik +1, Körperbeherrschung +1; Gesellschaft: Etikette +1; Natur: Wildnisleben +1; Wissen: Heraldik +1, Kriegskunst +1
**Diplomat (beide; +3 GP; zusätzliche Voraussetzungen: CH 12, SO min. 7):** Gesellschaft: Etikette +2, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +1, Überzeugen +1; Wissen: Rechtskunde +1, Staatskunst +4

## Orden und Laienbünde

### Der Orden des Heiligen Golgari (Punin)

Der militärische Arm der Puniner Kirche strebt eine Rückeroberung der entweihten Stätten in den Schwarzen Landen an, unter seinem Schutz befindet sich bereits eine eigene Reichsprovinz, die Rabenmark. Hauptziele sind die Wahrung der Grabstätten, Schutz der Gläubigen und die Verfolgung von Nekromantie jeglicher Form. Die Ordensmitglieder lernen, den Tod als höchstes Geschenk Borons zu sehen, auch wenn er dieses nicht unbedingt herbeisehnt. In den Augen der wortkargen Golgariten spiegelt sich der Wille Uthars, und die Mitglieder verfolgen die Ziele des streng hierarchischen Ordens und der Kirche mit höchster Konzentration.
Der *Knappe Golgaris* ist ein angehender Ritter in Ausbildung; es gilt das feudale Knappen-Ritter-System, nicht das der Rondra-Kirche. Der Knappe kann ein *Diener* oder *Deuter Golgaris* sein, aber auch ein Laie, der mit seinem Ritterschlag die Akoluthen-Würde der Boron-Kirche erhält.
Ihre typische Tracht ist die schwarze Rüstung (je nach Herkunft von Gambeson bis Garether Platte) unter weißem Wappenrock und der lange weiße Mantel für die Ritter Golgaris. Die Knappen Golgaris tragen grauen Wappenrock und Mantel, der jeweils mit dem schwarzen gebrochenen Rad und darüber einem Schwingenpaar, dem Wappen des Ordens, bestickt ist. Jeder Golgarit führt einen geweihten Rabenschnabel (Weihe ist jährlich zu erneuern), zusätzlich sind Schwert und Reitersäbel am gebräuchlichsten.
**Tugenden und Ideale:** Der Golgarit zelebriert den Kampf schweigend und kämpft nur zum Töten, niemals unbedacht oder spielerisch. Wer in den Orden eintritt, verliert seinen weltlichen Besitz und seine Vergangenheit. Der Einsatz von Gift im Kampf oder der Folter ist Verboten. Zurückhaltung und Besonnenheit gelten als besondere Tapferkeit.

**Ordenskrieger der Golgariten (GP nach Variante, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 13, KO 13, KK 12, keine Totenangst
**Modifikationen:** LeP +1, AuP +1, SO 5–11
**Automatische Nachteile:** Moralkodex (6; Boron-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Adlige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Kampfrausch, Stumm, Veteran / Vorurteile gegen Al'Anfaner, Weltfremd
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Affinität (Dämonen), Feenfreund, Koboldfreund / Blutrausch, Dunkelangst, Glasknochen, Jähzorn, Lahm, Schlafstörungen, Totenangst, Unstet
**Kampf:** Dolche +2, Hiebwaffen +4, Raufen +2, Ringen +3
**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +2, Reiten +4, Selbstbeherrschung +6, Sinnenschärfe +3
**Gesellschaft:** Etikette +4, Lehren +2, Menschenkenntnis +4
**Natur:** Orientierung +1, Wildnisleben +2
**Wissen:** Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Heraldik +2, Kriegskunst +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +1
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Bosparano] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2
**Sonderfertigkeiten:** Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Wuchtschlag
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit
**Ausrüstung:** hochwertige Kleidung, Umhang, Stiefel, Waffenpflegeset, Dolch, Rabenschnabel, Schild oder weitere einhändig geführte Nahkampfwaffe, Leichte Plattenrüstung, Ledersäckchen mit 4 Unzen Graberde, eine Flasche Lotoswein, 2 Unzen Weihrauch, kleiner metallener Weihrauchschwenker
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd mit Sattel und Zaumzeug

**Varianten**
Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten. Späterer Beitritt zum Orden ist möglich; siehe **Wege der Götter**).
**Nicht geweihtes Mitglied (19 GP; Zusätzliche Voraussetzungen: KK 13):** Modifikationen: LeP +1, AuP +1; Kampf: Hiebwaffen +1, zwei Talente aus folgender Liste +4: Anderthalbhänder, Lanzenreiten, Zweihand-Hiebwaffen, Zweihandschwerter/-säbel; Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +4; Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2; Sonderfertigkeiten: Akoluth, Linkhand, Schildkampf I; verbilligt: Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung II
**Geweihtes Mitglied (17 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 12, CH 11):** Vorteil: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche); Modifikationen: SO 7–13, MR +1, 24 KaP (Geweiht schon eingerechnet); Gesellschaft: Überzeugen +2; Wissen: Kryptographie +2, Rechnen +3, Sprachenkunde +4; Sprachen: Sprachen Kennen [Bosparano] +2, Sprachen Kennen [Aureliani] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +4; Handwerk: Heilkunde Seele +3, Malen/Zeichnen +4; Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Boron) +3; Liturgien: (I) 12 Segnungen, (III) Bannfluch des Hl. Khalid, Hauch Borons; Verbilligte Liturgien: (II) Weihe der letzten Ruhestatt, (III) Das Siegel Borons

### Orden der Heiligen Noiona von Selem (beide Kirchen)

Die Noioniten mühen sich in abgeschiedenen Klöstern um die Pflege und Heilung verwirrter Seelen. Obwohl die meisten Klöster in Regionen stehen, in denen der Puniner Ritus vorherrscht, versteht sich der Orden als beiden Kirchen zugehörig, zumal das Gründungs- und Hauptkloster bei Selem im alanfanischen Einflussbereich liegt.
Von einer einheitlichen Tracht kann bei den Noioniten nicht die Rede sein, alle Geweihten tragen aber die traditionelle schwarze Robe. Nicht nur Geweihte (in der Regel Diener Bishdariels) gehören diesem Orden an, auch Laien und sogar ein paar Zauberer sorgen sich um die Seelen verwirrter Menschen. Eine klassische Ausbildung gibt es nicht, es wird jeder Kandidat aufgenommen, der sich vor der Klosterleitung als geeignet erweisen kann.

**Beitritt zum Orden der Noioniten (als nicht-geweihter Pfleger):**
Voraussetzungen: MU 14, CH14; gute Kenntnisse in Seelenheilkunde (Menschenkenntnis und Heilkunde Seele 7) oder in Kräuterkunde (Pflanzenkunde und Alchimie bzw. Kochen 7); Modifikationen: SO

+1; Vor- und Nachteile: Verbindungen zu (Ordensmigliedern, Boronis und ehemaligen Patienten) im Gesamtwert von SO 50 / Nachteile: Moralkodex (6; Boron-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); Lernerleichterungen (Lehrmeister) beim Steigern ordenstypischer Talente.

**Beitritt zum Orden der Noioniten (als Boron-Geweihter):**
Voraussetzungen: wie oben; Vor- und Nachteile: Die Verpflichtungen gelten gegenüber dem Orden; außerdem die Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente. Explizite Möglichkeit zum Erlernen der Liturgie Segen der Heiligen Noiona.

### Der Orden zur Sanften Ruhe (Punin)

Umstritten ist der kleine Orden der 'Marbiden' in der Puniner Kirche, da sie nicht nur Sterbende bis zum Tod pflegen, sondern auch aktive Sterbehilfe leisten. Diese Beschäftigung mit dem Tod (und dem Töten) lässt viele Marbiden sogar gegenüber anderen Boronis befremdlich wirken.
Zusätzlich zur schwarzen Robe zeichnet sich die Tracht der Marbiden durch ein kreisförmiges Skapulier aus, welches ihnen bei emporgereckten Armen das Bild eines fliegenden Raben verleiht. In den Reihen der Marbiden finden sich ausnahmslos Geweihte, die auch alle selbst ausgebildet werden.

**Marbide (+ 3 GP; Voraussetzungen: Boron-Geweihter, Variante Puniner Ritus; CH 12):** Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Anatomie +2, Geschichtswissen –1, Götter/Kulte –1, Pflanzenkunde +3, Philosophie +2, Rechtskunde –1; Handwerk: Alchimie +3, Heilkunde Krankheiten +2

### Der Orden zu Ehren der Heiligen Etilia (Punin)

Aus den Marbiden hervorgegangen, widmen sich die Etilianer denjenigen, die noch weit vom Tod entfernt sind, um ihnen die Angst vor Boron zu nehmen. Auch die Lebensbeichte wird häufig abgenommen, denn wer seine Freveltaten schon zu Lebzeiten bereut, der kann im Tode mit einem ruhigen Gewissen vor Rethon treten. Aus diesem Grund reisen Etilianer häufig umher, nur in Punin gibt es ein Ordenshaus.
Als sehr kleiner Orden, der sich in erster Linie um Geweihte bemüht, die lieber Dienst an den Lebenden als an den Toten verrichten, reisen die Etilianer viel über die Dörfer und stehen der Bevölkerung oft näher als andere Boron-Geweihte. Dennoch biedern sie sich nicht an, sondern verfolgen mit Ernst ihr Ziel, den Menschen durch Abnahme der Beichte zu Lebzeiten ein ruhiges Gewissen zu verschaffen. Für eine Ausbildung eigener Novizen ist die Struktur des Ordens zu locker, da die meisten Geweihten alleine unterwegs sind.

**Etilianer (+ 2 GP; Voraussetzungen: IN 12, CH14; gute Kenntnisse in Seelenheilkunde (Menschenkenntnis und Heilkunde Seele 7); Boron-Geweihter):** Nachteile: die Verpflichtungen gelten gegenüber dem Orden; außerdem Verbindungen (im Wert von SO 20) zu anderen Ordensmitgliedern; Lernerleichterungen (Lehrmeister) beim Steigern ordenstypischer Talente. Explizit erlernt werden kann die Liturgie Noionas Zuspruch.

### Der Orden des Schwarzen Raben (Al'Anfa), auch 'Boronsraben' oder 'Rabengarde' genannt

Die Rabengarde wurde bereits kurz nach der Spaltung der Boron-Kirche gegründet und war zunächst eine Art Ritterorden, später die Ehrengarde des Königs von Mirham. Die in Port Corrad stationierten berittenen Rabengardisten bekämpfen Novadis und Shokubunga, die in Al'Anfa stationierten Boronsraben dienen wechselweise als Leibwächter des Patriarchen und auf Schiffen in Perlenmeer und Blutiger See.
Parade-Tracht ist eine schwarze Kutte über der Rüstung (Kusliker Lamellar und Vollvisierhelm in Form eines Rabenkopfs (Werte wie Topfhelm); im täglichen Dienst meist einen schwarzen Mantel zu geschwärzter Leichter Platte und Sturmhaube. Sie führen einen geweihten Rabenschnabel, dessen Weihe jährlich zu erneuern ist; daneben tragen sie eine Profanwaffe, meist einen Sklaventod, und einen Großschild (Reiter) oder einfachen Holzschild (Seeleute). Das Wappen des Ordens ist ein schwarzer Rabenkopf in silbernem Kreis auf Schwarz.

**Krieger vom Orden des Schwarzen Raben (GP nach Variante)**
**Voraussetzungen:** MU 12, GE 12, KO 13, KK 12
**Modifikationen:** LeP +1, AuP +2, SO 7–12
**Automatischer Nachteil:** Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Hitzeresistenz, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund / Arroganz, Prinzipientreue, Vorurteile (Novadis, Thorwaler)
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Feenfreund, Titularadel / Blutrausch, Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Meeresangst, Tollpatsch, Totenangst
**Kampf:** Armbrust +4, Dolche +3, Hiebwaffen *oder* Säbel +6, das andere +4, Raufen +2, Ringen +2
**Körper:** Athletik +3, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +5, Singen +1, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft:** Etikette +2, Menschenkenntnis +3
**Natur:** Orientierung +1
**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Heraldik +1, Kriegskunst +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Rabensprache] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +5
**Handwerk:** Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2
**Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Rüstungsgewöhnung I (Kusliker Lamellar), Schildkampf I, Wuchtschlag
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Schildkampf II
**Ausrüstung:** Kleidung, Rüstung und Waffen siehe Tracht; Waffenpflegeset, Dolch, Schreibzeug, Beutelchen Pfeifenkraut oder Ilmenblatt
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd oder Dromedar mit Sattel und Zaumzeug

**Varianten**
Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; Werte zusätzlich zu den oben genannten.
**Rabengarde zu Land (16 GP):** Kampf: Lanzenreiten +4, Zweihandschwerter/-säbel +2; Körper: Reiten +5; Natur: Wildnisleben +2; Sonderfertigkeiten: Reiterkampf
**Rabengarde zur See (16 GP):** Kampf: Schleuder +3; Körper: Klettern +3, Schwimmen +3; Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Wettervorhersage +2; Handwerk: Boote Fahren +3, Seefahrt +2; Sonderfertigkeit: Niederwerfen; Verbilligte Sonderfertigkeit: Befreiungsschlag

### Tempelgarde der Stadt des Schweigens (Al'Anfa)

Die Tempelgarde bewacht die gesamte Stadt des Schweigens und teilt sich die Sorge um den persönlichen Schutz des Patriarchen mit der Rabengarde. Die meisten Mitglieder sind selbst Kinder von Gardisten oder von Geweihten; außerdem ist es üblich, junge Granden aus Nebenlinien zu versorgen, indem man sie hier eintreten lässt (und ihnen möglichst bald zur Beförderung verhilft). Tracht und Bewaffnung der Tempelgarde sind mehr repräsentativ als funktional: Hauptwaffe ist der Schnitter, luxuriös gestaltet mit elfenbeinernen Totenschädeln am Ebenholzgriff. Bei gewöhnlichen Wachaufgaben wird ein kunstvoller Großer Lederschild in Form eines aufrecht sitzenden Boronsraben getragen, dessen hüfthoher Mohagoni-Rahmen mit schwarzem Iryanleder bezogen ist; dazu der bei allen Garden in Al'Anfa beliebte Sklaventod. Die schwarze Tuchrüstung ist ebenso wie der Rabenkopfförmige Lederhelm mit goldenen Rabenstickereien verziert. Selbstredend sind auch Kleider und Stiefel schwarz.

**Tempelgardist der Stadt des Schweigens (als Variante des Akademiegardisten, siehe Seite 102; +/–0 GP):** Nachteil: Verpflichtungen statt Prinzipientreue; Modifikationen: AuP +1, SO +1; Körper: Singen +1; Gesellschaft: Gassenwissen –1; Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Schätzen +2; Handwerk: Heilkunde Gift +1. Aus den Kampftalenten müssen Armbrust und Infanteriewaffen gewählt werden; die Rüstungsgewöhnung bezieht sich auf eine Tuchrüstung. Ausrüstung: Kleidung, Rüstung und Waffen siehe Tracht; Dolch, Beutel mit Pfeifenkraut oder Ilmenblatt

### Basaltfaust

Die Basaltfaust als Elitekämpfer- Einheit steht Anfänger-Helden nicht offen, man kann ihr aber später beitreten (siehe **Wege der Götter**).

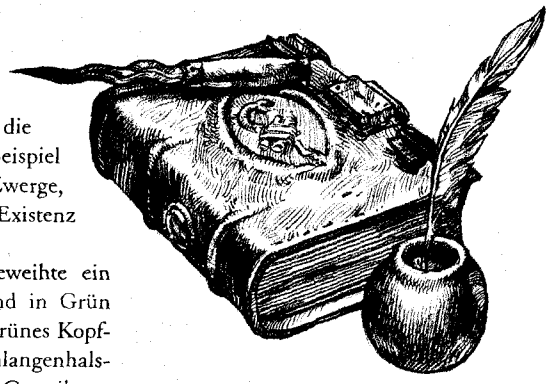
### Der Orden des Heiligen Laguan

Dieser kleine Hausorden des Kemi-Reiches stellt Kämpfer gegen die Übergriffe Al'Anfas und heidnischer Waldmenschen- und Achazstämme. Ihm treten nur Laien bei.

**Beitritt zum Orden des Heiligen Laguan**
**Voraussetzungen**: MU 13, KO 13, KK 13, SO mindestens 6; gute Kampffertigkeiten (zwei Kampftalente auf 7), Kenntnisse in Etikette (5); borongläubig gemäß Puniner Ritus; Modifikationen: SO +1; Vor- und Nachteile: Verbindungen (im Kemi-Reich) im Wert von SO 30; Verpflichtungen (gegenüber dem Orden); Lernerleichterungen (Lehrmeister) beim Steigern ordenstypischer Talente.

## Hesinde-Geweihte

Zum Zeitpunkt ihrer Weihe erhalten die Hesinde-Geweihten das *Buch der Schlange*, welches sie im Laufe ihres Lebens mit Wissen und Weisheit füllen sollen. Wenn junge Hesinde-Geweihte ihren Tempel verlassen, sind sie geprägt durch unstillbare Neugier, durch ihr Bestreben, alles Erfahrene für die Kirche festzuhalten, und durch ein feines Gespür für Weltanschauungen und das Schöne. Durch ihre lange Ausbildung besitzen sie enormes theoretisches Wissen und leben strikt nach jenen Geboten, die ihre bisherige Welt bestimmten. Vielen Situationen werden sie weltoffen, aber naiv entgegentreten und dabei häufig auf Unverständnis und dumpfes Unwissen stoßen. Dann werden sie mit flammendem Eifer die Weisheit der Göttin unter die Unwissenden tragen – oder es wenigstens versuchen. Viele Hesinde-Geweihten haben ein spezielles Interessensgebiet, ein Steckenpferd, dem sie vergnügt nachgeht, wie dem Sammeln seltener Muschelschalen, dem Zeichnen der 'Gesichter der Völker', dem Notieren von Sprichwörtern und Redensarten, oder eine kühne Theorie, die sie zu beweisen suchen, zum Beispiel die Oberflächenherkunft der Zwerge, die Kugelform der Welt oder die Existenz des Achten Elements.



Traditionell tragen Hesinde-Geweihte ein langes, komplexes Wickelgewand in Grün und Gold bzw. Gelb, dazu ein grünes Kopftuch mit goldener Borte. Das Schlangenhalsband bezeichnet den Rang der Geweihten, dazu tragen alle die Gürteltasche für ihr *Buch der* Schlange. Hesinde-Geweihten halten sich, so gut es eben geht, aus körperlichen Streitigkeiten heraus. Doch wenn sich ein Kampf nicht vermeiden lässt, bevorzugen die meisten den Stab.

### Gebote, Verbote und Ideale

Die Geweihten sammeln Wissen und schreiben es nieder. Sie bringen Kunstschätze und magische Gegenstände in den Besitz der Kirche; insbesondere sorgen sie dafür, dass gefährliche Bücher und Artefakte sicher in Tempeln verwahrt werden. Sie pflegen Kunstsinn und Bildung und leiten andere Menschen dazu an, verhindern und ahnden jedoch den Missbrauch von Wissen und darauf basierende Macht.

### Varianten

Entscheiden Sie vor dem Spiel, ob Ihr Held eher der **Pastori**- oder **Satori**-Richtung der Kirche angehört, denn dies beeinflusst, wie er mit Wissen – und seinem Erwerb – umgeht. Die *Pastori* horten das heilige Wissen lieber, ohne es preiszugeben. Dem gegenüber sind die *Satori* der Ansicht, dass gesammelten Erkenntnisse verbreitet gehören. Als seltenere Variante bietet sich noch der **Freigeist** an, der sich gefährlich weit von den Lehrmeinungen der Kirche entfernt. Freigeister hängen den sektiererhaften Strömungen an, die die Hesinde-Kirche bisweilen hervorbringt. Mehr zu den verschiedenen Sekten finden Sie im Band **Wege der Götter**.

**Geweihte der Hesinde**
**(GP nach Variante, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: KL 13, IN 12, CH 12
**Modifikationen**: SO 8–13, MR +2, KaP +24 (*Geweiht* schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile**: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Geweiht / Neugier 7, Moralkodex (3; Hesinde-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Adlige Abstammung, Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Prophezeien, Sprachgefühl, Verbindungen / Arroganz, Eitelkeit, Neugier, Stubenhocker
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Affinität [Dämonen], Aberglaube, Adliges Erbe, Kampfrausch / Blutrausch, Gesucht II/III, Unstet, Wahnvorstellungen
**Kampf**: Stäbe +1
**Körper**: Singen +3, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaft**: Etikette +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +4, Überzeugen +4
**Natur**: –
**Wissen**: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +6, Magiekunde +2, Philosophie +1, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2; ein weiteres passendes Wissens- oder Handwerks-Talent +5, ein weiteres +4, vier weitere +3
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [Bosparano oder Ur-Tulamidya] +7, die andere +5, Sprachen Kennen [Garethi oder eine andere Fremdsprache nach Wahl] +8, Sprachen Kennen [weitere Fremdsprache] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Tulamidya] +8, das andere +6, Lesen/Schreiben [zwei weitere passende Schriften] je +5
**Handwerk**: Alchimie +1, Malen/Zeichnen +3, Musizieren +2
**Sonderfertigkeiten**: Liturgiekenntnis (Hesinde) +3, Karmalqueste, Nandusgefälliges Wissen
**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Blick in den klaren Himmel (Sterne funkeln immerfort), Sprechende Symbole; (II) Initiation, Sicht auf Madas Welt
**Verbilligte Liturgien**: (III) Argelions Mantel oder Schrifttum ferner Lande oder Unverstellter Blick
**Ausrüstung**: gelbgrüne Robe, Halsreif in Schlangenform, Sandalen, Dolch, passende Handwaffe, Buch der Schlange, Gänsekiele, mehrere Sorten Papier und Tinte bzw. Tusche, Pergamenthülle, Lederranzen
**Besonderer Besitz**: wertvolles Buch nach Maßgabe des Meisters

**Varianten**
Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden. Werte zusätzlich zu den oben genannten.
**Pastori (13 GP):** Nachteil: Autoritätsgläubig +6; Gesellschaft: Schriftlicher Ausdruck +2; Wissen: Götter/Kulte +1, Sprachenkunde +2, ein weiteres Talent aus der oben genannten Liste (einschließlich Götter/Kulte und Rechtskunde) +2; Sprachen: Lesen/Schreiben (eine weitere Schrift) +5; Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis +2; Liturgie: (I) Prophezeiung


Efferd-Geweihte
Phex-Geweihte
Peraine-Geweihte
Hesinde-Geweihter
Tsa-Geweihte
Rahja-Geweihter

**Satori (13 GP):** Kampf: Raufen +1; Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Überzeugen +1; Natur: Wildnisleben +1; Liturgien: (III) Unversteller Blick; dafür keine verbilligten Liturgien

**Freidenker (14 GP):** Nachteile: keine Verpflichtungen, Neugier +3; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +2, Überzeugen +1; Wissen: Philosophie +2; Liturgien: (I) Göttliches Zeichen

## Orden und Laienbünde

Den **Schwestern der Mada**, einem mystischen Orden aus zauberkundigen Frauen, kann man erst im Verlaufe einer Heldenlaufbahn beitreten, siehe **Wege der Götter**.

### Die Draconiter

Draconiter werden häufig von ihren Ordensoberen mit delikaten Aufträgen betraut oder von Hesinde-Tempeln angefordert, um wichtige (meist übrigens langwierige und unspektakuläre) Missionen zu erledigen. Neben den Geweihten (der sogenannte *sakrale Zweig*), die gut zwei Drittel aller Draconiter ausmachen, existieren zwei weitere Zweige: ein *arkaner Zweig*, in dem sich Magier versammelt haben, und einen *profanen Zweig*, in dem ungeweihte Draconiter zusammengekommen sind.

Neben diesen Zweigen, die im Namen Hesindes bisweilen auch zu den Waffen greifen (wenn sie sich auch meist auf die kompetente Begleitung von Tempelgardisten verlassen), gibt es noch die *Eiserne Schlange*, die bei der Dritten Dämonenschlacht fast vollständig aufgerieben wurde. Einige Überlebende agieren heute noch inkognito für die Kirche in den Schwarzen Landen.

Die Tracht der geweihten Draconiter ist die von Hesinde-Geweihten, ergänzt durch eine Fibel, die von einer Onyxschlange auf einer metallenen Nadel in Schlangenform gebildet wird. Kennzeichen des arkanen Zweiges ist die gold-durchbrochene Gewandborte, des profanen Zweiges die Borte in gelb.

Jeder Draconiter erhält bei seiner Aufnahme im Orden eine geweihte Basiliskenzunge. Rüstungen werden nahezu nie getragen, obgleich sich Gerüchte von Lederrüstungen aus grün gegerbtem Iryanleder halten, die mit magischen Sprüchen durchwoben sein sollen. Die Mitglieder der Eisernen Schlange tragen häufig Bauern- oder Söldnerkleidung, stets mit Elementen der Farbe grün versetzt, und führen meist einen Stab.

Der Orden bildet selbst auch aus, beim profanen Zweig sind spätere Beitritte auch möglich, während dies beim arkanen Zweig ausschließlich der Fall ist.

**Tugenden und Ideale:** Draconitern sammeln, erforschen und vertiefen Wissen und verhindern und ahnden dessen Missbrauch und darauf basierende Macht.

**Draconiterin, Sakraler Zweig (Variante der Hesinde-Geweihten; 13 GP; zusätzliche Voraussetzungen: MU 11, KO 11, CH nur 11, kein Stubenhocker):** Nachteile: Verpflichtungen gelten dem Orden; Kampf: Dolche +1, Stäbe +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überzeugen +1; Natur: Wildnisleben +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Magiekunde +1, Rechtskunde +1; Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1; Liturgien: (II) keine Initiation, dafür Prophezeiung

**Anmerkung:** Die folgenden Werte bauen auf der unmodifizierten Hesinde-Geweihten auf, Draconiter gehören also nicht zu den Pastori, Satori oder Freidenkern.

**Draconiterin, Profaner Zweig (+ 1 GP; Variante einer der folgenden Professionen: *Apothecarius, Baumeister, Domestik, Gardist, Handwerker* (passende Varianten) oder Schreiber):** Modifikationen: SO +1 (max. auf 12); Nachteile: Moralkodex (Hesinde, –3 GP), Verpflichtungen (Draconiter); Kampf: Stäbe +2; Körper: Singen +2; Natur: Wildnisleben +1; Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1; Wissen: Götter/Kulte +3, Magiekunde +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1; Sprachen: Lesen/Schreiben (passende Schrift) +2; verbilligte Sonderfertigkeit: Akoluth

## Firun-Geweihte

So unbeugsam und hart wie der Gott des Winters und der Jagd tritt auch sein Geweihter auf: als ernster, verschlossener Waldläufer oder durch nichts zu erschütternder Fährtensucher. Die Jagd ist ihm Lebenssinn und Orakel zugleich: Im Verhalten der Jagdtiere, die der Geweihte als gleichrangige Gegner betrachtet, vermag er den Willen und die Weisungen seines Gottes zu erkennen.

Charakterschwächen sind dem Firun-Geweihten fremd. Wenn er sie an sich selbst entdeckt, wird er sie mit aller Macht bekämpfen und unterdrücken. Auch bei Gefährten toleriert er keine Verschlagenheit, Feigheit, Goldgier oder ähnliche Züge. Jede Art des Jagdfrevels empfindet er als Lästerung seines Gottes. Auch im Süden gibt es Geweihte des Wintergottes, welche herrschaftlichen Jagden ihren Segen geben.

Wichtig ist es, sich einen geeigneten Einstieg für den Geweihten in die Gruppe zu suchen. Hier bietet sich eine Rolle als Führer im Norden an, am besten für einen kirchlichen Auftrag. Ebenfalls möglich wäre, den Firun-Diener erst nach dem Aufbruch der Hauptgruppe auf diesen stoßen zu lassen, so dass er sich dieser anschließt. Die Geweihten des Südens ('Hüter der Jagd') bieten vielfältigere Möglichkeiten, mit anderen zusammenzuarbeiten, da sie meist weniger verschlossen und einzelgängerisch sind als ihre Glaubensbrüder des Nordens.

Den nördlichen Geweihten des Gottes ist lediglich gemein, dass sie meist praktische Jagdkleidung aus Leder und Fellen tragen, die durch erbeutete Trophäen wie Bärenklauen verziert werden. Gerade im Süden hat sich zusätzlich in den letzten Jahrhunderten eine sehr wenig zum Jagen geeignete Tracht in Weiß und Blassblau ('Eisblau') entwickelt.

### Gebote, Verbote und Ideale

Der Geweihte ist ernst und genügsam. Er verzichtet auf Luxus und Ausschweifungen, jagt nicht dem Gold nach, härtet sich ab und achtet auf die Einhaltung der Jagdgebote durch sich und andere. List und Täuschung lehnt er ab.

**Geweihter des Firun**
**(GP nach Variante, zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen**: MU 12, GE 11, FF 12, KO 12, KK 11

**Modifikationen**: SO 6–11, MR +1, +24 KaP (Geweiht schon eingerechnet)

***Automatische Vor- und Nachteile***: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (9; Firun-Kirche)

**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Ausdauernd, Begabung (Bogen), Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund / Raumangst, Weltfremd

**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Affinität (Dämonen), Soziale Anpassungsfähigkeit / Blutrausch, Dunkelangst, Glasknochen, Jähzorn, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst, Schulden, Sucht, Tollpatsch, Unstet, Wahnvorstellungen

**Kampf**: Bogen +6, Dolche oder Speere +5, das andere +4, Raufen oder Ringen +4, das andere +2

**Körper**: Athletik +1, Klettern oder Schwimmen +2, Körperbeherrschung +4, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +6, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +5

**Gesellschaft**: Überzeugen +1

**Natur**: Fährtensuchen +6, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +5

**Wissen**: Götter/Kulte +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +5

**Sprachen:** –

**Handwerk**: Abrichten oder Gerber/Kürschner +3, Bogenbau oder Holzbearbeitung +5, das andere +4, Heilkunde Wunden +2, Lederarbeiten +3, Kochen oder Schneidern +3, das andere +2

**Sonderfertigkeiten**: Liturgiekenntnis (Firun) +3, Karmalqueste, passende Geländekunde, Scharfschütze

**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Objektsegen, Weisung des Himmels; (II) Initiation
**Ausrüstung**: stabile und wetterfeste Kleidung, Speer und Bogen, Dolch, Köcher mit 20 Pfeilen, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder

**Varianten**
Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; Werte zusätzlich zu den oben genannten.

**Waldläufer (23 GP; zusätzliche Voraussetzungen: Kultur: Svelltal und Nordlande, Andergast und Nostria, Bornland, Thorwal, Norbardensippe, Svelltal-Okkupanten, Festumer Ghetto):** Modifikationen: AuP +2; Nachteil: Weltfremd (städtisches Leben, Geselligkeit) 6; Körper: Athletik +2, Klettern +2 oder Schwimmen +2 oder Skifahren +1 oder Fahrzeug Lenken +3; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +2; Sprachen: Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache] +5; Liturgien: (II) Sichere Wanderung im Schnee, Zuflucht finden; Zusätzliche Ausrüstung: Schlafsack, kleines Zelt; Besonderer Besitz: Hundeschlitten mit Tieren oder Packtier mit Zaumzeug und Packtaschen

**Hüter der Jagd (21 GP; zusätzliche Voraussetzungen: Kultur: Mittelländische Städte/Landbevölkerung, Yaquirien, Zyklopeninseln, Aranien (selten), Bornland, tulamidische Stadtstaaten (sehr selten)):** Modifikationen: SO +1; Nachteil: Verpflichtungen (Firun-Kirche); Gesellschaft: Etikette +2, Überzeugen +2; Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +2; Sprachen: Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +5; Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Firun) +1; Liturgie: (II) Trophäe erhalten; Verbilligte Liturgie: (II) Sichere Wanderung im Schnee; Zusätzliche Ausrüstung: Ritualkleidung; Besonderer Besitz: ausgebildeter Jagdhund / -falke

## Tsa-Geweihte

Sei es nun als Hebamme oder Heiler oder auch einfach nur als Ratgeber für die einfache Bevölkerung – die Geweihten der Tsa sind gern und häufig unterwegs. Beim Volk sind die Diener der jungen Göttin ob ihrer erfrischenden Herzlichkeit und Hilfsbereitschaft beliebt, manch ein Adliger hingegen sieht in ihrem oft 'freigeistigen' Gedankengut einen Frevel wider die Ordnung, der den Bauern nur Flausen in den Kopf setzt. Tsa-Geweihten ist ein schier unerschütterlicher Optimismus zu eigen, gepaart mit übersprühender Energie und Tatendrang, der von vielen als ungestüm und oftmals unbedacht eingeschätzt wird. Doch da Tsa für Wandel und steten Neubeginn steht, ist es auch in der dunkelsten Stunde nicht vergebens, auf eine unerwartete Wendung zu bauen – oder diese durch Einfallsreichtum und Mut zur Improvisation herbei zu führen.

Die Geweihten der Tsa haben mindestens ein Dutzend besonderer Interessensgebiete, und stets kommen neue hinzu und alte geraten in Vergessenheit – oder werden mit den neuen kombiniert.
Natürlich steht es Ihrer Tsa-Geweihten frei, eine vollkommen eigene Philosophie zu entwickeln und diese zu propagieren. Ob diese allerdings im zwölfgöttlichen Pantheon anerkannt oder von einigen anderen Kirchen gar als Ketzerei verfolgt wird, steht auf einem anderen Blatt.
In ihren ständig wechselnden Interessensgebieten gibt es nur eine Konstante: die Heilkunst und die Geburtskunde. Nicht selten geschieht es, dass sich ein Gläubiger spät berufen fühlt, da er aus einer aussichtslosen Lage heraus 'der Göttin sein zweites Leben verdankt'. Viele Geweihte ernähren sich der Göttin zum Gefallen vegetarisch.
Von farbigen Streifen über bunte Farbkleckse bis hin zu bemalter Haut und einem darüber getragenen halb durchsichtigen Ornat hat man schon viele Varianten des Regenbogenornats bestaunen können. Viele Geweihte besitzen als Ritualinstrument das Prisma, welches das Licht der Praiosscheibe in die Farben des Regenbogens wandelt.

### Gebote, Verbote und Ideale

Geweihte verabscheuen Gewalt, wenden grundsätzlich keine solche an, rufen nicht dazu auf und heißen sie nicht gut. Sie meiden Waffen. Jede Form von Routine ist ihnen ein Gräuel; sie wechseln häufig Tätigkeiten und Wohnort. Vegetarismus o.ä. wird ggf. separat als *Speisegebot* verrechnet.

**Geweihte der Tsa (14 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: IN 12, CH 13, FF 11, GE 12
**Modifikationen**: SO 6–11, MR +1, + 24 KaP (Geweiht schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile**: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (12; Tsa-Kirche), Neugier 7
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Altersresistenz, Feenfreund, Koboldfreund, Schlangenmensch, Viertelzauberer, Wohlklang / Unfähigkeit (Kampftalente), Speisegebote, Unstet, Vergesslichkeit, Weltfremd
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Affinität (Dämonen), Ausrüstungsvorteil, Begabung (Kampftalente), Besonderer Besitz, Kampfrausch, Titularadel, Zwergennase / Blutrausch, Farbenblind, Jähzorn, Rachsucht, Schulden, Stubenhocker
**Kampf**: Raufen +1, Ringen +3
**Körper**: Akrobatik oder Gaukeleien +3, Körperbeherrschung +4, Selbstbeherrschung +4, Singen oder Tanzen +4, das andere +3
**Gesellschaft**: Etikette oder Gassenwissen +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +5
**Natur**: Wildnisleben +2
**Wissen**: Anatomie +1, Götter/Kulte oder Sagen/Legenden +5, das andere +4, Pflanzenkunde +5, Philosophie +4, Rechnen +4, Tierkunde +4
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4
**Handwerk**: Heilkunde Gift oder Seele +3, Heilkunde Krankheiten +5, Heilkunde Wunden +6, Kochen +1, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +1, Schneidern +1, ein Talent aus der folgenden Liste +4: Ackerbau, Drucker, Feinmechanik, Glaskunst, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Metallguss, Musizieren, Schneidern, Steinmetz, Steinschneider, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst; zwei andere davon je +2
**Sonderfertigkeiten**: Liturgiekenntnis (Tsa) +4, Karmalqueste, Ausweichen I
**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Erneuerung des Geborstenen oder Kälbchensegen, Wundersame Blütenpracht; (II) Initiation, Kirschblütenregen, Tsas Segensreicher Neuanfang, (III): Aura des Regenbogens
**Verbilligte Liturgien**: (III) Flagge des Regenbogens oder Haut des Chamäleons
**Ausrüstung**: Regenbogen-Tunika oder andere (bunte) Straßenkleidung, solides Schuhwerk, Prisma oder ähnlicher Ritualgegenstand, Schultertasche, Heilkräuter im Wert von ca. 7 D, Holztierchen oder anderes Kinderspielzeug, ein passendes Werkzeug

**Mögliche Varianten**
Eine der folgenden Varianten kann gewählt werden; Werte zusätzlich zu den oben genannten.

**Koboldfreundin (–1 GP; zusätzliche Voraussetzung: GE 11):** Vor- und Nachteile: Koboldfreund / Unstet; Kampf: Ringen –1; Körper: Akrobatik oder Gaukeleien +4 (das noch nicht gewählte), Schleichen +2, Sich Verstecken +2
**Freiheitskämpferin (+3 GP):** Nachteil: Vorurteile (gegen Adelsherrschaft und Sklaverei) 6; Kampf: Ringen +2, Stäbe +2; Gesellschaft: Sich Verkleiden +2, Überzeugen +2; Wissen: Philosophie +1; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Überzeugen (Demagogie)

## Phex-Geweihte

Der Phex-Geweihte ist oft auf Reisen, zumeist, um den einen oder anderen dem Gott gefälligen Gegenstand zu beschaffen und dem Tempelschatz zu übergeben. Gerne begibt er sich dabei in Gesellschaft, sei es, um seine Tarnung zu wahren, sei es, weil er für die Durchführung eines Diebeszuges oder eines lukrativen Handels der tatkräftigen Hilfe einiger Gefährten bedarf. Doch werden seine Begleiter in den seltensten Fällen wissen, wen sie in ihre Gemeinschaft aufgenommen haben und wer sich tatsächlich

hinter dem fahrenden Sänger oder dem wandernden Kesselflicker verbirgt.

Je nach Schwerpunkt des Lehrers oder Tempels, in dem der Novize lernt, beherrscht er die Grundzüge eines Berufes, wie etwa der Händlerzunft, der Taschendiebe o.ä. Viele Phex-Geweihte finden auch erst im Laufe ihres Lebens zu ihrer Berufung. Im Spiel bedeutet dies, dass es neben der Spätweihe (siehe Seite 293 bzw. **Wege der Götter**) auch die Möglichkeit gibt, zu Spielbeginn eine passende (meist handwerkliche oder gesellschaftliche) Profession mittels *Breitgefächerter Bildung* mit der Profession des Phex-Geweihten zu verbinden. In diesem Fall können jedoch keine Varianten des Geweihten-Typus zusätzlich gewählt werden.

Die meisten Priester des Phex sind schwer als solche zu erkennen, da Heimlichkeit eines ihrer vorherrschenden Merkmale ist. Sie tragen meist keine Roben, sondern ihre ganz normale, mehr oder weniger alltägliche Kleidung, die gerne durch eine Fuchsbrosche oder ein Mondamulett ergänzt wird. Die Mystiker und offenen Geweihten des Phex tragen zwar Roben, doch auch hier besteht kein kircheneinheitlicher Standard, es herrschen die Farben Weiß, Silber, Grau und Türkis vor.



### Gebote, Verbote und Ideale

Der Priester darf keine Leistungen erbringen, ohne eine angemessene Gegenleistung zu erhalten oder erwarten zu können. Seine Identität und seine Pläne müssen geheim bleiben. Er ist zudem angehalten, mit Rätseln, Lügen, Aufgaben o.ä. die Persönlichkeit und Individualität seiner Mitmenschen zu schulen.

**Geweihter des Phex (11 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 13, IN 12, CH 12, FF 12
**Modifikationen:** SO 5–12; MR +1; 24 KaP (*Geweiht* schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile:** Geweiht (zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (6; Phex-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Entfernungssinn, Gebildet, Gefahreninstinkt, Glück, Glück im Spiel, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Vom Schicksal begünstigt / Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Neugier
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kampfrausch / Blutrausch, Gesucht III, Nachtblind, Pechmagnet, Sprachfehler, Tollpatsch, Unstet; die meisten körperlichen Behinderungen (Einarmig, -äugig, etc.)
**Kampf:** Dolche +3, Raufen +3
**Körper:** Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +3, Taschendiebstahl +2
**Gesellschaft:** Etikette +2, Gassenwissen +4, Lehren +3, Menschenkenntnis +6, Sich Verkleiden +3, Überreden +6, Überzeugen +3
**Natur:** Orientierung +2
**Wissen:** Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +4, Sternkunde +3
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Atak] +6, Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache] +6, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6
**Handwerk:** Handel +3, Schlösser Knacken +3
**Sonderfertigkeiten:** Karmalqueste, Liturgiekenntnis [Phex] +3, Ortskenntnis
**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Objektsegen, Sterne funkeln immerfort, (II) Auge des Mondes, Initiation, Sternenstaub, (III) Großer Eidsegen
**Verbilligte Liturgien:** (II) Sternenspur, (III) Mondsilberzunge, Phexens Augenzwinkern
**Ausrüstung:** einfache Kleidung, Dolch oder passende Nahkampfwaffe
**Besonderer Besitz:** je nach Ausprägung

### Mögliche Varianten

Phex-Geweihte gehen vielen Beschäftigungen nach, doch die Grundausbildung bleibt bei allen gleich. Die konkrete Ausgestaltung Ihres Geweihten, der sich eine Tarnidentität als Rechtsgelehrter, Diplomat, Schneider, Rattenfänger, Zuckerbäcker oder Tanzlehrer geben könnte, müssen Sie durch die Talentsteigerung bei der Generierung vornehmen. Ein Phex-Geweihter ist jedoch immer in erster Linie *Priester* und erst in zweiter Linie Händler, Dieb, Betrüger oder ähnliches. Alle Werte-Veränderungen gelten zusätzlich zu den oben genannten.

### Beutelschneider

Der *Beutelschneider* ist wohl eine der klassischsten Ausprägungen des Phex-Geweihten. Man findet ihn je nach Sozialstatus in den Straßen der großen Städte, stets auf der Suche nach kostbaren Beuteln, die zu schneiden sich lohnt, oder in den Salons des Bürgertums oder gar der Adligen, um dort Juwelen und Schmuck den Besitzer wechseln zu lassen. Den diebischen Phex-Geweihten findet man in fast allen städtischen Tempeln, besonders jedoch in Fasar, Kuslik, Gareth, Vinsalt und Al'Anfa.

**Phexgeweihter Beutelschneider (+5 GP, zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: FF 14, SO maximal 7):** Kampf: Wurfmesser +2; Körper: Athletik +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Taschendiebstahl +5; Gesellschaft: Gassenwissen +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1; Wissen: Schätzen +1; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I; Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen, Weg des Fuchses, (II) Phexens Kunstverstand (Blick für das Handwerk), Sternenspur; Verbilligte Liturgien (statt Phex-Geweihter): (II) Sternenstaub, (III) Phexens Augenzwinkern, Verborgen wie der Neumond; Ausrüstung: einfache, unauffällige Kleidung, Dolch oder passende Nahkampfwaffe
**Besonderer Besitz:** teure Gesellschaftskleidung, hochwertiges Arbeitsgerät (Taschendiebstahl-Proben um 3 erleichtert)

### Fassadenkletterer

Dem Phex geweihte *Fassadenkletterer* oder Einbrecher sind geübt darin, ein Haus und die Gewohnheiten seiner Bewohner auszukundschaften, sich dort Zugang zu verschaffen und noch die bestverborgenen Verstecke ausfindig zu machen. Und schließlich sind sie Meister des improvisierten Rückzuges. Den phexgeweihten Fassadenkletterer findet man besonders in Fasar, Kuslik, Gareth und Al'Anfa.

**Phexgeweihter Fassadenkletterer (+7 GP, zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: GE 14):** Kampf: Wurfmesser +2; Körper: Akrobatik +2, Athletik +2, Klettern +5, Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Sich Verstecken +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +3; Wissen: Schätzen +1; Handwerk: Schlösser Knacken +4; Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen, Sterne funkeln immerfort, Weg des Fuchses, (II) Auge des Mondes, Phexens Kunstverstand (Blick für das Handwerk); Verbilligte Liturgien (statt Phex-Geweihter): (III) Phexens Augenzwinkern, Phexens Elsterflug, Verborgen wie der Neumond; Ausrüstung: einfache dunkle Kleidung, Dolch, Wurfhaken mit Seil; Besonderer Besitz: hochwertiges Arbeitsgerät (Dietriche, die Schlösser-Knacken-Proben um 3 Punkte erleichtern)

### Der Betrüger

Der Phex geweihte *Betrüger* versteht, fast alle gesellschaftlichen Schichten zu imitieren und sich als ihnen zugehörig auszugeben, sei es, um bei niederen Schichten Autorität zu erhalten oder höhere um ihr Geld zu erleichtern. Bisweilen sind die Fischzüge von langer Hand vorbereitet, um ganz bestimmte Personen in die Falle zu locken. Den phexgeweihten Betrüger findet man besonders in Beilunk, Kuslik, Gareth, Al'Anfa, Khunchom und Fasar.

**Phexgeweihter Betrüger (+7 GP, zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: CH 13, SO mindestens 7):** Vorteil: Soziale Anpassungsfähigkeit; Kampf: Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +2; Körper: Selbstbeherrschung +2; Gesellschaft: Betören +5, Etikette +3, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +4, Überzeugen +2; Wissen: Geschichtswissen +2, Heraldik +2; Handwerk: Falschspiel +2; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Sich Verkleiden (ein anderer Stand nach Wahl); Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen, Weg des Fuchses, (II) Phexens wunderbare Verständigung, Ster-

nenglanz, Sternenspur; Verbilligte Liturgien (statt Phex-Geweihter): (III) Mondsilberzunge, Phexens Augenzwinkern, Verborgen wie der Neumond; Ausrüstung: ein bis zwei Satz Kleidung in unterschiedlichen Gesellschaftsstilen, Dolch und passende Nahkampfwaffe

**Besonderer Besitz:** kostbare Ballkleidung / edle Garderobe mit Prunkwaffe oder die Ausrüstung für eine 'Rolle', etwa einen ausgerüsteten Bauchladen, sämtliche Materialien eines Malers, das Werkzeug eines Scherenschleifers o.ä. (notfalls Meisterentscheid)

### Intrigant

Sei es als Diplomat, Informationsbeschaffer, als Höfling an einem Adelshof oder schlicht als Spion, der Phex geweihte *Intrigant* versteht es, Doppel- oder Mehrfachagent für verschiedene Parteien zu sein, und doch nur seinem Herrn zu dienen. Ein Intrigant weiß und hört fast alles, was an einem vor sich geht, und ist doch nicht nur Werkzeug: Er wird sein Wissen zu Gunsten des Herrn Phex benutzen oder es verkaufen. Meist tarnt sich ein Spitzel mit einer einfachen Tarnidentität (Diener, Falkner, Höfling, o.ä.). Den phexgeweihten Intriganten findet man besonders in Gareth, Vinsalt, Punin, Al'Anfa und Fasar.

**Phexgeweihter Intrigant (+9 GP; zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: KL 12, SO mindestens 7):** Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit / Neugier 5; Kampf: Fechtwaffen oder Hiebwaffen oder Säbel oder Schwerter +2; Gesellschaft: Betören +1, Etikette +3; Wissen: Brett-/Kartenspiel oder Heraldik oder Philosophie +2, Geschichtswissen +1, Kryptographie +5, Rechnen +2, Sprachenkunde +4, Staatskunst +4; Sprachen: Sprachen Kennen (eine weitere Fremdsprache) +4, Lesen/Schreiben (Nanduria) +8, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +2, Lesen/Schreiben (eine weitere Schrift) +4; Handwerk: Abrichten oder Falschspiel oder Hauswirtschaft oder Musizieren +3, Heilkunde Gift +1, Malen/Zeichnen +4; Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen, (II) Auge des Händlers, Phexens wunderbare Verständigung, Sternenspur; Verbilligte Liturgien (statt Phex-Geweihter): (III) Graues Siegel, Lug und Trug (Unverstellter Blick), Mondsilberzunge; Ausrüstung: Kleidung entsprechend seines Standes, Dolch und passende Nahkampfwaffe, Pergamente, Stifte, Siegelwachs, Siegel; Besonderer Besitz: kostbare Kleidung eines hohen Adligen oder ein Pferd mit geschmücktem Sattelzeug oder kostbarer Siegelring o.ä.

### Händler

Der Phex geweihte *Händler* ist niemals nur ehrlicher Kaufmann. Er achtet sehr genau auf den Wortlaut von Verträgen und hält sie ein – nicht mehr und nicht weniger. Ob eine Lieferung jedoch nur als legales Mäntelchen für Schmuggelgut oder geheime Botschaften gedacht war, die Ware doch nicht so exzellent ist, wie das Probestück schien, oder politische Hintergedanken bestehen, erfahren die Handelspartner selten. Den phexgeweihten Händler findet man in fast allen städtischen Tempeln, besonders in Festum, Al'Anfa, Fasar, Khunchom, Vinsalt, Kuslik, Grangor, Havena, Punin und Gareth. Diese Variante stellt auch meist die offiziellen Tempelgeweihten, bei denen sich Kaufleute Rat und Beistand holen. Den Hehler findet man vor allem in größeren Handelsstädten.

**Phexgeweihter Händler (+6 GP, zeitaufwendig; zusätzliche Voraussetzungen: KL 12):** Modifikationen: SO 7–12; Kampf: Hiebwaffen oder Stäbe +2; Wissen: Geographie +3, Rechnen +3, Rechtskunde +1, Schätzen +3; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Handel +4, ein Talent aus folgender Liste +3 (als Kommerzielles Interesse): Ackerbau, Bergbau, Brauer, Brett-/Kartenspiel, Fischen/Angeln, Fleischer, Gerber/Kürschner, Gesteinskunde, Glaskunst, Grobschmied, Hüttenkunde, Kochen, Mechanik, Pflanzenkunde, Schnaps Brennen, Schneidern, Seefahrt, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tierkunde, Viehzucht, Webkunst, Winzer; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Überreden (Feilschen); Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen, Sterne funkeln immerfort, (II) Auge des Händlers, Phexens Wunderbare Verständigung, Sternenglanz, (III) Großer Eidsegen; Verbilligte Liturgien (statt Phex-Geweihter): (III) Buchprüfung, Mondsilberzunge; Ausrüstung: solide Kleidung und Dolch sowie Kampfstab oder Knüppel; Besonderer Besitz: ein kleiner Handelskarren mit Esel oder Waren im Wert von 70 Dukaten

**Phexgeweihter Hehler (+4 GP, zeitaufwendig):** Kampf: Hiebwaffen +2, Wurfmesser +2; Körperlich: Sich Verstecken +1; Gesellschaft: Gassenwissen +2; Sich Verkleiden +2; Wissen: Schätzen +2; Handwerk: Handel +3; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Überreden (Feilschen); Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit; Liturgien (statt Phex-Geweihter): (I) 12 Segnungen; (II) Auge des Händlers, Phexens wunderbare Verständigung, Sternenglanz; (III) Großer Eidsegen; Verbilligte Liturgien (statt Phex-Geweihter): (II) Auge des Mondes, Sternenspur, Sternenstaub; (III) Mondsilberzunge, Verborgen wie der Neumond; Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch oder passende Nahkampfwaffe; Besonderer Besitz: Waren im Wert von 70 Dukaten

## Orden und Laienbünde

Die Mitglieder der aranischen Händlergilde Mada Basari werden nach ihren Fähigkeiten ausgesucht, entsprechend ist nur ein späterer Beitritt möglich. Die Phex-Kirche kennt weitere geheime und geheimere Orden und Bünde, die allerdings ebenfalls entweder nur einen späteren Beitritt kennen oder deren Unterschiede sich nicht auf dem Talentspiegel niederschlagen, weswegen sie erst im Band **Wege der Götter** vorgestellt werden.

### Nachrichtenagentur Nanduria

Die meisten in ihren Handlungen zumeist unabhängigen Laienmitglieder der Nachrichtenagentur *Nanduria*, die durch das Land reisen, sind stets auf der Suche nach exklusiven Berichten über Rätsel oder Geheimnisse. Die erzählerische Funktion des Nanduriaten ist die eines Enthüllungsjournalisten oder freischaffenden Spions: Man kann ihn als klassischen Spitzel spielen, ohne einem Staat oder unmittelbaren Auftraggeber verpflichtet zu sein. Dabei geht es dem Nanduriaten zwar darum, dass seine gewonnenen Erkenntnisse möglichst angemessen bezahlt werden, doch eine Publikation ist zweitrangig, solange der Herr Phex von der Leistung erfährt, mit List und Schläue ein gut gehütetes Geheimnis aufgedeckt zu haben.

Schlichte Straßenkleidung ist die Tracht dieses Ordens. Manche aufs Verkleiden spezialisierte Nanduriaten reisen mit unterschiedlichen Sätzen Gewandung. Ein schlichter Spazierstock (mit Stockdegen) ist nützlich, um mal herrschaftlich, mal gebeugt und unauffällig aufzutreten.



**Tugenden und Ideale:** Geheimnisse müssen enthüllt werden, ohne jemals die Quelle des Wissens zu verraten.

**Nanduriaten bei Spielbeginn**

Zu den Werten des *Nanduriaten* siehe den *Spitzel* auf Seite 142; späterer Beitritt ist üblich.

### Beni Fessiri

Die Beni Fessiri sind eine phexische Diebesgilde, deren Mitglieder stets miteinander um das höchste Ansehen des Gottes ringen. Der unterste Rang sind die *Silhamat* (Silham = 'dunkler Mantel'), die noch keine Herausforderung ausgesprochen oder gewonnen haben. Mit einem Sieg wird man zu den *Chalatim* (Chalat = 'Ehrenmantel') gezählt. Die *Fenneqim* (Fenneq = 'Wüstenfuchs') sind bereits regional in Fasar berüchtigt, die *Fessirim* (Fessir = der 'Listige') haben sich im tulamidischen Raum einen Namen gemacht, und die wenigen *Schelaschachim* (Schah / Schach = 'Herrscher', Schelach = 'Gesetz') gelten in der Gilde als die Größten ihrer Kunst.

Als Herausforderung wird das im Fasarer Tempel hinterlegte Zeichen des Gegners

mit dem eigenen Siegel an der Mud'ay Fessir ('Mauer der Listigen') gleich Sternen am Nachthimmel befestigt, den Rängen entsprechend von unten nach oben. So kann ein jeder den Ruhm der anderen erkennen und sich eine neue Herausforderung suchen.
Jeder Phex-Jünger ersteht als Ergänzung zu seiner Tracht mit seinem Beitrittsobolus ein silbernes Siegel, auf dem ein von ihm erwähltes Symbol dargestellt wird. Damit verbunden wird ein passender Name gewählt.
Die Beni Fessiri bilden Novizen aus (tatsächlich sind viele Fasarer Geweihte Mitglieder in dieser Gilde). Vom Talentprofil entsprechen sie den Geweihten-Varianten Beutelschneider, Fasadenkletterer oder Betrüger (s. S. 220). Ein nachträglicher Beitritt ist möglich.
**Tugenden und Ideale:** Das Leben ist eine Herausforderung und nur der beste erhält Phexens Augenmerk.

## Peraine-Geweihte

Die Peraine-Priester spielen für große Teile der aventurischen Bevölkerung eine wichtige Rolle. Auf dem Lande werden sie als Bringer des Erntesegens verehrt, egal ob sie nun einen Tempel betreiben oder nur auf der Durchreise sind. Während den Saat- und Erntefesten zeigen die Peraine-Geweihten, dass sie nicht nur arbeiten, sondern zu besonderen Anlässen auch fröhlich feiern können. Allen Peraine-Priestern scheint es gegeben zu sein, unerschrocken den Kampf gegen schwerste Krankheiten aufzunehmen, gleich ob von Mensch oder Vieh, ohne Furcht vor Ansteckung und im festen Vertrauen auf den Beistand ihrer Göttin. Zudem verfügen sie über eine profunde Kenntnis in der Kunde der Heil- und Giftkräuter.
In der Stadt sind die Diener der Göttin (neben den Marbiden oder Noioniten) oft die einzigen, welche die Schwerkranken und Sterbenden pflegen, auch und besonders, wenn jenen das Geld für einen Medicus fehlt.
In der Peraine-Kirche gibt es zwei Möglichkeiten, seine Ausbildung zu absolvieren: Im Tempel einer Stadt, wo man vornehmlich mit Kranken und Krüppeln konfrontiert wird, oder auf dem Land, wo der Erntedienst im Vordergrund steht. Für beide Varianten existiert die Möglichkeit, sich den *Pragmatikern* oder den *Mystikern* zuzurechnen. In den Talent-Boni wird dies jedoch nicht berücksichtigt.
Die meisten Peraine-Geweihten tragen eine einfache grüne, ärmellose Kutte. Darüber wird der mit Ährensymbolen bestickte Überwurf getragen, dessen Ärmel wie ein Blütenkelch geschlitzt sind; bisweilen besitzt der Überwurf auch eine Kapuze.



### Gebote, Verbote Ideale

Geweihte müssen jeglicher Kreatur Hilfe leisten, die solche benötigt. Dies schließt auch Feinde mit ein. Die Geweihten sind angehalten zu arbeiten, Bescheidenheit zu üben und sich nie dem Müßiggang oder der Verschwendung hinzugeben.

**Geweihte der Peraine**
**(GP nach Variante; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: KL 12, IN 11, CH12, FF 13, KO 11
**Modifikationen**: SO 7–11; MR +1; 24 KaP (Geweiht schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile**: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (6; Peraine-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Gutes Gedächtnis, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Tierfreund / Speisegebote, Weltfremd
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Adlig, Affinität (Dämonen), Kampfrausch, Zwergennase / Arroganz, Blutrausch, Eitelkeit, Geiz, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Wahnvorstellungen
**Kampf**: Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +1
**Körper**: Selbstbeherrschung +2, Singen +2, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft**: Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +4
**Natur**: Wildnisleben +1
**Wissen**: Anatomie +1, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Pflanzenkunde +5, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine in der Region übliche Fremdsprache] +6, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4
**Handwerk**: Ackerbau +2, Alchimie +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +5, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +4, Kochen +3, ein Talent aus folgender Liste +2: Fahrzeug Lenken, Lederarbeiten, Schneidern oder Töpfern
**Sonderfertigkeiten**: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Peraine) +4
**Verbilligte Sonderfertigkeiten**: Meister der Improvisation
**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Therbûns Erkenntnis, (II) Initiation, Kleiner Giftbann, Wundsegen
**Verbilligte Liturgien:** (I) Objektsegen, Speisung der Bedürftigen, (II) Anrufung der Erdkraft
**Ausrüstung**: Kampfstab, Tracht (je nach Region und Weihegrad), Umhängetasche mit Verbandsutensilien, Heilkräutern, ein scharfes Messer, Knochensäge und andere Werkzeuge.
**Besonderer Besitz**: Maultier oder Pferd oder ein kleiner Karren oder ein wertvolles Buch über Heilkunde

**Varianten**
Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden; Werte zusätzlich zu den oben genannten.
**Noviziat in einem städtischen Tempel (12 GP):** Kampf: Dolche +1; Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +3; Wissen: Anatomie +3, Geschichtswissen +1, Rechtskunde +1; Sprachen: Sprachen Kennen (eine zweite Fremdsprache nach Wahl) +3, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +2; Handwerk: Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Seele +1, Kochen +4; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Kochen (Tränke); Liturgien: (II) Lohn der Unverzagten, (III) Fürbitten des Heiligen Therbûn; Verbilligte Liturgien: (III) Segen der Heiligen Noiona
**Noviziat auf dem Land (11 GP):** Kampf: Stäbe +1; Körper: Reiten +2, Schwimmen +2, Tanzen +1; Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +1; Wissen: Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2; Handwerk: Ackerbau +5, Viehzucht oder Winzer +2; Liturgien: (I) Kälbchensegen, (III) Dreifacher Saatsegen

## Orden und Laienbünde

### Die Therbûniten

Die Therbûniten sind ein Heilerorden, der sich der Bekämpfung des Elends verschrieben hat, das durch Kriege und Seuchen entsteht. Laien ist ein späterer Beitritt in den Orden möglich.
Viele Therbûniten arbeiten derzeit an den Grenzen zu den Schwarzen Landen, doch einige erhalten auch den Betrieb der Siechenhäuser aufrecht. Es wird angeraten, dass die Ordensmitglieder hin und wieder Abstand von der strapaziösen Arbeit gewinnen und zur Besinnung die Nähe der Göttin suchen. Deswegen begeben sich einige Therbûniten auf 'normale' perainegefällige Questen oder bereisen als Heiler die Länder.
Die Mitglieder des Ordens gelten mehr noch als andere Peraine-Diener als Pragmatiker, ihnen ist jede Art von Müßiggang oder Schöngeisterei ein Dorn im Auge.
Grüne Kutten, die Tracht des Ordens, werden häufig durch einen festen Filzrock und kniehohe Stiefel ergänzt, die Schutz vor Verletzungen bieten sollen. Bewaffnet sind Therbûniten traditionellerweise nicht, zur Selbstverteidigung wird ein Stab immer gebräuchlicher. Zur üblichen Ausrüstung

eines Therbûniten gehört auch eine große Umhängetasche, in der sich Kräuter, Salben, Verbandsmaterial, geweihtes Öl, heilige Amulette und zahlreiche Werkzeuge eines Feldschers finden.

**Peraine-Geweihte der Therbûniten (auf Basis der Peraine-Geweihten; 12 GP; zusätzliche Voraussetzungen: MU 13, KO 12):** Nachteile: Die Verpflichtungen gelten gegenüber der Kirche und dem Orden; Kampf: Stäbe +2; Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2; Gesellschaft: Etikette +1; Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1, Wildnisleben +1; Wissen: Anatomie +3, Geographie +2, Magiekunde +2, Rechtskunde +1; Handwerk: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3; Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation (statt verbilligt); Liturgien: (II) Lohn der Unverzagten

## Ingerimm-Geweihte

Ausgestattet mit dem Wissen in den Künsten seiner Heimat verlässt der junge Geweihte nach der Weihe den Tempel und geht auf Wanderschaft. Neben dem erklärten Ziel, die eigene Handwerkskunst durch Erlernen fremder Techniken zu vervollkommnen, bekommt er meist noch eine Weisung seines Meisters mit auf den Weg: seltene Materialien zu beschaffen, Zeichnungen von Bauwerken oder Konstruktionen anzufertigen, besonders schöne Artefakte für den Tempel zu sammeln etc. Auf Reisen schließt sich der Geweihte gerne einer Schar Gleichgesinnter an, die ihn als verlässlichen Gefährten kennen lernen: meist ernst und ruhig, doch dann wieder hitzköpfig und aufbrausend. Geradezu sprichwörtlich ist der lodernde Zorn des Geweihten, wenn man ihn mit einer unbedachten Äußerung in Rage versetzt. Dann vertritt er mit flammendem Eifer seine Ansichten, und es fällt schwer, diese Flamme wieder zu löschen.

Die Ausbildung der Geweihten variiert meist von Tempel zu Tempel. Dennoch lassen sich im Wesentlichen zwei Richtungen in der Ausgestaltung unterscheiden: Die Gesellen des **traditionellen Kultes** widmen sich mehr dem allgemeinen Handwerk, während die Geweihten des **Ingra-Kults** dem Umgang mit Feuer und Erz und damit vor allem der Schmiedekunst verbunden sind.

Die Geweihten tragen traditionell die Schmiedeschürze aus geschwärztem oder rotbraunem Rindsleder, dazu einen breiten Gurt, an dem das Handwerkszeug befestigt ist. Die Gürtelschnalle als Zeichen des Weihegrades wird vom Träger selbst geschmiedet. Ebenfalls selbst gefertigt ist die Laterne des Geweihten, deren Flamme ein Jahr lang brennt und alljährlich, meist am 1. Ingerimm, im Tempel neu geweiht wird. Als rituelle Waffe führen die Geweihten den Schmiedehammer mit sich.

### Gebote, Verbote und Ideale

Der Geweihte darf kein Feuer löschen und auch nicht zulassen, dass in seiner Gegenwart ein Feuer gelöscht wird. Brände einzudämmen ist allerdings erlaubt. Besonders schöne Handwerksarbeiten sollen geopfert werden. Stolz und Prahlerei sind dem Priester ein Gräuel, er strebt die Vollendung seiner Handwerkskunst an.

**Geweihter des Ingerimm (je nach Variante, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: MU 12, CH 11, FF 12, KK 12
**Modifikationen**: SO 7–13, MR +1, 24 KaP (Geweiht schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile**: Geweiht (zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (6; Ingerimm-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
***Empfohlene* Vor- und Nachteile**: Begabung (Handwerkstalent), Beidhändig, Eisern, Gutes Gedächtnis, Prophezeien / Arroganz, Jähzorn, Meeresangst, Neugier
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Adlig, Feenfreund, Kälteresistenz, Kampfrausch, Kobold-freund / Angst vor Feuer, Einarmig, Einhändig, Glasknochen, Goldgier, Rachsucht, Tollpatsch, Unstet
**Kampf**: Hiebwaffen +3, Ringen +2
**Körper**: Selbstbeherrschung +3, Singen +1, Sinnenschärfe +2
**Gesellschaft**: Etikette +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +3
**Natur**: –
**Wissen**: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +5, Rechnen +5, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +2, Schätzen +5
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Fremdsprache Rogolan oder Alaani oder Nujuka] +4, Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache] +2
**Handwerk**: Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4
**Sonderfertigkeiten**: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Ingerimm) +3
**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Erneuerung des Geborstenen, Objektsegen; (II) Initiation
**Ausrüstung**: Schmiedehammer (geweiht), feste Lederkleidung mit Schürze, Handschuhe, Lederschuhe, Zangen, Lederranzen, selbst gefertigte Laterne, Wanderbuch
**Besonderer Besitz**: Hochwertiges Werkzeug (erleichtert passende Handwerks-Proben um 3 Punkte)

**Varianten**

Werte-Änderungen zusätzlich zu den oben genannten; eine der folgenden Varianten muss gewählt werden.

**Traditioneller Kult (11 GP):** Wissen: ein Talent aus folgender Liste +6: Baukunst, Gesteinskunde, Hüttenkunde, Mechanik; ein weiteres Talent aus dieser Liste +4, die übrigen alle +2; Handwerk: ein Talent aus folgender Liste +7: Alchimie, Bergbau, Bogenbau, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Kristallzucht, Maurer, Metallguss, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Töpfern, Zimmermann; ein weiteres Talent aus dieser Liste +4, zwei weitere +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung (passend zum gewählten Handwerkstalent), Meister der Improvisation; Liturgien: (II) Blick für das Handwerk, Objektweihe, Simias Kelch (Tsas Segensreicher Neuanfang); Verbilligte Liturgien: (I) Heilige Schmiedeglut; (II) Vertrauter der Flamme; empfohlene Vor- und Nachteile: Gebildet, Verbindungen; Schulden; ungeeignete Vor- und Nachteile: Aberglaube

**Ingra-Kult des Nordens (12 GP):** Vorteil: Hitzeresistenz; Wissen: Gesteinskunde +3, Hüttenkunde +7, Mechanik +2; Handwerk: Alchimie +2, Bergbau +3, Grobschmied oder Metallguss +7, das andere +6; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Grobschmied oder Metallguss (nach Wahl); Verbilligte Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation; Liturgien: (I) Göttliches Zeichen, Heilige Schmiedeglut, (II) Allmacht der Lohe, Vertrauter der Flamme, (III) Waliburias Wehr; Verbilligte Liturgie: (II) Blick für das Handwerk; empfohlene Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Vom Schicksal begünstigt; Lichtscheu, Vorurteile; ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Schulden

## Orden und Laienbünde

### Bruderschaft des lodernden Feuers

Für die Geweihten der Bruderschaft ist das Feuer die mystische Verbindung zu Ingerimm. Durch das Feuer, so lehren es die hohen Geweihten, offenbart sich der Schmiedegott den Sterblichen, wenngleich sein Wille erst enträtselt werden muss. Doch der lange Weg zur Erkenntnis erfordert Zeit, Erfahrung und vor allem Geduld. Jüngere Ordensmitglieder, denen es meist noch an Erfahrung im Umgang mit der Mystik des Feuers mangelt, werden daher zunächst dem Zweig der *Feuerleser* zugeordnet, bevor sie dann in die höheren Geheimnisse des mystischen Zweiges der *Feuerdeuter* eingeweiht werden.

**Beitritt bei der Bruderschaft des Lodernden Feuers (+1 GP)**
**Voraussetzungen:** KL 12, IN 15, CH 14; nur Ingerimm-Geweihte; Jähzorn höchstens 5; Prophezeien 5, Rechtskunde 10, Götter/Kulte 7, Geschichtswissen 7, Baukunst oder Mechanik 5, Grobschmied 7
**Modifikationen:** Liturgie: Blick in die Flammen

(III); Verpflichtungen werden auf die Bruderschaft ausgedehnt; Möglichkeit auf Verbindungen zu Ordensmitgliedern und Lernerleichterungen beim Steigern ordenstypischer Talente/Gaben wie Prophezeien, Götter/Kulte, Selbstbeherrschung oder Gesteinskunde.

## Rahja-Geweihte

In jedem Geweihten der Rahja spiegelt sich die Schönheit der Göttin wieder, und so sind sie ausnahmslos von besonderer Attraktivität und Lieblichkeit, wenn nicht gar von makelloser Schönheit. Nicht jeder kann das Wesen der Göttin und die Verbindung der Leichtigkeit des Seins mit dem ernsthaften Streben nach Ekstase ihrer Geweihten verstehen, und so treten Teile der streng an Travia glaubenden Landbevölkerung oder auch Anhänger des Praios, der Rondra und des Firun den scheinbar leichtlebigen und 'flatterhaften' Geweihten mit etlichen Vorurteilen gegenüber. Doch strafen deren freundliches und offenes Auftreten und vor allem ihre innige Gläubigkeit diesen falschen Eindruck schnell Lügen.

Rahja-Geweihte sind hauptsächlich in größeren Städten vertreten und verlassen den Schutz des heimatlichen Tempels selten. Nichtsdestotrotz werden Priester benötigt, die auf diplomatische Mission oder wichtige Botengänge geschickt werden, bestimmte Gläubige besuchen, ein Artefakt begleiten oder Visionen der Göttin nachgehen.

Manche Geweihte spezialisieren sich auf einen Aufgabenbereich im Tempel, z.B. als Zureiterin, Pferdezüchter, Tätowiererin, Parfümhersteller, Schneiderin, Festgestalter, Masseurin, Winzer, Gartengestalterin, Seelenheilkundiger oder Beraterin von Adelshäusern. Die wichtigste Schwerpunktsetzung ist aber, ob ein Geweihter, dem güldenländischen, dem mhanadistanischen oder dem nördlichen Zweig der Kirche folgt. Erstere legen viel Wert auf die Verbreitung von Frohsinn und die Gestaltung von Festen, auf Schönheit und Harmonie. Der urtümliche Kult der 'Roten Schwester' konzentriert sich auf die Erlangung göttlicher Ekstase durch Drogen, körperliche Liebe und meditative Übungen, während in Nordaventurien (Weiden, Andergast, Nostria, Svellttal) häufig die Pferdezucht im Vordergrund steht.

Die Roben der Priesterschaft verdienen diesen Namen kaum: Priesterinnen tragen leichte Kleider, Priester Röcke oder Hosen und ein entweder sehr weites oder sehr enges Hemd (wenn überhaupt). Immer jedoch werden dünne, fast durchsichtige rote Stoffe (Seide oder Spitze) verwendet. Alle Geweihten der Rahja-Kirche tragen auch auf Reisen ein kleine Flasche Tharf mit sich, dessen Inhalt sie in besonderen Situationen segnen können. Im tulamidisch-aranischen Raum sind ausgiebige Henna-Zeichnungen auf der Haut beliebt. Alle Priester erhalten bei ihrer Weihe eine besonders farbintensive Tätowierung, die beim Erlangen neuer Ränge weiter ergänzt wird.

### Gebote, Verbote und Ideale

Die Geweihten müssen Gleichmut wahren, um Freude zu verbreiten, den Rausch nicht um seiner selbst willen, sondern wegen der Nähe zur Göttlichkeit genießen und anderen diese Fertigkeiten nahe bringen. Es gilt ihnen als erstrebenswert, die Feinsinnigen zur Ekstase zu verführen und die Verrohten zumindest zu sanftem Empfinden. Rahja-Priester befleißigen sich der Eleganz, Schönheit, rahjaischer Künste (wie Singen, Tanzen, Malen) und genießen jede Tat und jeden Genuss.

**Geweihte der Rahja**
**(16 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 11, IN 12, CH 13, GE 12
**Modifikationen:** MR +1, 24 KaP; SO 7–13 (Geweiht schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile:** Geweiht (zwölfgöttliche Kirche) / Moralkodex (6; Rahja-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Besonderer Besitz, Herausragender Sinn, Gutes/Herausragendes Aussehen, Verbindungen, Wohlklang / Angst vor Einsamkeit, Angst vor Verletzungen, Eitelkeit, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Neugier
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Affinität (Dämonen), Kampfrausch / Blutrausch, Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Rachsucht, Sprachfehler, Tollpatsch, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Unstet, Widerwärtiges Aussehen; körperliche Nachteile wie Einhändig etc.
**Kampf:** Dolche +2, Ringen +4
**Körper:** Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2, Zechen +2, ein Talent aus der folgenden Liste +6: Reiten, Singen, Tanzen; ein zweites +5 und das dritte +3
**Gesellschaft:** Betören +7, Etikette +4, Gassenwissen +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +3, Überreden +4, Überzeugen +4
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Pflanzenkunde +4, Rechnen +3, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Fremdsprache Garethi oder Tulamidya, selten Nujuka oder Alaani] +6, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6
**Handwerk:** Heilkunde Seele +3, Musizieren +4, ein Talent aus folgender Liste +5: Abrichten, Hauswirtschaft, Malen/Zeichnen, Schneidern, Tätowieren, Viehzucht, Winzer; ein weiteres aus dieser Liste +3
**Sonderfertigkeiten:** Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rahja) +3
**Liturgien:** (I) 12 Segnungen, Göttliches Zeichen, Objektsegen; (II) Heiliges Liebesspiel, Initiation, Rahjas Rauschsegen
**Verbilligte Liturgien:** (III) Ascandears Hingabe, Rahjas Fest der Freude
**Ausrüstung:** Gewand (je nach Region und Weihegrad), Reisemantel, silberner Armreif in Form eines Weinblatts, Ring mit Stutenkopf oder Weintraube, Flasche Wein, kleines Fläschchen mit Tharf, Phiole Rosenöl, ein Beutel Rosenblüten, Seidenschleier, Dolch
**Besonderer Besitz:** ein für die Tempel ungeeignetes Pferd aus Rahjas Herde oder kostbarer Schmuck oder ein prachtvolles goldbesticktes Gewand

**Mögliche Varianten**
Werte zusätzlich zu den oben genannten; eine der folgenden Varianten kann gewählt werden.
**Güldenländischer Ritus (+3 GP):** Natur: kein Fesseln/Entfesseln; Wissen: Pflanzenkunde –2, Philosophie +2, Rechtskunde +1; Sprachen: Sprachen Kennen [Bosparano] +4; Handwerk: Heilkunde Seele +2, Hauswirtschaft +2, Schneidern +2, Viehzucht oder Winzer +2; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Betören (nach Wahl)
**Mhanadistanischer Ritus (+5 GP):** Kampf: Raufen +3, Ringen +1; Körper: Akrobatik +2, Reiten kann nur als +3 gewählt werden, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +2; Gesellschaft: Etikette –1, Sich Verkleiden –2; Natur: Fesseln/Entfesseln +2; Wissen: Pflanzenkunde +1, Rechtskunde –1, Tierkunde –1; Handwerk: Kochen +3, Tätowieren +1; verbilligte Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Kochen (Tränke)
**Tempel des Nordens (+1 GP):** Körper: Reiten muss als +6 gewählt werden, Reiten +1; Gesellschaft: Betören –2, kein Gassenwissen, Sich Verkleiden –2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Wildnisleben +1; Wissen: kein Brett-/Kartenspiel, Götter/Kulte –1, Tierkunde +2; Handwerk: Abrichten +2, Hauswirtschaft +2, Viehzucht +2; verbilligte Sonderfertigkeit: Talentspezialisiserung Abrichten (Zureiter)

## Orden und Laienbünde

### Die Säbeltänzer

Die Säbeltänzer und -tänzerinnen sind rauschhafte Mystiker, die ihren Leib und ihre Kunst ganz der Herrin Rahja gewidmet haben. Immer wieder verlassen sie ihre abgelegenen Bergklöster, um die Welt kennen zu lernen. Sie kennen sich mit Pferden, dem Säbelkampf und der Verehrung der Herrin Rahja aus, nicht aber mit den Sitten der Adelshöfe und Städte. Sie sind von bemerkenswerter Offenheit und ohne jede falsche Scham.

Sie sind zugleich entrückt wirkende wie auch gnadenlose Kämpfer, die komplexe Glaubensrituale und Wildheit verbinden und

undurchschaubar wirken. Die meisten Säbeltänzer sind Laien oder Laienpriester, die erfahreneren Ränge Akoluthen, die Ordensoberen der Rahja geweiht.

Im Tempel bedecken den bloßen Leib rote Malereien, auf Reisen tragen die Säbeltänzer meist weit flatternde Kleidung aus dünnem rotem Stoff. Ihre Waffe ist der Amazonen- oder Reitersäbel, den sie auch vom Pferderücken aus verwenden.

**Tugenden und Ideale:** Nicht der Tod des Gegners ist wichtig, sondern die Ekstase des Kampfes.

**Säbeltänzerin (17 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 12, CH 12, GE 13, KO 13, KK 11
**Modifikationen:** AuP +2; SO 6–11
**Automatische Vor- und Nachteile:** Kampfrausch / Moralkodex (Rahja-Kirche, –6 GP), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden), Weltfremd 6 (zivilisierte Umgangsformen, höfisches Leben)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Balance, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Prophezeien, Schlangenmensch, Schnelle Heilung / Aberglaube, Neugier, Raumangst, Sucht
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Affinität (Dämonen) / Blutrausch, Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Fettleibig, Kurzatmig, Lahm, Tollpatsch, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Widerwärtiges Aussehen; körperliche Nachteile wie Einhändig etc.
**Kampf:** Dolche +2, Ringen +5, Säbel +6, Speere oder Stäbe +2
**Körper:** Akrobatik +5, Athletik +5, Körperbeherrschung +5, Reiten +2, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +3, Singen +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +7
**Gesellschaft:** Lehren +2
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +1
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel +3, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Rechnen +2, Sagen/Legenden +4
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Fremdsprache Garethi oder Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +4
**Handwerk:** Abrichten oder Tätowieren +3, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen +2, Musizieren +3
**Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Ausweichen I, Finte, Waffenlose Kampftechnik Unauer Schule
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Akoluth, Ausweichen II, Kampfreflexe, Klingensturm
**Ausrüstung:** Leichtes Gewand, Rahja-Ring, Dolch, Reitersäbel, Körperfarben
**Besonderer Besitz:** Pferd, prachtvoller edelsteinbesetzter Säbel

### Die Kavaliere Rahjas

Die Kavaliere bewegen sich auf dem Parkett des Ballsaales eben so sicher wie im Schlafzimmer einer schönen Dame oder eines stattlichen Herrn. Der Rahja-Kavalier hat gelernt, nicht nur verschiedene Waffenöle, sondern auch Weinlagen und Kunststile zu unterscheiden. Doch trotz aller erworbenen Schöngeistigkeit bleibt er ein Kämpfer, der schnell und entschlossen zuschlagen kann, wenn es nötig ist. Ein Rahja-Kavalier sollte gelassen, aber selbstbewusst sein, unaufdringlich und gleichzeitig charmant.

Die Kavaliere sind Laien, die bisweilen je nach Verdiensten für die Kirche mit dem Akoluthenstatus geehrt werden. Sich später gänzlich der Göttin zu weihen, ist unüblich, kommt aber vor. Ihre Aufgabe ist die eines Leibwächters: Der Schutz der Geweihten in städtischen Gefahrensituationen ist ihre erste Pflicht, weswegen sie mit den Gefahren der Wildnis oder von Reisen zumindest zu Beginn noch wenig vertraut sind.

Die meisten Kavaliere spielen ein Instrument und pflegen eine andere künstlerische Liebhaberei, vor allem aber sind sie (außer Dienst) keinem Techtelmechtel abgeneigt. Ein Rahja-Kavalier als Held sollte ohnehin einen Sonderauftrag haben, der ihm viele Reisen auf eigene Faust ermöglicht.

Die (selbst zu erstehende) formelle Paraderüstung ist körperbetont und schützend. Auf Reisen und als Leibwächter bevorzugen Rahja-Kavaliere leichte, kurze Kettenhemden oder Brigantinas (und weite, modische Kleidung, die sie darüber tragen können) sowie schmale Schwerter, Säbel und Fechtwaffen (oft in Kombination mit einer Parierwaffe), zu Pferd den Reitersäbel.

**Tugenden und Ideale:** Rahja-Kavaliere sind mit dem Kleinen Eidsegen darauf eingeschworen, die ihnen anvertrauten Priester zu schützen.

**Rahja-Kavalier (19 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 11, CH 12, GE 12, KO 12, KK 11
**Modifikationen:** SO 7–11, AuP +2
**Automatische Nachteile:** Prinzipientreue (8; Loyalität, Ehre, Gehorsam), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden und Schutzbefohlenen)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Besonderer Besitz, Gutaussehend, Verbindungen, Wohlklang / Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Neid, Neugier
**Ungeeignete Nachteile:** Blutrausch, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Jähzorn, Kurzatmig, Sprachfehler, Tollpatsch, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Unstet; körperliche Nachteile wie Einhändig, Lahm etc.
**Kampf:** Armbrust +2, Dolche +4, Fechtwaffen oder Säbel oder Schwerter +5, Raufen +4, Ringen +4
**Körper:** Körperbeherrschung +4, Reiten +3, Selbstbeherrschung +4, Singen +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +3, Zechen +2
**Gesellschaft:** Betören +3, Etikette +5, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck oder Sich Verkleiden +2, Überreden +3
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel *oder* Philosophie +3, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Rechnen +2, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +3
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +6
**Handwerk:** Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Malen/Zeichnen oder Musizieren +3, das andere +1
**Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Ausfall, Binden, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I (Kettenweste)
**Ausrüstung:** passende Handwaffe, evtl. Linkhand, elegante, gepflegte Kleidung, Kettenweste, Armschienen, Flasche Wein, einfaches Musikinstrument, Schreibutensilien
**Besonderer Besitz:** ein für die Tempel ungeeignetes Pferd aus Rahjas Herde *oder* Paraderüstung (verzierter Kürass, Arm- und Beinschienen, Helm) mit Prunkwaffe

## Der Bund des Wahren Glaubens



Die Zwölfgöttergeweihten – so werden die Mitglieder des Bundes vom Wahren Glauben oft fälschlicher weise bezeichnet – sind, wenn auch selten, allerorten in Aventurien anzutreffen. Sie fühlen sich allen Zwölfen verpflichtet und streben nach ihren Geboten, was eine große Bürde darstellt. Die Illumnestraner (wie sie auch genannt werden) genießen in den Zwölfgöttlichen Landen ein hohes Ansehen und werden oft als Berater und Schlichter in Streitfragen, selbst zwischen den einzelnen Kirchen, herangezogen.

Die Wanderprediger des Bundes gehen in die Welt hinaus, um dort den Glauben an die Zwölfe zu verbreiten, wo die Geweihten der jeweiligen Götter nur geringen oder gar keinen Einfluss haben. Sie suchen selbst jene Orte auf, an denen der Kampf des Guten (Zwölfgöttlichen) gegen das Böse (Dämonische) hervorbricht oder andauert. Haben sie einen Pfuhl des Bösen aufgespürt, setzen sie alles daran, diesen zu reinigen. Je nachdem, welche Schwerpunkte sie während ihrer Ausbildung gesetzt haben, versuchen sie die Massen von der Güte und Herrlichkeit der Götter zu überzeugen oder handeln im Geheimen, mit Hilfe einiger Abenteurer, um den Kern des Übels zu beseitigen. So unterscheiden sich auch die Brüder und Schwestern des Ordens enorm in ihren Fertigkeiten.

Seit der Rückkehr Borbarads hat sich jedoch ein Ausbildungsweg hervorgehoben: *der Weg des wehrhaften Fuchses.* Etliche Novizen haben sich ein Beispiel an den Priestern genommen,

die in die Schwarzen Lande gegangen sind, um dort ihre Aufgabe zu suchen. Diese Ausbildung macht die Bündler zu listenreichen Überlebenskünstlern und Improvisationstalenten im Umgang mit Wort und Gegenstand.

Im Großen und Ganzen lässt sich die Rolle des Wanderpredigers vielfältig ausgestalten. Meist wird ein Wanderprediger in gewissem Maße die Eigenschaften aller Zwölfgötter in sich zu vereinen suchen: Eiferer, Streiter wider das Böse, moralische Instanz, Gelehrter, Heiler, Seelsorger, Prophet, Endzeitfanatiker, Lehrer, Mann des Volkes oder einfach nur Lebemann – es sollte von jedem ein bisschen dabei sein.

Die Tracht des Wanderpredigers ist über schwarzer Kutte ein weißes Skapulier. Ein weiterer Bestandteil der Ordenstracht ist bei Geweihten ein zwölfzackiges Amulett, das oft einen Gwen Petryl in der Mitte trägt. Neben der offiziellen Tracht scheuen die Bündler sich jedoch nicht, diese für bestimmte Aufgaben abzulegen und im Geheimen zu wirken.

### Gebote, Verbote und Ideale

Der Bündler hält die Gebote aller Zwölfe abwechselnd ein, folgt also z.B. im Praiosmond dem Moralkodex der Praios-Kirche, im Rondramond dem der Rondra-Kirche usw. Auch Wechsel von Tag zu Tag ist möglich. (Wir möchten davon abraten, einen Helden mit dem extremen Moralkodex auszustatten, der verlangt, es allen Zwölfen gleichzeitig recht zu machen. Sollte ein Spieler sich dennoch für diese Variante entscheiden, kann er den Wert des Kodex auf –12 GP setzen, sollte den Geweihten aber mit Nachteilen wie *Wahnvorstellungen* oder vergleichbarem ausstatten. Selbstverständlich ist dies nur mit Erlaubnis des Spielleiters überhaupt möglich.)

**Prediger vom Bund des Wahren Glaubens (10 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 11, KL 12, CH 12
**Modifikationen:** SO 7–12
**Automatische Nachteile:** Moralkodex (6; Bund des wahren Glaubens), Verpflichtungen (gegenüber dem Bund)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Geweiht (Zwölfgöttliche Kirche), Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Sprachgefühl, Wohlklang / Autoritätsgläubig, Speisegebote
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Feenfreund, Kampfrausch, Koboldfreund / Aberglaube, Blutrausch, Gesucht, Wahnvorstellungen
**Kampf:** Dolche +1, Raufen +2, Stäbe +2, ein Talent aus folgender Liste +2: Bogen, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Säbel, Schwerter, Speere
**Körper:** Reiten +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +3, Singen +3, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1, Zechen +1
**Gesellschaft:** Etikette +3, Lehren +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +2, Überzeugen +5
**Natur:** Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1
**Wissen:** Geographie +3, Geschichtswissen +6, Götter/Kulte +6, Heraldik +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2, Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Bosparano] +8, Sprachen Kennen [Aureliani] +4, Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +4, Lesen/Schreiben [zur Fremdsprache passende Schrift] +4
**Handwerk:** Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +3, Kochen +3, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +3, Bergbau oder Grobschmied oder Maurer oder Steinmetz oder Töpfern oder Zimmermann +4, Handel oder Hauswirtschaft oder Schätzen +4, Ackerbau oder Brauer oder Schnaps Brennen oder Viehzucht oder Winzer +3, Bogenbau oder Drucker oder Glaskunst oder Steinschneider/Juwelier oder Stoffe Färben oder Webkunst +3
**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Akoluth, Ausweichen I
**Ausrüstung:** Robe, Dolch oder Wanderstab, Lederranzen, Tagebuch, 10 Gänsekiele, Tintenfass, Wasserschlauch
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug

# Halbgötter

## Aves-Geweihte

Der Begriff 'Avesjünger' wird ebenso als Schimpfwort für einen Herumtreiber wie als anerkennendes Prädikat für einen Weitgereisten verwendet. Aves-Geweihte vereinen in sich die Lebenslust Rahjas (die sie allerdings weniger anderen schenken als selbst genießen wollen) und die Ungebundenheit Phexens (wobei sie List und Scharlatanerie mehr schätzen als das Erstreben persönlicher Vorteile oder angehäuften Besitz). Viele Aves-Geweihte sind der Ansicht, die Welt dehne sich in alle Unendlichkeit aus und halte mehr Wunder bereit, je weiter man reist.

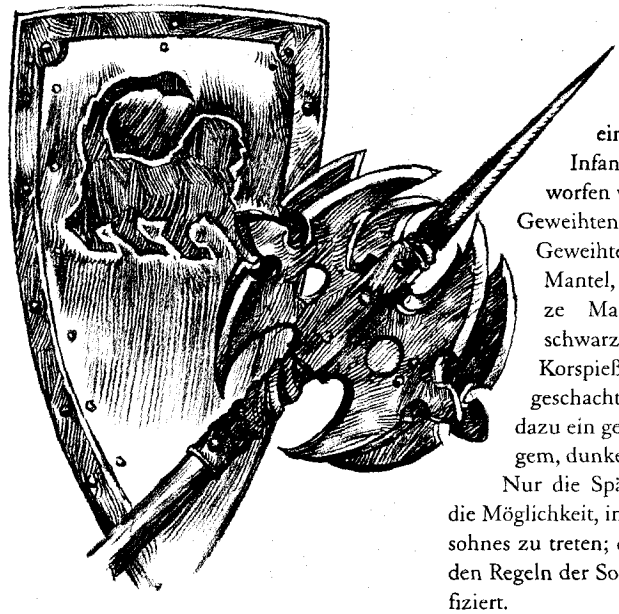
Aves-Geweihte besitzen enorme Kenntnisse in der Geographie, der Kartographie, Völker- und Tierkunde und bilden sich stets weiter. Umfassende Sprachenkenntnisse sind für Reisende natürlich ein Muss.

Einfache Geweihte tragen ein oft mit dem Paradiesvogel besticktes, buntes Gewand in den Farben Blau, Rot, Grün und Gelb, das aus mehreren Bahnen überlappenden Stoffes besteht, so dass das kürzeste Stück blau gefärbt ist und das gelbe Untergewand die längste Stoffbahn darstellt. Stille Wanderer kleiden sich in die Alltagskleidung ziehender Handwerker oder Streuner, jedoch so weit es geht schmuck und gepflegt. Die Geweihten meiden unnötiges Gepäck und besinnen sich auch bei ihren Waffen auf den einfachen, oft bändergeschmückten Wanderstab und die einfache Schleuder, die nicht schwer ist und für die die Natur selbst ausreichende Munition bietet.

### Gebote, Verbote und Ideale

Ein Priester verbleibt nie länger als nötig an einem Ort und hilft jedem Reisegefährten in der Not. Reisen werden in Berichten festgehalten, bereiste Länder kartographiert.

**Geweihte des Aves (9 GP)**
**Voraussetzungen:** MU 12, IN 12, CH 12, KO 11
**Modifikationen:** SO 5–12, MR +1, 12 KaP (Geweiht schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile:** Geweiht (Halbgott-Kirche) / Neugier 7, Moralkodex (0; Aves-Kirche)*, Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)
**Empfohlene Vorteile:** Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Glück, Glück im Spiel, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Vom Schicksal begünstigt
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Kampfrausch / Blutrausch, Gesucht II/III, Kurzatmig, Nachtblind, Pechmagnet, Sprachfehler, Tollpatsch, Unstet, die meisten körperlichen Behinderungen (Einarmig, -äugig etc.)
**Kampf:** Dolche oder Schleuder +2, Raufen +3, Stäbe +2
**Körper:** Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Singen +2, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +2, Zechen +2
**Gesellschaft:** Betören +3, Etikette +2, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +5, Überzeugen +2
**Natur:** Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Geographie +5, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +3, Rechnen +2, Sagen/Legenden +4, Schätzen +2, Tierkunde +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [beliebige Fremdsprache] +6, Sprachen Kennen [zwei weitere beliebige Fremdsprachen] +4, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +6, Lesen/Schreiben [Schrift einer Fremdsprache] +4
**Handwerk:** Abrichten +2, Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken oder Reiten +2, Holzbearbeitung +1, Kartographie +5, Kochen +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3, Schneidern +1
**Sonderfertigkeiten:** Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Aves) +3



**Verbilligte Sonderfertigkeiten**: (III) Mondsilberzunge, (IV) Rahjas Freiheit

**Liturgien:** (I) 6 Segnungen (Geburtssegen, Glückssegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Speisesegen, Tranksegen), Objektsegen, Prophezeiung, Schlaf des Gesegneten, Sterne funkeln Immerfort, Weg des Fuchses; (II) Nimmermüde Wanderschaft

**Ausrüstung:** Robe oder einfache Kleidung, Dolch oder Wanderstab

**Besonderer Besitz:** Pferd oder Boot oder Kamel oder Schlitten oder Kompass oder Vergleichbares

***) Anmerkung zum Moralkodex:** Aves-Geweihte haben vor allem die 'Pflicht', ständig auf Wanderschaft zu sein. Dies ist regeltechnisch jedoch nicht als Nachteil zu sehen. Sollte er seine Wanderschaft vorübergehend unterbrechen, so führt dies nicht zu Abzügen. Der Moralkodex wurde hier nur der Vollständigkeit halber aufgeführt.

## Kor-Geweihte

Kor-Geweihte gibt es nicht viele in Aventurien. Sie sind meist im Süden anzutreffen, kümmern sich dort um die Tempel oder führen kleinere Söldnereinheiten. Kernelement aller Bitten, Gebete und Weiheformeln ist das Blut: Tieropfer oder das Blut des Geweihten selbst sind wichtige Gaben an den Söldnergott. Eine Opferung des zehnten Fingers, meist der kleine Finger der linken Hand, zur Weihe ist obligatorisch.

Kor-Geweihte in eine Heldengruppe zu integrieren ist insofern problematisch, als dass der Geweihte kaum jemals zum taktischen Rückzug oder zur Mäßigung zu bewegen ist. Denkbar ist aber, dass der Geweihte die Heldengruppe als seine Söldnereinheit ansieht oder er eine Gruppe zu einer Wallfahrt begleitet.

Die Rüstung und Bewaffnung der Geweihten ist keineswegs einheitlich, und viele Geweihte bevorzugen die ihrem bisherigen Gewerbe vertrauten Söldnerwaffen. Der rituelle Korspieß ist eine zweihändig geführte Infanteriewaffe, die nicht geworfen werden kann und nur den Geweihten des Kor zusteht. Allen Geweihten gemein ist der blutrote Mantel, den entweder der schwarze Mantikor (universell), der schwarze Panther (Al'Anfa), der Korspieß (Fasar) oder das neunfach geschachte Feld (Khunchom) ziert, dazu ein geschwärzter Helm mit langem, dunkelrotem Helmbusch.

Nur die Spätweihe (siehe S. 293) ist die Möglichkeit, in den Dienst des Drachensohnes zu treten; diese ist jedoch gegenüber den Regeln der Sonderfertigkeit leicht modifiziert.

### Gebote, Verbote und Ideale

Kor-Geweihte haben die Pflicht, nach dem 'Guten Kampf' zu streben und sich alle Kämpfe, die diesen Anforderungen nicht entsprechen, in 'Gutem Gold' nach dem Khunchomer Kodex auszahlen zu lassen. Sie jammern nicht um Gnade und lehnen es ab, sich von Heilzauberei das Leben retten zu lassen.

**Spätweihe zum Kor-Geweihten (900 AP)***

**Voraussetzungen**: MU 14, CH 11, GE 12, KO 14, KK 12, SO 5; Professionen Gladiator, Schaukämpfer, Soldat oder Söldner, in sehr seltenen Fällen auch andere kämpferische Professionen wie desillusionierte Krieger; keine der folgenden Vor- und Nachteile: Halb-, Viertel- oder Vollzauberer, Angst vor Blut, Kampf o.ä., Einbeinig, Gesucht III, Glasknochen, Lahm, Nachtblind, Prinzipientreue (Pazifismus o.ä.), Speisegebote (Vegetarismus), Stubenhocker, Unfähigkeit [Kampftalente], Wahnvorstellungen; Talente: mindestens drei bewaffnete Nahkampf-Talente auf TaW 7, Athletik 4, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 7, Götter/Kulte 4; 1.000 AP in Kampf-Sonderfertigkeiten

**Modifikationen**: KaP +12, SO +1, MR +1, AuP +2 (Spätweihe schon eingerechnet)

**Automatische Nachteile:** Moralkodex (3; Kor-Kirche), Verpflichtungen (Kor-Kirche)

**Talent-Boni durch das Noviziat:** Infanteriewaffen +1, Selbstbeherrschung +3, Menschenkenntnis+2, Überzeugen +1, Götter/Kulte +4, Kriegskunst +4, Lesen/Schreiben (Schrift der Muttersprache) +5, Heilkunde Wunden +1 (all diese Boni nur bis auf einen TaW von maximal 10, jeder darüber hinausgehende TaP bringt eine spezielle Erfahrung)

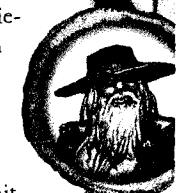
**Sonderfertigkeiten**: Spätweihe (nicht-alveranische Gottheit), Liturgiekenntnis (Kor) +3, Talentspezialisierung Infanteriewaffen (Korspieß)

**Liturgien:** (I) 6 Segnungen (Eidsegen, Grabsegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen), Neun Streiche in Einem, Objektsegen

*) Sollte der unwahrscheinliche Fall eintreten, dass ein Held bereits zu Spielbeginn alle Voraussetzungen erfüllt, kann er mittels Breitgefächerte Bildung die Weihe der Kor-Kirche erhalten, was ihn 11 GP kostet (zuzüglich den GP für Breitgefächerte Bildung und denen für die Ursprungsprofession).

## Nandus-Geweihte

Die bekanntesten Varianten des Nandus-Geweihten sind sicherlich die des *Marktschreibers*, der auf dem Marktplatz für die Unkundigen Petitionen an die Obrigkeit verfasst oder Erlasse erklärt, und die des *Volkslehrers*, der die Einkünfte aus dem Unterricht von Kindern vermögender Eltern dazu verwendet, unentgeltlich Seminare in der Öffentlichkeit zu halten. Eine neuere Variante ist die des *Rechtshelfers*, der mittels seiner Liturgien und seiner Redekunst so manches Prozessgeschick wenden kann; eine weitere Folge-Ausbildung, die des *Strategen*, der gezielt Phexens Schläue und Hesindes Weisheit auf das Schlachtfeld bringen will und der sich vornehmlich an moderne Mercenarios wendet, wird von etlichen Nandus-Geweihten gerade vorbereitet.



Nandus-Geweihte sollten keine Schwierigkeiten haben, sich sowohl mit dem 'Pöbel' wie auch mit den hohen Herrschaften auseinander zu setzen. Gegen sinnlose Gewalt oder entfesselte Naturkräfte aber sind sie auf ihren ersten Reisen machtlos und auf Kameraden mit starkem Schwertarm und Wildniskenntnissen angewiesen.

Sie legen wenig Wert auf Prunkentfaltung, und so tragen sie meist nur eine einfache graue Kutte mit grünem Skapulier, ein grünes Stirnband mit silbernem Einhornkopf und einen einfachen Schlangenarmreif (bei den reisenden Geweihten aus Silber). Die Nandus-Kirche legt ihren Mitgliedern keine zusätzlichen Beschränkungen bezüglich Waffen und Rüstungen auf, jedoch sind die meisten Geweihten Zivilisten, die weder den Umgang mit Rüstungen noch mit spezialisierten Waffen erlernt haben. Sie sind gerne mit Kampfstäben oder den 'bürgerlichen' Zweililien bewaffnet, bisweilen auch mit den Infanteriewaffen, die von den Stadtbürgern getragen werden, oder mit den typischen Zivilistenwaffen Rapier oder Säbel. Dazu werden Armbrüste oder die modernen Balestras und Balestrinas als Fernwaffen bevorzugt.

### Gebote, Verbote und Ideale

Der Geweihte strebt nach persönlicher Weisheit und Wissen um die Welt; er sammelt alles, was er an Wissen erlangen kann, dabei soll es nichts geben, das er nicht wissen will (abgesehen von Belanglosigkeiten, die ihn auf

seinem Weg nicht weiterbringen). Er hilft anderen, Wissen und Weisheit zu erlangen, ohne ihnen etwas aufzudrängen, das sie nicht wissen wollen oder zu dem ihnen die nötige Reife fehlt, wahrt die Geheimnisse seines Bundes und die Rätsel, die den Aufstieg zur Weisheit bergen. Er fördert die Verbreiter von Weisheit und schädigt die Bewahrer der Dummheit.

**Geweihter des Nandus**
**(10 GP, zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen**: MU 12, KL 12, IN 12, CH 12, FF 12; Kultur: Almada, Aranien, Horasreich, Mittelländische Städte, Südaventurien, Tulamidische Stadtstaaten, Zyklopeninseln

**Modifikationen**: SO 6–12, MR +1, KaP +12 (Geweiht schon eingerechnet)

**Automatische Vor- und Nachteile**: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Geweiht (Nichtalveranische Gottheit) / Neugier 7, Moralkodex (3; Nandus), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche)

**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Adlige Abstammung, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Prophezeien, Sprachgefühl, Verbindungen / Arroganz, Eitelkeit

**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Aberglaube, Adliges Erbe, Kampfrausch / Blutrausch, Gesucht II/III, Unstet, Wahnvorstellungen

**Kampf:** Armbrust oder Wurfmesser + 1, Stäbe +2

**Körper**: Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4

**Gesellschaft**: Etikette +2, Gassenwissen +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +2, Überzeugen +4

**Natur**: Wildnisleben +2

**Wissen**: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte + 5, Kryptographie +4, Magiekunde +1, Philosophie +4, Rechnen +6, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Sprachenkunde +4, ein noch nicht genanntes Wissenstalent +4, je ein weiteres +3 und + 2

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [Bosparano oder Ur-Tulamidya] +7, die andere +5, Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache nach Wahl] + 7, Sprachen kennen [eine weitere Fremdsprache] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Tulamidya] +8, das andere +5, Lesen/Schreiben [Nanduria] +6, eine weitere passende Schrift +5

**Handwerk**: Handel +2, Malen/Zeichnen +4, ein weiteres Handwerkstalent (außer Boote Fahren, Feuersteinbearbeitung) +3, zwei weitere (wieder mit den oben genannten Ausnahmen) +2

**Sonderfertigkeiten**: Liturgiekenntnis (Nandus) +4, Karmalqueste, Nandusgefälliges Wissen

**Liturgien:** (I) 6 Segnungen (Eidsegen, Glückssegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Schutzsegen, Weisheitssegen), Sterne funkeln Immerfort; (II) Ein Bild für die Ewigkeit, Göttliche Verständigung oder Sicht auf Madas Welt, Nandus' Schriftkenntnis (Schrifttum ferner Lande)

**Verbilligte Liturgien**: (I) Prophezeiung; (II) Auge des Händlers, Entzug von Nandus' Gaben

**Ausrüstung**: graue Kutte mit grünem Skapulier und passendem Stirnband, Schlangenarmreif, solides Schuhwerk, Reisemantel und passende Handwaffe, Gänsekiele, mehrere Sorten Papier und Tinte bzw. Tusche, Pergamenthülle und Pergamente verschiedener Qualitäten, Lederranzen

**Besonderer Besitz**: wertvolles Buch nach Maßgabe des Meisters

**Mögliche Varianten:**

Eine der folgenden Varianten kann gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten:

**Marktschreiber (+1 GP; zusätzliche Voraussetzung FF 13, dafür MU und CH nur 11):**

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Schriftlicher Ausdruck +2; Wissen: Philosophie –1, Schätzen +1; Sprachen: Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache] +3; Handwerk: statt zwei nur ein zusätzliches Handwerkstalent +2, Handel +1; Liturgien: (II) Auge des Händlers fest statt verbilligt; Phexens wunderbare Verständigung statt Nandus' Schriftkenntnis; Ausrüstung: zusätzlich hochwertige Schreibutensilien

**Volkslehrer (+1 GP; zusätzliche Voraussetzung KL 13, dafür MU nur 11):** Kampf: Stäbe +1; Gesellschaft: Lehren +2, Überreden +1, Überzeugen +1; Natur: Wildnisleben +1; Wissen: Sagen/Legenden +1; Handwerk: statt zwei nur ein Handwerkstalent +2; Ausrüstung: zusätzlich ein "Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung", Rohrstock

**Rechtshelfer (+1 GP; zusätzliche Voraussetzung KL 13, dafür MU nur 11):** Gesellschaft: Etikette +2, Überzeugen +2; Wissen: Rechtskunde +3, kein weiteres Wissenstalent +2; Handwerk: statt zwei nur ein Handwerkstalent +2; Sonderfertigkeiten: Liturgiekenntnis (Nandus) +1; Liturgien: (III) Unverstellter Blick statt (II) Nandus' Schriftkenntnis; Ausrüstung: wie Marktschreiber

## Ifirn-Geweihte

Junge Geweihte der Ifirn sind fast immer Idealisten. Sie stecken voller Drang, Gutes zu tun, und schießen dabei manchmal über das Ziel hinaus oder bringen sich selbst in unvernünftig große Gefahr. Mit der Zeit jedoch lernen sie, ihre Möglichkeiten realistischer einzuschätzen. Eis und Schnee sind ihnen weniger Gefahr als Gefährte, und manchmal verbringen sie Stunden damit, dem Schneefall zuzusehen, um daraus den Willen ihrer Göttin zu erahnen.

Die Geweihten der Ifirn dürften, sofern sie erst einmal in die Gruppe hineingefunden haben (wobei ähnliches wie beim Firun-Geweihten gilt), dort schnell gute, gern gesehene Gefährten werden. Ihre Menschenfreundlichkeit lassen sie allerdings gegenüber manchen Abgründen der Seele ihrer Mitmenschen unvorbereitet sein, so dass sie sicher immer wieder in Schwierigkeiten geraten können. Sie kennen zu Beginn ihrer Reise vor allem die Gesetze der Natur – und diese sind zwar hart, doch niemals intrigant.

Die Kleidung der Ifirn-Geweihten ist auf Reisen meist nicht anders als die eines Jägers, im Tempel und bei ihren Riten legen sie jedoch ihre weißen Gewänder mit eisblauen Borten an, deren Kragen meist mit Stickereien an Schwanengefieder erinnert.

### Gebote, Verbote und Ideale

Die Geweihten achten auf die Einhaltung der Jagdgebote durch sich und andere. Sie sind jedem Lebewesen gegenüber respektvoll und hilfsbereit und bemühen sich, durch Warmherzigkeit Lebensfreude gerade in Zeiten der Not und Knappheit zu vermitteln.

**Geweihte der Ifirn**
**(19 GP, zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen**: MU 11, IN 12, GE 11, FF 12, KO 12, KK 10

**Modifikationen**: SO 6–13, MR +1, KaP +12, AuP +2 (Geweiht schon eingerechnet)

**Automatische Vor- und Nachteile**: Geweiht (Halbgott-Kirche) / Moralkodex (3; Ifirn)

**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Ausdauernd, Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Richtungssinn, Zäher Hund / Raumangst

**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Affinität (Dämonen), Soziale Anpassungsfähigkeit / Blutrausch, Dunkelangst, Jähzorn, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst, Sucht, Tollpatsch, Unstet, Wahnvorstellungen

**Kampf**: Bogen +5, Dolche oder Speere +4, das andere +3, Raufen oder Ringen +3

**Körper**: Athletik +1, Klettern oder Schwimmen +2, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Singen +1, Sinnenschärfe +5, Skifahren +2, Tanzen +2

**Gesellschaft**: Menschenkenntnis +3, Überzeugen +3

**Natur**: Fährtensuchen +6, Fischen/Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +6

**Wissen**: Götter/Kulte +4, Pflanzenkunde +3, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +5

**Sprachen:** Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache] +5, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +5

**Handwerk**: Bogenbau oder Holzbearbeitung +5, das andere +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +3, Kochen oder Schneidern +3, das andere +2, Lederarbeiten +3

**Sonderfertigkeiten**: Liturgiekenntnis (Ifirn) +4, Karmalqueste, passende Geländekunde

**Verbilligte Sonderfertigkeit**: Scharfschütze

**Liturgien:** (I) 6 Segnungen (Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Speisesegen), Weisung des Himmels, (II) Hilfe in der Not oder Zuflucht finden, Sichere Wanderung im Schnee, Tierempathie

**Ausrüstung:** stabile und wetterfeste Kleidung, geeignete Jagdwaffe, Dolch, Rucksack, Wasserschlauch, Brotbeutel, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt

**Besonderer Besitz:** Hundeschlitten mit Tieren oder Packtier mit Zaumzeug und Packtaschen

## Horas-Ritter

### Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blut

In vieler Hinsicht ersetzt dieser Orden, hervorgegangen aus einer echten Geheimgesellschaft, die nicht existierende Horas-Geweihtenschaft. Im Orden dienen echte Gläubige an den Heiligen Horas wie auch fanatische Anhänger des Gottes Horas, die den Krieg gegen den Rest der Welt wünschen. Aufrechte Patrioten finden sich ebenso wie korrupte Geldscheffler, die Spendengelder in ihre eigenen Kassen umleiten.

Der Orden unterhält in kleinen Städten Häuser, die neben einem Schrein des Heiligen oft nur wenige Räume umfassen. An jedem Horastag hält hier der örtliche 'Ritter' eine öffentliche Zeremonie ab, bei der auf Bosparano Lobeshymnen auf Horas (den Heiligen wie auf die Majestät) rezitiert und predigtgleiche Ansprachen über den Glanz des Reiches, die Erhabenheit der Majestät und die Macht des Heiligen gehalten werden, begleitet von feierlichen Gesängen und Chorälen. Die Zeremonie ist so religiös, wie sie es ohne Erwähnung des Wortes Gottheit nur sein kann. Und es ist offensichtlich, dass das horasische Volk diese Zurschaustellung von Macht und Prunk weit eher schätzt und bewundert als ablehnt. Zumeist stark in Ordensangelegenheiten eingebunden, eignen sich die Horas-Ritter insbesondere für das Spiel innerhalb des Horasreichs. Als Wanderprediger halten sie öffentliche Zeremonien ab, als Gardisten führen sie Missionen zum Schutz des Reiches und der Firdayon-Dynastie durch.

Je nach Aufgabenbereich sind die Ordensleute in Schärpen, Talare und Waffenröcke in Scharlachrot mit purpurfarbenen Applikationen, Besätzen und Rangabzeichen gekleidet.

#### Gebote, Verbote und Ideale

Zu den Aufgaben der Horasritter zählen die Lobpreisung des Erzheiligen und der Horaskaiserlichen Majestät, der Schutz der Horas-Tempel und der Majestät und des Reichs sowie die Förderung der Treue gegenüber dem Horasiat, verbunden mit einer Verbreitung des Horas-Glaubens auf der Grundlage des *Heiligen Horariums*.

**Ritter des Horas**

Verwenden Sie für die niederen Ränge, die durch den Orden selbst ausgebildet wurden, als Basis die Professionen des Akademiegardisten (Seite 102), Botenreiters (Seite 123), Ausrufers (Seite 134), Domestiken (Seite 146) oder Schreibers (Seite 152) und benutzen Sie die verfügbaren Start-AP zur Anpassung der Spielwerte an den Horas-Kult.

Für das Erreichen höherer Ränge muss ein Anwärter folgende Voraussetzungen erfüllen: SO 7, CH 12, Etikette 7, Überreden 10, Überzeugen 8, Götter/Kulte 8, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] 7, Sprachen Kennen [Garethi/Horathi und Bosparano] 10; bis zur Erfüllung der Mindest-TaW hat ein Anwärter den Rang des Horas-Pagen inne, dann erhält er zum nächsten 7. Praios die 'Weihe' zum Horas-Knappen. Mit einem SO von 10 oder höher und der Zahlung hoher Bestechungsgelder ist es übrigens ebenfalls möglich, die 'Weihe' zu erhalten, ohne die anderen Mindestbedingungen erfüllen zu müssen.

## Swafnir-Geweihte

Lebensinhalt des Swafnir-Geweihten ist es, die Gemeinschaft der Thorwaler mit 'ihrem' Gott in Wort und Tat zu festigen. Dazu gehören Rezitationen aus alten Sagas und Gesetzeswerken, der Dienst an der Otta (Schiffsgemeinschaft) durch das Wirken von Liturgien, durch Aufmunterung in schwierigen Lagen auf See oder im Kampf und durch gutes Beispiel an Mut, Direktheit und Achtung der Grundlagen der thorwalschen Kultur. Entsprechend ist es selten, dass sie alleine auf Wanderschaft gehen. Ausnahme hiervon sind die *Hüter der Walwütigen*, die sich um diejenigen Thorwaler kümmern, die wegen ihrer Walwut (der thorwalschen, recht häufigen Form des *Blutrauschs*) Einzelgänger und Einsiedler geworden sind. Diese Hüter reisen häufig über Land, um längere Zeit bei ihren Schutzbefohlenen zu verbringen, oder ziehen bisweilen mit einer größeren Gruppe lehrend durch die Wildnis.

Besonders gut aufgehoben ist der Swafnir-Geweihte natürlich in einer rein thorwalschen Heldengruppe, aber auch für andere Abenteuer im hohen Norden, auf See oder entlang der Küsten ist er ohne größere Schwierigkeiten einsetzbar.

Spielen Sie ihn selbstbewusst, hinterfragen Sie Autoritäten, die nicht aufgrund herausragender Befähigung zustande kommen, zitieren Sie (improvisierte) Beispiele und Präzedenzfälle aus der reichen thorwalschen Geschichte und Sagenwelt, verstecken Sie sich nicht hinter Ihrem Priesteramt.

Swafnir-Geweihte tragen auf Reisen üblicherweise gewöhnliche, feste Kleidung in traditionellem thorwalschen Zuschnitt. Der blauschwarze Kriegsmantel wird nur bei besonderen Anlässen getragen, genau wie der silberne 'Swafnirshelm', der wie ein Delphinkopf geformt ist. Weiteres Erkennungszeichen ist der große, blaue Rundschild mit dem Zeichen des weißen Pottwals (meist im Wellenkranz).

Rüstungen sind eher unüblich, nur in Ausnahmefällen tragen die Swafnir-Geweihten Krötenhäute oder kurze Kettenhemden. Verbreitete Waffen sind alle Arten von Äxten oder thorwalsche Breitschwerter.

#### Gebote, Verbote und Ideale

Der Geweihte ist ehrlich und verhehlt keine Kritik. Er verteidigt oder rächt das Leben von Walen und Delphinen, als wären sie Mitglieder seiner Otta. Er zeigt Mut im Kampf, fördert die Gemeinschaft durch Worte und Taten und bewahrt die guten Sitten der Gastfreundschaft, der Heiligkeit des Eides, der Treue zur Gemeinschaft und der Hilfe auf hoher See.

**Geweihter des Swafnir (17 GP)**

**Voraussetzungen:** MU 13, KL 11, IN 11, CH 12, GE 12, KK 12; Kultur Thorwal; kein Nachteil Blutrausch

**Modifikationen:** SO 7–12, MR +1, 12 KaP (Geweiht schon eingerechnet)

**Automatische Vor- und Nachteile:** Geweiht (nicht-alveranische Gottheit) / Moralkodex (9; Swafnir-Kult), Verpflichtungen (thorwalsche Autoritäten / die eigene Otta), Vorurteile gegen Echsenwesen 6

**Empfohlene und ungeeignete Vor- und Nachteile:** wie Kultur Thorwaler (Seite 58)

**Kampf:** Dolche +1, Hiebwaffen +4, Raufen +3, Ringen +3, Schwerter oder Speere oder Zweihand-Hiebwaffen +2, Wurfbeile +3

**Körper:** Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +5, Selbstbeherrschung +4, Singen +2, Sinnenschärfe +2, Zechen +2

**Gesellschaft:** Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +1, Überzeugen +3

**Natur:** Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +2

**Wissen:** Geographie +3, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +5, Kriegskunst +2, Magiekunde +1, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +2

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache Thorwalsch] +1, Sprachen Kennen [Hjaldingsch] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Hjaldingsche Runen] +6

**Handwerk:** Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kartographie oder Tätowieren oder Zimmermann +2, Lederarbeiten +2, Seefahrt +4

**Sonderfertigkeiten:** Liturgiekenntnis (Swafnir) +3, Karmalqueste, Kampf im Wasser, Meereskundig

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag

**Liturgien:** (I) 6 Segnungen (Eidsegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Speisesegen, Tranksegen), Sterne funkeln immerfort; (II) Anrufung der Winde oder Gesegneter Fang, Gesang der Delphine, Initiation, Segen des Plättlings

**Verbilligte Liturgien:** (III) Bootssegen oder Mannschaftssegen

**Ausrüstung:** ein Satz robuste, seetaugliche Kleidung; Skraja, Schneidzahn, Kriegsmantel, Swafnirhelm, Thorwalerschild mit Swafnir-Symbol, Arbeitsmesser, Wolldecke, Brotbeutel, Trinkschlauch, Trinkhorn

**Besonderer Besitz:** runengeschmückte, persönliche Orknase (AT-WM +1, BF2)

**Mögliche Variante:**

Die folgende Variante kann gewählt werden; die Werte gelten dann zusätzlich zu den oben genannten:

**Hirte der Walwütigen (+2 GP; zusätzliche Voraussetzungen CH 13, KK 13):** Talente: kein Bonus auf Schwerter, Speere oder Zweihand-Hiebwaffen, Fischen/Angeln, Geographie und das handwerkliche Wahltalent; Kampf: Raufen +2, Ringen +3; Körper: Schwimmen –2, Selbstbeherrschung +2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +4; Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Wettervorhersage –1, Wildnisleben +1; Wissen: Pflanzenkunde +2; Handwerk: Heilkunde Seele +5, Heilkunde Wunden +2, Seefahrt –1; Sonderfertigkeit: Waffenlos: Bornländisch; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Finte, Betäubungsschlag, kein Schildkampf I; Liturgien: (I) Swafnirs Ruhelied, Harmoniesegen anstatt Grabsegen, (II) weder Anrufung der Winde noch Gesegneter Fang

## Angrosch-Geweihte



Die meisten Priester des Angrosch bleiben als **Hüter der Esse** in den heiligen Hallen ihres Volkes. Einige jedoch ziehen als **Hüter der Wacht** hinaus, um Angroschs Lehre auch in der Fremde umzusetzen – um gegen Habgier und Raffsucht zu kämpfen und um den Zusammenhalt des Volkes der Angroschim zu stärken. Andere Angrosch-Geweihte vertiefen sich in die Studien alter Schriften. Diese **Hüter der Tradition** sammeln Wissen über alte Rituale und versuchen, aus lange vergangenen Ereignissen zu lernen.

Jeder Geweihte wird von einem einzelnen angesehenen Geweihten ausgebildet. Von diesem lernt er neben den Grundzügen eines Handwerks auch die religiösen Geheimnisse der Kirche. Damit der junge Priester nicht nur durch die Sichtweise seines Lehrmeisters geprägt ist, verlangt es die Tradition, dass jeder Anwärter nach abgeschlossener Ausbildung auf Reisen geht.



Im täglichen Leben tragen Angrosch-Geweihte feste, funktionelle Kleidung, die in dunklen Farben gehalten ist (der Fels symbolisieren soll) und stellenweise mit roten Einsprengseln (als Zeichen des Feuers) verziert ist. Nur zur Durchführung großer Zeremonien tragen sie ihre rituellen Gewänder. Das wirkliche Erkennungszeichen der Geweihten ist ein um den Hals getragener kleiner metallener Hammer, der bei der Priesterweihe vom Hochgeweihten verliehen wird.

### Gebote, Verbote und Ideale

Wie Ingerimm-Geweihter, siehe Seite 223. Der Geweihte kümmert sich um das Wohl der Zwerge und schlichtet insbesondere Streit unter ihnen.

**Geweihter des Angrosch (je nach Variante, zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen:** MU 11, KL 11, CH 11, FF 12, KK 13; eine beliebige Zwergen-Kultur

**Modifikationen:** SO 6–13, MR +1, +24 KaP (Geweiht schon eingerechnet)

**Automatische Vor- und Nachteile:** Geweiht (Angrosch) / Moralkodex (6; Angrosch-Kult), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche), Vorurteile gegenüber Geschuppten 8

**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz, Prophezeien, Verbindungen / Arroganz

**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adliges Erbe, Feenfreund, Kälteresistenz, Kampfrausch, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Angst vor Feuer, Blutrausch, Einarmig, Einhändig, Gesucht II/III, Unstet, Wahnvorstellungen

**Kampf:** Hiebwaffen +3, Raufen +2

**Körper:** Selbstbeherrschung +3, Singen +2, Sinnenschärfe +3, Zechen +2

**Gesellschaft:** Etikette +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +4

**Natur:** Orientierung +2

**Wissen:** Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +4, Hüttenkunde +4, Mechanik +3, Rechnen +4, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache Rogolan] +2, Sprachen Kennen [Angram] +8, Lesen/Schreiben [Angram] +8, Lesen/Schreiben [Rogolan] +6

**Handwerk:** ein Talent aus folgender Liste +5: Baukunst, Bergbau, Feinmechanik, Kristallzucht, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Zimmermann; ein weiteres aus dieser Liste +3, Grobschmied +4, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +3, Malen/Zeichnen +4, Metallguss +4

**Sonderfertigkeiten:** Liturgiekenntnis (Angrosch) +3, Karmalqueste

**Liturgien:** (I) 9 Segnungen (Eidsegen, Feuersegen, Glückssegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Speisesegen, Weisheitssegen), Heilige Schmiedeglut, Objektsegen; (II) Angroschs Opfergabe, Licht des verborgenen Pfades

**Verbilligte Liturgien:** (II) Vertrauter der Flamme

**Ausrüstung:** feste Lederkleidung, Handschuhe, metallener Anhänger (Schmiedehammer), Lederschuhe, Lederranzen, Sturmlaterne mit brennender Flamme, Werkzeug

**Besonderer Besitz:** hochwertiges Werkzeug (erleichtert Handwerks-Proben um 3 Punkte)

**Anmerkung zu Hügelzwergischen Geweihten:** Wenn Sie vorhaben, einen hügelzwergischen Priester zu spielen, können Sie statt dem Angrosch-Geweihten auch auf die Profession eines Ingerimm-Geweihten zurückgreifen, da dieses Volk dem menschlichen Kult sehr nahe steht.

**Varianten**

Eine der folgenden **Varianten** muss gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten:

**Hüter der Esse (11 GP):** Automatischer Vorteil: Hitzeresistenz; Wissen/Handwerk: Hüttenkunde +2, Grobschmied oder Metallguss +3; Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Grobschmied oder Metallguss; Liturgien: (II) Allmacht der Lohe, Blick für das Handwerk, (III) Goldener Blick

**Hüter der Tradition (12 GP; keine Hügelzwerge):** Körper: Selbstbeherrschung +2; Wissen: Geschichtswissen +4, Gesteinskunde oder Hüttenkunde +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +3, Mechanik +1, Staatskunst +3; Liturgie: (III) Blick in die Flammen; Verbilligte Liturgie: (IV) Feuertaufe

**Hüter der Wacht (12 GP):** Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +2; Körper: Sinnenschärfe +1; Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2; Wissen: Geographie +2, Kriegskunst +2; Handwerk: Kochen +1; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Wuchtschlag; Liturgie: (III) Angroschs Zorn (Waliburias Wehr)

## H'Ranga-Priester der Achaz

Im Gegensatz zu den Geweihten der Zwölfgötter dienen die Priester der H'Ranga nicht nur ihrer Gottheit, sondern insbesondere der Gemeinschaft, in der sie leben. Durch regelmäßige Opfer stimmen sie den H'Ranga friedfertig und lenken dessen Aufmerksamkeit auf sich und ihre Tempel. Dadurch ist es den anderen Achaz möglich, ihrem Leben nachzugehen, ohne dass sie dabei ständig den

Zorn der H'Ranga fürchten müssen. Weiterhin stehen die Priester denjenigen Echsen bei, die den göttlichen Unmut besänftigen wollen, und führen angemessene Opferzeremonien durch. Unter den archaischen Achaz genießen die Priester daher große Achtung. Vor allem wird ihre Bereitschaft bewundert, sich freiwillig dem Blick eines H'Ranga zu stellen.

Gerade deswegen ist die Priesterschaft jedes H'Ranga sehr klein, und nur selten gibt es Achaz, die sich freiwillig bei einem Tempel melden, um sich in den Dienst der Allgemeinheit zu stellen. Meistens werden jedoch besonders auffällige Achaz zum Tempeldienst erzogen und, so sie das prüfende Auge ihres H'Ranga überstehen, zum Priester geweiht.

### Gebote, Verbote und Ideale

Die Priester vollführen rituelle Handlungen möglichst selten und möglichst nur in Tempeln, um die Aufmerksamkeit ihrer H'Ranga nicht mehr als nötig zu erregen. Tempel oder heilige Orte anderer H'Ranga dürfen sie nicht betreten. Zum Predigen sind sie nicht verpflichtet.

## Die Priester der H'Szint

Neben dem üblichen Tempeldienst versuchen die Priester der H'Szint täglich die Veränderungen zu erforschen, die ihre Umwelt prägen oder geprägt haben. Aus diesen deuten sie dann den Willen der Großen Veränderin, um eventuellen großen Zorn H'Szints frühzeitig erkennen und besänftigen zu können. Zu ihren Forschungen gehört insbesondere auch die Untersuchung und teilweise Manipulation der Magie, weswegen sich unter den Priestern häufig Zauberkundige finden.

### Gebote, Verbote und Ideale

Es darf nicht zugelassen werden, dass Schlangen verletzt werden. Der Wandel der Welt und besonders Magie muss erforscht werden.

**Priester der H'Szint**
**(2 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: MU 12, KL 12, IN 12, CH 13; Kultur: Archaische Achaz
**Modifikationen**: SO 4–5, MR +1, 24 KaP (Geweiht schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile:** Geweiht (H'Szint) / Moralkodex (3; H'Szint), Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber dem eigenen Stamm und dem Heimattempel)
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Magiedilettant, Prophezeien, Sprachgefühl, Verbindungen / Arroganz, Eitelkeit, Neugier
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Aberglaube, Kampfrausch / Blutrausch, Gesucht II/III, Niedrige Magieresistenz, Unstet, Wahnvorstellungen
**Kampf**: Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen +1, Ringen +2, Speere +3
**Körper**: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaft**: Etikette +2, Lehren +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +3, Überreden +3, Überzeugen +2
**Natur**: Orientierung +1, Wildnisleben +1
**Wissen**: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Magiekunde +5, Pflanzenkunde +1, Rechnen +3, Tierkunde +2, ein Talent aus der folgende Liste +4: Alchimie, Baukunst, Gesteinskunde, Kristallzucht, Pflanzenkunde, Philosophie, Sagen/Legenden, Sternkunde, Tierkunde; ein anderes +2
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [eine passende Fremdsprache] +3, Lesen/Schreiben [Chuchas] +5, Lesen/Schreiben [Chrmk] +8
**Handwerk**: Abrichten +3, Feuersteinbearbeitung oder Töpfern +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung oder Kochen oder Steinmetz +2, Malen/Zeichnen +4
**Sonderfertigkeiten**: Liturgiekenntnis (H'Szint) +3, Karmalqueste, Nandusgefälliges Wissen
**Liturgien:** (I) 7 Segnungen (Eidsegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Tranksegen, Weisheitssegen), Objektsegen; (II) Bindung der Schlange, Elementwandlung, Gift der Erkenntnis oder Schlangenstab, Initiation, Sicht auf Madas Welt
**Verbilligte Liturgien**: (III) Argelions Mantel oder Unverstellter Blick oder Wunderbarer Geschlechterwandel
**Ausrüstung**: Gürtel mit mehreren Beuteln und Taschen, prunkvolles Szepter oder schmuckvoller Stab oder verzierter Speer, einige Edelsteine (in etwa im Wert von 4 Dukaten) nach Wahl, etwas Gold und Edelsteinschmuck,
**Besonderer Besitz**: bereits mit Bindung der Schlange gebundene Schlange nach Wahl

## Die Priester der Zsahh

Zsahh ist die H'Ranga des Lebens, und so sind ihre Priester auch an allen Belangen des Lebens der Achaz beteiligt. Sie begleiten ihr Volk von der Geburt bis zum Tod und teilweise auch bis zur nächsten Wiedergeburt. Die Priester wandeln sich häufig, dies kann sowohl durch die Verwandlung des Körpers als auch der Einstellungen des Priesters geschehen. Während es den H'Szint-Priestern hierbei eher auf die zielgerichtete Veränderung ankommt, ist es den Zsahh-Priester wichtig, etwas Neues zu schaffen. Einige Priester verlassen dazu auch ihre Heimat, um das Leben in seiner puren Vielfalt zu erfahren.

### Gebote, Verbote und Ideale

Die Priester bewahren Lebewesen aller Art, ganz besonders Gelege, vor sinnlosem Tod und Leiden, und sie pflegen Kranke und Schwerverletzte.

**Priester der Zsahh**
**(0 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: MU 12, IN 12, CH 13, KO 11; Kultur: Archaische Achaz
**Modifikationen**: SO 4–5, MR +1, 24 KaP (Geweiht schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile:** Geweiht (Zsahh) / Moralkodex (6; Zsahh), Neugier 5, Verpflichtungen (gegenüber dem eigenen Stamm und dem Heimattempel)
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Altersresistenz, Feenfreund, Koboldfreund, Resistenz gegen Krankheiten, Resistenz gegen Gifte, Schlangenmensch / Unstet
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Begabung (Kampftalente), Kampfrausch, Zwergennase / Blutrausch, Farbenblind, Jähzorn, Totenangst
**Kampf**: Hiebwaffen oder Speere +3, Raufen +1, Ringen +3
**Körper**: Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1
**Gesellschaft**: Etikette +2, Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeugen +2
**Natur**: Orientierung +1, Wildnisleben +2
**Wissen**: Anatomie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +5, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +4, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +5
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache] +1, Lesen/Schreiben [Chuchas] +4, Lesen/Schreiben [Chrmk] +6
**Handwerk**: Feuersteinbearbeitung oder Glaskunst oder Holzbearbeitung oder Kochen oder Töpfern +2, Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheiten oder Heilkunde Wunden +5, ein anderes dieser drei +4, das verbliebene +2, Malen/Zeichnen +3, Stoffe Färben oder Webkunst +2
**Sonderfertigkeiten**: Liturgiekenntnis (Zsahh) +5, Karmalqueste
**Liturgien:** (I) 6 Segnungen (Eidsegen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Schutzsegen, Weisheitssegen), Göttliches Zeichen, Objektsegen; (II) Initiation, Schutz des Geleges; (III) Alte Schuppen, Eidechsenhaut
**Verbilligte Liturgien**: (III) Wunderbarer Geschlechterwandel
**Ausrüstung**: siehe H'Szint-Geweihter
**Besonderer Besitz**: –

## Rur-&-Gror-Priester

Rur-und-Gror-Priester sind so vielfältig wie die Schönheit der Welt. Zwar ist die Ausbildung bei allen Priestern ähnlich, dennoch ist jeder von ihnen letzten Endes ein Individualist.

Die wichtigsten Aufgaben der Tempelpriesterschaft sind die Bewahrung der Glaubenslehre, ihre Weiterentwicklung durch Deutung der Schriften und Erstellen neuer Theorien sowie die Entscheidungsfindung bei Zwei-

felsfragen der Weltsicht. Allerdings sucht man die Priesterschaft auch auf, um sich Rat in sehr alltäglichen Dingen zu holen.

Der mit Abstand größte Teil der Priesterschaft führt das Leben von Wanderpriestern. Sie stellen das Rückgrat des Zweigötterkultes dar. Die Wanderpriesterschaft unterrichtet zwar auch im Glauben, doch ihre Hauptaufgaben sind das Verbreiten von Wissen und Fertigkeiten, weshalb Wanderpriester mindestens eine Fertigkeit so gut beherrschen müssen, dass sie andere darin unterweisen und von neuen Gesichtspunkten derselben überzeugen können. Im schwarzmaraskanischen Bereich hingegen gibt es einige heimliche Priester, die die Gläubigen im Untergrund unterstützen.

Bei aller Individualität eint die Rur-und-Gror-Priester die beratende Fürsorge um die Gläubigen, die brennende Neugier auf die Rätsel des Weltendiskus und der Einsatz gegen 'das Bruderlose', bei dem sie an innerer Charakterfestigkeit und Kompromisslosigkeit selbst einem Praios geweihten Inquisitor in nichts nachstehen. Ein Rur-und-Gror-Priester ist jederzeit Anlaufstelle für jede noch so kleine oder große Glaubensfrage der Gläubigen.

Das Gewand der **Tempelpriester** ist längs gestreift, die Farbgebung variiert je nach Sektenzugehörigkeit oder kirchlichem Vorbild, dem sich der Träger verpflichtet fühlt.

**Wanderpriester** erkennt man an ihrem eigentümlichen, stundenglasförmigen Gewand. Das besondere an dem Gewand ist seine Färbung: Schmalste Streifen in komplementären Farben lassen es aus der Nähe bunt schillernd erscheinen, doch aus der Ferne verwaschen grau.

---

**Tempelpriester von Rur und Gror (2 GP, zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen**: MU 13, KL 12, IN 12; Kultur: Maraskan (und maraskanische Exilanten)

**Modifikationen**: SO 6–12, MR +1

**Automatische Nachteile**: Verpflichtungen (gegenüber Kirche und Gläubigen), Neugier +5, Vorurteile (gegenüber Andersgläubigen)* +7

**Empfohlene Vorteile**: Begabung für [Talent], Begabung für [Talentgruppe], Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Verbindungen

**Ungeeignete Nachteile**: Schulden, Unstet, Ungebildet

**Kampf**: Diskus +1, Ringen +1

**Körper**: Klettern oder Schwimmen +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3

**Gesellschaft**: Etikette +2, Lehren +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +3, Überzeugen +6

**Natur**: Orientierung+1, Wildnisleben +1

**Wissen**: Geographie oder Geschichtswissen +5, das andere +3, Götter/Kulte +6, Kryptographie +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde oder Tierkunde +4, das andere +3, Philosophie +5, Rechnen +6, Rechtskunde +4, Sagen/Legenden +5, Sprachenkunde +4

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [Tulamidya oder Garethi, das nicht über die Kultur gelernte] +8, Sprachen Kennen [Ruuz] +6, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +4

**Handwerk**: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +4, eines der vorgenannten Talente oder Musizieren oder Stoffe Färben +3, Kochen +2, Schneidern +1

**Sonderfertigkeit**: Nandusgefälliges Wissen

**Ausrüstung:** Amtstracht, einfache Kleidung, Dolch oder passende Nahkampfwaffe, zu einem Handwerk passendes Werkzeug, Schreibmaterialien (Federn, Tinte, einige Blatt Papier)

**Besonderer Besitz**: ein wertvolles Buch nach Maßgabe des Meisters

***) Anmerkung zum Nachteil Vorurteile:** Da die Gruppe, gegen die sich die Vorurteile richten, besonders groß ist, wurde hier dieser Nachteil so berechnet, dass jeder Punkt der Schlechten Eigenschaft einem GP entspricht.

**Wanderpriester von Rur und Gror (5 GP, zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen**: MU 13, KL 12, IN 12, FF 12; Kultur: Maraskan (und maraskanische Exilanten)

**Modifikationen**: SO 6–11, MR +1

**Automatische Nachteile**: Arroganz (gegenüber Andersgläubigen) +7, Neugier +5, Verpflichtungen (gegenüber Kirche und Gläubigen)

**Empfohlene Vorteile**: Begabung für [Talent], Begabung für [Talentgruppe], Eidetisches Gedächtnis, Gebildet, Gutes Gedächtnis, Prophezeien, Soziale Anpassungsfähigkeit, Resistenz gegen Gift, Verbindungen

**Ungeeignete Nachteile**: Glasknochen, Unstet, Ungebildet

**Kampf**: Diskus +2, Hiebwaffen oder Infanteriewaffen +4, Raufen +1, Ringen +2

**Körper**: Klettern oder Schwimmen +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4, Zechen +1

**Gesellschaft**: Etikette +2, Lehren +7, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +2, Überzeugen +5

**Natur**: Orientierung +1, Wildnisleben +4

**Wissen**: Geographie +4, Götter/Kulte +5, Pflanzenkunde oder Tierkunde +4, das andere +3, Philosophie oder Rechnen +5, das andere +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +4, Schätzen +3

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [Tulamidya oder Garethi, das nicht über die Kultur erlernte] +6, Sprachen Kennen [Ruuz] +4 , Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +8, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +4

**Handwerk**: Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +1, ein Talent aus der folgenden Liste +6: Abrichten, Ackerbau, Baukunst, Bergbau, Drucker, Feinmechanik, Glaskunst, Grobschmied, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Musizieren, Schneidern, Stoffe Färben, Viehzucht, Webkunst, Zimmermann; ein zweites davon +4, zwei weitere jeweils +2

**Sonderfertigkeit**: Meister der Improvisation

**Ausrüstung:** Amtstracht, einfache Kleidung, passende Nahkampfwaffe, gutes Werkzeug für das gelernte Handwerk, Ledertasche, weitere Ausrüstung im Wert von SO Dukaten.

**Besonderer Besitz**: besonders hochwertiges Werkzeug

**Geheime Priester auf Schwarz-Maraskan (+3 GP; auf der Basis von normalen oder Wanderpriestern; zusätzliche Voraussetzungen: keine maraskanischen Exilanten):** Körper: Schleichen +2, Sich Verstecken +1; Gesellschaft: Gassenwissen +2, Sich Verkleiden +3, Überreden +3

---

## Rastullah-Gläubige

Mit dem Rastullah-Glauben ist es wie mit dem Zwölfgötter-Glauben: Er muss nicht unbedingt im Mittelpunkt des Lebens stehen. Der rastullahgläubige *Fernhändler*, *Söldner* oder *Gaukler* zieht nicht wegen seines Glaubens in der Welt umher. Das 67. Gesetz (Ungläubige meiden) muss ihn nicht davon abhalten, *andersgläubige* Freunde zu haben, und die zahlreichen Speisegebote müssen ihn nicht aus Wirtshäusern fernhalten. Als Anhänger einer derart großzügigen Auslegung der 99 Gesetze sollte er sich dann aber auch nicht den Nachteil *Prinzipientreue* zulegen.

Es sei hier noch einmal betont, dass Rastullah seinen Anhängern keine Karmaenergie verleiht und diese deswegen über keine besondere Vorteile verfügen muss. Wenn Sie jedoch dem Glauben Ihres Helden, er werde vom mächtigsten aller Götter gefördert, etwas Substanz verleihen wollen, dann bieten sich die Vorteile *Gefahreninstinkt*, *Glück*, *Hohe Magieresistenz* und *Vom Schicksal Begünstigt* an (s. S. 251, 253 und 258).

## Die Stammeskrieger der Beni Dervez

Der geheimnisumwitterte Stamm der Beni Dervez ist kein Novadi-Stamm im engeren Sinne, sondern ein Sammelbecken für besonders entschlossene Krieger, und so verstehen sich die Beni Dervez auch als geistliche und kriegerische Stoßlanze Rastullahs. Unwissende glauben, alle Mitglieder des Stammes seien Trommelzauberer, die deswegen auch einfach 'Derwische' genannt werden, doch diese magiekundigen Novadis sind nur eine

kleine Elite innerhalb der Beni Dervez. Umgeben sind sie neben den ratgebenden Mawdliyat auch von ausdauernden und selbstlosen Kämpfern, die jedem Ungläubigen das Fürchten zu lehren verstehen. Bislang sind sie vor allem in den Kampf gegen die Echsen gezogen, doch auch am Yaquir hat man sie bereits gesehen.

**Stammeskrieger der Beni Dervez (20 GP, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 13, GE 12, KK 13, KO 12, Kultur Novadi, Mhanadistan oder Tulamidische Stadtstaaten, rastullahgläubig, nur Männer
**Modifikationen:** LeP +1, AuP +3, MR +1, SO 6–10
**Automatische Vor- und Nachteile**: Eisern, Zäher Hund / Prinzipientreue (10; Loyalität, Ehrenhaftigkeit, strikte Einhaltung der 99 Gesetze), Speisegebote (streng nach den 99 Gesetzen), Verpflichtungen (Beni Dervez, Kalifat)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz, Hohe Magieresistenz, Innerer Kompass, Kampfrausch, Prophezeien, Richtungssinn / Blutrausch, Gesucht (falls ausgestoßen oder 'desertiert')
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Adlig, Soziale Anpassungsfähigkeit / Einarmig, Einbeinig, Einhändig, Eitelkeit, Fettleibig, Glasknochen, Kurzatmig, Lahm, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Stubenhocker
**Kampf:** Dolche +3, Raufen + 2, Ringen +4, Säbel +6, Stäbe +3
**Körper:** Akrobatik +2, Athletik +4, Klettern +2, Körperbeherrschung +4, Reiten +5, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2
**Gesellschaft:** Lehren +1
**Natur:** Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2
**Wissen:** Brett-/Kartenspiel oder Sternkunde +2, das andere +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, Kriegskunst +3, Magiekunde +1, Rechnen +3, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Geheiligte Glyphen von Unau] +5, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +5
**Handwerk:** Abrichten +2, Heilkunde Wunden +3, Lederarbeiten +1, Schneidern +3
**Sonderfertigkeiten:** Gebirgskundig oder Wüstenkundig, Beidhändiger Kampf I, Linkhand
**Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Beidhändiger Kampf II, Doppelangriff, Finte, Klingensturm, Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule)
**Ausrüstung:** zwei Khunchomer, Kampfstab, Waqqif, Wasserschlauch, warmer Mantel, Kleidung
**Besonderer Besitz:** erfahrenes Pferd oder Kamel mit Sattel und Zaumzeug



## Die Hadjinim

Die Tradition der Hadjin-Orden hat sich über Jahrtausende bewahrt, und viele der überlieferten Ordensregeln werden noch in den heutigen Tagen befolgt, obwohl die einzelnen Orden sehr unterschiedlichen Gottheiten dienen.
Die weiter unten vorgestellten *Tarisharim*, die sich an das Vorbild der legendären Ur-*Hadjinim* anlehnen, leben nach folgender Ordensregel: Gehorsam, Treue, Wahrheitsliebe, Keuschheit, Verzicht auf Rauschmittel und Gifte aller Art, Härte gegen sich und den Gegner, aber Milde gegenüber dem Unterlegenen sowie – je nach Kult – zahlreiche andere Tugenden. Jedes Vergehen wird bestraft. Dabei ist es sogar üblich, dass der Ordenskrieger sich selbst eine Strafe auferlegt.
Ähnlich streng verfahren auch die *Beni Uchakâni* und die *Al'Drakorhim*, andere Orden haben einige der Regeln im Laufe der Jahre fallengelassen bzw. durch andere ersetzt.
Eine Einmischung in den Lauf der Welt findet bei den verschiedenen Orden der Hadjinim selten statt. Häufig werden Hadjinim mit persönlichen Missionen betraut, die bisweilen Jahrzehnte, manchmal gar bis zum Tod des Kriegers dauerten.

**Hadjinim (GP je nach Variante, zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: MU 13, GE 11, KO 13, KK 12; nur Männer; Kultur Mhanadistan oder Tulamidische Stadtstaaten (selten auch Almada oder Aranien)
**Modifikationen**: LeP +1, AuP +3, SO 6–10
**Automatische Nachteile**: Prinzipientreue (10; Ordensregeln, s.o.), Verpflichtungen (gegenüber dem Orden)
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Ausdauernd, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Herausragender Sinn (jeder Sinn möglich), Hitzeresistenz, Kampfrausch, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Autoritätsgläubig, Speisegebote, Vorurteile (diverse möglich), Weltfremd
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Adliges Erbe, Feenfreund, Glück im Spiel, Kälteresistenz, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit / Fettleibig, Geiz, Glasknochen, Hitzeempfindlichkeit, Höhenangst, Jähzorn, Kurzatmig, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Neid, Niedrige Lebensenergie, Schlechte Regeneration, Stubenhocker, Unstet, Vergesslichkeit, Wahnvorstellungen; körperliche Nachteile wie Einarmig, Lahm etc.
**Kampf**: Dolche +3, Ringen +4
**Körper**: Athletik +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Reiten +2, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3
**Gesellschaft**: Etikette +1, Lehren +4, Menschenkenntnis +1
**Natur**: Orientierung +3, Wildnisleben +3
**Wissen**: Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Kriegskunst +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +3
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Ur-Tulamidya] +6, Lesen/Schreiben [Tulamidya] +4, Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya] +4
**Handwerk**: Heilkunde Wunden +4, Lederarbeiten +2
**Verbilligte Sonderfertigkeit**: Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule)

## Weitere Hadjinim-Orden

Der Übersichtlichkeit halber werden an dieser Stelle für den Hadjin die Varianten *Tarisharim*, *Al'Drakorhim* und *Beni Uchakâni* vorgestellt, die nicht dem Rastullah-Glauben folgen. Weitere, kleinere, auch rastullahgefällige Orden existieren, werden aber nicht explizit mit Werten versehen. Dazu gehören auch die namensgebenden *Hadjinim*, die sehr zurückgezogen leben und den Kontakt zur Öffentlichkeit meiden. Sie können selbstverständlich weitere, eigene Varianten erstellen.
Die aufgeführten Werte gelten jeweils zusätzlich zu den oben genannten.



### Die Tarisharim

Dieser mystische Orden verehrt die Naturgewalten als Götter und die Riesen als deren Manifestationen. Sie leben zur inneren Einkehr zurückgezogen in einem Bergkloster in den Hohen Eternen. Zur Tradition des Ordens gehören Pilgerreise zu Adawadt und auch anderen Riesen in ganz Aventurien.

**Tarisharim (20 GP, zusätzliche Voraussetzung IN 12):** Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Eisern, Innerer Kompass, Linkshänder, Prophezeien; Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Goldgier; Kampf: Bogen +3, Säbel +5, Zweihandschwerter/-säbel +2; Körper: Athletik +1, Klettern +2, Schleichen +3; Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +2, Wettervorhersage +2; Wissen: Gesteinskunde +2, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden –1; Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +2; Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gebirgskundig, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag; Verbilligte Sonderfertigkeiten:

Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Kettenweste); Ausrüstung: Khunchomer, Vollmetall-Buckler, Kettenweste, weite und luftige Gewänder, Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant; Besonderer Besitz: erfahrenes Reittier (Pferd, Kamel) oder maßgeschneiderte bzw. prunkvolle Waffe

### Die Al'Drakorhim

Aus dem Namen bereits ersichtlich handelt es sich bei den Al'Drakorhim um Anhänger eines urtümlichen Drachenkultes, der sich dem Kampf gegen 'bösartige Magie' verschrieben hat. Die religiösen Zeremonien sind jedoch im Laufe der Zeiten verschwunden, so dass die Mitglieder als Söldner auftreten, die sich bevorzugt als Drachenjäger verdingen. Im Raschtulswall und in Mhanadistan liegen kleine Klöster der Al'Drakorhim, die als Zeichen ihrer Ordensmitgliedschaft eine Drachentätowierung auf der Stirn tragen.

**Al'Drakorhim (21 GP; zusätzliche Voraussetzungen: MU 14, KK 13):** Automatischer Vorteil: Eisern; Empfohlene Vorteile: Herausragender Sechster Sinn, Hohe Magieresistenz, Magiegespür, Schwer zu verzaubern; Ungeeignete Nachteile: Angst vor Drachen, Angst vor Feuer, Arkanophobie, Niedrige Magieresistenz, Raumangst; Kampf: Infanteriewaffen +6, Raufen +2, Säbel +3, Wurfspeere +3; Körper: Klettern +1, Schleichen +2, Sich Verstecken +2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: Fallenstellen +3, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung −1, Wildnisleben −1; Wissen: Kriegskunst +2, Magiekunde +3; Sprachen: kein Lesen/Schreiben [Ur-Tulamidya]; Handwerk: Heilkunde Wunden −1, Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +1; Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I/II, Sturmangriff, Wuchtschlag; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich; Ausrüstung: Partisane, Kurzschwert, Dolch, Ringelpanzer, leichte, robuste Kleidung, Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant; Besonderer Besitz: erfahrenes Reittier (Pferd, Kamel) oder maßgeschneiderte bzw. prunkvolle Waffe

### Die Beni Uchakâni

Die 'Söhne des Berglöwen' huldigen Ra'andra, dem mächtigen Gottlöwen. So, wie er seine Sippe bewacht, so ziehen die Beni Uchakâni aus ihrem Kloster im Khoram-Gebirge aus, um den schwachen Menschen beizustehen und sich mit den starken Menschen zu messen. Wenn sie jemandem einen Dienst erweisen, lehnen sie jegliche Bezahlung ab und fordern stattdessen einen Dienst, den sie meisten erst nach einigen Jahren wieder einfordern. Im Kampf achten sie die Gesetze des Zweikampfes, doch getötete Gegner werden in einer Zeremonie dem Gottlöwen geopfert, bevor sie verbrannt werden.

**Beni Uchakâni (23 GP; zusätzliche Voraussetzungen: GE 12, KK 13):** Automatischer Vorteil: Eisern; Empfohlener Vorteil: Balance; Ungeeigneter Nachteil: Goldgier; Kampf: Anderthalbhänder oder Zweihandschwerter/-säbel +6, Dolche +1, Wurfspeere +5; Körper: Akrobatik +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +3; Etikette +2; Natur: Fährtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Wildnisleben −1; Wissen: Brett-/Kartenspiel +3, Götter/Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +1, Rechtskunde +1, Tierkunde −1; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Lederarbeiten −1; Sonderfertigkeiten: Finte, Gebirgskundig oder Steppenkundig oder Wüstenkundig, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Ringelpanzer), Wuchtschlag; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Kampfreflexe, Sturmangriff, Windmühle; Ausrüstung: Bastardschwert oder Doppelkhunchomer, Wurfspeer, Dolch, Ringelpanzer, leichte Kleidung, Wasserschlauch, Tuchbeutel mit Proviant; Besonderer Besitz: erfahrenes Reittier (Pferd, Kamel) oder maßgeschneiderte bzw. prunkvolle Waffe



# Schamanen und Priester der animistischen Religionen

## Medizinmann der Waldmenschen

Der Schamane, Medizinmann oder Geisterseher ist bei den Waldmenschen (womit hier alle Kulturen der Waldmenschen und Utulus gemeint sind) der wichtigsten Persönlichkeiten der Sippe (in der Regel dem Häuptling) fast gleichgestellt. Die Schamanen der **Dschungelstämme** entsprechen wohl am ehesten dem Bild des 'typischen Medizinmannes', auch wenn diese Kultur zugleich die größte Vielfalt birgt. Bestimmend für ihre religiösen Pflichten sind die großen Tabus. Bei den **Verlorenen Stämmen** hingegen ist die schamanistische Tradition stark verwässert und bisweilen sogar völlig vergessen, ihre Medizinmänner unterscheiden sich oft nur unwesentlich von südländischen Predigern und Wunderheilern. Den Schamanen der **Waldinsel-Utulus** kommen ähnliche Aufgaben zu wie jenen der Dschungelstämme, vielen erscheinen ihre Bräuche jedoch dunkler und geheimnisvoller (was nicht zuletzt mit der in dieser Kultur üblichen Angst vor Tod und Toten zusammenhängt), manchen bedienen sich sogar der Kräfte von bösen Geistern (Dämonen). Den Medizinmann der **Miniwatu** kennzeichnet vor allem sein beeindruckendes Auftreten. Seine Rituale beinhalten zahlreiche publikumswirksame Elemente, die den Sklaven vor allem Respekt und Furcht einflößen sollen. In keiner Kultur genießt der Schamane jedoch größeres Ansehen als bei den **Tocamuyac**, wo er zugleich das Oberhaupt einer Sippe oder Floßgemeinschaft stellt – was jedoch kaum etwas an seinen spirituellen und magischen Aufgaben ändert. Die Schamanen der **Darna** wirken eher vergeistigt, man sagt ihnen – wie dem ganzen Stamm – aber große magische Macht nach.

Von großer Bedeutung für einen Medizinmann ist es, asymmetrische Kleidung und asymmetrischen Schmuck zu tragen, was den gleichzeitigen Aufenthalt des Schamanen in zwei Welten symbolisiert. Dabei gilt die rechte Seite als Welt der Krieger und die linke als die der Geister. An seiner Knochenkeule (Jaguar, Dschungeltiger, Schattenlöwe (klein), Riesenaffe (mittelgroß), Waldelefant (groß) / *Tocamuyac*: Sägefisch) kann man auch erkennen, wo sich der Medizinmann gerade aufhält, denn der Wechsel von der rechten in die linke Hand ist wichtigster Teil jeden Rituals und markiert den Übertritt in die Geisterwelt.

### Gebote, Verbote und Aufgaben

Da keine Kultur das animistische Weltbild derart verinnerlicht hat wie die Waldmenschenstämme, kann der Aufgabenbereich eines Medizinmanns praktisch kaum eingegrenzt werden. Zu seiner steten Sorge um jedes einzelne Sippenmitglied gehört in erster Linie die Betätigung als Heiler (ob mit Zauberei oder Kräutermixturen), der Kontakt zu den Ahnengeistern und die Bannung böser Geister, oft auch vorbeugend wie beim Austreiben der Nipakaus getöteter Tiere (um zu verhindern, dass diese rachsüchtig dem Jäger nachstellen). Über all dem steht jedoch stets der sorgsame Umgang mit den ewigen Geistern, den guten Tapams und bösen Satuuls. Schamanen der Waldmenschen sind häufig – um es mild auszudrücken – exzentrisch veranlag.

**Medizinmann**
**(GP je nach Variante; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: MU 12, KL 11, IN 13, CH 11; Kultur Dschungelstämme, Verlorene Stämme, Waldinsel-Utulus, Miniwatu, Tocamuyac oder Darna (siehe Varianten)
**Modifikationen**: SO 3–4, MR +2, AsP +6 (Halbzauberer schon eingerechnet)

**Automatische Vor- und Nachteile:** Affinität zu Geistern, Halbzauberer / Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wasser, Wind), Wahrer Name
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Ererbte/Beseelte Knochenkeule, Magiegespür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Schutzgeist, Schlangenmensch, Resistenz gegen Gift / Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit, Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Schlafstörungen, Stigma, Sucht, Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Vorurteile (Weiße als Tapamlose bzw. Diener der Nachtschwarzen Herrin), Weltfremd, Wilde Magie
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Beidhändig, Feste Matrix, Linkshändig / Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit
**Kampf**: Dolche +1, Hiebwaffen +2
**Körper**: Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Selbstbeherrschung +2, Singen +3, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +4
**Gesellschaft**: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +3, Überreden +2, Überzeugen +2
**Natur**: Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1
**Wissen**: Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2
**Sprachen:** –
**Handwerk**: Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen +4, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +2
**Sonderfertigkeiten**: Ritualkenntnis (Waldmenschen-Schamane); Geister rufen +1, Geister bannen +2, Geister binden +2, Geister aufnehmen +0; Weihe der Keule
**Verbilligte Sonderfertigkeit**: Zauberzeichen
**Rituale:** (I) Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Rat der Ahnen; (II) Exorzismus, Geisterkerker, Geistheilung, Stimme des Nipakau; (III) Macht der Elemente
**Verbilligte Rituale:** (III) Kraft der Tayas
**Ausrüstung**: asymmetrische Kleidung, reichhaltiger Körperschmuck (Reifen, Ketten, Amulette ...), Talismane und Totemfiguren, Knochenkeule, Speer oder Blasrohr, Messer, Hackmesser, halbes Dutzend blutstillender oder fiebersenkender Kräuter, getrocknete Ritualfarben sowie Kräuter und Harze zum Verbrennen, zwei Tiergewänder oder hölzerne Gesichtsmasken, reich verziertes Gefäß als Geisterkerker, Handtrommel
**Besonderer Besitz**: Sortiment haltbar gemachter Kräuter der Herkunftsgegend im Gegenwert von ca. 75 Dukaten

**Varianten (der Kultur entsprechend)**
Eine der folgenden Varianten muss passend zur Kultur gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten:
**Dschungelstämme (11 GP):** Talente: Geographie +1, Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1; Rituale: (II) Tabuzone, (III) Schlangengeist; Verbilligte Rituale: (III) Farben des Krieges, Tauschplatz, (IV) Regentanz, Schlangenfluch
**Verlorene Stämme (7 GP):** Talente: Etikette +3, Überzeugen +2; Rituale: (I) Hauch des [Elements], (II) Hilferuf
**Waldinsel-Ututus (10 GP):** Der automatische Nachteil Totenangst der Kultur Waldinsel-Ututus wird aufgehoben; Sonderfertigkeiten: Verbotene Pforten, Blutmagie oder Bannschwert; Ritual: (II) Tabuzone; Empfohlener Nachteil: Thesisgebunden (Rituale sind an bestimmte Masken gebunden)
**Miniwatu (11 GP):** Modifikationen: SO 5–6; Talente: Überreden +1, Überzeugen +1; Rechnen +2, Staatskunst +2; Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +4, Lesen/Schreiben [passende Schrift] +4; Rituale: (II) Tabuzone, (III) Schlangengeist; Verbilligte Ritual: (IV) Regentanz
**Tocamuyac (11 GP):** Vorteile: Innerer Kompass statt Richtungssinn; Talente: Hiebwaffen –2, Schwerter +2; Orientierung +2; Rechnen +4; Handel +2; Rituale: (II) Reinigen des Wassers, Zeichen setzen; Verbilligtes Ritual: (III) Tauschplatz; Ausrüstung: hölzerne Wahrsageschale
**Darna (8 GP)*:** Rituale: (II) Aufmerksamer Wächter, Tabuzone, (III) Farben des Krieges; Verbilligte Rituale: (III) Schlangengeist, (IV) Regentanz
*) Die frei werdende Punkte des Vorteils Viertelzauberer der Kultur Darna wurden bereits berücksichtigt; es gelten die AsP aus der Profession.

## Die Kaskjua

Die Schamanen der Nivesen, im Nujuka *Kaskjua* genannt (Ez.: die *Kaskju* / der *Kasknuk*), begleiten ihre Sippen und sind so eng in deren Verband eingefügt, dass sie selten auf Reisen ziehen und ihre Sippe ihrem Schicksal überlassen. In einer Gemeinschaft, die wie die nivesische aufs Überleben unter härtesten Bedingungen ausgerichtet ist, sind alle Mitglieder des Stammes lebenswichtig, und so ist eine Schamanin auch nicht höher angesehen als ein Beinschnitzer, Ledergerber oder Jäger, wenn ihr auch der Kontakt mit den Gott-Wölfen steten Respekt verschafft.
Schamanen verlassen ihre Sippe zum ersten (und meist zum letzten) Mal im Verlauf ihrer Initiationsqueste. Darüber hinaus gibt es nur wenige Gründe für Kaskjua, ihre Sippe zu verlassen: die Suche nach einem Geheimnis, dessen sie bei ihrer Initiation im *Nivaleiken* (die Geisterwelt) ansichtig wurden, oder nach einem bestimmten Wolf oder Rudel, dem sie in ihrer Kindheit Übles getan haben und bei dem sie Vergebung zu finden hoffen. In allen nivesischen Schamanen wohnt der Wunsch nach Frieden zwischen Wölfen und Menschen und der Sühne begangenen Unrechts – eine treibende Kraft, die verschiedenste Formen annehmen und die Schamanen an entlegenste Orte führen mag.

Einige der Schamanen (etwa ein Drittel) sind Wolfskinder, doch die meisten sind einfach nur das: magisch begabte Nivesen, die in der Tradition ihres Volkes erzogen worden sind. Nivesen-Schamanen kleiden sich genau wie ihre Sippenangehörigen in Leder und Pelze, dicke Stiefel und Handschuhe sowie die typische Nivesenmütze. Durch aufgefädelte Federn, bunte Steine und Holzstücke und an bestimmten Orten der Kleidung angebrachte Pelzteile heben sich die Schamanen aber von den übrigen Nivesen ab. Auch Amulette aus Bein oder Leder gehören zum Bild der Schamanin, ebenso natürlich die Knochenkeule (Wolf (klein), Bär (mittelgroß), Mammut (groß)), die eine jede trägt.

### Gebote, Verbote und Aufgaben

Nivesen-Schamanen haben die Funktion, für ihre Sippe Kontakt zu den Himmelswölfen und ihren irdischen Dienern, den Rauwölfen und den Geistern der Natur, der Toten und der Wölfe aufzunehmen. Zu den Pflichten der Schamanen gehört es, den Wölfen ihren Anteil an den Herden zu geben und die Geister der Sippe gewogen zu halten, die Toten zu verbrennen und ihre Geister ins Jenseits zu senden, Rat zu spenden, aber auch für die Gesundheit und den Wohlstand des gesamten Stammes zu sorgen.
Schmählichstes Versagen beweist die Schamanin durch Egoismus, Verrat oder wenn sie ihre Sippe im Stich lässt – in solchen Fällen wird die Sippe sie unweigerlich davonjagen (oder sogar im Zorn erschlagen).



**Kaskjua (7 GP; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: MU 13, IN 13, CH 12; Kultur Nivesenstämme
**Modifikationen**: SO 5–8, MR +2, AsP +6 (Halbzauberer schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile:** Halbzauberer / Eingeschränkte Elementarnähe (Wind, Feuer, Eis), Madas Fluch 1, Weltfremd 8 (Religion, Geld, Adelsherrschaft), Schlafstörungen I (zu Zeiten des Vollmonds); der automatische Nachteil Totenangst der Kultur Nivesenstämme wird aufgehoben.
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Ererbte / Beseelte Knochenkeule, Magiegespür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Tierfreund (nur Wölfe, dafür 5 GP), Wolfskind, Zauberhaar / Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit (nur in Hütten und Höhlen zaubern, nicht im Freien), Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Stigma, Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Weltfremd, Wilde Magie
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Feste Matrix, Kampfrausch, Wesen der Nacht / Blutrausch, Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit
**Kampf**: Dolche +1, Hiebwaffen +3
**Körper**: Selbstbeherrschung +4, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +4
**Gesellschaft**: Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +3
**Natur**: Orientierung +3, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +3
**Wissen**: Geographie +3, Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +5, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +3, Tierkunde +3
**Sprachen:** –
**Handwerk**: Abrichten +2, Ackerbau +1, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +2, Malen/Zeichnen +5, Musizieren +4
**Sonderfertigkeiten**: Ritualkenntnis (Nivesen-Schamane): Geister rufen +2, Geister bannen +1, Geister binden +1, Geister aufnehmen +0; Weihe der Keule
**Verbilligte Sonderfertigkeit**: Verbotene Pforten
**Rituale:** (I) Blick ins Geisterreich, Gesang der Wölfe, Rangild und Rissas Hochzeit (siehe Blutsbund), Rat der Ahnen, Wegzeichen; (II) Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geistheilung, Schutz der Jurte, Wolfsruf; (III) Macht der Elemente
**Verbilligtes Ritual:** (II) Weg des Windes
**Ausrüstung**: Lederkleidung mit Pelzbesatz, Schneeschuhe, Skier, Leder-, Bein- und Holzamulette, Löffel aus Bein und Schale aus Holz, trockene Farben in Weiß, Rotbraun und Schwarz, Dolch, Knochenkeule, Wolfsfell, diverse Knochen und getrocknete Kräuter und Harze zum Verbrennen, Federn, Steinchen, Pelzstücke.
**Besonderer Besitz**: Hunde- oder Karen-Schlitten mit bis zu 5 Zugtieren oder erprobtes Paavi-Pony mit Sattel und Zaumzeug

## Wolfsbalg und Menschenwelpe

Möglicherweise möchten Sie ein **Wolfsbalg**, einen Nivesen (oder auch einen Mittelländer aus einer nördlichen Region) spielen, der von einem Wolfsrudel erzogen worden ist. Wir empfehlen Ihnen, die Kultur-Werte mit Ihrem Spielleiter abzusprechen und sich dabei an den Nuanaä-Lie zu orientieren (s.S. 72), die ja bereits eine ähnliche Kultur aufweisen. Folgende Änderungen empfehlen wir: keine Boni auf bewaffnete Kampf- und Fernkampf-Talente, dafür höhere auf *Raufen* und *Ringen*. Als zusätzliche Vorteile eignen sich besonders *Tierfreund* (auf Wölfe bezogen, 5 GP wert) und *Viertelzauberer* und *Wolfskind* (für Nivesen), da eine magische Gabe sich meist nur intuitiv ausbildet.
Als Nachteile seien zusätzlich *Raubtiergeruch* und *Unangenehme Stimme* (oder gar *Sprachfehler*, da Wolfsbälger immer wieder knurren und die Zähne fletschen; außerdem haben sie die Menschensprache ja nicht geübt) empfohlen; zudem sind Wolfsbälger immer *Weltfremd* und *Unstet* und haben eine *Unfähigkeit für Gesellschaftliche* oder *Wissens-Talente*.

## Die Nuranshârim

Ein Schamane lässt sich genauso leicht motivieren, ins Abenteuer zu ziehen, wie jeder andere Ferkina: Heldentaten und Blutvergießen werden die Aufmerksamkeit Raschtulas auf ihn lenken, Frauen und Beute erwarten ihn. Sollte der Schamane Skrupel haben, seine Sippe zu verlassen, so wird spätestens eine Blutrache ihn zur Wanderschaft zwingen.
Seine finsteren Blutriten, Verachtung für die Flachlandbewohner, die strengen Speisegebote, sein Stolz und seine Mitleidlosigkeit machen den Nuranshâr zu einem eher anstrengenden Reisegefährten. Seine Ansichten über die Stellung der Frau und seine – kaum entwickelten – Vorstellungen von Körperpflege machen es nicht unbedingt leichter. An Mut und Zähigkeit wird er es dagegen nicht mangeln lassen.
Auf den ersten Blick unterscheidet sich der Schamane (ferk.: Nuranshâr, Mz.: Nuranshârim) nicht vom gewöhnlichen Ferkina. Erst auf den zweiten Blick sind einige Unterschiede zu erkennen: Sein Gewand ist bunter bestickt als sonst üblich und erinnert an das Gefieder eines farbenprächtigen Vogels (der Eindruck wird allerdings oft durch alte Blutflecken getrübt). Oft wirkt er mager und ausgezehrt, wenn er sich durch Fasten und Opfer von eigenem Blut den Göttern genähert hat, oft verwahrlost nach tagelangem Drogenrausch, und manchmal entrückt – dann lodert der Wahnsinn in seinen Augen. Zu Ritualen schmückt er sich meistens mit Vogelfedern, dabei darf die Knochenkeule (Harpyie, kleiner Drache (groß)) natürlich nicht fehlen.

### Gebote, Verbote, Aufgaben

Bei den Ferkinas ist der Schamane eine Führungsperson, und nicht selten wird er auch Häuptling seines Stammes – gerade in Notzeiten ist das fast die Regel. Alle Ferkinas neigen dazu, sich durch tagelanges Fasten, selbst verursachte Schmerzen oder Rauschkräuter und Wein in Raserei zu versetzen, doch nur die Schamanen verstehen es, aus diesem angeblich den Göttern nahen Zustand wirkliche Macht zu ziehen.
Da er als einziger (oder bester) diese heiligen Rauschzustände kontrollieren kann, ist er nicht nur der Zauberer, sondern gilt auch als Wahrsager und Priester, der den Willen der Götter und Geister deutet. Dabei gelten die Geister genauso wie die Götter als uralte und sehr mächtige Wesen, die dem jüngeren Volk der Menschen jedoch gleichgültig, ja, feindselig gegenüber stehen.
Man muss sie also beschwichtigen und ihren Launen ausweichen – von Frömmigkeit im eigentlichen Sinn lässt sich bei den Ferkinas kaum sprechen.

**Nuranshâr (4 GP; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: MU 13, IN 11, CH 12, KO 13; Kultur Ferkina, nur Männer
**Modifikationen**: SO 4–5, AsP +6, MR +1 (Halbzauberer schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile**: Halbzauberer, Resistenz (Tiergifte) / Eingeschränkte Elementarnähe (Fels, Luft, Eis), Speisegebote (keine Pflanzen außer Rauschmitteln), Vorurteile (Nicht-Ferkinas, daher je 1 GP) 5
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Affinität zu Elementaren oder Geistern, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Macht der Elemente], Kälteresistenz, Kampfrausch, Meisterhandwerk, Prophezeien, Resistenz (pflanzliches oder mineralisches Gift), Schnelle Heilung, Schutzgeist, Wesen der Nacht / Aberglaube, Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Fluch der Finsternis, Jähzorn, Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Sucht, Stigma, Unansehnlich, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Weltfremd (Adelsherrschaft, städtisches Treiben), Wilde Magie
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Feste Matrix / Dunkelangst, Höhenangst, Nachtblind, Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit
**Kampf**: Dolche +3, Hiebwaffen +2, Raufen +2
**Körper**: Klettern +3, Körperbeherrschung +3, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +1, Stimmen Imitieren +2, Zechen +4
**Gesellschaft**: Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2
**Natur**: Orientierung +2, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1
**Wissen**: Götter/Kulte +1, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +3, Rechnen +1, Sagen/Legenden +3, Sternkunde +3, Tierkunde +3
**Sprachen:** –

**Handwerk:** Brauer oder Winzer +2, Fleischer +1, Heilkunde Gift +4, Heilkunde Wunden +2, Musizieren +1, Stoffe Färben +3
**Sonderfertigkeiten:** Ritualkenntnis (Ferkina-Schamane): Geister rufen +2, Geister bannen +2, Geister binden +0, Geister aufnehmen +0; Blutmagie, Verbotene Pforten, Weihe der Keule
**Rituale:** (I) Blick ins Geisterreich, Rat der Ahnen; (II) Exorzismus, Geistheilung, Kraft des Tieres, Weidegründe finden; (III) Heimführung der Herde, Macht der Elemente
**Verbilligte Rituale:** (IV) Pfad der Blutrache, Regentanz
**Ausrüstung:** Kleidung (siehe Erscheinung), Knochenkeule, Dolch, Wurfspeer oder -beil aus Stein, Feuerstein und Zunder, Rucksack, Feldflasche, kleine Trommel, 3 Portionen Zithabar oder Cheriacha
**Besonderer Besitz:** erprobtes Pony mit Sattel und Zaumzeug

**Mögliche Varianten (je +/–0 GP):**
Eine der folgenden Varianten kann gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten:
**Mherech (Khoramgebirge):** Talente: Gesteinskunde +2 statt Brauer/Winzer +2, Götter/Kulte +1, Schätzen +1
**Shai'aian (Raschtulswall):** Talente: Sprachen Kennen [Garethi] +5 oder Sprachen Kennen [Trollisch] +3
**Thalusien:** Talente: Zechen +1; Kochen +1; Rituale: Rinderruf (siehe Wolfsruf) statt Weidegründe finden

## Die Brenchi-Dûn

Die *Brenchi-Dûn* ('Hirten der Geister') sind die einzigen Gjalsker, die lesen und schreiben können. Niederschriften werden auf Tierhäute gemalt, einzelne Zeichen als Glücksbringer, Warnungen oder 'Kurznachrichten' in Stein geritzt oder in Holz geschnitzt.
Im Gegensatz zu den *Durro-Dûn* (Tierkriegern; siehe Seite 161) kommt es bei den Schamanen selten vor, dass sie ihren Sippenverband und Land verlassen. Bestimmte Ereignisse in ihrem Leben können sie jedoch dazu bringen, sich von ihrem Haerad zu trennen und in die Ferne zu schweifen. Mögliche Ereignisse wären eine Niederlage beim Wettstreit um den Rang des Dûn-Brenoch-Dûn, des Schamanen der Schamanen, oder ein verstorbener Schüler, für dessen Tod sich der Schamane die Schuld gibt; verstoßen wird ein Brenoch-Dûn nur, wenn er mit Absicht dem Haerad oder einem Sippenmitglied schadet.
Brenchi-Dûn, die aus freiem Willen den Haerad verlassen haben, werden nach ihrer Rückkehr bereitwillig aufgenommen, denn meist bringen sie neues und interessantes Wissen, das dem Dorfverband von Nutzen ist. So passiert es auch, dass ein Schamane nur für die Mehrung des Wissens zum Wohle seines Haerads in die Welt hinaus zieht.

Die Gjalsker-Schamanen sind sehr aufmerksam und suchen ständig nach Wissen und ihresgleichen. Die Brenchi-Dûn halten sich, auch wenn sie auf Reisen sind, aus Streitigkeiten heraus, die sie nicht betreffen. Sollte ein Schamane oder ein lieb gewonnener Gefährte jedoch in Bedrängnis gebracht werden, stellt er sich der Herausforderung und will als Sieger den Platz verlassen.
Die Brenchi-Dûn nähen sich eine Art Robe aus Fellteilen aller Tiere, die im Gjalskerland beheimatet sind; anstatt von Ärmeln haben sie lange Lappen an die Schultern angeheftet, die an den Seiten bis zur Hüfte herabhängen. Für größere Rituale oder Questen in die Geisterwelt färben sie sich ihre Haare, wobei Farbkombinationen nicht selten sind. Selbst auf der Knochenkeule (Wolf, Steppentiger (klein), Bär, Nashorn (mittelgroß), Steppenrind, Mammut (groß)) kehren sie wieder und zeigen dem Wissenden, in welchen Bereichen der Schamane besonders befähigt ist.

### Gebote, Verbote und Aufgaben

Die Brenchi-Dûn haben die Aufgabe, den Sippenverband zusammen und gesund zu halten. Sie kümmern sich um die Verstorbenen und reinigen den Platz, an dem sie bis zu ihrem 'Seelenflug' bei Amanma Rudh aufbewahrt werden. Sie sind Heilkundige, Bewahrer des Wissens und Seher, die ihrem Yalding Ratschläge geben, wenn es um wichtige Entscheidungen geht. Im Allgemeinen nimmt der Yalding diese Ratschläge an und handelt in gewissem Rahmen nach den Meinungen der Brenchi-Dûn.

**Brenoch-Dûn (9 GP; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen:** MU 13, IN 13, CH 12; Kultur Gjalskerland
**Modifikationen:** SO 5–6, MR +1, AsP +6 (Halbzauberer schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile:** Halbzauberer, Tierfreund / Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wind, Wasser)
**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Affinität zu Geistern, Affinität zu Elementaren, Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Beseelte Knochenkeule, Ererbte Knochenkeule, Magiegespür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Schutzgeist / Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit, Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Stigma, Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Wilde Magie
**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Feste Matrix / Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit
**Kampf:** Hiebwaffen +4, Ringen +1
**Körper:** Selbstbeherrschung +5, Singen +3, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +3, Tanzen +3
**Gesellschaft:** Lehren +4, Menschenkenntnis +4, Überzeugen +3
**Natur:** Orientierung +2, Wettervorhersage +4
**Wissen:** Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Sagen/Legenden +5, Sternkunde +2, Tierkunde +6
**Sprachen:** Lesen/Schreiben [Gjalskisch] +6
**Handwerk:** Abrichten +5, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +4, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +4, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3
**Sonderfertigkeiten:** Ritualkenntnis (Gjalsker-Schamane): Geister rufen +1, Geister bannen +0, Geister binden +1, Geister aufnehmen +2; Weihe der Keule
**Rituale:** (I) Blick ins Geisterreich, Blutsbund; (II) Exorzismus, Geistheilung, Kraft des Tieres, Schutz der Jurte, Zorn des Schneelaurers (siehe Zorn des Berglöwen); (III) Macht der Elemente
**Verbilligte Rituale:** (III) Wild finden; (IV) Herz des Tieres
**Ausrüstung:** Fellgewand, Knochenkeule, diverse Ritual-Materialien
**Besonderer Besitz:** nicht möglich

## Priester Frunus und Angaras

Die Tieflandbewohner, wenn sie denn von der Existenz der Fjarninger wissen, schreiben diesem Barbarenvolk Schamanen zu. Tatsächlich verfügen aber nur die wenigsten der 'Skuldar' (Einzahl: der Skuldur, die Skuldrun), wie die fjarningschen Priester und Priesterinnen sich selbst nennen, über magische Kräfte, die aber nicht über die eines Magiedilettanten hinausreichen.
Zu den Priesterpflichten zählt es, dafür zu sorgen, dass möglichst jeder Fjarninger (oder zumindest ein Teil von ihm) in den Kristallkavernen bestattet wird. So kann die Suche nach einem Stammesgenossen, der als Söldner oder um Tauschhandel zu treiben ins Flachland zog und nicht wiederkehrte, einen Priester weit vom heimatlichen Eisgebirge fortführen. Vielleicht ist er aber auch dem Geheimnis des Stahls auf der Spur, das die Südländer offenbar besitzen.
Dank seiner Aufgaben als Lehrer und Schiedsrichter in der Sippe ist ein Priester weniger wortkarg, verschlossen und kompromisslos als der durchschnittliche Eisbarbar und somit leichter in eine Gruppe von Abenteurern zu integrieren. Andererseits kann es leicht sein, dass er seine Freundschaft zum Ausdruck bringt, indem er die Gefährten stets zu neuen gefährlichen Taten anstachelt, zu Abhärtung und Kampfübungen drängt und indem er seine Kräfte in freundlichem Wettstreit mit den ihren misst.
Kennzeichen des Skuldur sind die Fellmütze aus dem buschigen Skalp eines Mammutbullen und der prächtige Fellumhang vom Firunsbär (für jene, die mehr auf Frunus Pfaden wandeln) oder Wollnashorn (für die, die sich Angara näher fühlen). Bronzene Armschienen, Nieten, Schnallen und Spangen und oft

auch ein mit Tierköpfen verzierter Halsreif künden von angaragefälligem Geschick im Schmiedehandwerk; Lederschnüre mit aufgefädelten Knochen und Beinschnitzereien kennzeichnen den, der um Frunus Willen weiß. Jeder Priester besitzt einen Wurfspeer aus Mammut-Elfenbein, der bei Ritualen verwendet wird.

### Gebote, Verbote und Aufgaben

In jeder Sippe wacht neben dem Häuptling oder der Clanschefin ein Priester oder eine Priesterin über die Einhaltung der göttlichen Gebote. Ihr Einfluss auf die Sippenmitglieder ist allerdings durch den Glauben ihres Volkes beschränkt, dass das Leben nur eine Zwischenstation ständiger Prüfungen sei, das einzig zum Ziel hat, den Einzelnen für die letzte Schlacht zu stählen.

Kein Fjarninger glaubt daran, dass weinerliches Gejammer das Gehör des grimmen Schöpferpaares findet. Den Priestern kommt daher vor allem die Aufgabe zu, den Willen Frunus und Angaras aus den Launen der Natur zu deuten, besonders aus dem Verhalten der Mammuts. Sie bewahren auch das Wissen des Volkes, von der Heilkunst über die Lage heiliger Orte bis hin zu Götter- und Heldensagen; sie unterweisen die Kinder darin und wenden es an, wenn in Streitfragen entschieden werden muss.

**Skuldrun (2 GP; zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen**: KL 11, IN 13, CH 12, KO 12; Kultur Fjarninger

**Modifikationen**: MR +1, SO 3–4

**Automatischer Vorteil**: Magiegespür oder Prophezeien

**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Affinität zu [Geistern, Dämonen oder Elementaren], Gefahreninstinkt, Hohe Magieresistenz, Schwer zu verzaubern, Tierfreund, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang / Einbildungen, Hitzeempfindlich, Medium, Neugier, Prinzipientreue (z.B. fairer Kampf, Herausforderungen suchen, waidmännische Jagd), Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Weltfremd (Adelsherrschaft, Geld und Währung, städtisches Treiben)

**Ungeeignete Nachteile**: Arkanophobie, Ungebildet, Unstet, Vergesslichkeit (siehe auch bei der Kultur Fjarninger auf Seite 60)

**Kampf**: Dolche +1, Hiebwaffen oder Speere +3, das andere +1, Raufen +1, Wurfspeere +5

**Körper**: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Singen +5, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +2

**Gesellschaft**: Lehren +4, Menschenkenntnis +1

**Natur**: Fährtensuchen +3, Orientierung +2, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +2

**Wissen**: Götter/Kulte +2, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +5, Tierkunde +3

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache Thorwalsch (Fjarningsch)] +4

**Handwerk**: Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2

**Ausrüstung**: Fellkleidung, -stiefel und -umhang, Dolch, passende Nahkampfwaffe, Wurfspeer

**Besonderer Besitz**: Schmuckstücke aus Bernstein oder Elfenbein im Gegenwert von ca. 70 Dukaten

### Die Zauberer der Fjarninger

Magiebegabte Skuldur erhalten keinerlei besondere magische Ausbildung und sind daher Magiedilettanten. Neben den fest in die Profession integrierten Vorteilen stehen ihnen alle Möglichkeiten des *Magiedilettanten* offen. Sie können Ihren Helden also zusätzlich mit dem Vorteil *Schutzgeist* ausstatten und auch die Zahl der *Meisterhandwerke* und *Übernatürlichen Begabungen* auf bis zu je fünf erhöhen.

Zusätzliche *empfohlene Vor- und Nachteile* für die magischen Professionsvarianten sind *Eisenaffine Aura*, *Verhüllte Aura*, *Zauberhaar*, *Astraler Block* sowie *Körpergebundene Kraft*. Der für nichtmagische Priester empfohlene Vorteil *Schwer zu verzaubern* ist hier natürlich ungeeignet.

**Mögliche Varianten:**

Eine der folgenden Varianten kann gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten:

**Heiler (+5 GP):** Automatische Vorteile: Übernatürliche Begabungen (Balsam oder Ruhe Körper, Bärenruhe), Viertelzauberer; Talente: Pflanzenkunde +2; Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +3, Kochen +2; Verbilligte Sonderfertigkeit: Blutmagie

**Mammut-Seher (+5 GP):** Automatische Vorteile: Übernatürliche Begabungen (Sensibar oder Tiergedanken, Firnlauf), Viertelzauberer; Talente: Skifahren +3, Stimmen Imitieren +2; Tierkunde +2; Verbilligte Sonderfertigkeit: Blutmagie

**Zauberschmied (+8 GP):** Automatische Vorteile: Eisenaffine Aura, Meisterhandwerk (Feuersteinbearbeitung oder Holzbearbeitung, Grobschmied), Viertelzauberer; Talente: Hiebwaffen +1; Gesteinskunde +1, Hüttenkunde +5; Grobschmied +5; Verbilligte Sonderfertigkeit: Blutmagie

## Die Shochzuli

Die Shochzuli (Einzahl: die Shochzula, der Shochzul; auch die Druiden der Trollzacker werden Shochzuli genannt), führen ein Einsiedlerleben in Kavernen oder alten Zwergenhöhlen, in denen sie sich den Göttern und der Welt der Geister näher fühlen. Trotz ihrer Abgeschiedenheit stehen sie für ihr Volk ein und helfen, wenn ein Mitglied ihres 'Blutes' sie aufsucht und um Hilfe bittet. In Zeiten der Not und in Zeiten des Krieges schließen sie sich sogar vorübergehend einem Sippenverband an, um ihn im Kampf gegen Bedrohungen von außen zu unterstützen.

Da die Kurga keine Schrift kennen, merken sie sich den Ablauf der Rituale in Form von Tanz und damit verbundener Musik. Die Rezepte ihrer 'alchimistischen' Mixturen werden mündlich weitergegeben. Neben den Geistern spielen der Bär und der Adler eine wichtige Rolle im Leben der Schamanen, wobei der Bär für körperliche und der Adler für geistige Kraft steht.

Es gibt nicht viele Ereignisse, die einen Schamanen der Trollzacker veranlassen könnte, sein Volk und sein gewohntes Terrain zu verlassen. Ein Grund könnte sein, dass er sich trotz Verbot dem anderen Geschlecht zugewandt hat und die Flucht ergreift, bevor er von der Sippe, aus der der gewählte Partner stammt, ins Jenseits befördert wird. Ein weiterer mag in den Tiefen der Geisterwelt liegen, der ihn veranlasst, in die Welt zu gehen, um dem Ruf der Geister zu folgen.

Im Umgang mit Feinden ändert sich die wortkarge Haltung der Schamanen: Ihnen schildern sie detailreich, wie sie zu Tode kommen werden. Um eine Freundschaft mit einem Shochzul zu begründen, bedarf es viel Zeit und viele gemeinsam ertragene Schmerzen. Doch wenn einmal eine Freundschaft besteht, ist sie kaum noch zu zerstören.

Shochzuli kleiden sich in grob zusammengebundene Fellteile, die ausschließlich von Bären stammen, und schmücken diese mit Adlerfedern. Ein junger Schamane, der gerade seine Initiation hinter sich gebracht hat, trägt vorerst nur wenig schmückende Narben und Brandmale. Mit jedem Ritual werden weitere Zeichen in die Haut geritzt oder gebrannt.

Auffällig ist die große Knochenkeule, die aus zwei Oberschenkelknochen eines Bären besteht. Die Knochen wurden mit Hilfe des Bindungsrituals an den schmaleren Enden miteinander verbunden, wobei verwachsen wohl der bessere Ausdruck ist. Diese Art der Schamanenkeule ist einzigartig unter den Schamanenvölkern.

### Gebote, Verbote und Aufgaben

Blut ist für die Shochzuli die Essenz des Lebens und der Wahrheit. Nichts steht über dem Blut, alles Blutlose (z.B. Untote) ist daher der schlimmste Widersacher der Trollzacker und wird von ihnen vernichtet, wo sie es antreffen.

Shochzuli sind die Heiler und Seher der Kurga. Allerdings gehen nur solche Kurga zu einem Shochzul, deren Krankheit bzw. Verletzung wirklich schwerwiegend ist. Hinzu kommt, dass der Verletzte oder Kranke aus eigener Kraft zum Schamanen gelangen muss, denn die Hilfe anderer gilt als Zeichen der Unwürdigkeit.

Die Schamanen stellen Schutzamulette her, die besonders den Kindern Schutz vor bö-

sen Geistern bieten sollen, denn Kinder sind der größte Schatz der Kurga. Der wichtigste Werkstoff dabei ist Blutstein, den sie für das 'geronnene Blut aus Schomas Leib' halten. Um bestimmte Örtlichkeiten von bösen Geistern zu befreien und sie vor deren Einfluss zu schützen, bemalen und bezaubern sie Schädel und stellen sie für jedermann sichtbar auf.

Neben diesen Aufgaben sind sie die Richter in Streitfragen und Auseinandersetzungen innerhalb oder zwischen den Sippen. Sie sind zuständig für den Blutbund von Mann und Frau und für die letzte Reise ins Jenseits.

Ihnen selbst ist eine Zweisamkeit mit dem anderen Geschlecht verboten, denn sie sind das spirituelle Bindeglied zwischen Göttern, Geistern und Kurga, das die Sippe zusammenhält, und müssen ihr Blut und ihren Geist 'rein' halten. Weitere Aufgaben, wie die Einsegnung der Felder oder die Heilung des Viehs, werden von den Druiden der Kurga wahrgenommen, wobei die Zuständigkeiten nie genau getrennt werden können.

**Shochzul (8 GP; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: MU 14, IN 12, CH 12, KO 12; Kultur Trollzacken
**Modifikationen**: SO 3–4, AsP +6, MR +1 (Halbzauberer schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile**: Halbzauberer, Prophezeien / Eingeschränkte Elementarnähe (Fels, Wind, Wasser), Platzangst 6, Weltfremd 6 (Religion, städtisches Treiben)
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Affinität zu Geistern oder Elementaren, Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Ausdauernd, Begabung für [Ritual], Beseelte Knochenkeule, Ererbte Knochenkeule, Magiegespür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Schutzgeist / Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit, Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Stigma, Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Vorurteile, Wilde Magie
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Feste Matrix / Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit
**Kampf**: Dolche +2, Hiebwaffen +3, Raufen +1, Ringen +1
**Körper**: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +5, Singen +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3
**Gesellschaft**: Lehren +5, Menschenkenntnis +1
**Natur**: Fährtensuchen +2, Orientierung +1, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +3
**Wissen**: Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2
**Sprachen**: Sprachen Kennen [Muttersprache Zulchammaqra] +2, Sprachen Kennen [Trollisch] +2
**Handwerk**: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +2, Heilkunde Wunden +4, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +3
**Sonderfertigkeiten**: Ritualkenntnis (Trollzacker-Schamane): Geister rufen +2, Geister bannen +1, Geister binden +0, Geister aufnehmen +2; Blutmagie, Verbotene Pforten, Weihe der Keule
**Rituale**: (I) Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Jagdfieber, Rat der Ahnen; (II) Exorzismus, Geisterbote, Geistheilung, Macht des Blutes, Schomas Kraft, Zorn des Berglöwen; (III) Macht der Elemente
**Verbilligte Rituale**: (II) Kraft des Tieres, (IV) Herz des Tieres
**Ausrüstung**: Fellgewand, Knochenkeule, diverse Ritualmaterialien
**Besonderer Besitz**: Beutelchen mit Edelsteinen

## Priester und Schamanen der Orks

Die Mittler zur Geister- und Götterwelt unterteilen sich bei den Orks in vier Gruppen: die schamanistisch orientierten und überaus mächtigen Tairach-Priester, die bisweilen geweihten Gravesh-Priester, die profanen Priester des Rikai und die Priester des Brazoragh, die gleichzeitig auch die Häuptlinge des Stammes stellen. Die drei erstgenannten Professionen finden Sie im Folgenden vorgestellt.

### Priester des Tairach

Das Schamanentum der Orks ist untrennbar verbunden mit der Priesterschaft des Tairach, welcher über das Reich der Toten, der Geister und des Unerklärlichen herrscht. Der Tairach-Priester bildet zusammen mit dem Häuptling, der als Brazoragh-Priester für die Auslegung der überlieferten Gesetze zuständig ist, das Zweigespann der *Harordak* (Sippenführer).

Tairach-Priester sind derart fest an ihre Sippe gebunden, dass für sie kaum eine Welt außerhalb existiert. Einzig die Suche nach verlorenem Wissen der Ahnen oder der Rekonstruktion der ursprünglichen Form von über Generationen manipulierten Sagenzyklen mögen dazu führen, dass ein Schamane seine Sippe verlässt.

Andererseits mag es auch vorkommen, dass er wegen unlösbarer Streitigkeiten mit dem Häuptling oder einem anderen Priester die Flucht vor einem Gottesurteil sucht und so zum *Yurach* (Ausgestoßenen) wurde.

Die Tracht der Tairach-Priester besteht aus einer Kupfer gehämmerten Vollmondscheibe, weiteren kupfernen Schmuck und roten Gewändern. Diese haben allerdings oft schon eine stark bräunliche Tönung und (für Menschen) üblen Geruch angenommen: Denn häufig bestreichen die Schamanen ihre Kleidung mit dem Opferblut, ohne sie jemals zu waschen.

Die Knochenkeule (Mensch, Panther, Löwe (klein), Oger, Bär (mittelgroß), Steppenrind, kleiner Drache (groß)) ist oftmals von kupfernen Bändern umwunden. Daneben prägen vor allem die Knochen erschlagener Feinde oder mächtiger Ahnen sein Erscheinungsbild, ob auf Ketten gereiht oder in Haare und Fell geknotet.

#### Gebote, Verbote und Aufgaben

Die höchste Pflicht der Tairach-Priester war und ist die Bewahrung der 'Gesetze der Götter'. Der größte denkbare Frevel wäre daher die Veränderung auch nur eines kleinen Teils dieser Überlieferung (und doch kennt die orkische Geschichte einige ruchlose Schamanen, die dadurch zu größerer Macht gelangen wollten). Daneben gehören natürlich auch die Anrufung der Geister großer Krieger, die rituelle Entseelung überwundener Gegner sowie die Austreibung von Besessenheit und Krankheit oder die Beherrschung von Geistern zu ihren Aufgaben. Praktisch ist das Leben eines Schamanen aber vor allem von der Verarbeitung und Erhaltung seines enormen Erinnerungsschatzes bestimmt – sowie dem Bestreben, diesen ständig zu erweitern.



**Tairach-Priester (11 GP; zeitaufwendig)**
**Voraussetzungen**: KL 13, IN 12, KO 12; Kultur Orkland oder Svelltland-Okkupanten
**Modifikationen**: SO 4–5, MR +2, +6 AsP, –2 LeP, –2 AuP (Halbzauberer schon eingerechnet)
**Automatische Vor- und Nachteile**: Eidetisches Gedächtnis, Halbzauberer / Eingeschränkte Elementarnähe (Wind, Fels, Feuer), Verpflichtungen (Sippe)
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Affinität zu Geistern, Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Beseelte Knochenkeule, Ererbte Knochenkeule, Feste Gewohnheit (nur mit Opferblut zaubern), Gebildet, Herausragender Sechster Sinn, Magiegespür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Schutzgeist, Sprachgefühl / Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Sucht, Stigma (auffällige Narben), Weltfremd, Wilde Magie
**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Kampfrausch, Soziale Anpassungsfähigkeit / Dunkelangst, Stubenhocker, Totenangst
**Kampf**: Dolche +1, Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen +3
**Körper**: Selbstbeherrschung +2, Singen +1, Tanzen +4, Zechen +1
**Gesellschaft**: Lehren +5, Menschenkenntnis +4, Überreden +1, Überzeugen +3
**Natur**: Fesseln/Entfesseln +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1
**Wissen**: Anatomie +2, Geographie +1, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +2, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +4, zwei beliebige weitere Wissenstalente je +2
**Sprachen**: Sprachen Kennen [Muttersprache Ologhaijan] +5, Sprachen Kennen [Garethi oder

Alaani oder Thorwalsch oder Rssahh] +5, Sprachen Kennen [eine zweite aus dieser Liste] +3
**Handwerk**: Heilkunde Seele +3, ein weiteres Heilkunde-Talent +2, Holzbearbeitung +3 (primär Beinschnitzerei), Kochen +2, Malen/Zeichnen +2
**Sonderfertigkeiten**: Ritualkenntnis (Ork-Schamane): Geister rufen +0, Geister bannen +0, Geister binden +0, Geister aufnehmen +0; Blutmagie, Verbotene Pforten, Weihe der Keule
**Rituale:** (I) Blick ins Geisterreich, Rat der Ahnen; (II) Exorzismus, Geistheilung, M'char Utrak Rikaii; (III) Brazoragh Ghorkai, Khurkachai Tairachi, Macht der Elemente
**Verbilligte Rituale:** (III) Gharyak Maruki (siehe Reitender Geist); (IV) Ergochai Tairachi
**Ausrüstung**: rote Lederkleidung, kupferne Vollmondscheibe, kupferner Körperschmuck, kupfernes Ritualmesser, Knochenkeule, kupferne Schalen und Tiegel, zahlreiche Knochen, Knochenamulette, Schnitzmesser, einige Portionen Rauschkräuter

## Priester des Gravesh

Gravesh-Priester hüten den Großteil des handwerklichen Wissens einer Orksippe und können demzufolge beträchtlichen Einfluss auf die Entscheidungen des Häuptlings ausüben. Zudem folgt meist die gesamte Handwerkerkaste der *Drasdech* ihrem Wort.



Ein Großteil ihres Wissens ist in Ritualen und Liturgien kodifiziert, die – vom religiösen Ballast befreit – erstaunliche Kunstfertigkeit erahnen lassen. Vor allem metallurgische Verfahren wie Guss- und Schmelzprozeduren werden als große Geheimnisse gehütet und nur unter der Leitung von Gravesh-Priestern durchgeführt, die dabei überlieferte göttliche Anweisungen rezitieren. Sie sind Träger uralter Überlieferungen, die vielleicht noch von den Zwergen stammen mögen, die einst im Orkland lebten. Was göttliche Gebote in Zusammenhang mit Verhüttung und Schmiedekunst angeht, so ist ihr Gedächtnis ebenso gut wie das legendäre Erinnerungsvermögen der Tairach-Priester.

Auch ohne den Bruch mit seiner Sippe gibt es genügend Gründe für einen Gravesh-Priester, sich auf Wanderschaft zu begeben: Sei es die Suche nach Erzen für einen besonderen Stahl, sei es der Besuch heiliger Stätten, an denen er seinem Gott näher kommen kann, sei der Austausch von Wissen und Gebeten mit den Priestern anderer Sippen, oder sei es der unstillbare Drang, den Gerüchten über das kleine Volk des Gravesh nachzugehen, das tief im Herzen der Berge leben soll.

Gravesh-Priester tragen oft ein flammengelbes Gewand oder eine dicke Lederschürze in den Farben des Schmiedefeuers und als Standeszeichen eine kleine Axt oder einen Schmiedehammer. Dieses ist allerdings nicht für den Kampf bestimmt, denn der ganze Stolz fast jeden Gravesh-Priesters ist eine selbst geschmiedete Waffe aus bestem Stahl.

### Gebote, Verbote und Aufgaben

Der Stand eines Gravesh-Priesters erlaubt es ihm, sich nicht um Gebote und Pflichten kümmern zu müssen. Um sich sein Ansehen allerdings bewahren zu können, muss er sich der Handwerker eines Stammes annehmen und diese zu entsprechend vorzeigbaren Ergebnissen führen, die ihm den Respekt der ganzen Sippe bewahren. In ähnlicher Weise ist auch die Verantwortung Gravesh gegenüber auf das Endziel ausgerichtet: Entscheidend ist nicht der Umgang mit Graveshs Geschenken – dem ungearbeiteten Erz und dem formenden Feuer – sondern das Produkt, das daraus durch handwerkliche Geschicklichkeit entsteht. Frevlerischen Umgang mit den göttlichen Gaben kennt der Gravesh-Priester daher nicht, denn wer diese nicht zu nutzen weiß, straft sich ohnehin selbst und wird bald von jenen verdrängt, welche ihre eigene Schaffenskraft erkannt haben.

**Gravesh-Priester (0 GP)**
**Voraussetzungen**: MU 11, CH 11, FF 11, KK 13; Kultur Orkland oder Svelltland-Okkupanten
**Modifikationen**: SO 4–5, MR +1
**Automatischer Vorteil**: Gutes Gedächtnis
**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Ausdauernd, Begabung (Handwerkstalente), Beidhändig, Eisern, Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Verbindungen, Wohlklang / Arroganz, Goldgier, Verpflichtungen (Sippe, Stamm)
**Ungeeignete Nachteile**: Blutrausch, Hitzeempfindlichkeit, Lichtscheu, Pechmagnet, Sprachfehler, Stubenhocker, Tollpatsch, Unangenehme Stimme, Vergesslichkeit
**Kampf**: Hiebwaffen oder Säbel +3, das andere +1, Ringen +1
**Körper**: Selbstbeherrschung +1, Singen +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +2
**Gesellschaft**: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +2, Überzeugen +2
**Natur**: –
**Wissen**: Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +2, Hüttenkunde +5, Mechanik +2, Philosophie +1, Rechnen +5, Sagen/Legenden +2, Schätzen +4
**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache Ologhaijan] +2
**Handwerk**: Bergbau oder Bogenbau oder Metallguss oder Steinmetz +5, zwei weitere aus dieser Liste je +3, Grobschmied oder Holzbearbeitung +6, das andere +3
**Sonderfertigkeit**: Meister der Improvisation
**Ausrüstung**: rituelles Gewand in Farben des Schmiedefeuers, Axt oder Schmiedehammer, verschiedene Werkzeuge, selbst geschmiedete Waffe (Arbach oder Byakka)
**Besonderer Besitz**: ererbtes Meisterstück (Waffe oder Werkzeug von besonderer Qualität oder aus besonderem Material)

**Mögliche Variante:** Die folgende Variante kann gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten.

**Geweihter Gravesh-Priester (+5 GP):** Modifikationen: MR +1, KaP +24 (beides aus Geweiht); Vorteil: Geweiht (Gravesh); Talent: Götter/Kulte +2; Sonderfertigkeiten: Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Gravesh-Kult); Liturgien: (I) Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Göttliches Zeichen, Heilige Schmiedeglut, Objektsegen, (II) Allmacht der Lohe, Objektweihe, Vertrauter der Flamme

## Priester des Rikai

Priester des Rikai genießen nur selten hohes Ansehen in ihrer Sippe, und dennoch gelingt es ihnen in einzigartiger Weise, sich an vielen Stellen nützlich, ja, bisweilen sogar unentbehrlich zu machen. In ihren Ritualen und Anrufungen tradieren sie die gesammelten orkischen Kenntnisse über Ackerbau, Pflanzenwelt und Heilkunst. Zwar handelt es sich um kein geheimes Wissen wie das der Schamanen, doch mangelt es den meisten Orks einfach an Interesse und Geduld, um die entsprechenden Zusammenhänge zu erkennen. In besonderer Weise wissen Rikai-Priester ihre Kenntnisse über Rauschkräuter und Braukunst einzusetzen, um durch Einflussnahme auf wichtige Stammesmitglieder ihre Ziele zu erreichen.

Sollte ein Rikai-Priester nicht mehr das Gefühl haben, dass die Krieger seiner Sippe nicht mehr in der Lage sind, ihm den nötigen Schutz zu gewähren, sollten sie in blinder Blut- oder Kriegslust versinken oder von ihm aus anderen Gründen nicht mehr für die Gaben Rikais würdig erscheinen – dann wird er nicht zögern, sie ihrem Schicksal zu überlassen und seiner Wege zu gehen.

Diese mögen ihn zu einer anderen Sippe oder gar einem anderen Stamm führen, doch (vor allem, wenn er sich dort nicht behaupten konnte) möglicherweise auch auf eine lange Wanderschaft.

Äußerlich unterscheiden sich Rikai-Priester nur unwesentlich von anderen Orks. Ihr Auftreten ist jedoch meist deutlich weniger kriegerisch und ihre Kleidung fällt durch den völligen Verzicht von Leder und anderen tierischen Produkten auf.

### Gebote, Verbote und Aufgaben

Anders als viele menschliche Geweihte suchen orkische Rikai-Priester die Gaben ihres Gottes nicht in der Natur, um sie zu verehren und zu beschützen, sondern allein in sich selbst. Denn obwohl sie das Wirken Rikais im Sprießen der Pflanzen erkennen, wissen sie doch zugleich, dass dieses Wachstum nur durch die wundersamen Kräfte, die ihnen ihr Gott zuteil werden ließ, in jene Bahnen ge-




Skuldrun der Fjarninger

Darna-Schamanin

Tairach-Priester

lenkt werden kann, die der Sippe letztlich das Überleben sichern kann.

Wie alle Orks sehen auch Rikai-Priester das Leben als einen steten Kampf, den sie mit den Gaben Rikais fechten: gegen den Geiz der Erde, um ihr Nahrung und Lustmittel zu entreißen, ebenso wie gegen die allzu große Gier Tairachs, der Kranke und Verwundete zu sich rufen will. Gegen die Herrschsucht Brazoraghs und anderer Götter tragen die Rikai-Priester eine ganz persönliche Fehde aus: Um nicht vom Fleisch ihrer Tiere und Geschöpfe abhängig zu werden, ernähren sie sich ausschließlich von pflanzlicher Kost.

**Rikai-Priester (1 GP)**

**Voraussetzungen**: KL 12, IN 11, CH 11, FF 12; Kultur Orkland oder Svellttland-Okkupanten

**Modifikationen**: SO 3–4, MR +1

**Automatische Vor- und Nachteile**: Resistenz gegen Krankheiten / Speisegebote (Vegetarismus)

**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Beidhändig, Gutes Gedächtnis, Resistenz gegen Gift, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Zäher Hund / Verpflichtungen (Sippe, Stamm)

**Ungeeignete Nachteile**: Arroganz, Eitelkeit, Krankheitsanfällig, Totenangst, Unstet, Vergesslichkeit

**Kampf**: Dolche oder Hiebwaffen +3, Raufen +1, Ringen +3

**Körper**: Schleichen +2, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Zechen +4

**Gesellschaft**: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Überzeugen +2

**Natur**: Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2

**Wissen**: Anatomie +3, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +6, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2

**Sprachen:** Sprachen Kennen [Muttersprache Ologhaijan] +3, Sprachen Kennen [Oloarkh] +6

**Handwerk**: Ackerbau +5, Brauer +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +2, Kochen +4, Webkunst +3

**Ausrüstung**: einfache Kleidung aus Pflanzenfasern, Dolch, Tuchbeutel, Wundwerkzeuge, Verbandszeug, ein halbes Dutzend blutstillende oder fiebersenkende Kräuter, ein Maß starker Alkohol, zwei Portionen Rauschkräuter

**Besonderer Besitz**: große Auswahl haltbarer Heil- und Rauschkräuter

## Schamanen der Goblins

Es gibt gute Gründe für eine Goblin-Schamanin, auf Reisen zu gehen. Wenn ihr Stamm in der Wildnis lebt, mag es ihr nützlich erscheinen, die nähere Umgebung des Stammlandes und die Nachbarvölker kennen zu lernen, damit sie von dort ausgehende Gefahren später rechtzeitig erkennen kann. Es könnte auch sein, dass das Jagdrevier des Stammes zu klein geworden ist oder dass dort Elfen oder Menschen überhand nehmen.

Möglicherweise ist die Schamanin aber auch bereit, das wilde Leben der Stammeskultur aufzugeben, oder sie ist sogar selbst schon in Festum aufgewachsen und eine mit allen Wassern gewaschene Städterin. Dann sucht sie nach einer anderen Stadt oder einer ländlichen Gegend, wo man Goblins ein Lebensrecht einräumen würde – unter welchen Bedingungen auch immer.

Die Schamanin aus der Wildnis wird anfänglich scheu und misstrauisch sein, die aus Festum abwartend-vorsichtig, bald aber mit netten Menschen Freundschaft schließen und sich ihren Sitten so schnell wie möglich anpassen.

Die Stammes-Schamanin trägt Kleid oder Umhang aus Fell oder Leder, die Festumer Schamanin so gediegene, bürgerliche Kleidung wie ihr Geldbeutel erlaubt. Oft schmückt sie sich mit Ketten aus Schweinehauern oder Quasten aus Wildschweinborsten, denn diese stärken ihre Macht, wenn sie Geister bannt.

In jedem Fall trägt die Schamanin eine geräumige Umhängetasche, eine Knochenkeule (Schwein, Wolf, Steppentiger (klein), Bär, Wildrind, Elch, Nashorn (mittelgroß), Mammut (groß)), eine Kiepe oder einen Rucksack dazu, deren Inhalt an eine gut sortierte Färberei erinnert: Holzkohle, Ocker (brauner, gelber, roter), weißer Kalk oder Knochenasche, zerriebener Malachit oder anderes Kupfererz (grün). Einige Schamaninnen haben auch ein Vertrautentier.

### Gebote, Verbote und Aufgaben

Anpassungsfähigkeit ist für sie eine Tugend, Ehre und Stolz dagegen sind ihr unverständlich. Die Schamaninnen sind die geistige Elite der ansonsten eher unbedarften Goblins. Was andere Goblins nicht verstehen, das müssen die Schamaninnen überblicken und durchschauen. Sie sind für das Wohlergehen ihrer Sippe, ihres Volkes, verantwortlich. Im Alltag besteht ihre Hauptaufgabe darin, Verletzte und Kranke zu heilen.

Oftmals sind Schamaninnen als Sippenälteste auch Anführerinnen. Als solche entscheiden sie, wo die Sippe haust, wohin sie nötigenfalls vor Feinden flieht oder ob die Männer einen Kampf aufnehmen sollen, weil er aussichtsreich oder unvermeidlich erscheint.

**Goblin-Schamanin**
**(GP je nach Variante; zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen**: MU 11, KL 12, IN 13, CH 12; Kulturen Goblinstamm oder Festumer Ghetto; *nur Frauen*

**Modifikationen**: SO nach Variante, MR +1, AsP +6, KL +1 (*Halbzauberer schon eingerechnet*)

**Automatische Vor- und Nachteile**: Halbzauberer / Eingeschränkte Elementarnähe (Erde, Wind, Fels), Verpflichtungen (Sippe, Stamm, Rasse); der automatische Nachteil Unstet der Rasse Goblin wird aufgehoben.

**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Beseelte Knochenkeule, Ererbte Knochenkeule, Früher Vertrauter, Herausragender Geruchssinn, Magiegespür, Meisterhandwerk (Reiten, Sich Verstecken, Überreden, Wettervorhersage, Wildnisleben, Heilkundetalente, Gerber), Prophezeien, Resistenz gegen Krankheiten, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zeitgefühl / Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit (nur in Hütten und Höhlen zaubern, nicht im Freien), *Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister,* Neugier, Platzangst, Stigma (ungewöhnliche Fellfarbe, Muster), Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall, Vorurteile (Elfen, Menschen), Wilde Magie

**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Feste Matrix, Kampfrausch / Blutrausch, Dunkelangst, Medium, Raumangst, Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit

**Kampf**: Dolche +1, Hiebwaffen +1, Raufen +3

**Körper**: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +2

**Gesellschaft**: Lehren +2, Menschenkenntnis +1

**Natur**: Orientierung +1, Wildnisleben +1

**Wissen**: Gesteinskunde +1, Götter/Kulte +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1, Tierkunde +1

**Sprachen:** Sprachen Kennen [passende Fremdsprache] +4

**Handwerk**: Abrichten +1, Heilkunde Gift oder Krankheiten +2, das andere +1, Heilkunde Wunden +3, Kochen +1, Malen/Zeichnen +5, Musizieren +4

**Sonderfertigkeiten**: Ritualkenntnis (Goblin-Schamanin): Geister rufen +0, Geister bannen +0, Geister binden +3, Geister aufnehmen +0; Weihe der Keule

**Verbilligte Sonderfertigkeit:** Verbotene Pforten

**Rituale:** (I) Blick ins Geisterreich; (II) Aufmerksamer Wächter, Exorzismus, Geisterkerker, Geistheilung, Schützende Rotte; (III) Macht der Elemente, *Reitender Geist*

**Verbilligtes Ritual:** (IV) Mailam Rekdais Segen

**Ausrüstung**: je nach Variante (s.u.)

**Besonderer Besitz**: je nach Variante (s.u.)

**Varianten (der Kultur entsprechend)**

Eine der folgenden Varianten muss passend zur Kultur gewählt werden; die Werte gelten zusätzlich zu den oben genannten:

**Stammes-Schamanin (Kultur Goblinstamm, 9 GP):** Modifikationen: SO 3; Kampf: Hiebwaffen +1; Körper: Klettern +1, Reiten +1; Natur: Fährtensuchen +1, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2; Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +1; Handwerk: Holzbearbeitung +1, Kochen

+1, Lederarbeiten +1; Ritual: (III) Wild finden; Verbilligtes Ritual: (IV) Tiere aus Farben; Ausrüstung: Lederkleid, Felldecke, Rucksack oder Kiepe, Knochenkeule, steinernes Messer, Feuerstein und *Zunder, Farben*; Besonderer Besitz: *nicht möglich*

**Festumer Schamanin (Kultur Festumer Ghetto, 7 GP):** Modifikationen: SO 4–5; Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +2; Wissen: Magiekunde +1, Rechnen +1, Rechtskunde +2; Ausrüstung: einfache bürgerliche Kleidung, Schürze, feste Schuhe, Mantel, Dolch, Wanderstab, Knochenkeule, Rucksack, Feldflasche, Farben; Besonderer Besitz: Gesellenbrief der Gerber-, Kürschner- oder Färberzunft nebst zünftiger Kleidung und Werkzeug oder Urkunde über das Bürgerrecht in der Stadt Festum

## Schamanen der Achaz

Anders als die Priester der H'Ranga der archaischen Achaz haben sich die Schamanen der Stammes-Achaz nicht einem einzelnen H'Ranga verschrieben, sondern bemühen sich, allen H'Ranga, insbesondere den Stammesgöttern, gleichermaßen zu opfern. Mit ihren Ritualen und Opfergaben versuchen sie, ihren Stamm vor den H'Ranga zu schützen. Auch wenn sie nicht die ranghöchsten Mitglieder des Stammes sind, tragen die Schamanen damit doch die größte Verantwortung für ihn; schließlich könnte der Zorn der Götter alle seine Mitglieder vollständig auslöschen.

Ihre Rituale bereiten die Achaz-Schamanen meist in Ruhe vor, indem sie den Ritualort mit zauberkräftigen Zeichen versehen und dort an geeigneten Stellen passende Edelsteine positionieren. Bei den Waldinsel-Achaz ändern die Schamanen zusätzlich je nach Ritual die eigene Schuppenbemalung oder die des Nutznießers. Anschließend rufen sie den gesamten Stamm zusammen, denn die Rituale werden meist in Anwesenheit aller Stammesmitglieder durchgeführt. Nur in seltenen Fällen vollziehen die Schamanen das Ritual allein.

Die Achaz-Schamanen sind in ihrem Tun sehr vorsichtig und wägen vor jeder Handlung deren Wirkung auf die H'Ranga ab. Insbesondere solchen Gebieten, die sie nicht kennen, bringen sie Misstrauen entgegen. Sie werden immer versuchen, andere von Taten abzuhalten, die die Aufmerksamkeit eines H'Ranga auf sie lenken würden und so nichtabsehbare Konsequenzen hervorrufen könnten. Auch wenn es viele Gründe geben mag, warum Achaz-Schamanen ihre Sippe verlassen – der wohl häufigste ist ein ritueller Missgriff auf der Flucht vor den Augen der H'Ranga.

Wie alle Achaz tragen auch ihre Schamanen keinerlei Bekleidung außer einem Gürtel mit einigen Taschen, in denen sie neben ihren Ritualgegenständen, wie Edelsteine und Farbe, vielleicht noch einige Kräuter oder Mittelchen aufbewahren. Zusätzlich führen sie meist nur noch ihre rituelle 'Keule', die eher einem hölzernen, mit zahllosen Edelsteinen verzierten Szepter ähnelt und an dessen Spitze eine doppelt faustgroße Gesteinsknolle thront, in deren Innerem natürliche Edelsteine wachsen. Jedes Mal, wenn die Kraft der Keule verstärkt wird, löst sich ein Splitter in der Knolle, sodass die Vielfältigkeit der Rasselklänge mit dem Alter des Szepters steigt.

### Gebote, Verbote und Aufgaben

Achaz-Schamanen haben immer darauf zu achten, dass der Stamm nicht die Aufmerksamkeit der H'Ranga erlangt und auch andere nicht durch ihr Verhalten die ganze Welt zum Untergang verurteilen.

**Schamane der Achaz**
**(4 GP; zeitaufwendig)**

**Voraussetzungen**: MU 12, KL 13, CH 13, FF 11; Kultur Stammes-Achaz

**Modifikationen**: SO 3–4, AsP +6, MR +2 (Halbzauberer schon eingerechnet)

**Automatische Vor- und Nachteile**: Affinität zu Elementaren, Halbzauberer, Schutzgeist / Eingeschränkte Elementarnähe (Wasser, Feuer, Erde)

**Empfohlene Vor- und Nachteile**: Affinität zu Elementaren, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Macht der Elemente], Beseelte Knochenkeule, Ererbte Knochenkeule, Magiegespür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Vom Schicksal begünstigt / Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit (*nicht im Sonnenlicht zaubern*), Lästige Mindergeister, Stigma (ungewöhnliche Fellfarbe, Muster), Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Vorurteile (Geweihte), Weltfremd (gesamtes menschliches Götterbild), Wilde Magie

**Ungeeignete Vor- und Nachteile**: Feste Matrix / Blutrausch, Neugier, Pechmagnet, Stubenhocker, *Totenangst, Vergesslichkeit*

**Kampf**: Hiebwaffen +3, Ringen +2

**Körper**: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +4

**Gesellschaft**: Lehren +4, Menschenkenntnis +3, Überreden +3, Überzeugen +2

**Natur**: Fährtensuchen +2, Wettervorhersage +2

**Wissen**: Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +5, Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Rechnen +2, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +4

**Sprachen:** –

**Handwerk**: Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Gift oder Heilkunde Krankheiten +4, das andere +2, Heilkunde Seele +4, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Kochen +3, Malen/Zeichnen +4

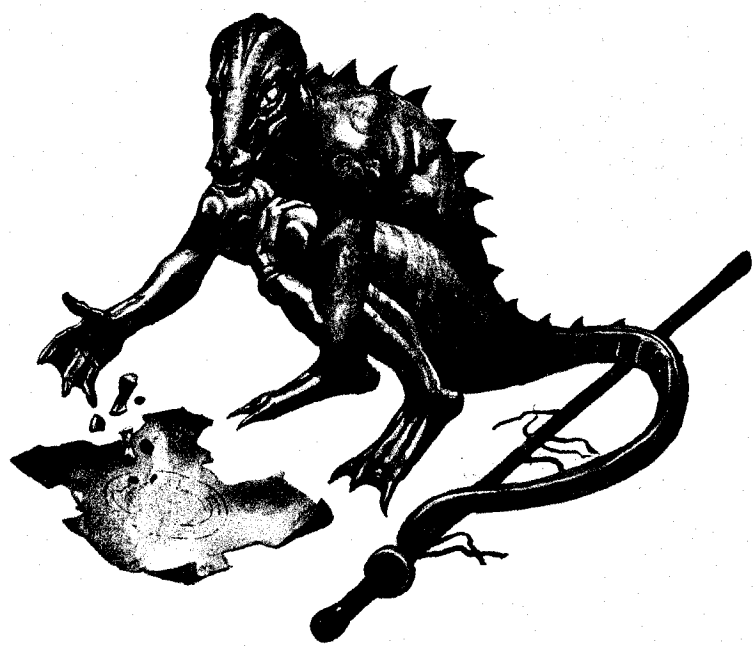
**Sonderfertigkeiten**: Ritualkenntnis (Achaz-Schamane): Geister rufen +3, Geister bannen +1, Geister binden +0, Geister aufnehmen +0; Weihe der Keule

**Rituale:** (I) Blick ins Geisterreich, Rat der Ahnen; (II) Exorzismus, Geistheilung, Hilferuf; (III) Macht der Elemente; *Kristallritual Kristallkraft bündeln*

**Verbilligtes Ritual:** (III) Ruf des Schamanen

**Ausrüstung**: Ein breiter Gurt mit zwei Beuteln, je ein daumengroßer Granat, Feueropal und Coelestin (etwa 10 Karat), je ein etwa eigroßer Baryt, Achat und Aquamarin (etwa 100 Karat), Knochenkeule

**Besonderer Besitz**: geschliffene Edelsteine mit einem Materialwert von ca. 50 Dukaten



# Vor- und Nachteile

Um einem Helden über seinen biologischen, kulturellen und beruflichen Hintergrund und seine Eigenschaften und Talente hinaus mehr Persönlichkeit und Einzigartigkeit zu verleihen, steht Ihnen noch ein weiteres Mittel offen: die Vorteile und Nachteile. Dies sind spezielle Eigenheiten, die Sie Ihrem Helden mit auf den Lebensweg geben können und aus denen sich recht interessante Persönlichkeitsbilder und Spielsituationen ergeben.

**Vorteile** heißen so, weil sie Ihrem Helden spieltechnische Vorteile (erhöhte Werte, Proben-Erleichterungen etc.) bringen; daher müssen Sie *Generierungspunkte aufwenden*, um einen Vorteil zu bekommen.

**Nachteile** schränken Ihren Helden in bestimmten Situationen ein, zwingen ihn zu bestimmten Aktionen oder vermindern seine Werte, *stellen* Ihnen aber auch *Generierungspunkte* für die weitere Entwicklung *zur Verfügung*.

Einige dieser Vor- und Nachteile sind fest an die unterschiedlichen Rassen und Kulturen (bisweilen auch an Professionen) gebunden, so dass Ihr Held sie automatisch erhält – die Kosten davon sind in diesem Fall aber schon in die GP-Kosten der jeweiligen Rasse, Kultur oder Profession eingerechnet und müssen jetzt nicht mehr weiter beachtet werden.

Die meisten dieser Vor- und Nachteile sind 'binär', das heißt, Ihr Held hat sie oder er hat sie nicht – niemand kann 'ein bisschen einäugig' sein.

Anderen Vorteilen (speziell den sogenannten *Gaben*, s.u.) und Nachteilen (den *Schlechten Eigenschaften*) ist jedoch sehr wohl ein Wert zugeordnet, der die Stärke ihrer Ausprägung kennzeichnet und auf den gegebenenfalls eine Probe wie auf eine Eigenschaft (bei Gaben wie auf Talente) abgelegt werden kann.

**Ein paar Anmerkungen noch vorweg:**

Wie bereits auf Seite 13 dargelegt, dürfen Sie bei der Erschaffung Ihres Helden **maximal Nachteile für insgesamt 50 Punkte** (davon maximal 30 aus *Schlechten Eigenschaften*; s.u.) auswählen, wobei die Punkte, die fest mit Rasse, Kultur und/oder Profession Ihres Helden verbunden sind, nicht angerechnet werden.

Im Gegensatz zu Talenten und Eigenschaften verändern sich die Vor- und Nachteile Ihres Helden im Laufe seiner Karriere nicht mehr wesentlich (Ausnahmen werden weiter unten genannt); etliche sind sogar erklärtermaßen **unveränderlich** – überlegen Sie es sich also sehr genau, was Sie Ihrem Helden antun. Dies gilt umso mehr für magisch begabte Helden.

Eine Ausnahme hiervon sind die sogenannten **Gaben** wie z.B. *Zwergennase*, *Prophezeien* oder *Gefahreninstinkt*: Dies sind besondere Begabungen und Geisteskräfte , die genauso wie ein Talent behandelt werden. Sie haben einen bestimmten Startwert, sie können gesteigert werden, und man kann Proben darauf ablegen. Die Unterschied zu den normalen Talenten liegt darin, dass Ihr Held eine Gabe nur im Laufe seiner Erschaffung erhalten kann – es ist also nicht möglich, sie zu einem späteren Zeitpunkt zu aktivieren. (Es ist jedoch durchaus möglich, dass ein Held erst einmal nichts von seiner 'schlummernden' Gabe weiß und der Meister sie erst nach einem 'Schlüsselereignis' bemerkbar macht. Dies erfordert natürlich eine enge Zusammenarbeit zwischen Spieler und Meister bei der Erstellung des Helden.) Beachten Sie, dass einige *Gaben* nicht nur durch Inkaufnahme von Erschöpfung, sondern auch durch AsP aktiviert werden können.

Eine weitere Besonderheit findet sich bei den Nachteilen: Auf die sogenannten *Schlechten Eigenschaften* (siehe Seite 268) kön-

## Selbst gestaltete Vor- und Nachteile

Die folgende Liste an Vor- und Nachteilen ist nur eine Auswahl, auch wenn sie für Aventurien recht vollständig sein sollte. Sie können in Ihrer Gruppe diese Vor- und Nachteile als Beispiel nehmen und eigene Entsprechungen erarbeiten; allerdings gilt hierbei ganz besonders, dass jeder Vor- und Nachteil und auch die möglichen Kombinationen im Konsens zwischen Spielern und Meister genehmigt werden müssen.

Eine 'Formel' zur Berechnung der GP-Kosten oder GP-Boni für bestimmte Vor- und Nachteile können wir Ihnen nicht anbieten, zumal viele davon ohnehin stark vom Spielstil der Gruppe und den üblicherweise gespielten Abenteuern abhängig sind: In einer Kampagne im Horasreich mögen ein Vorteil wie *Kälteresistenz* oder ein Nachteil wie *Unfähigkeit Natur-Talente* wenig ins (spieltechnische) Gewicht fallen – beim Kampf gegen die Schrecken Gloranias mag das schon ganz anders aussehen.

Halten Sie dies in Erinnerung, wenn Sie Helden für eine bestimmte Kampagne erschaffen wollen. Universell verwendbare Helden müssen damit leben, dass sie ihre Vorteile nicht überall und ständig verwenden können – dafür werden ihre Nachteile ja auch nicht ständig angespielt. Wir können Ihnen also in der Tat nur raten, sich in erster Linie an unseren Beispielen zu orientieren.

Allgemein gilt: Je schwerwiegender der Vor- oder Nachteil ist (d.h., je mehr Punkte er verschiebt), je mehr Bereiche des Heldenlebens (zeitlich, räumlich oder an Aktionen) er umfasst und auch, je mehr er Spielgleichgewicht und Dramaturgie beeinflusst, desto mehr GP müssen dafür aufgewendet werden. Ein Nachteil *Leichter erkältet bei Polarnacht* (KO-Probe beim Resistenzwurf gegen Dumpfschädel um 1 erschwert, wenn der Held sich im Winter nördlich vom Yetiland aufhält) bringt sicherlich keine GP, während *Blind* (alle Bereiche des Lebens sind betroffen, viele Werte werden um 7 bis 10 gesenkt, bestimmte Proben sind überhaupt nicht zulässig) mit –40 GP das Maximum darstellt.

Andererseits sollte *Hat einem Bettler in Chorhop mal einen Silbertaler gegeben* ob seiner quasi nicht vorhandenen Auswirkungen im Spiel auch keine GP kosten (was im Umkehrschluss auch bedeutet, dass der Bettler sich wahrscheinlich nicht an seinen Wohltäter erinnert), während *Tsaolin-Körperkontrolle nach dem Pfad des Betrunkenen Amdeggyn* (alle Proben auf körperliche Talente um 3 erleichtert; erlernt alle körperlichen Talente gemäß Spalte B) oder *Innenrevisor der Nordlandbank und langjähriger Boltanpartner von Herzog Cusimo von Grangor* sicherlich je 75 GP kosten sollten.

Worauf Sie verzichten sollten, sind zu 'moderne' Vor- und Nachteile wie *Weltberühmt* (vielleicht nach 20 Jahren Abenteurerleben; ansonsten aber wegen mangelnder Fernkommunikation nicht möglich) oder allzu 'moderne Zivilisationskrankheiten' (wie viele Allergien), wohingegen einige 'Unverträglichkeiten' wie *Heuschnupfen* oder *Verträgt keinen Alkohol* durchaus passend sind.

Und bevor Sie sich die Mühe machen und zu viele Vor- und Nachteile neu erfinden – sehen Sie einfach mal nach, was davon sich mit *Begabung* bzw. *Unfähigkeit* realisieren lässt oder mit einer ähnlichen wie der von Ihnen geplanten Wirkung, aber anderem Namen bereits in der Liste zu finden ist.

## Späterer Erwerb von Vor- und Nachteilen

Eigentlich – das heißt: im Sinne dieses Generierungssystems – ist es nur zum Zeitpunkt der Generierung möglich, für einen Helden Vor- und Nachteile zu erwerben. Um sich später punktuell zu verbessern, sind die Sonderfertigkeiten gedacht.

Nun ist es aber so, dass ein Held natürlich durch seine Taten durchaus Vorteile erwerben kann: Sei es, dass er *geadelt* wird, von *Feen* zum *Freund* erklärt und dergleichen mehr. Ebenso (eigentlich sogar häufiger) kann es geschehen, dass der Held einen Nachteil erhält: Er wird *gesucht*, erwirbt eine *Angst* vor einer bestimmten Sache oder *verliert* schlimmstenfalls ein *Körperteil*. Solche Veränderungen rühren aber stets aus rollenspielerischen Aktionen her und kosten oder bringen keine Abenteuerpunkte: Eine Erhebung zum Edlen 'kostet' eine abenteuerliche Tat, aber keine AP, und der Verlust eines Auges ist zwar eine besondere Erfahrung, die aber nicht 'mit Punkten aufzuwiegen ist'.

Einige Vorteile sind aber durchaus so ausgelegt, dass es möglich ist, sie im späteren Heldenleben durch eigene Anstrengung gezielt zu erwerben, sprich: konkret auf bestimmte Kenntnisse und Fähigkeiten hinzuarbeiten, die dem Helden dann in bestimmten Situationen Vorteile einbringen. Und dies wiederum ist die Methode, wie auch Sonderfertigkeiten erworben werden. Sie können daher, wenn Sie sich in der Gruppe darauf einigen, bestimmte Vorteile auch zum späteren Erwerb zulassen. Die Kosten hierfür betragen das 50-fache der GP-Kosten in Abenteuerpunkten. Mögliche Vorteile als Sonderfertigkeiten sind: *Astrale Regeneration, Ausdauernder Zauberer, Eisenaffine Aura, Eisern, Entfernungssinn, Feste Matrix, Guter Ruf, Gutes Gedächtnis, Immunität gegen einzelnes Gift, Immunität gegen einzelne Krankheit, Resistenz gegen einzelnes Gift, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang, Zäher Hund.* Sie sollten den Erwerb dieser 'Vorteile als Sonderfertigkeiten' auf jeden Fall an Eigenschafts-Vorbedingungen koppeln (z.B. KO 15 für *Eisern*) und einen entsprechenden Zeitaufwand veranschlagen. Die meisten magischen Sonderfertigkeiten erfordern darüber hinaus einen Lehrmeister.

nen ebenso Proben abgelegt werden wie auf 'gute' Eigenschaften, nur handelt es sich bei den Schlechten Eigenschaften um Schwächen des Helden. Außerdem können Schlechte Eigenschaften durch Erfahrungsgewinn reduziert werden.

Ein Sternchen (*) bei den GP-Kosten bedeutet, dass dieser Vor- oder Nachteil nicht frei wählbar ist, sondern fest an eine Profession, Kultur oder Rasse gebunden ist. Der Vollständigkeit sei hier noch einmal erwähnt, dass alle Vor- und Nachteile, die an Kultur, Rasse oder Profession gebunden sind, bei der Heldengenerierung nicht noch einmal extra bezahlt werden müssen. (Dies gilt jedoch nicht für die 'empfohlenen' Vor- und Nachteile.)

Es gilt (auch speziell in diesem Zusammenhang), dass die höhere Stufe 'mehrstufiger' Vor- und Nachteile (wie z.B. *Resistenz/Immunität* gegen ein und dieselbe Art Gift, *Unansehnlich* und *Widerwärtiges Aussehen*) natürlich gegen eine eventuell von Rasse oder Kultur zur Verfügung gestellte niedrigere Stufe verrechnet wird: Ein Zwerg mit seiner *Resistenz gegen mineralische Gifte* (7 GP) muss also nur 3 GP zusätzlich aufwenden, um eine *Immunität gegen mineralische Gifte* (10 GP) zu erlangen. Dies gilt sinngemäß auch für die Vorteile *Viertelzauberer / Halbzauberer / Vollzauberer.* Besondere Rabattierungen in diesem Rahmen (namentlich die Verbilligung von Vollzauberer-Professionen für Elfen und allgemein magischer Professionen für Halbelfen) finden Sie auf den Seiten 31 und 174.

Erwähnt sei auch, dass nicht alle Vor- und Nachteile miteinander kombiniert werden können. *Blind* und *Nachtblind* schließen sich ebenso gegenseitig aus wie *Gut Aussehend* und *Unansehnlich*. In den meisten Fällen sind Ausschlüsse bei den betreffenden Vor- bzw. Nachteilen erwähnt, doch auch wenn nicht besonders darauf hingewiesen wird, sollten solche Unverträglichkeiten unter Zuhilfenahme des gesunden Menschenverstandes erkannt werden können.

Zu Verdoppelungen von Vor- und Nachteilen (etwa, weil sie sowohl bei der Kultur als auch bei der Profession enthalten sind) siehe die Anmerkungen auf Seite 12.

Einige der hier vorgestellten Vor- und Nachteile können nur von Zauberkundigen gewählt werden, also von solchen Helden, die als erstes einen der Vorteile *Voll-*, *Halb-* oder *Viertelzauberer* gewählt haben. Diese sind als *Magischer Vorteil* gekennzeichnet. Einige Vorteile sind darüber hinaus auf bestimmte Gruppen von Zauberkundigen beschränkt: Dazu finden Sie bei den GP-Kosten die Angabe **(Z)** für Vollzauberer, **(H)** für Halbzauberer und **(V)** für Viertelzauberer, eventuelle weitere Einschränkungen oder Erweiterungen der Auswahl sind dann im Text aufgeführt. Die Abkürzung **(B)** steht für Helden mit Kenntnis der borbaradianischen Repräsentation, das Kürzel **(P)** für Paktierer eines Erzdämons. (Die Regeln für Pakte und Borbaradianismus finden Sie im Band **Wege der Zauberei**; eine Generierung von Helden, die sich einem Erzdämon verschworen haben, ist zu Spielbeginn nicht vorgesehen.)

Einige Vor- und Nachteile sind **nur für Helden wählbar**, die eine Weihe zum Geweihten einer der aventurischen Gottheiten hinter sich gebracht haben; diese sind mit **(G)** gekennzeichnet. Üblicherweise sind diese Vorteile aber bereits mit der Geweihten-Profession verbunden.

Die hier wählbaren Vor- und Nachteile stehen für *aventurische* Helden zur Verfügung. Helden aus Myranor können wegen der Vielfalt an Rassen und Kulturen eine Reihe weiterer Vor- und Nachteile wählen, während ihnen bestimmte andere nicht zur Verfügung stehen. Näheres hierzu finden Sie im Myranor-Hardcover auf den Seiten 197ff.



# Vorteile

Wie erwähnt, bringen Vorteile dem Helden meist auch spieltechnisch Gewinn. Ein Vorteil sollte, ebenso wie ein Nachteil, die gesamte Persönlichkeit des Helden prägen und einen Teil seines Lebens deutlich bestimmen – und zwar so, dass es ihn von der Mehrzahl der anderen Aventurier merklich unterscheidet.

Ein Vorteil soll sich nicht durch einfache Erhöhung eines einzelnen Talentwerts darstellen lassen (in einem solchen Fall kann man genau das tun: den Talentwert erhöhen), sondern vielmehr eine Eigenschaft oder eine Talentgruppe deutlich modifizieren: entweder, indem er breit gestreute Werte-Verbesserungen liefert oder indem er die Lernbedingungen modifiziert.

Wichtig ist aber vor allem, dass sich ein Vorteil möglichst aus dem aventurischen Hintergrund des Helden (also aus Rasse, Kultur, Stand und Beruf der Eltern, Kindheitserlebnissen, Profession, körperlichen Gebrechen oder Unfällen, sozialem Umfeld etc.) begründen lässt.

Ebenso soll er durch entsprechenden Zeitaufwand sowie eventuell aus der Vorgeschichte zu rechtfertigende Nachteile in einen bestimmten Rahmen gesetzt werden – es reicht nicht, einfach zu behaupten: "Da zahl' ich halt 30 GP, dafür kann mein elfischer Kriegermagier dann ..."

Die bekannten und üblicherweise verwendeten Vorteile sind im Einzelnen:

**Adlig (5 / 7 / 13 GP):** Der Held ist von hervorgehobenem Stand, sei es, weil er einer 'blaublütigen' Familie entstammt, sei es, weil er für seine Taten oder in seiner Funktion als Amtsträger geadelt wurde. Der Vorteil ist wählbar für Helden aus Feudalgesellschaften, für Helden aus entsprechend strukturierten tulamidischen Kulturen und für süd-aventurische Grandensprösslinge, nicht jedoch für thorwalsche Hetleute oder Häuptlingskinder aus 'barbarischen' Stammesgesellschaften.

Dieser Vorteil verbilligt den Vorteil *Besonderer Besitz* auf 3 GP, bringt beim *Ausrüstungsvorteil* SO x 3 Dukaten pro GP und erhöht das Startkapital (siehe S. 21) auf SO x SO x 2 Silbertaler.

Die verschiedenen Varianten dieses Vorteils sind (eine der drei Varianten muss gewählt werden):

**Adlige Abstammung (7 GP):** Der Held entstammt einer lokalen Herrscherfamilie; er hat Anspruch auf einen entsprechenden Titel (in der mittelländischen Regel auf den Titel als 'Edler' und auf ein korrektes 'von und zu', nicht jedoch z.B. auf den Baronstitel, den ja nur sein Vater oder seine Mutter tragen dürfen) und unterliegt in manchen Bereichen nicht mehr der gewöhnlichen Gerichtsbarkeit. Allerdings hat er keine Aussicht, das Lehen seiner Eltern zu erben, da er ältere Geschwister besitzt oder seine Familie aus irgendeinem Grund den Anspruch auf das Lehen verwirkt hat. Mögliche Adelstitel (der Eltern) sind im mittelländischen Umfeld die des *Junkers*, des *Barons*, des *Grafen* oder ihrer regionalen Entsprechungen, im tulamidischen Bereich die des *Beys*, *Emirs* oder *Sultans* (wobei die erstgenannten häufig Amtsadlige sind; s.u.). In den südlichen Stadtstaaten entspricht die Zugehörigkeit zu einer ausgewiesenen *Granden*-Familie einer adligen Abstammung.

Voraussetzung für diesen Vorteil ist ein Sozialstatus von mindestens 8 für den Nachkommen eines Edlen oder Junkers, mindestens 10 für einen Baronsspross und 12 für ein Kind aus gräflicher Familie. Hierunter fallen auch anerkannte uneheliche Kinder von Adligen; diese müssen einen Mindest-Sozialstatus von einem Punkt weniger als oben genannt aufweisen. Bei den Tulamiden gilt SO 8 für das Kind eines Beys, SO 10 für einen Emirsspross und SO 12 für Sultanskinder; je nach Traditionsbewusstsein sind die SO-Schwellen für Töchter um 1 Punkt niedriger anzusetzen. In den südlichen Stadtstaaten reicht ein SO von 10 aus, um einem relevanten Zweig einer Grandenfamilie anzugehören.

Ebenfalls als Adlige Abstammung gerechnet wird der 'klassische' Ritterschlag, auch wenn dieser Titel nicht übertragbar ist*.

**Adliges Erbe (+6 GP; erfordert als Voraussetzung Adlige Abstammung):** Der Held entstammt einer lokalen Herrscherfamilie und ist für das Erbe eines Titels und Lehens vorgesehen. Damit hat er ebenfalls Anspruch auf einen entsprechenden Titel und unterliegt in manchen Bereichen nicht der gewöhnlichen Gerichtsbarkeit. Wir raten davon ab, einen *bereits amtierenden* Adligen zu spielen, da 'Regierungsgeschäfte' eine sehr zeitraubende und verantwortungsvolle Aufgabe sind und keine Zeit für ein Abenteurerleben lassen. Diese Aussagen gelten im Großen und Ganzen auch für tulamidische und südaventurische Potentaten. Mögliche Adelstitel, auf die der Held Anspruch hat, sind die des Junkers/Beys, des Barons/Emirs, des Grafen/Sultans oder ihrer regionalen Entsprechungen; in den südlichen Stadtstaaten hat der Held Anspruch auf ein mit der eigenen Familie verbundenes – einträgliches – Amt. Ein Erbe hat automatisch einen *Besonderen Besitz*, sei es ein in der Familie vererbtes besonderes Schwert, ein ausgebildetes Ross oder dergleichen. Außerdem erhält er einen SO-Bonus von einem Punkt.

Beachten Sie, dass im Mittelreich Zauberkundige und Geweihte zwar ein adliges Erbe annehmen, jedoch nicht über ihr Lehen regieren dürfen und einen Vogt für ihre Amtsgeschäfte einsetzen müssen.

**Amtsadel (5 GP):** Der Held stammt zwar nicht aus einer Herrscherfamilie, wird aber dennoch zum Adelsstand gezählt, da er ein Amt bekleidet oder ein Würdenträger ist, der 'adlige' Aufgaben wie die Verwaltung eines Lehens oder die Rechtspflege übernommen hat. Vögte verschiedenen Ranges (bis hinauf zum Verwalter einer grafschaftsgroßen Mark, verbunden mit einem SO von 12) sind typische Vertreter des Amtsadels, wenn sie nicht ohnehin von Stand sind. Im Kalifat sind Beys und Emire vom Kalifen eingesetzte Amtsadlige, auch Wesire (Berater) fallen in diese Kategorie. Da Amtsadlige üblicherweise mit ihren Aufgaben voll ausgelastet sind, eignen sie sich nur in Ausnahmefällen als Spielerhelden.

Eine andere Variante ist der als Ehrung vergebene Titularadel, der aber zu Spielbeginn auch eher selten zur Verfügung steht.

Ein solcher Adelstitel gilt auf Lebenszeit, wenn er nicht ausdrücklich wieder aufgehoben wird, und kann nicht vererbt werden. (es ist aber nicht unüblich, dass z.B. das Amt des Burgvogts über mehrere Generationen in derselben Familie verbleibt).

Amtsadlige unterliegen der Adelsgerichtsbarkeit, haben in mittelländischen Kulturen Anspruch auf die Anrede als 'Achtbarer Herr' bzw. 'Achtbare Dame' und die oben genannten finanziellen Vorteile.

**Affinität zu [Geistern, Elementaren, Dämonen] (spezialisiert, je 2 / 5 GP):** Der Held hat aufgrund von Einflüssen seiner Geburtsstunde, der Geister selbst, eines Familienfluchs o.ä. eine besonders gute Beziehung zu einer bestimmten Arten magischer Wesen – entweder zu Elementarwesen, Totengeistern oder Dämonen. Die jeweilige Probe, die nötig ist, den Geist oder Dämon zu einem Dienst zu bewegen (siehe **Wege der Zauberei**), ist für einen Helden mit entsprechender Affinität um 3 Punkte erleichtert. Es ist nicht möglich, Affinitäten zu mehr als einer der genannten

*) Es gibt jedoch auch den Adelsrang des Ritters (unter dem des Junkers), der nicht zwangsläufig Knappschaft und Schwertleite erfordert, und von diesem auch erbliche Varianten.

Gruppen von Wesen zu haben. Auch Nichtzauberer können diesen Vorteil wählen und zahlen dann 2 GP; Zauberer kostet er 5 GP.

**Akademische Ausbildung (Gelehrter) (7 GP):** Der Held hat im Laufe seines Vorlebens eine Akademie, Schule oder gar Universität besucht, in der er eine umfassende und gründliche Ausbildung in den 'akademischen Grundkenntnissen' genossen hat. Dies hat zur Folge, dass er bei der Heldengenerierung alle Wissenstalente und alle Sprachen und Schriften aus fremden Sprachfamilien (siehe **Wege des Schwerts**) um eine Spalte erleichtert steigern kann und auch eventuelle Aktivierungskosten entsprechend reduziert sind. Diese Kostenersparnis gilt nur für den Zeitpunkt der Generierung, nicht für späteres Steigern und auch nur für eine Steigerung der Talente bis auf einen TaW von 10 (in Verbindung mit dem Vorteil *Veteran* bis TaW 15).
In der *Akademischen Ausbildung (Gelehrter)* ist die Sonderfertigkeit *Nandusgefälliges Wissen* (siehe Seite 276) inbegriffen.
Eine *Akademische Ausbildung (Gelehrter)* bedeutet stets, dass die damit verbundene Profession *zeitaufwendig* ist (siehe Seite 94).

**Akademische Ausbildung (Magier) (Magischer Vorteil; Z; 25 GP; nicht frei wählbar):** Der Held hat seine Jugend in einer Magierakademie verbracht und dort eine umfassende Ausbildung in Zauberei und verwandten Bereichen erhalten. Dies hat zur Folge, dass er bei der Heldengenerierung alle Wissenstalente und alle Sprachen und Schriften aus fremden Sprachfamilien um eine Spalte erleichtert steigern kann und auch eventuelle Aktivierungskosten entsprechend reduziert sind. Diese Kostenersparnis gilt nur für den Zeitpunkt der Generierung, nicht für späteres Steigern und auch nur für eine Steigerung der Talente bis auf einen TaW von 10 (in Verbindung mit dem Vorteil *Veteran* bis TaW 15).
Weiterhin erhält der Jungmagier Kenntnis von weiteren Zaubersprüchen je nach Akademie, die er besucht. Welche dies sind, ist bei der Akademie angegeben* sowie durch entsprechende Übungen *6 AsP zu seinem Grundvorrat* hinzu. Dazu kommt, dass sich akademisch ausgebildete Magier durch ihre tagtägliche Beschäftigung mit der Zauberei so sehr in die Details der Magie vertieft haben, dass sie diejenigen magischen *Sonderfertigkeiten*, die ihnen offen stehen (solche, die nicht explizit eine fremde Ritualkenntnis, Repräsentation, Profession oder Rasse erfordern; nicht fremde Repräsentationen oder Ritualkenntnisse), zu drei Vierteln der angegebenen AP-Kosten erlernen können, und zwar sowohl während ihrer Ausbildung als auch später im Spiel. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu eventuellen Verbilligungen, die er durch die spezielle Akademie erhält.
Letztlich gehört zur *Akademischen Ausbildung* auch noch die *Bindung des Stabes* (die Kenntnis und erstmalige Ausführung des Bindungsrituals, ohne dass hierfür eine Probe gewürfelt oder AE eingesetzt werden muss).
Auf der anderen Seite wird Magiern schon von Kindesbeinen an die Benutzung von Rüstungen abgewöhnt, was sich im späteren Leben dahingehend äußert, dass sie die Sonderfertigkeiten *Rüstungsgewöhnung I–III* nur zu anderthalbfachen Kosten erlernen können.
Dieser Vorteil ist automatisch mit der Profession *Gildenmagier* (siehe S. 173) verbunden (und dort auch bereits mit all seinen Folgen eingerechnet), wenn der Magier eine Ausbildung an einer Akademie genossen hat; Schüler *privater Lehrmeister* müssen den Vorteil separat erwerben, wenn sie ihn haben wollen.

**Akademische Ausbildung (Krieger) (20 GP)*:** Der Held hat seine Jugend in einer Kriegerakademie verbracht und dort eine umfassende Ausbildung im Waffenhandwerk erhalten. Dies hat zur Folge, dass er bei der Heldengenerierung alle Kampftechnik-Talente (bewaffneter und waffenloser Nahkampf, Fernkampf) um zwei Spalten erleichtert steigern kann und auch eventuelle Aktivierungskosten entsprechend reduziert sind. Diese Kostenersparnis gilt nur für den Zeitpunkt der Generierung, nicht für späteres Steigern und auch nur für eine Steigerung der Talente bis auf einen TaW von 10, in Verbindung mit dem Vorteil *Veteran* bis TaW 15.
Dazu kommt, dass 'Akademiekrieger' sich mit verschiedenen Tricks des Waffenhandwerks auskennen, was heißt, dass sie die kampfbezogenen *Sonderfertigkeiten* und die *Waffenlosen Kampfstile* einfacher erlernen können: Sie zahlen nur drei Viertel der angegebenen AP-Kosten, und zwar sowohl während ihrer Ausbildung als auch später im Spiel. Dieser Bonus gilt zusätzlich zu eventuellen Verbilligungen, die durch die spezielle Akademie vergeben werden.
Zum Abschluss seiner Ausbildung erhält der Krieger einen *Kriegerbrief*, der ihn zum Führen beliebiger Waffen bevollmächtigt, ihm die Teilnahme an allen Turnieren ermöglicht und eine hohe Laufbahn in vielen Armeen und Garden in Aussicht stellt.

*) *Expertenanmerkung für Selbsterschaffer:* Es handelt sich um 7 Sprüche, auf die 5 GP verteilt werden können; auch die Aktivierung muss von diesen Punkten bezahlt werden.

**Altersresistenz (3 GP):** Ein altersresistenter Held ist (im natürlichen Rahmen) immun gegen Auswirkungen hohen Alters. Das kann entweder bedeuten, dass er ab einem gewissen Zeitpunkt wesentlich langsamer altert, oder aber, dass er die üblichen Altersgebrechen (körperlicher und geistiger Art) nicht erleidet. Üblicherweise ist dieser Vorteil nur wenigen Rassen wie etwa den Elfen oder Zwergen vorbehalten – ein altersresistenter *Mensch* sollte schon einen Grund für dieses 'Wunder' haben (wie z.B. eine eigeborene Hexe). Außerdem könnte es passieren, dass sich irgendwann die Inquisition für ihn zu interessieren beginnt, kann so etwas doch in der Regel nur mit finsterster Magie zusammenhängen.
Dieser Vorteil ist auch Teil des Gesamtvorteils *Eigeboren* (siehe S. 250), muss also von Eigeborenen nicht extra gewählt werden.

**Astrale Regeneration I, II oder III (Magischer Vorteil; ZH: 4 / 8 / 12 GP):** Ein Held mit diesem Vorteil regeneriert pro Ruhephase 1, 2 oder 3 zusätzlichen Astralpunkte (also normalerweise 1W6+1 / +2 / +3 AsP); eventuelle Intuitions-Proben zur Rückgewinnung verlorener Astralpunkte sowie KL- oder IN-Proben bei Ritualen zum Erlangen eines höheren AsP-Grundwerts sind um 1 / 2 / 3 Punkte erleichtert. Dieser Vorteil kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Astraler Block* gewählt werden, und natürlich ist es nicht erlaubt, mehrere *Astrale Regenerationen* miteinander zu kombinieren.

**Astralmacht (Magischer Vorteil; ZHV; je 1 GP für 1 AsP):** Der Held erhält einen Astralpunkte-Bonus von 1 Punkt pro eingesetztem GP; maximal können auf diese Weise 6 AsP hinzugewonnen werden. Diese Punkte zählen zur AsP-Basis, werden also beim Zukauf weiterer Astralenergie nicht beachtet.

**Ausdauernd (je 1 GP für 2 AuP):** Der Held erhält einen Ausdauerbonus von 2 Punkten pro eingesetztem GP; maximal können auf diese Weise 6 Ausdauerpunkte hinzugewonnen werden. Diese Punkte zählen zur AU-Basis, werden also beim späteren Zukauf von weiteren Ausdauerpunkten nicht beachtet. Ein Held, der besonders ausdauernd ist (der mindestens 2 GP in diesen Vorteil investiert hat), wird langsamer erschöpft, d.h., seine Erschöpfungsschwelle beträgt nicht KO Punkte, sondern KO +1; wer *Ausdauernd* für 3 GP gewählt hat, dessen Erschöpfungsschwelle steigt sogar um 2 Punkte.

**Ausdauernder Zauberer (Magischer Vorteil; ZHV; 3 GP):** Der Zauberer verliert bei jedem Zauberspruch nur halb so viel Ausdauerpunkte wie ein Zauberkundiger ohne diesen Vorteil und erleidet auch nur seltener direkt

einen Punkt Erschöpfung bei seinen Zaubern. Dieser Vorteil ist nur sinnvoll, wenn Sie mit der Expertenregel zur *Ausdauer beim Zaubern* spielen (siehe **Wege der Zauberei**).

**Ausrüstungsvorteil (1 GP pro SO × 2 Dukaten):** Ein GP *Ausrüstungsvorteil* bringt dem Helden zusätzliche Dukaten in Höhe des doppelten SO zum Erwerb zusätzlicher oder besserer Ausrüstung (nicht jedoch als Handgeld). Es dürfen nicht mehr GP in *Ausrüstungsvorteil* investiert werden, als der SO des Helden beträgt. Eine 'erweiterte' Variante dieses Vorteils ist der *Besondere Besitz* (siehe gegenüberliegende Seite); beide Formen können miteinander kombiniert werden.

**Balance (10 GP):** Für Helden mit diesem Vorteil sind alle *Körperbeherrschungs-*, *Tanzen-*, *Athletik-* und *Akrobatik*-Proben um 3 und alle GE-Proben um 2 Punkte erleichtert, wenn diese mit dem Balance halten, Drehen in der Luft oder dem Stehenbleiben auf schwankendem Untergrund zu tun haben. Außerdem können sie von jedem Sturzschaden ein Fünftel der erlittenen Punkte abziehen (nach der Einrechnung der *Körperbeherrschungs*-Probe). Zudem hilft die *Balance* im Kampf, nach bestimmten Kampfmanövern stehen zu bleiben oder einen Sturz bei einem Patzer zu vermeiden (siehe auch **Wege des Schwerts**).
Dieser Vorteil **kann nicht mit der stärkeren** Version *Herausragende Balance* kombiniert, jedoch für 10 GP zu dieser aufgewertet werden. Der Vorteil beinhaltet die Sonderfertigkeit *Standfest* (siehe Seite 277); wer diese Sonderfertigkeit durch Kultur oder Profession bereits erworben hat, muss nur 6 GP für *Balance* aufbringen.

**Begabung für [Merkmal] (Magischer Vorteil; ZH; 8 / 12 / 16 GP je nach Merkmal):** Der Held hat ein besonderes Gespür für jene magischen Muster, die typisch für ein Merkmal sind. Das Erlernen und die Steigerung von Zaubersprüchen mit diesem Merkmal sind um eine Kategorie erleichtert: Es gilt die jeweils leichtere (linke) Spalte der Steigerungskosten. Eine Erleichterung jenseits von Spalte A, ganz gleich um wie viele Spalten, bedeutet, dass die Steigerungskosten nach Spalte A+ berechnet werden.
Die GP-Kosten hängen von der Art des jeweiligen Merkmals ab: Merkmale der Stufe I, also *Dämonisch (einzelne Domäne), Elementar (einzelnes Element), Geisterwesen, Heilung, Herbeirufung, Illusion, Schaden, Telekinese* und *Verständigung*, kosten 8 GP, Merkmale der Stufe II (*Antimagie, Beschwörung, Eigenschaften, Einfluss, Form, Hellsicht, Herrschaft, Kraft, Objekt* und *Umwelt*) kosten 12 GP; Merkmale der Stufe III (*Dämonisch (gesamt), Elementar (gesamt), Limbus, Metamagie, Temporal*) kosten 16 GP.
Dieser Vorteil kann mehrfach erworben werden, jedoch nur einmal pro Merkmal. Lernboni aus der Merkmalsbegabung und einer eventuellen Sonderfertigkeit *Merkmalskenntnis* (siehe Seite 288) sind kumulativ. Er kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen, und ist nicht für *Übernatürliche Begabungen* einsetzbar. Wer eine *Begabung für ein Merkmal* besitzt, kann nicht zusätzlich eine *Begabung für einen einzelnen Zauber* mit diesem Merkmal wählen.

**Begabung für [Ritual] (Magischer Vorteil; ZHV; GP-Kosten je nach Ritual):** Der Zauberer begreift eine spezielle rituelle Handlung besonders gut, weil sie ihm aus dem ein oder anderen Grund 'im Blut liegt': Eine Hexe hat eine Vorliebe für einen bestimmten Fluch, ein Kristallomant kann besonders gut Kristalle in seiner Kugel wachsen lassen und dergleichen. Spieltechnisch heißt dies: Die Ritualprobe für das entsprechende Ritual ist um 3 Punkte erleichtert, die AP-Kosten zum *Erlernen* des Rituals (nicht eventuelle AP-Kosten zum *Ausführen*) betragen nur die Hälfte des angegebenen Wertes.
Die GP-Kosten für diesen Vorteil betragen ein Fünfzigstel der für das Erlernen des Rituals benötigten AP. Ein Zauberer kann maximal in drei Ritualen begabt sein.

**Begabung für [Talent] / [Talentgruppe] (GP-Kosten nach Talent / Talentgruppe):** Der Held ist für ein bestimmtes Talent oder eine ganze Talentgruppe besonders begabt. Zum Aktivieren oder Steigern des speziellen Talents oder eines Talents der gewählten Kategorie muss er weniger Abenteuerpunkte investieren als andere Helden: Es gilt jeweils die nächst billigere (linke) Kostenspalte. Bei einer Begabung für ein einzelnes Talent erhält der Held für das jeweilige Talent zu Spielbeginn einen zusätzlichen Talentpunkt. Die GP-Kosten hängen von der Art des jeweiligen Talents ab:
In den Kategorien *Kampf* und *Körperliche Talente* müssen **30 GP für eine gesamte Gruppe** und **6 GP für ein einzelnes Talent** und aufgewandt werden (mit Ausnahme der Talente *Schwimmen, Sich Verstecken, Singen, Tanzen* und *Zechen*).
Für eine Begabung in einem anderen Talent (also auch in *Schwimmen, Sich Verstecken, Singen, Tanzen* und *Zechen*) liegen die Kosten jeweils bei **4 GP**. Die dazugehörigen Talentgruppen (*Gesellschaft, Wissen, Natur* oder *Handwerk*) kosten je **20 GP**.
Eine Begabung für eine einzelne Sprache oder Schrift gibt es nicht, eine Begabung für die Talentgruppe *Sprachen* kostet **10 GP**. (Für Sprachen mit einer Steigerungsschwierigkeit von A verschiebt sich die Spalte damit nach A+; siehe die Tabelle auf S. 18).
Es ist ebenfalls möglich, anstelle der Begabung für die Talentgruppe der Kampffertigkeiten nur eine Begabung *Nahkampffertigkeiten* (bewaffnet wie waffenlos) für **20 GP** oder eine Begabung *Fernkampffertigkeiten* für **15 GP** zu wählen.
Der maximale TaW, den ein **Held** im späteren Spiel in einem Talent erreichen kann, für das er *begabt* ist, beträgt [höchste an der Talentprobe beteiligte Eigenschaft] +5 (also 2 Punkte mehr als ohne die Begabung, siehe Seite 18).
Ein Held **kann in** demselben Talent nicht mehrfach begabt sein, und auch eine Begabung in einer Talentgruppe ist nicht mit der Begabung für ein Einzeltalent aus der gleichen Gruppe kombinierbar, weiterhin ist in einer Talentgruppe, in der der Held insgesamt begabt ist, keine (einzelne oder Gruppen-) Unfähigkeit möglich. Die Steigerungserleichterung einer Begabung für Talente oder Talentgruppen ist nicht kumulativ mit Steigerungserleichterungen aus anderen Vorteilen, Sonderfertigkeiten oder Professions-Boni. Es gilt in solchen Fällen die jeweils größte Steigerungserleichterung. *Ein Krieger (also jemand mit dem Vorteil* Akademische Ausbildung (Krieger) *und der damit verbundenen Steigerungserleichterung bei der Generierung), der gleichzeitig auch in Kampftalenten* begabt *ist, steigert diese Kampf-Talente bei der Generierung um zwei Spalten billger, im späteren Abenteuerleben um eine Spalte.*
Begabungen sind häufig bei Viertelzauberern zu finden, und dann für jene Talente, in denen ein Meisterhandwerk (siehe Seite 255) vorliegt. Auch bei Geweihten findet man häufig eine Begabung für eines der von der Gottheit mit Wohlwollen betrachteten Talente.

**Begabung für [Zauber] (Magischer Vorteil; ZH; je 2 GP):** Der Charakter hat ein besonderes Talent im Umgang mit *einem* bestimmten Zauber – Erlernen und Steigern dieses Zauberspruchs ist so erleichtert, dass die jeweils leichtere (linke) Spalte der Steigerungskosten gilt. Eine Erleichterung eines A-Zaubers, bedeutet, dass die Spalte A+ benutzt wird. Außerdem darf der entsprechende Zauber auf einen Maximalwert von (Höchste beteiligte Eigenschaft)+5 gesteigert werden.
Dieser Vorteil kann maximal drei Mal erworben werden, jedoch nur einmal pro Zauber und damit auch *nicht* für Zauber, in denen man bereits eine Merkmalsbegabung besitzt. Lernboni aus diesem Vorteil sind jedoch kumulativ mit solchen aus 'Haussprüchen' (den besonders intensiv gelernten Sprüchen einer Profession) und aus der Sonderfertigkeit *Merkmalskenntnis*. Handelt es sich bei diesen Sprüchen um 'Grundkenntnisse'

(also Hauszauber oder Zauberfertigkeiten, die der Held bei Spielbeginn erhält), so steigt der ZfW in diesem Zauber um 1 Punkt. Die Entscheidung, ob ein Held für einen bestimmten Zauber begabt sein kann, obliegt dem Meister, sollte aber in vernünftigem Rahmen erfolgen. (Der Spieler sollte eine sehr einleuchtende Begründung vorbringen, warum sein Gildenmagier eine Begabung im HEXENBLICK haben soll.)
Die Begabung kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen, und ist nicht für *Übernatürliche Begabungen* einsetzbar.

**Beidhändig (12 GP):** Ein beidhändig begabter Held ist automatisch gleich gut mit beiden Händen, egal, ob es sich ums Schreiben oder Kämpfen handelt. Er erleidet keine Einbußen auf Talentproben oder Kampf-Würfe mit der 'falschen' Hand und kann die mit der Benutzung der 'falschen Hand' verbundenen Sonderfertigkeiten (*Linkhand I*, *Beidhändiger Kampf I* und *II*) zur Hälfte der angegebenen Kosten, die SF *Schildkampf I* und *II*, *Parierwaffen I* und *II*, *Tod von Links* und *Doppelangriff*; also die Koordination beider Hände im Kampf zu drei Vierteln der AP-Kosten erlernen. *Beidhändig* ist natürlich nicht mit dem Vorteil *Linkshändig* kombinierbar (aber der beidhändig Begabte kann den Überraschungsvorteil des Linkshänders nutzen – siehe Seite 254).

**Beseelte Knochenkeule (1 / 2 / 3 GP pro LO-Punkt; nur in Kombination mit Profession Schamane)*:** Die Knochenkeule des Schamanen wird von einem Geist bewohnt (siehe die Sonderfertigkeit *Geist der Keule*, **Wege der Zauberei**). Je nach Art des Geistes und seiner Start-Loyalität ist dieser Vorteil unterschiedlich teuer (LO x1 für einen Totengeist / LO x2 für einen Elementargeist / LO x3 für einen Dschinn oder Dämon).

**Besonderer Besitz (7 GP):** Ein *Besonderer Besitz* ist ein Ausrüstungsgegenstand, der normalerweise zu teuer ist, als dass er dem Helden zu Beginn seiner Karriere schon zur Verfügung stünde. Bei den Professionen sind Beispiele angegeben, welcher *Besondere Besitz* gut zur gewählten Profession passt. In der Regel ist es ein passendes 'Großgerät' (zum Beispiel ein Pferd für den Krieger) oder ein besonderer, für den Helden prägender Gegenstand (wie eine *Persönliche Waffe*), unter Umständen gar ein Zauberbuch oder ein weniger mächtiges magisches Artefakt. Es sollte sich aber immer um etwas handeln, das zu dem Hintergrund des Helden passt und das in seinem Wert mit den anderen Gegenständen vergleichbar ist (grob: zwischen 50 und 200 Dukaten). Nicht als *Besonderer Besitz* wählbar sind Dauereinkünfte aus Grundbesitz, Schiffsbeteiligungen, Leibrenten etc. Bei Professionen, bei denen nichts angegeben ist, erfordert der *Besondere Besitz* auch eine besondere Begründung (aber Fundsachen oder Diebstahl sind fast immer möglich). Der 'standestypische Gegenstand' eines magisch begabten und ausgebildeten Helden (Vulkanglasdolch des Druiden, Zauberstab des Gildenmagiers, *iama* eines Elfen und dergleichen) muss nicht als *Besonderer Besitz* generiert werden, sondern gilt als Teil der Ausbildung. Weitere Artefakte oder Zauberbücher zu Spielbeginn müssen jedoch mit diesem Vorteil erkauft werden.
Helden mit dem Vorteil *Adlig* zahlen für diesen Vorteil nur 3 GP; Helden mit dem Vorteil *Adliges Erbe* erhalten eine Stufe des Vorteils umsonst.
Es ist möglich, diesen Vorteil bis zu fünf Mal zu erwerben: Jede Stufe *Besonderer Besitz* erhöht den Wert des Gegenstands um den Faktor 5 (auf 600, 3.000, 15.000, 75.000 Dukaten), damit ein Händler beispielsweise einen Planwagen mit Zugtieren sein Eigen nennen kann. Es ist auch möglich, dass eine von vornherein abgesprochene Heldengruppe ihre GP für *Besonderen Besitz* zusammenlegt, um z.B. das Spiel mit einem eigenen Schiff zu beginnen. Die Verbilligung dieses Vorteils für Adlige gilt auch für höhere Stufen von *Besonderem Besitz*. Höhere Stufen *Besonderen Besitzes* erfordern auf jeden Fall die Zustimmung des Spielleiters.
**Anmerkung:** Beachten Sie, dass der Held eine persönliche Beziehung zu seinem *Besonderen Besitz* hat; er käme nie auf die Idee, ihn zu verkaufen. Andererseits sollte ein Spielleiter mit dem *Besonderen Besitz* eines Helden auch pfleglich umgehen und ihn nicht einfach so zerstören, weil er nicht in die aktuelle Abenteuerplanung passt – ein Diebstahl mit einem folgenden Abenteuer zur Wiederbeschaffung ist aber jederzeit möglich.

**Breitgefächerte Bildung (7 GP + Professionskosten):** Ein Held mit diesem Vorteil hat nicht nur eine Profession hinter sich gebracht, sondern bereits deren zwei, und verfügt daher über einige Lebenserfahrung. Er hat ein um 6 Jahre höheres Einstiegsalter (siehe Seite 19) als andere Helden.
Er erhält die Hälfte der bei der zweiten Profession genannten Boni auf LE, AU, MR und INI und den vollen Umfang der Automatischen Vor- und Nachteile. Werden dadurch ein Vor- oder Nachteil doppelt vergeben, gelten die Regeln von Seite 12.
Er erhält eine Summe von [GP der zweiten Profession plus 7] mal 50 Abenteuerpunkten, die er nach den Regeln aus Schritt 7 der Heldenerschaffung (siehe Seite 17) zur Aktivierung und Steigerung all jener Talente (und Gaben) einsetzen darf, die im Profil der zweiten Profession aufgeführt sind. Er darf diese Talente – ausgehend von seinem bisherigen, aus Rasse, Kultur und Profession bestimmten Talentwert – um maximal so viele Punkte verbessern, wie im Profil der zweiten Profession genannt ist. Neben den (durch seine beiden Professionen, durch Kultur und Rasse) aktivierten Talenten darf er weitere 8 Talente (anstatt 5) aktivieren.
Er darf von den Punkten ebenfalls die bei der zweiten Profession genannten Sonderfertigkeiten erwerben, wobei er für die genannten Sonderfertigkeiten nur die Hälfte des Listenpreises zahlt. Erwirbt er die genannten Sonderfertigkeiten nicht, gelten sie im weiteren Spielverlauf als Verbilligte Sonderfertigkeiten. Bei der zweiten Profession aufgeführte Verbilligte Sonderfertigkeiten werden nicht weiter verbilligt.
Eine eventuell in einer der ersten Profession eingebundene *Akademische Ausbildung* kann bis zu einem TaW von 15 genutzt werden, wenn die zweite Profession das gewünschte Talent ebenfalls unterstützt. Ein Held mit *Breitgefächerter Bildung* erhält 3 x SO Dukaten pro GP, den er in einen eventuellen Vorteil *Ausrüstungsvorteil* investiert; ein *Besonderer Besitz* kostet ihn nur 5 GP (in Kombination mit *Adlig* nur 2 GP).
Breitgefächerte Bildung kann nicht mit dem Vorteil *Veteran* kombiniert werden. Es ist jedoch möglich, eine explizit für diese Laufbahn vorgesehene Professionsvariante und den Vorteil *Breitgefächerte Bildung* zu verbinden. *Vollzauberer*, *Halbzauberer* und *Geweihte* können Teil einer Professionskombination mittels *Breitgefächerter Bildung* sein, jedoch nur, wenn die magische oder karmale Profession die zuerst gewählte ist. (Dies repräsentiert die 'alltäglichen Berufe', die ein Zauberer nach Abschluss seiner Ausbildung aufnehmen kann, um seinen Lebensunterhalt zu bestreiten, und die Tarnberufe bestimmter Zauberer und Geweihter. Ein 'Spätberufener' sollte im Laufe des Spiels mittels der Sonderfertigkeit *Spätweihe* zu seinem Gott finden.)
*Breitgefächerte Bildung* ist nur einmal pro Heldenerschaffung wählbar. Von den beiden mit *Breitgefächerter Bildung* verbundenen Professionen darf nur eine *zeitaufwendig* sein.

**Dämmerungssicht (10 GP):** Ein Held mit Dämmerungssicht erleidet bei schlechter Beleuchtung nur die Hälfte der Abzüge auf AT, PA, Fernkampfwerte und *Sinnenschärfe*-Proben, bei anderen Proben je nach Wichtigkeit des Gesichtssinns und Meisterentscheid. Üblicherweise ist die *Dämmerungssicht* mit der Rasse des Helden verbunden, jedoch kann auch ein menschlicher Held diesen Vorteil durchaus mit etwas 'Elfenblut' in den Adern erklären.

**Eidetisches Gedächtnis (35 GP):** Ein Held mit *Eidetischem Gedächtnis* kann sich an praktisch alles erinnern, was ihm bislang widerfahren ist, was er erlebt, gehört, gesehen oder gelesen hat. Die zum Erinnern an bestimmte Details benötigten KL-Proben sind um 7 Punkte erleichtert. Alle Wissensfertigkeiten, Sprachen und Zauberfertigkeiten sowie bestimmte Sonderfertigkeiten (*Geländekunde, Kulturkunde, Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis, Talentspezialisierungen bei Wissensfertigkeiten, alle Objektrituale, Exorzist, Invocatio Integra, Kraftlinienmagie I/II, Matrixkontrolle, Ritualkenntnis (auch Schamane), Runenkunde, Signaturkenntnis, Zauberspezialisierung, Zauberzeichen, Zibilja-Rituale, Liturgiekenntnis, Liturgien*) können zur Hälfte der angegebenen Punktzahlen gesteigert bzw. erworben werden. Ein Held mit *Eidetischem Gedächtnis* erfordert die ausdrückliche Zustimmung des Spielleiters. *Eidetisches Gedächtnis* ist nicht mit *Gutem Gedächtnis* kombinierbar (und auch nicht mit *Unstet*).

**Eigeboren (Magischer Vorteil; Z; 20 GP; nur in Verbindung mit der Profession Hexe)*:** Es heißt, dass einige Hexen nicht wie andere Menschen geboren werden, sondern aus einem Ei entstehen, wie es die Hexen-Mythologie auch von der Göttin Satuaria behauptet. Fakt ist, dass es weibliche Hexen gibt, die überaus gut aussehen, mit etwa Mitte Zwanzig bis Mitte Dreißig aufhören, sichtbar zu altern, und im Kreise ihrer Schwestern daher (und wegen ihrer Aura) ein besonders hohes Ansehen genießen. Eine eigeborene Heldin besitzt automatisch die Vorteile *Altersresistenz* und *Gut Aussehend* (siehe Seite 247 bzw. 252), hat für Talentproben auf Gesellschaftliche Talente im Kreise ihrer Schwestern eine Erleichterung von 3 Punkten und kann ihren Charisma-Wert um eine Spalte erleichtert steigern. Ebenso ist für eine eigeborene Hexe das Erlernen von Flüchen nur halb so AP-aufwendig wie für ihre Mitschwestern. Eine eigeborene Hexe hat die Möglichkeit, ohne Zusatzkosten einen *Machtvollen Vertrauten* zu finden (siehe Seite 254, auch dieser Vorteil ist in den Kosten für *Eigeboren* enthalten).
Der Vorteil kann nur von weiblichen Hexen gewählt werden und lässt sich nicht mit den Nachteilen *Miserable Eigenschaft Charisma*, *Unansehnlich* oder *Widerwärtiges Aussehen* kombinieren.

**Eisenaffine Aura (Magischer Vorteil; ZHV; 7 GP):** Der magiebegabte Charakter ist im Vergleich zu den meisten anderen Zauberkundigen weniger durch Eisen und andere Metalle in seinem arkanen Wirken eingeschränkt: Er erleidet nur die *leichten* Auswirkungen bei *Zauberbehinderung durch Metalle* (siehe **Wege der Zauberei**). Dieser Vorteil kann nicht von Druiden oder Geoden gewählt werden.

**Eisern (7 GP):** Der Held ist besonders widerstandsfähig gegen äußeren (mechanischen) Schaden, wie er aus Kampfschaden oder ähnlichen Verletzungen resultiert: Die Wundschwellen eines Helden (die Werte, oberhalb derer erlittene SP gleichzeitig auch eine oder mehrere Wunden verursachen, üblicherweise KO/2 – KO – 3/2 KO; siehe **Wege des Schwerts**) sind jeweils um 2 Punkte erhöht. Ein *eiserner* Held ist auch mit 1 bis 5 LeP noch in der Lage, Aktionen auszuführen (unter Berücksichtigung aller entsprechenden Abzüge aus niedriger LE und eventuellen Wunden). Ein Held mit dem Vorteil *Eisern* kann nicht gleichzeitig den Nachteil *Glasknochen* haben.

**Empathie (30 GP; Gabe):** Diese Gabe reicht von einfachem Stimmungssinn bis hin zur vollständigen Durchleuchtung der Gefühlswelt des einzelnen 'Opfers', was über den Talentwert und über die übrig behaltenen Talentpunkte geregelt werden kann. Eine Probe ist erschwert durch die Fremdartigkeit einer Rasse oder Kultur (von +1, wenn ein nostrischer Empath einen Waldinsel-Ututu durchleuchtet, bis +7 für die Einschätzung eines Drachen durch einen Menschen), vor allem aber durch die Willenskraft des Gegenübers (halber MU-Wert), wenn er den Empathen bei seiner Tätigkeit bemerkt oder erspürt (was mit einer IN-Probe+10 gelingt). Die Reichweite empathischer Empfindungsgabe beträgt TaW/2 Schritt. Übrig behaltene Talentpunkte aus einer Empathie-Probe lassen sich auch dazu verwenden, Proben auf Gesellschaftliche Talente, auf Sprachverstehen und allgemein den Umgang mit kulturschaffenden Wesen (Letzteres ist Meisterentscheid) zu erleichtern.
Eine Empathie-Probe dauert mindestens eine Aktion und bringt immer einen Punkt Erschöpfung mit sich. Sollen die übrig behaltenen Punkte aus einer Empathie-Probe für die Verwendung in einer anderen Probe verdoppelt werden, so dauert die Probe drei Aktionen und kostet 1W6 Punkte Erschöpfung. Gescheiterte Proben können sofort mit einem kumulativen Aufschlag von 3 Punkten wiederholt werden, nach Ablauf einer Spielrunde ohne Aufschlag. Zur Empathie mit Kultur schaffenden Zweibeinern sind nur extrem wenige Lebewesen begabt und der Spielleiter hat das letzte Wort, ob er empathisch begabte Charaktere zulassen will oder nicht. Der Zeitraum, in dem die Empathie bei einer erfolgreichen Probe wirkt, beträgt TaP* Spielrunden, mindestens jedoch 1 SR. Der Startwert dieser Gabe beträgt 3; die Probe wird auf MU/IN/IN abgelegt.



**Entfernungssinn (10 GP):** Der Held hat ein Auge für Entfernungen und Distanzen. Er kann recht schnell abschätzen, wie weit ein Gegenstand oder Lebewesen von ihm entfernt ist, und ist dabei sehr präzise, zudem kann er diese Entfernungsschätzungen schnell umsetzen. Im Spiel bedeutet dies, dass er auf alle IN-Proben zum Abschätzen von Entfernungen einen Bonus von 3 Punkten erhält; alle seine Fernkampf-Proben und Proben beim Zaubern auf Reichweite *Horizont* sind um 2 Punkte erleichtert.

**Ererbte Knochenkeule (Magischer Vorteil; H; 2 GP pro pAsP; nur in Kombination mit Profession Schamane)*:** Der Schamane ist im Besitz der Knochenkeule eines bereits verstorbenen Schamanen seines Stammes und hat diese bereits durch *Weihe der Keule* an sich gebunden. Der Spieler entscheidet in Absprache mit dem Meister, welche Rituale bereits auf dieser Keule liegen (alle außer *Geist der Keule*, der Schamane muss diese Objektrituale nicht selbst beherrschen), jedoch darf kein Bonus mehr als +3 betragen. Dieser Vorteil kostet für jeden bereits in der Keule gespeicherten pAsP 2 GP. Der Vorteil Kann zusammen mit *Beseelte Knochenkeule* (S. 249) gewählt werden.

**Feenfreund (7 GP):** Aus irgendwelchen Gründen ist der Held ein Sympathieträger unter den Angehörigen des Feenvolkes. Auch für ihn sind Begegnungen mit Feen extrem

selten, aber dennoch kann es in Gegenden, in denen es Feen gibt – an Orten wie dem albernischen Farindelwald oder im Überwals östlich des Bornlands –, vorkommen, dass er von unerwarteter Seite Hilfe erhält. Da die Beweggründe der Feen aber für die Sterblichen nie einleuchten werden, kann der Meister frei entscheiden, ob und wann solche Hilfe vorkommt. Kobolde zählen in diesem Zusammenhang nicht zu den Feen (siehe den Vorteil *Koboldfreund*, Seite 254).

**Feste Matrix (Magischer Vorteil; ZH; 5 GP):** Für einen Zauberer mit diesem Vorteil ist die Welt deutlich geordneter, die von ihm gewebten Zauber sind dichter, er hat einen Blick für Schwachstellen einer Matrix: Ihm unterlaufen Zauberpatzer nur dann, wenn er beim Zaubern neben den beiden für einen Patzer 'nötigen' Zwanzigern noch zusätzlich eine 18, 19 oder 20 würfelt (was die Wahrscheinlichkeit für einen Zauberpatzer etwa um den Faktor 10 senkt). Die Wahrscheinlichkeit für ein normales Misslingen der Probe ändert sich nicht. Dieser Vorteil kann nicht von Schelmen gewählt und nicht mit dem Nachteil *Wilde Magie* kombiniert werden.

**Flink (10 GP):** Ein flinker Held kann sich schneller bewegen als andere Mitglieder seiner Rasse. Die Basis-GS (siehe Seite 21) eines *flinken* Helden erhöht sich um 1; er erhält außerdem einen Bonus von einem Punkt auf alle *Ausweichen*-Proben. Ein *flinker* Held erhält für jeden TaP* bei einer *Athletik*-Probe eine Zusatz-GS von 0,2 (anstatt 0,1), er muss nicht die Sonderfertigkeit *Kampfreflexe* besitzen, um *Klingensturm* und *Klingenwand* zu erlernen und er muss keine KO-Vorbedingung erfüllen, um den *Ausfall* zu erlernen.
Dieser Vorteil verfällt, wenn der Held schwer gerüstet oder stark beladen ist (BE aus Rüstung und Belastung 5 oder höher). Er kann nur einmal pro Held gewählt werden; Helden, die diesen Vorteil bereits rassenbedingt erhalten (im Rahmen dieser Regeln also Goblins), dürfen ihn jedoch auch ein zweites Mal wählen. In diesem Falle verliert der Held den ersten Extra-Punkt GS ab einer BE von 5, den zweiten Punkt ab einer BE von 7.

**Gebildet (je 1 GP):** Ein *gebildeter* Held hat sich besonders der Ausformung seiner Wissens- und Handwerks-Fertigkeiten gewidmet: Für je einen GP kann er für die Generierung 40 Abenteuerpunkte erwerben, die er jedoch nur zur Steigerung bzw. Aktivierung von *Wissenstalenten*, *Sprachen*, *Schriften* und *Handwerkstalenten* oder dazugehöriger Sonderfertigkeiten verwenden darf. Maximal können auf diese Weise 200 AP erworben werden. Die Hälfte der auf diese Weise erworbenen Abenteuerpunkte können auch für die Verbesserung von Zauberfertigkeiten oder den Erwerb magischer Sonderfertigkeiten eingesetzt werden.

**Gefahreninstinkt (12 GP, Gabe):** Diese Gabe dient dazu, den Helden vor direkt bevorstehender Gefahr zu warnen; ein Held mit dieser Gabe ist kaum zu überraschen. Zum Blick in die Zukunft reicht sie jedoch nicht aus, und auch in Situationen, in denen der Held in dauernder Gefahr schwebt (mitten im Kampf), wirkt sie nur unter erschwerten Bedingungen. Sehr wohl hilft *Gefahreninstinkt* aber, einen Hinterhalt zu erkennen, und auch Überraschungssituationen zu Kampfbeginn können leichter überwunden werden (siehe die entsprechenden Regeln in **Wege des Schwerts**). Der Meister sollte die Probe auf *Gefahreninstinkt* verdeckt würfeln. Wenn sie gelingt, ahnt der Held, dass er akut in Gefahr schwebt. Je mehr TaP der Held übrig behält, desto eher kann er die Art der Gefahr eingrenzen (aber nie hundertprozentig bestimmen).
Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, die Probe wird auf KL/IN/IN abgelegt.

**Geräuschhexerei (3 GP; Gabe):** Der Charakter ist in der Lage, beliebige Geräusche außerhalb seines Körpers entstehen zu lassen (an einer Stelle, die maximal TaW Schritt von ihm entfernt ist). Dies ist eine erweiterte Form der Bauchrednerei, die offensichtlich nur von Kobolden gelehrt und eigentlich nur von Schelmen und Kobolden beherrscht wird. (Andere Helden benötigen den Vorteil *Koboldfreund*.) Da es sich hierbei um eine 'akustische Illusion' handelt, entscheiden die TaP* bei einer *Geräuschhexerei*-Probe über Qualität und Glaubwürdigkeit des Geräuschs. Während der Held *Geräuschhexerei* betreibt, ist er so abgelenkt, dass er bei anderen Talent- oder Zauberproben einen Aufschlag von 3 Punkten hinnehmen muss. Jede Anwendung der Gabe bringt einen Punkt Erschöpfung pro Spielrunde *Geräuschhexerei* mit sich.
Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, die Probe wird auf IN/CH/KO abgelegt.

**Geweiht (10–18 GP)*:** Der Held ist geweihter Priester in einem Kult, der eine karmaspendende Gottheit verehrt, wodurch er Zugang zu Karmaenergie hat. Die intensive religiöse Ausbildung und die Fokussierung seines Strebens auf das Wesen der Gottheit führen zu einem MR-Bonus von einem Punkt, die formelle Schulung zu einem *Liturgiekenntnis*-Wert (in den Liturgien des jeweiligen Kultes) von 3 (zuzüglich eventueller Boni durch die jeweilige Profession). Alle Geweihten können mit der ihnen von der Göttern verliehenen Karmaenergie Mirakel und Liturgien wirken; alle Geweihte beherrschen mit ihrer Ausbildung die Sonderfertigkeit *Karmalqueste*.

Geweihte der alveranischen Götter (auch in den Varianten Angrosch, Gravesh, H'Szinth oder Zsahh) verfügen über einen Grundvorrat von 24 Karmapunkten und haben etliche Liturgien ihres Kultes (im Wert von 70 Verrechnungspunkten) erlernt, Geweihte nicht-alveranischer Gottheiten verfügen über 12 KaP und Liturgien im Wert von 50 Verrechnungspunkten.

**Zwölfgötter-Geweihte** (der Praios-, Rondra-, Efferd-, Travia-, Boron-, Hesinde-, Firun-, Tsa-, Phex-, Peraine-, Ingerimm- oder Rahja-Kirche) beherrschen die sogenannten *Zwölf Segnungen* sowie einige andere Liturgien je nach Profession. Für sie kostet der Vorteil 18 GP.

Für die H'Ranga-Priester von **H'Szinth** und **Zsahh** sowie Geweihte von **Angrosch** bzw. **Gravesh** kostet der Vorteil 16 GP, für die H'Ranga-Priester von **Chr'Ssir'Ssr**, **Kr'Thon'Chh** und **Ssad'Huar** 11 GP. Die liturgischen Fertigkeiten dieser Geweihten sind bei den entsprechenden Professionen genannt; sie erhalten keinen SO-Bonus.

Geweihte der nicht-alveranischen Gottheiten (aktuell sind dies Aves, Ifirn, Nandus und Swafnir) bezahlen 10 GP für den Vorteil; ihre Liturgien finden Sie bei den einzelnen Professionen.

Geweihte des Kor müssen von Haus aus erfahrene Kämpfer sein; der Zugang zu dieser Profession erfolgt über die Sonderfertigkeit *Spätweihe* (siehe Seite 293).

**Glück (12 GP):** Ein Held, an dem sprichwörtlich das Glück klebt, darf bis zu zwei Mal pro aventurischem Tag einen Würfelwurf (eine AT oder PA, einen Schadenswurf, eine Talentprobe, aber auch das Ergebnis eines Sturzschadens etc.) einmal wiederholen und das für ihn günstigere Ergebnis wählen. Alternativ kann er auch vom Meister verlangen, dass dieser einen (nicht verdeckt gewürfelten) Wurf wiederholt, beispielsweise eine Attacke oder den Schadenswurf eines Gegners. Die genaue Häufigkeit, mit der so ein Würfelwurf zulässig ist, kann der Meister zu Beginn des Tages mit 1W3–1 verdeckt auswürfeln, er muss dem Spieler das Ergebnis nicht mitteilen.

**Glück im Spiel (3 GP):** Wenn ein Held an einem Glücksspiel teilnimmt, kann dieses Spiel entweder am Tisch ausgespielt werden, oder der betreffende Spieler kann eine (erschwerte) IN-Probe ablegen, um festzustellen, ob Phex es gut mit seinem Helden meint (und vor allem, ob der Held seine Zeichen deuten konnte). Für Charaktere, die *Glück im Spiel* haben, ist die IN-Probe um 7 Punkte erleichtert, was bei Gelingen bedeutet, dass der Held erhöhte Gewinnchancen hat. In einem am Spieltisch ausgespielten Glücks-

spiel darf ein solcher Held eine Karte neu ziehen oder ein Würfelergebnis modifizieren und dergleichen. Je nachdem, wie glücksabhängig ein Brett- oder Kartenspiel ist, kann dieser Vorteil auch Boni auf das Talent *Brett-/Kartenspiele* bringen.

**Gut Aussehend (5 GP):** Ein gut aussehender Held hat ein besonders attraktives Äußeres; sei es durch Gestalt und Gesicht oder durch Anmut der Bewegungen. Alle Proben auf *gesellschaftliche Talente* und solche Talentproben, bei denen es darauf ankommt, Sympathien zu gewinnen und in deren Probe die Eigenschaft Charisma geprüft wird, sind für gut aussehende Helden um 1 Punkt erleichtert. Bezugspunkt dieses Vorteils ist das durchschnittliche aventurische Schönheitsempfinden, also die Vorstellungen der mittelländischen Bevölkerung. Inwieweit der Vorteil in bestimmten Situationen (ob innerhalb der eigenen Rasse und Kultur oder übergreifend) wirkt, bleibt Meisterentscheid. Gutes Aussehen kann bei einigen wenigen Zaubern (wie dem BANNBALADIN, SATUARIAS HERRLICHKEIT oder SEIDENZUNGE) eine Erleichterung von 1 Punkt auf die Zauberprobe mit sich bringen, wenn die Gelegenheit es zulässt (auch dies ist Meisterentscheid).
Der Vorteil kann nicht mit den Nachteilen *Widerwärtiges Aussehen* oder *Unansehnlich* kombiniert werden, ebenso wenig wie mit dem Vorteil *Herausragendes Aussehen*.

**Guter Ruf (1–10 GP):** Der Held ist bekannt für seine Freigiebigkeit, seine Gerechtigkeit, Hilfsbereitschaft oder dergleichen positive Charakterzüge, was sich darin niederschlägt, dass andere Menschen positiv und freundlich auf ihn reagieren. Je 2 Punkte, die der Held in *Guten Ruf* investiert, erleichtern seine Talentproben in *gesellschaftlichen Talenten* um 1 Punkt. Je nach Situation kann auch ein Drittel der GP für *Guten Ruf* als Ersatz für fehlenden Sozialstatus verwendet werden (z.B. wenn es um Audienzen oder die Einladungen zu Hofbällen geht). *Guter Ruf* gilt nur für Begegnungen mit Personen der eigenen Kultur, eingeschränkt (nach Meisterentscheid) auch in benachbarten oder verwandten Kulturen. Ein *Guter Ruf* in einer Kultur, die nicht die heimatliche ist, erfordert ebenso die Zustimmung des Spielleiters wie das Erwerben eines *Guten Rufs* in mehreren Kulturen.

**Gutes Gedächtnis (7 / 12 GP):** Der Held ist in der Lage, einmal gelernte oder bemerkte Details erstaunlich gut zu behalten und zu verknüpfen; er darf unter besonderen Umständen zusätzliche KL-Proben ablegen, um an Informationen zu gelangen; Sprachen, Zauberfertigkeiten und bestimmte Sonderfertigkeiten (*Geländekunde, Kulturkunde, Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis, Talentspezialisierungen bei Wissensfertigkeiten*, alle Objektrituale, *Exorzist, Invocatio Integra, Kraftlinienmagie I/II, Matrixkontrolle, Ritualkenntnis (auch Schamane), Runenkunde, Signaturkenntnis, Zauberspezialisierung, Zauberzeichen, Zibilja-Rituale, Liturgiekenntnis, Liturgien*) können für drei Viertel der angegebenen Kosten gesteigert werden. Dieser Vorteil kostet Helden, die der Spruchzauberei mächtig oder die geweiht sind, 12 GP, alle anderen nur 7 GP. *Gutes Gedächtnis* ist nicht mit *Eidetischem Gedächtnis* (den nochmals verbesserten Gedächtnisleistungen) oder *Unstet* kombinierbar. Es kann jedoch mit *Begabungen* oder den *Akademischen Ausbildungen* kombiniert werden, ebenso mit eventuellen Verbilligungen aus Kulturen und Professionen. Ein Held mit *Gutem Gedächtnis*, der wegen einer *Akademischen Ausbildung* eine Sonderfertigkeit zu drei Vierteln des genannten Preises erwerben kann, zahlt also nur 9/16 der benötigten AP. Ein *begabter* Held mit *Gutem Gedächtnis* bezahlt drei Viertel der AP der verbilligten (linken) Spalte.

**Halbzauberer (Magischer Vorteil; 10 GP)*:** Der Held hat eine grundsätzliche magische Begabung, die aber entweder nicht so stark ausgeprägt oder deutlich spezialisierter ist als die eines Vollzauberers oder aber durch kulturelle Vorgaben eingegrenzt und daher nicht frei nutzbar ist. Er verfügt über (MU+IN+CH)/2 plus 6 AsP und einen MR-Bonus von 1 Punkt. Er hat *entweder* erlernt, 10 zu seiner Begabung, Profession oder Kultur spezialisierte Sprüche zu sprechen (die sogenannten 'Grundkenntnisse'), von denen 5 um eine Spalte erleichtert gesteigert werden können (die 'Hauszauber'), während andere Zauber ihm schwer zugänglich sind, *oder* die Fähigkeit, etliche für seine Ausbildung typische Rituale (und dazugehörige Sonderfertigkeiten) anzuwenden. Dieser Vorteil stellt die dazu nötigen Punkte für Zauberfertigkeiten und/oder die professionstypischen Ritualfertigkeiten / Ritualkenntnisse zur Verfügung. Falls es sich um einen Spruchzauberer handelt, erwirbt er die Repräsentation seiner Tradition automatisch. Weitere Einzelheiten zu Halbzauberern finden Sie auf Seite 252 *(Eigenbau)* bei den Professionen *Scharlatan* und *Schelm* (die Spruchzauberer sind, S. 201/203), *Zaubertänzer* und *Zibilja* (die Ritualzauber/Tänze erlernt haben, S. 204/205) und *Schamane* (dessen Geisterkontakte über vier Ritualfertigkeiten abgehandelt werden, ab S. 234). Ein Held, der *Halbzauberer* gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Voll-* oder *Viertelzauberer* sein. Einige magische Sonderfertigkeiten sind für Halbzauberer schwieriger zu erwerben.

**Herausragende Balance (20 GP):** Dies ist eine stärkere Variante von *Balance* (siehe Seite 248). Für Helden mit diesem Vorteil sind alle *Körperbeherrschungs-*, *Tanzen-*, *Athletik-* und *Akrobatik*-Proben um 7 und alle GE-Proben um 5 Punkte erleichtert, wenn diese mit dem Balancehalten, Drehen in der Luft oder dem Stehenbleiben auf schwankendem Untergrund zu tun haben. Außerdem können sie von jedem Sturzschaden ein Viertel der erlittenen Punkte abziehen (nach der Einrechnung der *Körperbeherrschungs*-Probe). Des weiteren hilft die *Herausragende Balance* im Kampf, nach speziellen Manövern stehen zu bleiben oder einen Sturz bei einem Patzer zu vermeiden (siehe **Wege des Schwerts**). Der Vorteil kann nicht mit der schwächeren Variante *Balance* kombiniert werden; wer über seine Rasse, Kultur oder Profession *Balance* mitbringt, zahlt für *Herausragende Balance* nur 10 GP, wer bereits die Sonderfertigkeit *Standfest* besitzt, nur 16 GP.

**Herausragende Eigenschaft (mindestens 8 GP):** Der Held darf bei der Generierung mehr als 14 Generierungspunkte in eine Eigenschaft stecken und damit das Spiel mit einem entsprechenden Eigenschaftswert beginnen, der anschließend noch nach Rasse und Kultur modifiziert wird. Damit darf auch die Grenze von maximal 100 GP für Eigenschaften überschritten werden.
Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden; wenn er dabei mehrmals auf die gleiche Eigenschaft angewandt wird, steigt der Startwert dieser Eigenschaft jedes Mal um einen weiteren Punkt. Um diesen Vorteil mehrfach für dieselbe Eigenschaft einzusetzen, sind höhere GP-Kosten erforderlich: 10 GP zur Verbesserung der Eigenschaft von 15 auf 16 und 12 GP für den Sprung von 16 auf 17 usw. (also je 2 GP mehr für die nächste Steigerung); dies ist nach Belieben bis zum Aufbrauchen des GP-Vorrats möglich.

*Wenn ein mittelländischer oder tulamidischer Mensch (ohne KK-Bonus aus Rasse und Kultur) das Spiel also mit einer KK von 16 beginnen will, muss er hierfür 18 GP (8 GP für die Steigerungserlaubnis auf 15, 10 GP für die weitere Steigerungserlaubnis auf 16) bezahlen, und natürlich muss er von vornherein die 16 GP investiert haben, um KK 16 zu bekommen. Das Maximum, bis zu dem er seine KK später steigern kann, ist 24 (16 × 1,5).*
*Wenn es sich bei dem Helden um einen Thorwaler handelt, wird der Rassenbonus (KK +1)* anschließend *addiert, so dass der Held mit einer KK von 17 beginnt und eine Obergrenze von 26 möglich ist.*

**Herausragender Sechster Sinn (3 / 7 GP):** Analog zum *Herausragenden Sinn* (s.u.) hat der Held die besondere Begabung, magische

Zusammenhänge schnell zu erfassen, bei magischer Hellsicht mehr Details zu erkennen und astrale Präsenzen schneller zu erspüren: Alle Proben auf die Gabe *Magiegespür* (S. 254) sowie auf Zauber und Liturgien, die astrale Muster und Präsenzen erkennen und untersuchen (ODEM, ANALYS, OCULUS, Sicht auf Madas Welt, Blick der Weberin), sind um 3 Punkte erleichtert. Nichtzauberer und Nicht-Geweihte – die ohne *Magiegespür* wenig mit diesem Vorteil anfangen können – zahlen für diesen Vorteil nur 3 GP.

**Herausragender Sinn (5 GP):** Ein Sinn des Helden ist besonders gut ausgebildet: Alle *Sinnenschärfe*-Proben, die sich auf diesen Sinn beziehen, sind um 5 Punkte erleichtert, und je nach Situation kann der Meister dem Helden auch Proben zugestehen, die er anderen Helden nicht erlaubt. Es gibt vier unterschiedliche Bereiche, auf die sich dieser Vorteil beziehen kann (und von denen man für 5 GP *einen* wählen kann):

*Herausragendes Gehör* lässt den Helden auch sehr leise Geräusche vernehmen und zuordnen, aber er kann auch eine einzelne Stimme aus dem Gewirr einer vollen Wirtsstube besser herausfiltern und so zum Beispiel ein leises Gespräch am Nachbartisch leichter verfolgen.

*Herausragende Sicht* bezieht sich auf die Fernsicht des Helden: Er kann auch weit entfernte Dinge genauer erkennen, und ihm fallen kleine Details schneller auf als anderen Helden. Die Sicht bei schlechter Beleuchtung ist hiervon nicht betroffen.

Durch *herausragenden Tastsinn* kann ein Held wesentlich besser Dinge ertasten und fühlen, zum Beispiel im Dunkeln oder wenn es um das Ertasten winziger Unebenheiten auf einer glatten Fläche geht. Je nach Situation kann der Meister einem Helden mit diesem Sinn auch Talentproben, in denen Fingerfertigkeit verlangt ist und bei denen der Tastsinn eine große Rolle spielt, um 1 bis 3 Punkte erleichtern.

Der *herausragende Geruchssinn* bezieht sich sowohl auf Gerüche als auch auf Geschmack, denn hier sind die betreffenden Sinne schwer zu trennen. Ein Held mit diesem Vorteil nimmt selbst feinste Gerüche wahr (auch wenn es nicht dazu reicht, einer Spur wie ein Spürhund zu folgen) und kann Spuren von Gift oder Fäulnis wesentlich besser aus einem Essen herausschmecken als andere Menschen. Allerdings hat dies auch zur Folge, dass er größere Schwierigkeiten hat, sich mit Speisen und Getränken anzufreunden, die nicht seinen kulturellen Gepflogenheiten entsprechen. Ab einem Talentwert in *Kochen* von mindestens 5 Punkten kann der Meister jedoch entscheiden, dem Helden einen Bonus von 1 bis 3 Punkten beim Zubereiten von Mahlzeiten zuzugestehen.

**Herausragendes Aussehen (12 GP):** Ein *herausragend aussehender* Held hat ein extrem attraktives Äußeres; sei es durch Gestalt, Gesicht oder Anmut der Bewegungen. Alle Proben auf *gesellschaftliche Talente* und solche Talentproben, bei denen es darauf ankommt, Sympathien zu gewinnen, und bei deren Probe Charisma vorkommt, sind für *herausragend aussehende* Helden um 3 Punkte erleichtert. Angehörige anderer Rassen nehmen diesen Vorteil zwar durchaus wahr; ob er allerdings bei ihnen wirkt und auch, ob Gewöhnung an den Helden diesen Vorteil abmildert, bleibt Meisterentscheid. *Herausragendes Aussehen* kann bei einigen wenigen Zaubern wie dem BANNBALADIN, dem SATUARIAS HERRLICHKEIT oder dem SEIDENZUNGE einen Bonus von 2 Punkten auf die Zauberprobe mit sich bringen, wenn die Gelegenheit es zulässt (passende Rasse, Situation und dergleichen; Meisterentscheid).

Andererseits ist ein Held mit *Herausragendem Aussehen* so auffällig, dass er sich nicht in einer Menschenmenge verbergen kann (in entsprechenden Situationen sind *Sich Verstecken*-Proben um 5 erschwert) und sich die meisten Passanten genau an ihn erinnern können. Kombinationen mit *Gut aussehend*, *Widerwärtigem Aussehen* oder *Unansehnlich* sind nicht möglich; wenn ein Held von seiner Rasse oder Kultur her bereits *Gut aussehend* ist, kann er jedoch für 7 GP *Herausragendes Aussehen* erwerben.

**Hitzeresistenz (5 GP):** Wesen, die resistent gegen Hitze sind, erleiden durch außergewöhnliche heiße Umgebungstemperaturen keinen Schaden, so lange diese Temperaturen im erträglichen Rahmen bleiben (bis etwa +50 °C); sie müssen nur dann erhöhten Ausdauerverlust und stärkere Erschöpfung hinnehmen, wenn sie sich unter diesen Bedingungen übermäßig anstrengen. Dieser Vorteil schützt *nicht* gegen Zauber, deren Wirkung auf Hitze oder Feuer beruhen, und auch nicht gegen Feuerschaden durch Fackelhiebe, brennendes Öl oder Ähnliches. Hitzeresistenz erwirbt man dadurch, dass man längere Zeit (mehrere Jahre) hohen Temperaturen ausgesetzt ist – üblicherweise also, indem man in einer entsprechenden Region wohnt, die Vorfahren aus entsprechenden Regionen stammen (Rasse und Kultur), oder wenn man eine passende Profession ausübt (etwa Metallgießer, Glasbläser, Bergleute). Im Heldenleben kann dieser Vorteil nachträglich als Sonderfertigkeit *Akklimatisierung* erworben werden, wenn man mindestens fünf Jahre in einer heißen Region lebt (siehe Seite 275).

**Hohe Lebenskraft (je 2 GP pro LeP):** Der Held erhält einen LeP-Bonus von 1 Punkt (max. 6) für je 2 eingesetzte Generierungspunkte. Diese Punkte zählen zur LeP-Basis, werden also beim späteren Zukauf von Lebensenergie nicht beachtet. Damit steigt also auch die Obergrenze, bis zu welcher der Held seine LE später einmal steigern kann, um jeweils 1 Punkt.

**Hohe Magieresistenz (je 2 GP pro Punkt MR):** Der Held ist besonders resistent gegen schädliche Magie. Jeder Punkt MR-Erhöhung kostet 2 GP; es können maximal 3 Punkte zur Magieresistenz hinzugewonnen werden. Diese Punkte zählen zur MR-Basis, werden also beim späteren Zukauf von Magieresistenz nicht beachtet. Wegen der Gefahren ihres Berufs ist dieser Vorteil natürlich empfehlenswert für professionelle Zauberer.

**Immunität* gegen Gift (5 / 10 / 35 GP):** Der Charakter ist extrem widerstandsfähig gegen ein einzelnes Gift oder eine Gruppe von Giften: Bei Resistenzproben gegen dieses Gift ist seine KO um 15 Punkte erhöht, gegen andere Gifte hilft dieser Vorteil jedoch nicht.

*Immunität gegen ein bestimmtes Gift* kostet **5 GP**, *Immunität gegen eine Art von Giften* (also alle tierischen, alle mineralischen, alle pflanzlichen oder alchimistischen Gifte oder aber alle Atemgifte, alle Einnahmegifte, alle Kontaktgifte oder alle Blut-/Waffengifte) kostet **10 GP**. Es ist auch möglich, einen so robusten Stoffwechsel zu haben, dass die Immunität gegen alle Gifte gilt: Diese *Allgemeine Immunität gegen Gifte* kostet **35 GP**.

Wenn bei der Rasse, Kultur oder Profession eine Giftimmunität genannt ist, handelt es sich immer um die Immunität gegen eine Gruppe von Giften. *Immunität gegen Gift* und *Resistenz gegen Gift* sind nicht kombinierbar, wer jedoch aus Rasse, Kultur oder Profession eine *Resistenz* gegen eine bestimmte Art von Gift mitbringt, kann diese für 3 GP auf die entsprechende *Immunität* erhöhen. Der Meister muss der genannten Giftkategorie (oder dem einzelnen Gift) zustimmen.

**Immunität* gegen Krankheiten (3 / 10 GP):** Der Charakter ist besonders widerstandsfähig gegen Krankheiten gleich welcher Art. Bei Immunitätsproben gegen Krankheiten beziehungsweise beim Ausheilen von Krankheiten ist seine KO um 15 Punkte erhöht. Es

*) Eine vollständige Immunität (komplette Unempfänglichkeit oder Unempfindlichkeit) gegen einzelne Gifte oder Krankheiten gibt es nur in Verbindung mit der Rasse des Helden und ist dann jeweils dort aufgeführt. Der regeltechnische Begriff der *Immunität* wird hier zum Ausdruck einer besonders hohen Resistenz benutzt.

...n, eine Immunität gegen eine be...nte, einzelne Krankheit aufzuweisen, was dann 3 GP kostet. Der Meister muss der gewählten Krankheit zustimmen.

**Innerer Kompass (7 GP):** Dies heißt nicht mehr und nicht weniger, als dass der Held immer – auf dem Land, in der Stadt oder gar unterirdisch – weiß, wo Norden ist. Dadurch sind alle *Orientierungs*-Proben (oder *Wildnisleben / Gassenwissen*-Proben zu Orientierungszwecken) um 7 Punkte erleichtert, auf See oder in der Wüste sogar um bis zu 14 Punkte (Meisterentscheidung). *Innerer Kompass* beinhaltet den Vorteil *Richtungssinn* und kann daher nicht mit diesem kombiniert werden, wer jedoch aus Rasse, Kultur oder Profession *Richtungssinn* mitbringt, kann *Inneren Kompass* für 4 GP erwerben.

**Kälteresistenz (5 GP):** Wesen, die resistent gegen Kälte sind, erleiden durch außergewöhnliche Umgebungstemperaturen keinen Schaden, so lange diese Temperaturen im erträglichen Rahmen bleiben (bis –20 °C kalte Luft oder 0 °C kaltes Wasser), und nur reduzierten Schaden bei noch extremerer Kälte. Dieser Vorteil schützt *nicht* gegen Zauber, deren Wirkung auf Kälte oder Eis beruhen. Kälteresistenz erwirbt man dadurch, längere Zeit (mehrere Jahre) sehr niedrigen Temperaturen ausgesetzt zu sein, üblicherweise also, indem man selbst in einer entsprechenden Region wohnt oder daher stammt (Rasse und Kultur). Im Heldenleben kann dieser Vorteil nachträglich als Sonderfertigkeit *Akklimatisierung* erworben werden, wenn man mindestens fünf Jahre in einer kalten Region lebt (siehe Seite 275).

**Kampfrausch (15 GP):** Im Gegensatz zum unkontrollierten *Blutrausch* (siehe den Nachteil auf Seite 261) können sich manche Menschen, Zwerge und Orks bewusst in einen Zustand versetzen, in dem sie keine Schmerzen verspüren und sich voll auf das Gefecht konzentrieren können. Um in einen *Kampfrausch* zu fallen, muss dem Kämpfer eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +10 gelingen, während er sich selbst leichte Schmerzen zufügt (kleine Schnitte oder Bisse; auf jeden Fall Verlust von 1W3 LeP und 1 Punkt Erschöpfung).
Gelingt dies, so erleidet er während des Kampfrauschs keine Werte-Einbußen durch Wunden, niedrige Lebensenergie oder niedrige Ausdauer bzw. Erschöpfung/Überanstrengung und muss nicht auf *Selbstbeherrschung* würfeln, um bei schweren Treffern bei Bewusstsein zu bleiben. Er kann jedoch als Kampfmanöver nur den *Wuchtschlag* und die darauf basierenden Manöver *Niederwerfen*, *Sturmangriff*, *Hammerschlag*, *Befreiungsschlag* und *Schildspalter* nutzen, diese jedoch um 2 Punkte erleichtert. Ebenfalls um 2 Punkte erleichtert (also nur um 2 Punkte erschwert) ist das Umwandeln von Paraden in Attacken.
Der Meister führt verdeckt Buch über die Schadenspunkte, die der Held erleidet, so dass es durchaus passieren kann, dass der Betreffende 'bis zum Umfallen' kämpft und dann nicht mehr aufsteht. Zudem erhält ein Kämpfer im *Kampfrausch* einen zusätzlichen TP und 1 Punkt auf seinen AT-Basiswert, während der PA-Basiswert und der FK-Basiswert um je 1 Punkt sinken.
Der *Kampfrausch* dauert bis zum Ende eines Kampfes, also bis keine lebenden Gegner mehr zu bemerken sind. Die Rasse der Thorwaler ist bekannt für ihren *Kampfrausch* – die auch bei dieser Rasse vorkommende 'Walwut' finden Sie unter dem Nachteil *Blutrausch*. Selbiger Nachteil ist nicht mit *Kampfrausch* kombinierbar.

**Koboldfreund (10 GP):** Aus irgendwelchen Gründen ist der Held ein Sympathieträger bei Kobolden. Er kann sogar versuchen, Kobolde herbeizurufen, was aber natürlich nur funktioniert, wenn sich auch welche in der Umgebung aufhalten. Doch auch für einen *Koboldfreund* ist es nicht sonderlich leicht, einen Kobold zu irgendetwas zu bewegen, in der Regel wird es auf ein langes Feilschen herauslaufen, bis der Kobold sich bereit erklärt, dem Helden auf irgendeine Weise zu helfen.

**Kräfteschub / Talentschub (10 GP / 5 GP, Gabe):** Diese Gabe ermöglicht es einem Helden, durch besondere Konzentration über sich hinauszuwachsen – bei einem *Kräfteschub* wird eine körperliche Eigenschaft (GE, FF, KO, KK) für die nächste Aktion (entweder für den Verlauf einer Spielrunde oder für eine Eigenschaftsprobe) gesteigert. Gelingt die *Kräfteschub*-Probe, so ist die nachfolgende Eigenschafts-Probe um die Hälfte der übrig behaltenen Punkte aus der Gabenprobe erleichtert.
Bei einem erfolgreichen *Talentschub* ist die nachfolgende Talentprobe um die übrig behaltenen Punkte aus der Gaben-Probe (mindestens 1 Punkt) erleichtert. Misslingt die Probe, so ist die folgende Probe (die er eigentlich durch die Geisteskraft steigern wollte) bei einem *Kräfteschub* um 1 Punkt, bei einem *Talentschub* um 3 Punkte erschwert.
Diese Gaben beschränken sich auf eine Eigenschaft oder ein Talent, die bei der Heldenerschaffung festzulegen sind (Gewandtheitsschub, Fingerfertigkeitsschub, Konstitutionsschub oder Körperkraftschub beziehungsweise Schwimmschub, Schleichschub ...); die Gabe kann aber mehrfach gewählt werden. *Talentschub* ist nicht mit einem *Meisterhandwerk* im gleichen Talent kombinierbar.
Der Einsatz dieser Gaben bringt dem Helden unabhängig vom Gelingen der Probe 1W3 Punkte Erschöpfung ein und benötigt 4 Aktionen Konzentration. Ein Kraftschub kann auch spontan (mit einer Aktion Zeitaufwand) ausgelöst werden, was jedoch 1W3+2 Punkte Erschöpfung einbringt.
Startwert dieser Gaben ist jeweils 3, die Probe wird auf MU / IN / KO abgelegt.

**Linkshänder (5 GP):** Linkshänder haben leichte Vorteile im Kampf: Während der ersten 5 Kampfrunden erhält ihr Gegner durch die Überraschung einen PA-Nachteil von 1 Punkt. Linkshänder können bestimmte Sonderfertigkeiten, die mit dem links- bzw. beidhändigen Waffeneinsatz verbunden sind (*Linkhand*, *Beidhändiger Kampf I* und *II*), zu drei Vierteln der genannten Kosten erlernen. Es mag Waffen und Objekte geben (wie z.B. Scheren oder den Kusliker Säbel), die für Linkshänder ungeeignet sind, weil sie speziell für die rechte Hand entworfen wurden. Ein *linkshändiger* Held kann nicht gleichzeitig *beidhändig* begabt sein.

**Machtvoller Vertrauter (Magischer Vorteil; Z; 5 GP)*:** Mit diesem Vorteil kann die Spielerin der Hexe bei der Charaktererschaffung festlegen, dass ihre Hexe kein Durchschnittsvertrautentier, sondern eines einer größeren und/oder gefährlicheren, eigentlich nicht zugelassenen Art hat oder finden wird. Dies könnte eine Boronsotter oder Speikobra, ein Gepard oder Luchs, eine giftigere (Saguara-) oder größere (Smaragd-) Spinne, statt einer Kröte ein Chamäleon oder statt der Spinne ein Skorpion sein. Vorschläge für *Machtvolle Vertraute* finden Sie bei den jeweiligen Professionen. Die Werte des Vertrautentieres sollten Sie an die in **Wege der Zauberei** angegebenen Maximalwerte für verwandte Arten anlehnen, Sie können auf die Eigenschaften jedoch deutlich mehr Punkte verteilen (müssen aber auch die teureren Abenteuerpunktekosten bei der *Vertrautenbindung* in Kauf nehmen) und können das angegebene Maximum bei einer Eigenschaft um 3 Punkte überschreiten.
Dieser Vorteil ist nur für Helden wählbar, die überhaupt einen Vertrauten haben können (also Hexen, Geoden, Zibiljas und Goblin-Schamaninnen).

**Magiedilettant:** Magiedilettanten verfügen über sehr begrenzte magische Fähigkeiten. Nähere Einzelheiten finden Sie unter den Einträgen *Meisterhandwerk* (S. 255), *Schutzgeist* (S. 256), *Übernatürliche Begabung* (S. 257) und *Viertelzauberer* (S. 258).

**Magiegespür (12 GP; Gabe):** Diese Gabe lässt den Helden intuitiv Quellen astraler Kraft spüren, die sich in seiner unmittelbaren Umgebung befinden. Das kann sich durch

Frösteln, Beklemmungsgefühl und Zittern, aber auch durch Erregung oder sphärische Klänge im Kopf bemerkbar machen. *Magiegespür*-Proben sollte der Meister verdeckt ablegen, eine willentliche Anwendung ist erst ab einem TaW von 7 möglich. Die Probe kann um bis zu 7 Punkte erleichtert sein (rohe astrale Kraft von der Dimension eines Sphärendurchbruchs oder eines sich enthüllenden mächtigen Dämons), aber auch Erschwernisse bis zu 10 Punkten mit sich bringen (gebundene Magie in mäßig kraftvollen Artefakten, Berührung eines Zauberkundigen). Häufig weiß der Held nur, dass sich eine Kraftquelle in der Nähe befindet, nicht aber, wo (und schon gar nicht, welcher Art).
Ist der Held magiebegabt, so sind alle Proben auf ODEM ARCANUM und OCULUS um ein Fünftel des TaW in *Magiegespür* erleichtert. Jede *Magiegespür*-Probe, ob willentlich oder unwillkürlich, bringt dem Anwender einen Punkt Erschöpfung ein. Der Startwert dieser Gabe ist 3, die Probe wird auf MU/IN/IN abgelegt und benötigt üblicherweise 10 Aktionen Zeit.

**Meisterhandwerk (Magischer Vorteil; ZHV; 1/3/5 GP pro gewähltem Talent):** Der Zauberer ist in der Lage, seine Astralpunkte einzusetzen, um sich eine Talentprobe auf bis zu fünf von ihm gewählte und bei der Charaktererschaffung festgelegte, professionstypische Talente zu erleichtern (nur Körperliche, Natur-, Gesellschafts- oder Handwerkstalente, in Ausnahmen auch Wissenstalente, wenn sie für eine handwerkliche Tätigkeit stehen; auf jeden Fall passend zur Profession des Helden). Dazu stehen ihm zwei Möglichkeiten zur Verfügung: Zum einen kann er die Astralpunkte im Voraus einsetzen, um damit pro eingesetztem AsP den TaW für die Dauer einer Probe um 2 Punkte zu erhöhen (jedoch maximal auf den doppelten TaW); diese Punkte können als TaP* übrig behalten werden – also die Qualität verbessern. Zum anderen kann er die Punkte nachträglich und im Verhältnis von 1 AsP zu 1 TaP einsetzen, nachdem er bereits eine Probe abgelegt hat, um eine misslungene Probe doch noch gelingen zu lassen oder die Qualität zu verbessern. Vollzauberer, bei denen die Magie durch Ausbildung in andere Bahnen gelenkt wurde, zahlen für diesen Vorteil 5 GP pro gewähltem Talent, Halbzauberer 3 GP pro Talent, Viertelzauberer 1 GP pro Talent.

**Nachtsicht (20 GP)*:** Wesen mit *Nachtsicht* erleiden selbst bei minimaler Beleuchtung (nicht jedoch in absoluter Dunkelheit) nur maximal Abzüge von –2 auf AT und PA bzw. –5 auf ihre Fernkampfwerte. *Nachtsicht* beinhaltet *Dämmerungssicht* (Seite 249) mit der dort genannten Wirkung, so dass diese beiden Vorteile ebenso wenig miteinander kombiniert werden können wie *Nachtsicht* und *Nachtblindheit*. Wer *Dämmerungssicht* bereits in seiner Rasse als automatischen Vorteil vorgegeben hat, kann jedoch den Vorteil *Nachtsicht* für 10 zusätzliche GP wählen.

**Natürliche Waffen (je 1 GP Grundkosten für echte TP sowie 1 GP pro zusätzlichem weiteren TP)*:** Die Rasse, zu der der Held gehört, verfügt von Natur aus über natürliche Waffen, in der Regel Krallen und / oder Raubtierzähne. Während Zähne grundsätzlich echten Schaden verursachen, kann der Held frei wählen, ob er seine Krallen nutzen und anstelle von TP(A) echten Schaden verursachen will.
Von Natur aus sind – von den in Aventurien spielbaren Rassen – die Orks und die Goblins mit einem Raubtiergebiss ausgestattet (1W+1 TP bzw. 1W TP). Der bemuskelte Schwanz der Achaz richtet wie ein gewöhnlicher Fausthieb 1W TP(A) an und zählt damit als *Natürliche Waffe* mit 0 GP Kosten; Gleiches gilt für das Achaz-Gebiss.
Die grundsätzliche Fähigkeit, mit Biss oder Krallen echten Schaden anzurichten, kostet für jede Art 1 GP (für Biss *und* Krallen somit 2 GP) sowie ebenfalls je nach Art 1 GP für jeden zusätzlichen TP über den Grundwert von 1W6 TP hinaus.
*Für die Orks schlägt dieser Vorteil also mit 2 GP zu Buche (grundsätzliche Fähigkeit plus 1 TP über 1W6 TP), bei den Goblins mit 1 GP.*
Für eine Erhöhung von TP(A) wie beispielsweise beim Schwanzschlag eines Maru müssen lediglich die GP für zusätzliche TP, nicht aber Grundkosten entrichtet werden. Eine *Natürliche Waffe* beinhaltet zudem auch die entsprechende Kenntnis des zugehörigen waffenlosen Manövers (siehe S. 282; *Biss*, *Krallenhieb* und *Schwanzschlag*).

**Natürlicher Rüstungsschutz (RSx10 GP)*:** Der Held hat eine besonders zähe und widerstandsfähige Haut, ein dichtes Fell oder harte Schuppen, die im Kampf als zusätzlicher RS wirken. Der maximale natürliche RS eines Charakters ist 3, jedoch können nur ausgewählte Rassen diesen Vorteil nutzen, wobei sie jeweils einen festen, vorgegebenen Wert ihrer natürlichen Rüstung aufweisen.

**Niedrige Schlechte Eigenschaft (variabel):** Diesen Vorteil können nur Helden wählen, die über Rasse, Kultur und/oder Profession wenigstens eine *Schlechte Eigenschaft* erhalten haben (zu *Schlechten Eigenschaften* siehe S. 268). Der Wert dieser *Schlechten Eigenschaft* kann schon vor Spielbeginn reduziert werden, so dass ausnahmsweise auch ein Wert unter 5 erreicht werden kann, und es ist sogar möglich, sie bis auf 0 zu reduzieren. Allerdings sollte es eine passende Hintergrundgeschichte geben, warum dieser Held im Gegensatz zu allen anderen Vertretern dieser Kultur (Rasse/Profession) nicht unter dieser Eigenschaft leidet.
Die Kosten für die Verringerung entsprechen genau den GP, die der Held dafür bekommen würde, wenn er diese Eigenschaft freiwillig wählen würde (ein um 3 Punkte reduzierter *Aberglaube* kostet also 3 GP). Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden.

**Prophezeien (12 GP, Gabe):** Durch diese Gabe erhält der Charakter ein Gespür für großräumige, zukünftige Entwicklungen. Wann immer er die von ihm gewählte Methoden des Prophezeiens anwendet (Sterndeutung, Kartenlegen, Visionen im Drogenrausch, Werfen von Runenstäben, Deuten des Vogelflugs, der Eingeweide von Opfertieren oder auch nur des Teesatzes), kann der Meister eine Probe auf *Prophezeien* verdeckt würfeln. In besonderen Situationen kann der Meister dem Helden auch ungefragt besondere Hinweise geben, wenn der Held in einer passenden Stimmung ist. Allerdings werden die Einsichten in die Zukunft selbst bei noch so gut gelungenen Proben immer verschwommen und vieldeutig sein, niemals konkret und eindeutig. Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, Proben werden auf IN/IN/CH abgelegt, ein Einsatz der Gabe führt automatisch zu 2 Punkten Erschöpfung. Die Anwendung einer *Prophezeien*-Technik dauert mindestens eine halbe Stunde.
*Prophezeien* ist eine Gabe, die natürlich gut zu schwach magisch begabten Helden passt. Der bewusste Einsatz dieser Gabe kann mit 1W3+1 AsP (anstatt der o.g. Erschöpfung) eingeleitet werden. Ob ein Held diese Gabe besitzt, sollte mit dem Meister abgesprochen sein.

**Resistenz gegen Gift (3 / 7 / 25 GP):** Der Charakter ist besonders widerstandsfähig gegen ein einzelnes Gift oder eine Gruppe von Giften: Bei Resistenzproben gegen dieses Gift ist seine KO um 7 Punkte erhöht. *Resistenz gegen ein bestimmtes Gift* kostet 3 GP, *Resistenz gegen eine Art von Giften* (unterschieden nach *Herkunft*, also tierische, mineralische, pflanzliche oder alchimistische Gifte, oder nach *Anwendungsart*, also Atemgifte, Einnahmegifte, Kontaktgifte, Blut-/Waffengifte) kostet 7 GP. Es ist möglich, einen so robusten Stoffwechsel zu haben, dass die Resistenz gegen alle Gifte gilt: Diese *Allgemeine Resistenz gegen Gifte* kostet 25 GP.
Wenn bei der Rasse, Kultur oder Profession eine Giftresistenz genannt ist, handelt es sich immer um die Resistenz gegen eine Gruppe von Giften. *Resistenz gegen Gift* und *Immunität gegen Gift* sind (für die gleiche Giftkategorie) nicht kombinierbar. Der Meister muss der genannten Giftkategorie zustimmen.

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

**Richtungssinn (3 GP):** Der Held ist in der Lage, sich seinen Ort und seine zurückgelegte Strecke zu merken, er hat ein intuitives Gespür für Himmelsrichtungen und dergleichen mehr. Alle *Orientierungs*-Proben (oder *Wildnisleben*-Proben zu Orientierungszwecken) sind um 5 Punkte erleichtert. Richtungssinn ist auf den Geländetyp begrenzt, aus dem der Charakter stammt – das können durchaus so große, aber recht einheitliche Gebiete wie die Wüste Khôm, die nördlichen Steppengebiete oder der Raschtulswall, nicht aber Geländetypen wie 'Stadt', sein (letzteres lässt sich am besten mit der Sonderfertigkeit *Ortskenntnis* darstellen, siehe Seite 276). *Richtungssinn* kann nicht mit dem Vorteil *Innerer Kompass* kombiniert werden, jedoch kann ein vorhandener *Richtungssinn* für 4 GP zu *Innerem Kompass* aufgewertet werden.

**Schlangenmensch (25 GP):** Es gibt Lebewesen, die keine Schlangen sind und dennoch nur aus Gelenken zu bestehen scheinen (oder scheinbar überhaupt keine Knochen im Körper haben). Schlangenmenschen (oder -elfen, -orks ...) erhalten von vornherein einen Bonus von je 1 Talentpunkt auf die Talente *Ringen, Akrobatik, Gaukeleien, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich Verstecken, Tanzen* und *Fesseln/Entfesseln* und können diese Talente auch jeweils um eine Spalte leichter steigern.

Alle *Ringen*-Paraden und *Fesseln/Entfesseln*-Proben, um sich aus einer Umschlingung zu befreien, sind um jeweils 1 Punkt erleichtert, *Ringen*-Paraden gegen waffenlose Angriffe sogar um 3 Punkte. Erleichtert zu erlernen (zu halben AP-Kosten) sind die Sonderfertigkeiten *Ausweichen I bis III, Schnellziehen* und alle *Waffenlosen Kampfstile*).

Um *Schlangenmensch* zu sein, muss man eine GE von mindestens 14 mitbringen; das KK-Maximum des Helden liegt um 2 Punkte niedriger als üblich (also anderthalbfacher Startwert –2). Dieser Vorteil lässt sich nicht mit der *Herausragenden Eigenschaft Körperkraft* kombinieren.

**Schnelle Heilung I, II oder III (5 / 10 / 15 GP):** Ein Held mit diesem Vorteil regeneriert pro Ruhephase 1, 2 oder 3 zusätzlichen Lebenspunkte (also normalerweise 1W6 +1 / +2 / +3 LeP); eventuelle Konstitutions-Proben zur Rückgewinnung verlorener LeP sind um 1 / 2 / 3 Punkte erleichtert. Dieser Vorteil kann nicht zusammen mit dem Nachteil *Schlechte Regeneration* gewählt und nur einmal pro Held genommen werden. Die in den **Basisregeln** genannte *Schnelle Heilung* entspricht der hier aufgeführten *Schnellen Heilung II*.

**Schutzgeist (Magischer Vorteil; V; 3 GP):** Ein von einem 'Schutzgeist' Behüteter kann seine Astralenergie in einer bedrohlichen Situation einsetzen, um eine Talent- oder Eigenschaftsprobe zu beeinflussen: Unter Einsatz *aller noch vorhandenen Astralenergie* kann er *einen Patzer abwenden*, eine beliebige *misslungene Probe wiederholen* oder *einen Probenwurf* (also einen 1W20-Wurf, egal, ob dies nun Teil einer Talentprobe oder eine Eigenschaftsprobe ist) um die Anzahl der eingesetzten AsP *vermindern*. Ob eine Situation für den Helden so bedrohlich erscheint (oder in der Tat ist), dass er seine einzigartigen Kräfte einsetzen kann, liegt im Entscheidungsbereich des Meisters; es gilt auf jeden Fall in lebensbedrohlichen Situationen, die der Held nicht selbst herbeigeführt hat (einstürzende Brücken, Schiffsuntergänge, Rinder-Stampeden ...) – und der Meister kann auch bestimmen, dass der Schutzgeist hervortritt, wenn der Spieler des Helden dies eigentlich nicht will. Gelegentlich wird dieser Ausbruch von Astralenergie vom Erscheinen Minderer Geister begleitet, was zum Mythos vom Schutzgeist geführt hat, der bestimmten Personen zur Seite steht. Dieser Vorteil kann nur von Viertelzauberern gewählt werden.

**Schwer zu verzaubern (7 GP):** Ein Held mit diesem Vorteil hat eine angeborene Resistenz gegen Zauberei. Dies ist nicht immer ein Vorteil, denn er ist nicht nur weniger empfänglich für Zauber, die ihm schaden sollen, sondern auch für alle diejenigen, die ihm helfen könnten: Alle *Herrschafts-, Einfluss-, Hellsicht-, Eigenschaften-, Form-* und *Heilungs*-Zauber (sprich: alle Zauber mit mindestens einem der genannten Merkmale), die auf ihn angewendet werden, sind um 3 Punkte erschwert, ebenso etliche Zauber anderer Kategorien, die eine Verwandlung oder Geisteskontrolle bewirken. Diese Erschwernis wird zu allen anderen Modifikationen addiert, also auch zur Magieresistenz, wenn die für den Zauber relevant ist. Es sind jedoch nur Zauber betroffen, die auf den Helden selbst wirken, nicht aber Flächeneffekte oder indirekte Auswirkungen.

Dieser Vorteil kann nur von Helden gewählt werden, die nicht selbst zaubern können (also weder *Viertel-*, noch *Halb-* oder *Vollzauberer* sind). Für die magische Profession der Geoden, die als Zwerge von Haus aus *schwer zu verzaubern* sind, sowie für zwergische Akademiemagier gelten besondere Regeln (siehe Seite 168 bzw. 174).

**Soziale Anpassungsfähigkeit (7 GP):** Ein Held mit diesem Vorteil findet sich auch in sozial ungewohnter Umgebung schnell zurecht und muss nur geringere Einbußen auf seine gesellschaftlichen Talentwerte hinnehmen, wenn er sich in einer ungewohnten Kultur oder einem ungewohnten Umfeld bewegt. Er kann die Sonderfertigkeit *Kulturkunde* für fremde Kulturen verbilligt erwerben. Er kann auch leichter als andere Helden einen falschen Sozialstatus vortäuschen. Seine *Verbindungen* (siehe Seite 257) kosten ihn nur ein Fünftel ihres SO an GP und können in einem Rahmen von SO +/–7 gewählt werden (aber auch hier kann SO 15 nicht überschritten werden).

**Talentschub:** siehe Kräfteschub, Seite 254.

**Tierempathie (15/30 GP; Gabe):** Diese Gabe reicht von einfachem Stimmungssinn und dem guten Einfühlungsvermögen für Tiere bis hin zur vollständigen Verständigung mit Tieren, was über den Talentwert und über die übrig gehaltenen Talentpunkte geregelt werden kann. Eine Probe ist erschwert durch die Fremdartigkeit der Kreatur (von +1 bis +7) und durch die Willenskraft und die Klugheit des Tieres (–2 bis +5). Der Tier-Empath darf nicht weiter als einen Schritt vom Tier entfernt sein. Übrig behaltene Talentpunkte aus einer *Tierempathie*-Probe lassen sich auch dazu verwenden, Proben auf *Gesellschaftliche Talente* auf Tiere anzuwenden, beziehungsweise sogar dazu, Tieren regelrecht 'magische' Befehle zu erteilen. Der Zeitraum, in dem die Tierempathie bei einer erfolgreichen Probe wirkt, beträgt TaP* Spielrunden, mindestens jedoch 1 SR.

Eine *Tierempathie*-Probe bringt immer einen Punkt Erschöpfung; sollen die übrig behaltenen Punkte aus einer solchen Probe für die Verwendung in einer anderen Probe verdoppelt werden, so kostet dies zusätzlich 1W3 Punkte Erschöpfung. Eine *Tierempathie*-Probe dauert mindestens fünf Aktionen. Eine misslungene Probe kann mit 3 Punkten Aufschlag pro Versuch wiederholt werden.

Diese Gabe kostet 15 GP, wenn sie sich auf eine spezielle Art von Tieren bezieht (etwa Schlangen, Meerestiere, Nagetiere ...), und 30 GP, wenn sie für alle Tierarten gilt; in letzterem Fall ist es auch möglich, sich wie bei einem Talent zu *spezialisieren* (gemäß Spalte F; siehe die SF *Talentspezialisierung* auf Seite 277).

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

**Tierfreund (7 GP):** Aus für Aventurier unerklärlichen Gründen hat der Held ein besonderes 'Händchen' für Tiere, die ihn sehr schnell als 'Artgenossen' akzeptieren und Vertrauen zu ihm fassen. Alle Talentproben, die mit dem Umgang mit Tieren zu tun haben,

vor allem *Abrichten-* und *Reiten*-Proben, aber auch Proben, um Tiere zu beruhigen, oder gar Zauberproben auf Zauber wie SANFTMUT oder HERR ÜBER DAS TIERREICH sind um 3 Punkte erleichtert.
Falls es sich bei der Kombination von Held und Tier um entfernt 'artverwandte' Wesen handelt (wie Achaz zu Echsenwesen, alle anderen Zweibeiner zu Affen), sind die Proben um weitere 2 Punkte erleichtert.

**Übernatürliche Begabung (Magischer Vorteil; V, je 1 GP):** Dieser Vorteil bedeutet, dass ein Viertelzauberer für je 1 GP eine Zauberwirkung aus der unten stehenden Liste erwerben kann, die er quasi als Talent beherrscht, 'das ihm in Fleisch und Blut übergegangen ist'. Diese Wirkungen werden regeltechnisch sehr ähnlich wie Zaubersprüche abgewickelt, nur dass ein *Übernatürlich Begabter* keine Gesten ausführen oder Formeln sprechen muss – der Einsatz der AsP und das Gelingen der Probe genügen. Dies kann ein plötzlicher Sprint sein (AXXELERATUS), die Fähigkeit zu 'heilenden Händen' (BALSAM) und dergleichen. Fast alle möglichen Wirkungen beziehen sich auf den Körper des Viertelzauberers selbst. Mit dem Erwerb einer solchen Zauberwirkung gilt diese als aktiviert, hat einen Startwert von 3 und kann (unabhängig von der Komplexität des zugrundeliegenden Spruchs) nach Spalte F der SKT gesteigert werden. Ein Held kann maximal 5 übernatürliche Begabungen haben, die er alle bereits bei der Generierung festlegen muss. Wenn Sie mit den Regeln zum Ausdauerverlust beim Zaubern spielen, sollte dies auch auf die *Übernatürlichen Begabungen* zutreffen.
Mögliche Zauber für Magiedilettanten sind: Adlerauge, Adlerschwinge*, Ängste lindern, Armatrutz, Attributo, Axxeleratus, Balsam, Bannbaladin, Bärenruhe*, Blick aufs Wesen, Blick in die Gedanken, Blitz, Böser Blick, Chamaelioni, Eiseskälte, Exposami, Falkenauge, Firnlauf, Flim Flam, Foramen, Fulminictus*, Gedankenbilder, Gefunden!, Große Verwirrung, Harmlose Gestalt, Hexenkrallen, Hexenspeichel, Höllenpein, Horriphobus, Ignorantia, Karnifilo, Katzenaugen, Klarum Purum, Klickeradomms, Krötensprung, Kusch!, Lachkrampf, Lunge des Leviatan, Memorans, Motoricus, Movimento, Odem, Pectetondo, Penetrizzel, Pestilenz erspüren, Psychostabilis, Ruhe Körper, Sanftmut, Satuarias Herrlichkeit, Schleier, Seidenzunge, Sensattacco, Sensibar, Somnigravis*, Spinnenlauf, Spurlos, Standfest, Sumus Elixiere, Tiere besprechen, Unitatio, Vipernblick, Visibili*, Warmes Blut, Wasseratem*, Wellenlauf*, Wipfellauf*, Zaubernahrung.
Die mit einem Sternchen (*) markierten Zauber sind als *Übernatürliche Begabungen* nur für Halbelfen zugänglich.

**Unbeschwertes Zaubern (Magischer Vorteil; nur Schelme; 7 GP)*:** Der Schelm hat Wege gefunden, auf so spielerisch-leichte Art zu zaubern, dass er beim Wirken von Zaubern in schelmischer Repräsentation eine Magieresistenz bis zu einem Wert von 7 gänzlich ignorieren kann; eine MR von 8 oder mehr kommt dagegen voll zum Tragen. Dieser Vorteil kann nur von Helden genommen werden, die sich für die Laufbahn des Schelmen entscheiden haben; da er aus dem jahrelangen Umgang mit Kobolden und Koboldzauberei resultiert. (Demzufolge zaubern Kobolde natürlich auch stets *unbeschwert*.)

**Verbindungen (ein Drittel SO des Bekannten in GP):** Der Held hat einen 'guten Bekannten', den er in schwierigen Situationen um Hilfe bitten kann. Welcher Art diese Hilfe ist und wie häufig der Bekannte sie zu geben bereit ist, hängt von dessen Charakter und Profession ab und ist Meisterentscheid. So ist die Straßenbande, die der alanfanische Streuner kennt (6 Schläger mit SO 2 und ein Anführer mit SO 5 für insgesamt 6 GP) sicherlich in Festum nicht von Nutzen, ebenso wie die Bekanntschaft mit einem mittelreichischen Grafen (SO 15 entsprechend 5 GP) einen Magier nicht zwangsläufig aus den Kerkern der Inquisition befreit. Jeder Bekannte kostet ein Drittel so viele GP, wie dessen Sozialstatus beträgt, und muss aus einem Rahmen vom eigenen SO +/–5 (Maximum SO 15) ausgewählt werden. Der Meister sollte je nach Art der geplanten Kampagne die Kosten für diesen Vorteil modifizieren. Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden.
*Verbindungen* sind bei Helden, die ihre Profession an einer Akademie oder einer anderen Institution gelernt haben (Magier, Krieger etc.), häufiger zu finden; meist bezogen auf ehemalige Mitschüler und / oder 'Lieblingslehrer'.

**Verhüllte Aura (Magischer Vorteil; ZHV; 3 GP):** Die magische Aura des Helden ist schwer zu erkennen und erscheint stets schwächer, als sie tatsächlich ist. Einschlägige Hellsichtzauberei wie der ODEM, eine ausdrückliche Untersuchung mit der Gabe *Magiegespür*, aber auch entsprechend wirkende Liturgien erhalten eine Erschwernis von 5 Punkten, wenn der Held untersucht wird; die Probe von magieerkennenden Artefakten wie der schamanischen Knochenkeule wird um 7 Punkte erschwert, ebenso die Wahrnehmung von Tieren, die Magie erspüren können (Hexenkröte, Nachtwind). Ungezielte Erkenntniszauber und -rituale (das generelle Gespür der Knochenkeule, ein Rundumblick mit dem ODEM oder der Gabe *Magiegespür*) schlagen überhaupt nicht an; Fallen, die auf magische Auren reagieren, werden wie die o.g. Knochenkeule behandelt. Der Zauber SCHLEIER ist um 3 Punkte erleichtert, die MU-Probe bei der Sonderfertigkeit *Aura verhüllen* (siehe Seite 284) um einen Punkt.

**Veteran (3 GP + Professionskosten):** Ein *Veteran* hat in seiner Profession eine wesentlich längere (und damit umfassendere) Ausbildung erhalten als normalerweise üblich, meist hat er sogar bereits einige Zeit in seiner Profession gearbeitet: Ein *Veteran* hat ein um 5 Jahre höheres Einstiegsalter als andere Helden.
Er erhält noch ein einmal die Hälfte der bei der Profession genannten Boni auf LE, AU, MR und INI, jedoch nicht noch einmal automatische Vor- und Nachteile und auch nicht noch einmal die genannten, fest mit der Ausbildung verbundenen Sonderfertigkeiten.
Ein *Veteran* darf neben den durch seine Profession aktivierten Talenten weitere 8 Talente (anstatt 5) aktivieren.
Er erhält eine Summe von [GP der Profession plus 3] mal 50 Abenteuerpunkten, die er nach den Regeln aus Schritt 7 der Heldenerschaffung (siehe Seite 17) zur Steigerung all jener Talente (und Gaben) einsetzen darf, die er bereits aktiviert hat (also nicht mit einem Malus versehene Basistalente, durch die Profession aktivierte Talente und maximal acht in eigener Entscheidung aktivierte Talente). Er kann die AP auch einsetzen, um bei der Profession genannte verbilligte Sonderfertigkeiten zu erwerben.
Eine eventuelle *Akademische Ausbildung* (einer der drei gleichnamigen Vorteile, siehe Seite 247) kann bis zu einem TaW von 15 genutzt werden.
Ein Veteran erhält 3 x SO Dukaten pro GP, den er in den Vorteil *Ausrüstungsvorteil* investiert; ein *Besonderer Besitz* kostet ihn nur 5 GP (in Kombination mit *Adlig* nur 3 GP)
Der Vorteil *Veteran* kann nicht mit dem Vorteil *Breitgefächerte Bildung* kombiniert werden; es ist jedoch möglich, als Veteran eine andere Variante derselben Profession zu wählen, wenn dies nicht ausdrücklich untersagt ist. *Veteran* ist nur einmal pro Heldenerschaffung wählbar.
Der Vorteil *Veteran* ist auch mit magischen und karmalen Professionen möglich. Hierbei sollten Sie jedoch beachten, dass die MR-Boni sowie AE- und KE-Zuschläge dieser Professionen meist durch die Vorteile *Vollzauberer*, *Halbzauberer* oder *Geweiht* bedingt werden und dementsprechend kein zweites Mal vergeben werden (da der Vorteil nicht verdoppelt wird).

**Viertelzauberer (Magischer Vorteil; 3 / 5 GP):** Der Held hat eine magische Begabung, die jedoch nicht oder extrem spät zur Ausbildung gekommen oder aber nur sehr schwach

ausgeprägt ist – möglicherweise weiß er noch nicht einmal selbst von dieser Begabung. Wenn ein *Viertelzauberer* nichts von seiner Begabung weiß und der Meister bestimmen kann, wann sie sich ihm offenbart, kostet ihn der Vorteil nur 3 GP.

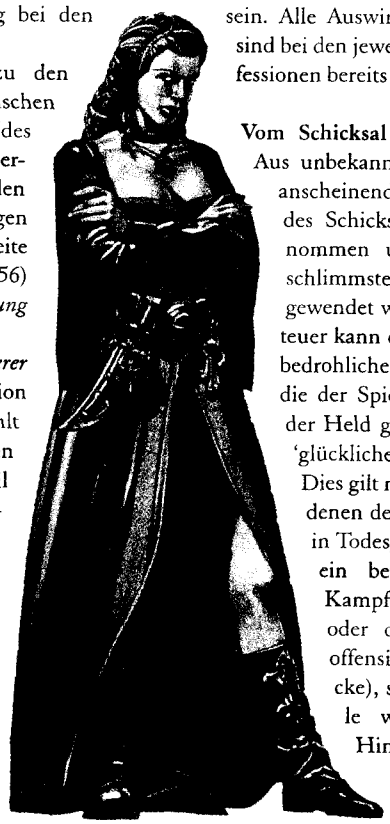
Helden mit diesem Vorteil verfügen über (MU+IN+CH)/2 –6 AsP und haben das Potential, die Vorteile *Meisterhandwerk* (Seite 255), *Schutzgeist* (256) und *Übernatürliche Begabung* (257) sowie folgende magische Sonderfertigkeiten zu erwerben: *Apport, Aura verhüllen, Blutmagie, Invocatio Integra, Kraftkontrolle, Matrixregeneration I, Ottagaldr (Zauberer), Regeneration I, Runenkunde* und *Zauberzeichen*; als Halbelf auch noch *Tierischer Begleiter* und als Halbelf mit dem Vorteil *Zweistimmiger Gesang Salasandra;* dazu die mit den speziellen *Viertelzauberer*-Professionen verbundenen Rituale und *Ritualkenntnisse*.

Ohne die Wahl eines dieser Vorteile ist er einfach nur ein Gefäß für Astralenergie, allerdings auch in der Lage, mit bloßen Händen magischen Schaden anzurichten. Ein *Viertelzauberer* ist nicht in der Lage, reguläre Zaubersprüche zu lernen, geschweige denn zu wirken.

Als (ausgebildetet) Viertelzauberer gelten die *Alchimisten*, die *Gjalskerländer Tierkrieger* und der *Ferkina-Besessene*, die jeweils feste Kombinationen aus den oben genannten Möglichkeiten haben und die zudem noch über jeweils eine spezialisierte magische Fähigkeit verfügen. Alle Halbelfen sind zumindest mit dieser Form magischer Begabung gesegnet (siehe die Anmerkung bei den Halbelfen auf Seite 31).

Weitere Einzelheiten zu den Fähigkeiten des generischen Magiedilettanten (des 'unspezialisierten Viertelzauberers') finden Sie unter den Einträgen *Meisterhandwerk* (Seite 255), *Schutzgeist* (Seite 256) und *Übernatürliche Begabung* (Seite 257).

Der Vorteil *Viertelzauberer* kann nicht in Kombination mit Professionen gewählt werden, bei denen das Tragen von Metallrüstungen Teil der Ausbildung oder des Lebensstils ist (also den meisten kämpferischen Professionen), und auch nicht von Praios-, Rondra-, Ingerimm- und Kor-Geweihten. Das heißt auch, dass Halbelfen die genannten Professionen nicht wählen dürfen, ohne ihrer Kräfte verlustig zu gehen.



Grobschmiede, Harnischmacher, Spengler und Waffenschmiede sind möglich, erfordern aber die Zustimmung des Meisters. Ein Held, der *Viertelzauberer* gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Voll-* oder *Halbzauberer* sein.

**Vollzauberer (Magischer Vorteil; 20 GP)*:** Der Held besitzt in vollem Umfang magische Kräfte und hat im Rahmen seiner Kultur oder Profession eine längerfristige magische Ausbildung hinter sich gebracht, die ihm ermöglicht, bestimmte Zaubersprüche und Rituale (nach Profession bzw. Kultur) zu erlernen und anzuwenden.

Er verfügt über (MU+IN+CH)/2 +12 AsP plus eventuell weitere je nach Kultur, Profession und weiteren Vor- und Nachteilen. Dazu kommen Kenntnisse in 13 kultur- oder professionstypischen Zaubern (den sogenannten Grundkenntnissen), von denen 7 erleichtert gesteigert werden können (die sogenannten Hauszauber) sowie die jeweils passende Sonderfertigkeit zur *Repräsentation*. Darüber hinaus beherrscht er Techniken, die ihm die Vergrößerung seines astralen Reservoirs ermöglichen: die Sonderfertigkeit *Große Meditation*. *Vollzauberer* erhalten einen MR-Bonus von 2 Punkten und die zu ihrer Profession passende *Ritualkenntnis* auf einem Wert von 3 Punkten.

Weitere Einzelheiten zu *Vollzauberern* finden Sie auf der Seite 258 (*Eigenbau*), bei den elfischen Kulturen und den Professionen Druide, Geode, Hexe, Kristallomant und Magier.

Ein Held, der *Vollzauberer* gewählt hat, kann nicht gleichzeitig *Halb-* oder *Viertelzauberer* sein. Alle Auswirkungen dieses Vorteils sind bei den jeweiligen Rassen oder Professionen bereits eingerechnet.

**Vom Schicksal begünstigt (10 GP):** Aus unbekannten Gründen hat sich anscheinend eine höhere Macht des Schicksals des Helden angenommen und sorgt dafür, dass schlimmstes Unglück von ihm abgewendet wird. Einmal pro Abenteuer kann der Spieler eine lebensbedrohliche Situation (oder eine, die der Spieler dafür hält), in die der Held geraten ist, durch einen 'glücklichen Zufall' abwenden. Dies gilt nicht für Situationen, in denen der Held sich wissentlich in Todesgefahr begibt (wie etwa ein bewusst herbeigeführter Kampf gegen eine Übermacht oder das Überqueren einer offensichtlich morschen Brücke), sondern für solche Fälle wie Schiffsuntergänge, Hinterhalte, plötzliche Lawinenabgänge etc.

**Wesen der Nacht (Magischer Vorteil; ZHV; 2, 4 oder 6 GP):** Der Held fühlt sich 'von Mada wohlwollend betrachtet' oder 'gebadet im Licht der Sterne' und zaubert bevorzugt und erleichtert bei Nacht: Diese bedeutet eine Erleichterung von 1, 2 oder 3 Punkten auf alle Zauber- oder Ritualproben, die bei Nacht (Sonnenuntergang bis Sonnenaufgang) abgelegt werden. Dieser Vorteil tritt häufig kombiniert mit dem Nachteil *Lichtempfindlich* auf (siehe Seite 266).

Er kann als Beispiel für mehrere solcher Arten positiver Umgebungseinflüsse gelten. Der Einfluss sollte, damit er spieltechnische Auswirkungen hat, sich etwa auf die Hälfte des Lebensumfelds des Zauberers beziehen. Möglich sind z.B. Erleichterungen auf dem Meer, unterirdisch, in Gesellschaft von Menschen etc. Ein solcher Vorteil ist immer stark vom Spielstil der Gruppe und der gespielten Kampagne abhängig, weswegen der Meister bei der Vergabe das letzte Wort hat.

**Wohlklang (10 GP):** Die besonders schön klingende Stimme und ein Gespür für Melodien geben dem Helden eine Erleichterung von 5 Punkten bei *Singen*-Proben und von 2 Punkten auf alle Proben auf *Gesellschaftliche Talente*, bei denen die Stimme aktiv zum Einsatz kommt. Er hilft jedoch nicht bei den Proben, die für magische Elfenlieder notwendig sind, und auch Dschinne und Dämonen zeigen sich vom *Wohlklang* nicht zusätzlich beeindruckt. Dieser Vorteil kann natürlich nicht gleichzeitig mit *Unangenehme Stimme* gewählt werden.

**Wolfskind (Magischer Vorteil; ZHV, 15 / 5 GP)*:** Nach nivesischem Glauben fließt das Blut der Himmelswölfe in den Adern der Menschen; in manchen schwächer, in anderen jedoch stärker. In jenen, die diesen Vorteil besitzen, ist das Erbe der Himmelswölfe stark, so dass sie sich ohne Probe für 1W6 AsP bis zur übernächsten Dämmerung (Sonnenauf- oder -untergang, welches von beiden später kommt) in einen Rauwolf verwandeln können. Die Verwandlung dauert etwa eine Minute. Die Kosten werden gegebenenfalls durch die Sparfunktion einer Knochenkeule reduziert.

Wölfe sind Wolfskindern gegenüber im Allgemeinen freundlich eingestellt und verhandlungsbereit. Nur magiebegabte Nivesen (Rasse: Nivese oder Halbelf mit nivesischem Elternteil) können diesen Vorteil besitzen. 5 GP kostet der Vorteil dann, wenn sich das Wolfskind nicht willentlich verwandeln kann, sondern die Verwandlung intuitiv in Gefahrensituationen, durch heftigen Schmerz oder große Erregung geschieht.

Alle Wolfskinder beherrschen – erlernt oder intuitiv – die *Wolfssprache*. Dies ist keine Sprache im eigentlichen Sinne, auch wenn dabei

gejault, geknurrt und gehechelt wird, sondern eher eine empathische Verständigung 'von Wolf zu Wolf', unterstützt durch intensive Körpersprache. Wenn das Wolfskind in menschlicher Gestalt mit Wölfen 'spricht', erleidet es pro Spielrunde 1 Punkt Erschöpfung, da 'wölfische Körpersprache' in diesem Zustand recht anstrengend ist. In diesem Fall kann der Meister auch eine Probe verlangen (bei einem Wolfskind in Wolfsgestalt erübrigt sich das), die auf die Eigenschaften KL/IN/GE mit dem TaW von *Tierkunde* abgelegt wird und bei ungewohntem 'Dialekt' des Gegenübers (Straßenköter, Schoßhund) oder im Streit auch erschwert sein kann.

**Zäher Hund (10 GP):** Üblicherweise fällt ein Held, dessen LeP unter 0 sinken, in ein Koma, aus dem er noch innerhalb der nächsten (1W6 × KO) Kampfrunden gerettet werden kann. Fällt seine LE auf weniger als den negativen Betrag seiner Konstitution, so ist der Held unwiederbringlich tot. *Zähe Hunde* können in diesen beiden Fällen statt der einfachen Konstitution einen Wert von 1,5 × KO einsetzen. Zudem können sie auch bei einem LE-Stand von 1 bis 5 LeP noch agieren.

**Zauberhaar (Magischer Vorteil; ZHV, 10 GP):** Vermutlich haben Sagen über Feenmaiden und Hexen, die ihre Zauberkraft verloren, als man ihnen das Haar schnitt, in diesem Vorteil ihren Ursprung, ebenso wie die lange Bärte und offenes Haar bevorzugende Frisurideale vieler magischer Traditionen: Im – wild wuchernden – Haar eines Helden mit diesem Vorteil sitzt ein beträchtlicher Teil seiner Astralkraft: Ab einer Länge von zweieinhalb Spann (50 cm) gilt das Haupthaar (und ein dazugehöriger eindrucksvoller Rauschebart bei Männern) als Astralspeicher, der 7 AsP zusätzlich aufnehmen kann, also die Basis-AE des Helden um 7 Punkte vergrößert. Bei solch langem, wallendem Haar sollte sich aber auch von Zeit zu Zeit die Behinderung eines solchen mächtigen Kopfschmucks bemerkbar machen, zumal sich Zöpfe und Knoten, Wachs und Fett, in den Gürtel gesteckte Bärte, Stirnbänder und dergleichen mehr in Zauberhaar schnell als unangenehme Ablenkung bemerkbar machen (nach Meisterentscheid Zauber- und Talentproben um 1 bis 3 Punkte erschwert). Zauberkundige mit diesem Vorteil haben oft eine sehr auffällige, geradezu 'magische' Haarfarbe.
Diese permanenten AsP gelten als zusätzliches Reservoir, das auf die normalen AsP (aus Eigenschaften, Vorteilen, Profession) addiert wird; es kann nicht verwendet werden, um daraus permanente AsP zu ziehen (z.B. für die Erschaffung von Artefakten). Dieser Zusatzspeicher kann durch einen Haarschnitt / eine Rasur entfernt werden und wächst üblicherweise mit einer Geschwindigkeit von einem halben Spann pro Monat nach (ist also nach einer Glatze nach 5 Monaten wieder verfügbar). Ein weiterer Nachteil an solchem Haar ist, dass es sich weitaus besser (Erleichterung von 7 Punkten) in magischen Ritualen wie den druidischen Herrschaftsritualen gegen den vormaligen Haarträger anwenden lässt. *Zauberhaar* ist andererseits resistent gegen Versuche, es mit PECTETONDO zu verändern (7 Punkte Erschwernis auf die Zauberprobe).
Dieser Vorteil kann nicht mit *Körpergebundener Kraft* kombiniert werden und erfordert die Zustimmung des Spielleiters.

**Zeitgefühl (3 GP):** Ein Charakter mit *Zeitgefühl* kann die Tageszeit auf eine Viertelstunde genau bestimmen, auch wenn er keinen Blick an den Himmel werfen kann, aus tiefem Schlaf oder Bewusstlosigkeit erwacht ist oder sich seit Tagen in lichtlosen Kellern befindet. Ein solcher Held verschläft nicht und verpasst keine Termine (es sei denn absichtlich). Neben einer allgemeinen Einfühlung in den Zeitablauf kann dieser Vorteil auch *Sternkunde*-Proben (speziell im Rahmen magischer Großrituale) positiv beeinflussen. Nur schwere Krankheiten oder Zauberei können ein solches *Zeitgefühl* verwirren.

**Zusätzliche Gliedmaßen (GP je nach Gliedmaße)*:** Dieser Vorteil umfasst die anatomischen Besonderheiten jener Rassen, die sich durch einen Schwanz, ein zweites Armpaar oder ähnliches vom 'menschlichen Standard' unterscheiden. Von den vorgeschlagenen spielbaren Rassen in Aventurien sind dies nur die Achaz, jedoch kann dieser Vorteil auch zur Ausgestaltung eigener Rassen verwendet werden.
Ein zusätzliches Armpaar kostet 15 GP, ein Schwanz kostet nur dann GP, wenn er Zusatzfunktionen ermöglicht (ein *zusätzlicher* Angriff, ein Greifschwanz etc.), der Schwanz der Achaz ist also kostenlos. Flügel sind Bestandteil des Vorteils *Fliegendes Wesen* (jedoch nur, wenn es sich um das erste Flügelpaar handelt, jedes weitere Flügelpaar kostet 3 GP), der jedoch – wie auch die fliegenden spielbaren Rassen – nur auf dem Nachbarkontinent Myranor vorkommt (siehe den gleichnamigen Band).

**Zweistimmiger Gesang (Magischer Vorteil; 7 GP; nur Elfen und Halbelfen):** Üblicherweise ist diese Fähigkeit nur Elfen gegeben, und nur diesen ist es möglich, die *elfischen Zauberlieder* zu erlernen und die alte Sprache *Asdharia* zur Perfektion zu bringen. Es gibt jedoch einige Halbelfen, die ebenfalls zu diesem Gesang (und den damit zusammenhängenden Fertigkeiten) in der Lage sind. Anderen Rassen ist der Vorteil nicht zugänglich.

**Zwergennase (12 GP, Gabe):** Der Held hat einen übernatürlichen Instinkt entwickelt, was das Aufspüren von Geheimgängen, verborgenen Türen oder Hohlräumen in Gemäuer und Gestein anbelangt – auch wenn diese Einbauten so gut verborgen sind, dass beispielsweise keine *Sinnenschärfe*-Probe erlaubt (oder diese deutlich erschwert) ist. Bei einem TaW von weniger als 7 entscheidet der Meister, wann er dem Helden eine Probe auf *Zwergennase* gestattet; sie sollte verdeckt gewürfelt werden. Ist sie gelungen, so erhält der Spieler einen Hinweis, in welchem Bereich sich solche Hohlräume befinden könnten, aber nichts über die Größe und Art des Hohlraumes, schon gar nichts über Öffnungsmechanismen. Ab einem Talentwert von 7 kann der Held die *Zwergennase* auch willentlich (auf Entscheid des Spielers) einsetzen – dieser Einsatz kostet ihn dann 1 Punkt Erschöpfung und benötigt mindestens 10 Aktionen Zeitaufwand. *Zwergennase* ist zwar eher untypisch für Zauberer, kann aber trotzdem bewusst unter Einsatz von 1 AsP verwendet werden. Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, die Probe wird auf IN/IN/FF abgelegt. Trotz des Namens kann diese Gabe auch von Nicht-Angroschim gewählt werden.



## Nachteile

**Anmerkungen:** Nachteile müssen, damit sie als solche gewertet werden können, dem Helden auch *spieltechnische* Nachteile (erschwerte oder verbotene Proben, verminderte Werte, Lernerschwernisse) oder deutliche Einschränkungen seines 'freien' Rollenspiels (wie spürbare soziale Ächtung, strenge Ordensregeln o.ä.) bringen.
Natürlich sind, zum einen im Bereich der *Schlechten Eigenschaften* (siehe Seite 268), zum anderen bei den körperlichen Behinderungen, noch eine Vielzahl zusätzlicher Nachteile denkbar (*Sammelleidenschaft, Naivität, Kleptomanie, Schüttelkrämpfe, Verlust des Geschmackssinns* ...). Aber zum einen würde es den Rahmen dieser Publikation sprengen, jede mögliche Phobie, Neurose oder auch nur Marotte (*Angst vor Kartoffelkäfern, Zwanghaftes Singen* ...) bewerten zu wollen, zum anderen sind wir der Meinung, dass blinde, taube oder gelähmte Personen sich in einer Fantasywelt extrem schlecht als Helden eig-

nen – und um die Generierung von Spieler-Helden geht es schließlich beim Thema Vor- und Nachteile in erster Linie. Natürlich kann es den gelähmten Gelehrten geben, den blinden Söldner-Veteranen und den tauben Schmiedemeister, aber wir denken, dass gerade diese Nachteile ein *Abenteurer*leben quasi unmöglich machen. Wenn Sie für eine Meisterperson diese Behinderung zur Generierung benötigen, dann können Sie *Blind* und *(Querschnitts-)Gelähmt* mit –40 GP bewerten, *Taub* mit –25 GP. Ob Sie als Meister *Einarmig* und *Einbeinig* (siehe jeweils unten) zulassen wollen, liegt in Ihrem Ermessen. Einige Anmerkungen zum Thema Eigenbau von Vor- und Nachteilen finden Sie auf Seite 244.

**Aberglaube (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Aberglaube bezieht sich zumeist auf bestimmte Dinge, die dem Helden nach seiner Meinung Glück oder Pech bringen, vor denen er Angst hat. Wer diese Eigenschaft wählt, sollte die Details seines Aberglaubens näher festlegen. Bemerkenswert ist allerdings, dass einige Arten des Aberglaubens durchaus eine reale – wenn auch bisweilen völlig andere – Grundlage haben.

**Albino (–7 GP):** Bei einem Albino – einer Veränderung von Geburt an, die bei allen menschlichen und menschenähnlichen Rassen vorkommen kann, wenn auch sehr selten – sind in Haut, Haaren und Augen keine Farbpigmente vorhanden. Die Haut ist daher rein weiß und bekommt bei geringster Sonneneinstrahlung bereits einen Sonnenbrand (ca. 1 SP pro Stunde Aufenthalt im Sonnenlicht), die Haare sind weiß, die Augen rot oder (selten) violett. Deswegen sind viele Albinos gleichzeitig auch *lichtscheu* oder gar *lichtempfindlich* (siehe Seite 266) und haben bei Tageslicht häufig eingeschränkte Sicht. Dazu kommt, dass Albinos meist mit Misstrauen betrachtet und bisweilen sogar für unheilige Wesen gehalten werden, was leicht dazu führt, dass man einen Albino als Sündenbock hernimmt, die Garde ruft, wenn er die Stadt betritt, ihm Ämter und Würden verweigert etc.: Jeder zusätzlich gewählte Punkt SO über 7 kostet ihn 2 GP. Anderseits ist es für einen Albino leichter (um 3 Punkte), Personen einzuschüchtern, und in archaischen Kulturen mag ein Albino durchaus als göttlicher oder dämonischer Sendbote gelten.
Üblicherweise ist für Zauberproben, bei denen jemand eingeschüchtert werden soll (wie der HORRIPHOBUS), der CH-Wert des Albinos um 1 erhöht, für Proben, mit denen jemand beruhigt oder freundlich gestimmt werden soll (wie der BANNBALADIN), jedoch um 1 vermindert – beides natürlich nur, wenn das Opfer den Albino sehen kann.

**Angst vor [Insekten, Spinnen, Reptilien, Pelztieren, Feuer, Wasser ...] (Schlechte Eigenschaft; unterschiedliche Kosten):** Dies alles sind unterschiedliche Schlechte Eigenschaften, bei denen der Held mit übertriebener Angst auf bestimmte Situationen oder Begegnungen reagiert. Die Angst kann schnell in Panikzustände münden, bei denen der Held kaum noch zu vernünftigem Handeln in der Lage ist. Wovor der Held jeweils diese Phobie hat, hängt oft von seiner Kultur oder Herkunft ab, mitunter kann aber auch ein erschütterndes Schlüsselerlebnis zu einer solchen Angst führen. Auf jeden Fall kann dieser Nachteil nur wirklich als solcher gelten, wenn er den Helden im Spiel einschränkt und über das natürliche Maß der Selbsterhaltung hinausgeht. So etwas wie eine 'Angst vor Albino-Löwen' ist deutlich zu speziell, um gelten zu können, und auch eine Phobie wie 'Angst vor aggressiven Giftschlangen' ist kein Nachteil, da jeder vernunftbegabte Mensch sie besitzt.
Phobien mit **häufigem Auslöser** (wie *Angst vor Insekten* und *Angst vor Feuer*) bringen 3 GP pro 2 Punkte der Schlechten Eigenschaft, eher selten aktivierte Phobien wie *Angst von fließendem Wasser* jedoch nur 1 GP pro Punkt der Schlechten Eigenschaft. Einige spezielle und bei etlichen Lebewesen anzutreffende Ängste wie *Meeresangst* oder *Dunkelangst* sind weiter unten separat aufgeführt.

**Animalische Magie (Magischer Nachteil; ZH, –1 GP pro Punkt):** Alle astralen Dinge, die zu 'kopflastig' sind, verschließen sich dem Verständnis des Helden, er kann sich nur schlecht auf seine Zauberei konzentrieren und handelt eher 'aus dem Bauch heraus': Jede Zauberprobe oder Probe auf die Ritualkenntnis, bei der einmal auf die Eigenschaft *Klugheit* gewürfelt wird, ist um die Anzahl an Punkten in *Animalischer Magie* (max. 5) erschwert. Kommt Klugheit zweimal in der Probe vor, verdoppelt sich der Malus; solche Zauber (mit zweimal KL in der Probe) sind um eine Spalte schwieriger zu steigern. Dieser Nachteil kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen. Für Elfen und Kristallomanten (in der entsprechenden Tradition ausgebildete Zauberer), die ihre Proben anstatt auf KL teilweise auf IN ablegen dürfen, bringt der Nachteil nur 1 GP pro 2 Punkte in *Animalischer Magie*.

**Arkanophobie (Schlechte Eigenschaft; je –3 GP pro 2 Punkte):** Der Held hat panische Angst davor, verzaubert zu werden, und fürchtet, dass alle magischen Gegenstände verflucht sind und ihm übel wollen. Der Held misstraut magisch begabten Kameraden und wird niemals einen Gegenstand verwenden, von dem er weiß, dass er verzaubert ist. Vor allem aber senkt die *Arkanophobie* die Magieresistenz des Charakters, wenn er weiß, dass er verzaubert werden soll. Der Nachteil sollte von Halb- und Vollzauberern nicht gewählt werden; er kann nicht gleichzeitig mit *Vorurteile gegen Zauberer / gegen Magie* genommen werden. Elfen können diesen Nachteil überhaupt nicht wählen.

**Arroganz (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Dieser Nachteil bringt den Helden dazu, sich allen anderen gegenüber hochnäsig zu benehmen und ihnen nichts oder fast nichts zuzutrauen, seine eigenen Fähigkeiten hingegen zu überschätzen. Ob dies als Standesdünkel, Besserwisserei oder als krankhaftes, übertriebenes Ehrgefühl daherkommt, ist dem Spieler überlassen, jedoch sollten speziell Proben auf passende *Gesellschaftliche Talente* hierdurch erschwert werden.

**Artefaktgebunden (Magischer Nachteil; ZHV; –7 GP)*:** Der Zauberer hat beim Binden eines Traditionsartefaktes (Zauberstab, Kristallkugel, Schale, Schwert, Goldsichel, Schamanenkeule, Druidendolch, *iama*) einen schweren Fehler begangen und ist nun beim Ausführen von Zaubern an das Artefakt gebunden. (In seltenen Fällen mag dies auch bei anderen Artefaktbindungen und -erstellungen geschehen, jedoch niemals freiwillig.) Alle Zauberproben, die er ausführt, ohne Hautkontakt mit dem Artefakt zu haben, unterliegen den Regeln einer *Spontanen Modifikation der Zaubertechnik* (siehe **Wege der Zauberei**), d.h., der Zauber muss 7 ZfP aufbringen (Zauber, in denen er eine ZfW von weniger als 7 hat, misslingen automatisch), die Zauberdauer verlängert sich um 3 Aktionen und er kann keine weiteren Spontanen Modifikationen durchführen.
Wird das Artefakt zerstört, ist die Bindung gebrochen und der Zauberer kann wieder ungehindert zaubern; jedoch verliert er 3 permanente AsP und 1 Punkt seiner höchsten geistigen Eigenschaft (MU, KL, IN oder CH). Nur Zauberer, die über ein gebundenes Artefakt verfügen, können den Nachteil wählen: Magier, Elfen, Druiden, Geoden, Kristallomanten, Schamanen und Alchimisten. Hexen ist es möglich, dass statt eines gebundenen Artefakts (des Hexenkessels) der Vertraute einen Teil der Essenz der Hexe trägt.

**Astraler Block (Magischer Nachteil; ZHV; –5 / –10 GP):** Ein Charakter mit diesem Nachteil regeneriert pro Ruhephase nur

1W6–1 AsP; eventuelle Intuitions-Würfe zur Rückgewinnung verlorener Astralpunkte und bei Ritualen zum Erlangen eines höheren AsP-Grundwerts sind um 2 Punkte erschwert. Dieser Nachteil kann natürlich nur von Helden gewählt werden, die über Astralenergie verfügen; eine Kombination mit dem Vorteil *Astrale Regeneration* ist nicht möglich; der Erwerb der Sonderfertigkeiten *Regeneration I* und *II* sowie *Meisterliche Regeneration* kosten einen Helden mit *Astralem Block* das Doppelte der angegebenen Kosten. Voll- und Halbzauberer erhalten durch diesen Nachteil 10 GP, Viertelzauberer nur 5 GP.

**Autoritätsgläubig (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP pro 2 Punkte):** Dieser Nachteil äußert sich in Buchgelehrsamkeit und Obrigkeitshörigkeit. Entscheidungen der Kirchenoberen oder weltlicher Herrscher werden von dem Helden nicht angezweifelt – es hat schließlich seinen Grund, dass diese Menschen über ihn gesetzt wurden. Ebenso wenig stellt er die Theorien hoch angesehener Gelehrter in Frage; selbst dann nicht, wenn das, was in den Büchern steht, der eigenen Erfahrung oder dem gesunden Menschenverstand widerspricht.
Sobald der Held etwas tut, was der Anweisung eines Höhergestellten oder der Aussage eines anerkannten Gelehrten zuwiderläuft, kann der Meister eine Probe verlangen und beim Gelingen der Probe diese Aktivität verbieten. Oder aber er erschwert alle Talent- und Eigenschaftsproben, die während des Verstoßes abzulegen sind oder in irgendeinem Zusammenhang damit stehen, entsprechend der Regeln zu *Schlechten Eigenschaften* (Seite 268).

**Behäbig (–5 GP):** Ein *behäbiger* Held bewegt sich langsamer und bedächtiger als andere Mitglieder seiner Rasse. Seine Basis-GS sinkt um 1 und er erhält einen Malus von 1 Punkt auf alle *Ausweichen*-Proben. Außerdem ist sein Grundwert zur Bestimmung von Sprungweiten und -höhen (üblicherweise (GE+KK–BE) um 1 Punkt vermindert. Dieser Nachteil kann nur einmal gewählt werden.

**Blutdurst (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP für 2 Punkte):** Der Charakter liebt es, seine Gegner langsam und blutig zu töten. Er empfindet Vergnügen daran, Opfer zu quälen und anderen Schmerzen zuzufügen. Dazu nutzt er jede sich bietende Gelegenheit, Ehre gilt ihm dabei nichts, und Unterlegene sind willkommene Opfer, solange sie sich nur wehren. Seine Obsession führt dazu, dass er länger als nötig auf Schlachtfeldern verweilt, um Verwundete zu töten, oder dass er wichtige Informanten ermordet. Ein solcher Charakter kann keinen Moralkodex annehmen, der Gewalttätigkeit ausschließt. (Und selbst in der Kor-Kirche haben *Blutdürstige* eigentlich keinen Platz.)

**Blutrausch (–15 GP):** Der Held fällt in einen *Blutrausch* (bei den Thorwalern auch als *Walwut* oder *Swafskari* gefürchtet), sobald eines der drei folgend genannten Ereignisse eintritt: spontaner Zorn (z.B. eine deutlich gelungene *Jähzorn*-Probe), Erleiden einer *Wunde* durch einen Nahkampfangriff und Scheitern einer darauf folgenden *Selbstbeherrschungs*-Probe (erschwert um die Zahl der SP über der Wundschwelle) sowie die Einnahme bestimmter aggressionsfördernder Substanzen (allgemein: alle Rauschmittel, deren Genuss den MU-Wert anhebt, darunter auch Alkohol).
Im *Blutrausch* setzt der Rasende seine gefährlichsten Waffen (auch Wurfwaffen oder Zauberei, nicht aber so komplexe Waffen wie Schusswaffen) gegen die missliebigste, wenn nicht vorhanden, dann die nächststehende Person ein. MU, AT und TP sind um 5 Punkte erhöht, der Rasende pariert nicht und nimmt keine Schmerzen wahr (der Meister notiert die erlittenen Schadenspunkte des Helden verdeckt). Talent- oder Zauberproben sind während des Blutrauschs um 7 Punkte erschwert, Kampfmanöver (inklusive Umwandeln von Aktionen) oder irgendwelche Aktivitäten, die einen 'wachen Geist' oder längere Vorbereitung verlangen, sind unter *Blutrausch* nicht möglich, ebenso wenig die Aktion *Orientieren*. Zu den verbotenen Aktionen zählen ausdrücklich auch Spontane Modifikationen von Zaubern, nicht jedoch der Einsatz von Varianten. Der *Blutrausch* dauert so lange, bis der Rasende keine Ausdauer mehr hat (er verliert für jede AT 2 AuP, kann aber *Atem Holen*) und entkräftet zusammenbricht. *Blutrausch* und der Vorteil *Kampfrausch* sind nicht miteinander kombinierbar.

**Brünstigkeit (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP für 2 Punkte Brünstigkeit):** Der Charakter zeigt ein unerschöpfliches sexuelles Verlangen, andere Lebewesen dienen ihm dabei nur zur Befriedigung seiner Gelüste, ob nun willig oder nicht. Dies führt allerdings auch oft dazu, dass er vor lauter Geilheit seine Umgebung völlig vernachlässigt – leicht bekleidete Amazonen haben im Kampf gegen einen *brünstigen* Mann z.B. leichtes Spiel und *Betören*-Versuche gegen ihn sind um seinen Wert in Brünstigkeit erleichtert.

**Dunkelangst (Schlechte Eigenschaft; je –2 GP):** Der Held bekommt Beklemmungsgefühle durch Dunkelheit: Dies mögen dunkle Tunnel und Höhlen, aber auch finstere Wälder, vor allem aber einfach die Schwärze der Nacht sein. Schon das Hereinbrechen der Dämmerung ohne die Aussicht auf Beleuchtung macht den Helden nervös, das Erlöschen der letzten Fackel im dunklen Stollen treibt ihn an den Rand des Wahnsinns. Diese Phobie ist so schwerwiegend, dass der Held für einen Punkt der Schlechten Eigenschaft 2 Generierungspunkte erhält.

**Einarmig (–15 GP):** Der Held hat einen Arm verloren (den linken bei Rechtshändern bzw. umgekehrt). Bei allen Handlungen, die eigentlich beide Hände erfordern, sind entsprechende Eigenschaftsproben um 5 Punkte erschwert, Talentproben sogar um 10 Punkte. Bestimmte Handlungen (Bogenschießen, Führen zweihändiger Waffen) sind überhaupt nicht möglich; einarmige Helden können keine Sonderfertigkeiten erwerben oder anwenden, die mit dem links- oder beidhändigen Kampf verbunden sind, und keine Schilde oder Parierwaffen führen; bei bestimmten Balanceakten kann der Meister einem Einarmigen eine Probe um bis zu 3 Punkte erschweren.
Als schwächere Form dieses Nachteils (**–7 GP**) könnte ein teilweise gelähmter oder verkrüppelter Arm gelten, der Eigenschaftsproben um 2, Talentproben um 5 Punkte behindert.
Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf nicht durch eine auch noch so gute Prothese oder Zauberei wieder wettgemacht werden kann. Natürlich kann *Einarmig* nicht mit *Einhändig* kombiniert werden.

**Einäugig (–5 GP):** Der Held hat irgendwann im Verlauf seines bisherigen Lebens das Augenlicht eines Auges oder gar das Auge selbst verloren. Er erleidet einen Malus von 4 Punkten bei allen *Wurfwaffen*-Proben und bei *Schusswaffen*-Proben unter 10 Schritt Entfernung. Außerdem ist sein Kontrollbereich (siehe **Wege des Schwerts**) um die Hälfte eingeschränkt.
*Einäugige* Zauberer erleiden eine Erschwernis von 4 Punkten, wann immer sie einen Zauber besonders zielen müssen (wie bei einem Zauber, dessen Reichweite Horizont ist, wenn er den Nachteil *Zielschwierigkeiten* auf sich genommen hat oder in besonderen Situationen). Siehe auch den Nachteil *Eingeschränkter Sinn* auf Seite 262.
Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf weder durch Magie noch auf andere Weise wettgemacht werden kann.

**Einbeinig (–25 GP):** Dem Held fehlt ein Bein, das er bei einem früheren Unfall, Kampf oder ähnlichem verloren hat. Er erleidet einen Verlust von 5 Punkten auf seine Gewandtheit (was sich auch auf seine Kampf-Basiswerte niederschlägt) und von 3 Punkten

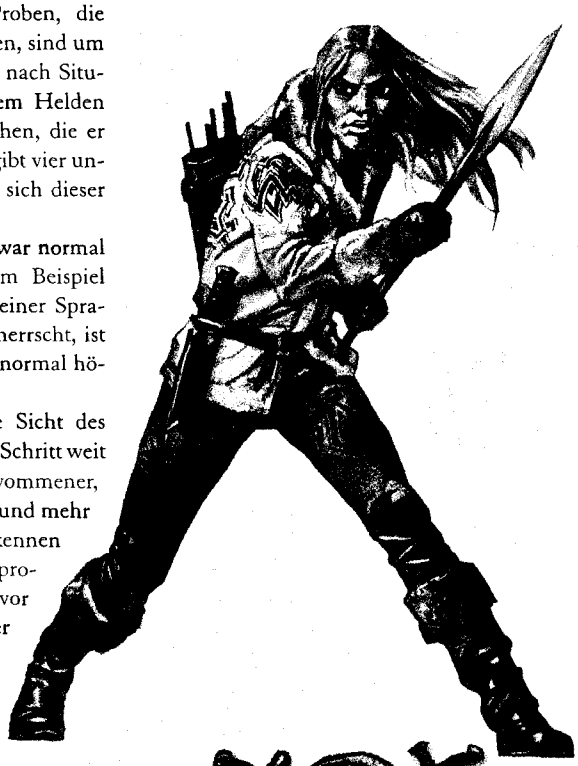
auf seine GS (die jedoch mindestens 1 bleibt). Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf nicht durch eine auch noch so gute Prothese oder durch Zauberei wieder wettgemacht werden kann. *Einbeinig* kann nicht mit *Lahm* kombiniert werden.

**Einbildungen (–5 GP):** Der Held glaubt aus einer übersteigerten Phantasie oder beginnendem Wahnsinn heraus, immer wieder Dinge wahrzunehmen, die in Wirklichkeit nicht existieren. Das können scheinbare Beobachter oder Verfolger sein, aber auch niemals so gemeinte Vorwürfe und Anschuldigungen von anderen Personen (z.B. wenn der Held glaubt, jegliche andere Meinung sei ein persönlicher Angriff). *Einbildungen* lässt sich nicht mit *Wahnvorstellungen* kombinieren.

**Eingeschränkte Elementarnähe (H; –3 GP)*:** Zu den Eigenheiten schamanistischer Magie gehört, dass jede Schamanen-Tradition nur Umgang mit dreien der sechs Elemente pflegt (diese sind jeweils bei der Profession angegeben). Diese drei beherrscht der Schamane alle gleich gut, also ohne Einbußen, selbst wenn sich zwei gegensätzliche darunter befinden. Wesen und Manifestationen der anderen Elemente dagegen kann er nicht rufen, weder mit dem Ritual *Meister der Elemente* noch auf anderem magischen Weg. Dieser Nachteil ist mit dem Vorteil *Affinität zu Elementaren* kombinierbar. Die Geoden der Brobim sind ebenfalls mit diesem Nachteil behaftet.

**Eingeschränkter Sinn (–5 GP):** Ein Sinn des Helden ist besonders schlecht ausgebildet: Alle *Sinnenschärfe*-Proben, die sich auf diesen Sinn beziehen, sind um 5 Punkte erschwert, und je nach Situation kann der Meister dem Helden auch Proben nicht zugestehen, die er anderen Helden erlaubt. Es gibt vier unterschiedliche Bereiche, auf die sich dieser Vorteil beziehen kann:
Ein *schwerhöriger* Held nimmt zwar normal laute Geräusche wahr, aber zum Beispiel kein Flüstern. Verständigung in einer Sprache, die er nur unzureichend beherrscht, ist immer schwieriger als bei einem normal hörenden Helden.
*Kurzsichtig* bezieht sich auf die Sicht des Helden: Alles, was mehr als zehn Schritt weit entfernt ist, wird immer verschwommener, und auf Strecken von 100 Schritt und mehr sind nur noch Konturen zu erkennen – was entsprechende Fernkampfproben und auch das Ausweichen vor einem Fernkampfangriff schwerer macht (nach Meistermaßgabe). Die Sicht auf kurze Entfernung ist nicht eingeschränkt. Gerade Kurzsichtigkeit schränkt (Spruch-)Zauberer deutlich ein, da dieser Nachteil alle Zauberproben auf Entfernung um je einen Punkt pro Entfernungskategorie (1 Schritt / 3 Schritt / 7 Schritt / 21 Schritt / 49 Schritt / Horizont) erschwert.
Ein *eingeschränkter Tastsinn* lässt den Helden nur unter Schwierigkeiten Dinge ertasten, und je nach Situation kann der Meister auf Talentproben, in denen Fingerfertigkeit verlangt ist und bei denen der Tastsinn eine große Rolle spielt (wie *Feinmechanik* oder *Schlösser Knacken*, aber auch *Heilkunde Wunden*), einen Zuschlag in Höhe von 1 bis 3 Punkten verlangen.
Der *eingeschränkte Geruchssinn* bezieht sich sowohl auf Gerüche als auch auf Geschmack, denn diese beiden Sinne sind schwer zu trennen. Ein Held mit diesem Nachteil nimmt Gerüche und Geschmack nur dann wahr, wenn sie wirklich penetrant sind (was ihn bei Speisen und Getränken auch nicht gerade wählerisch macht). In diesem Fall ist nicht nur die *Sinnenschärfe* betroffen, sondern auch alle Proben in *Kochen* sind ebenfalls um 5 Punkte erschwert; außerdem steigt die Gefahr, sich durch verdorbene Lebensmittel einen Flinken Difar oder gar eine Lebensmittelvergiftung zuzuziehen.

**Einhändig (–10 GP):** Der Held hat eine Hand verloren (die linke Hand bei Rechtshändern). Bei allen Handlungen, die eigentlich beide Hände erfordern, sind entsprechende Eigenschaftsproben um 3 Punkte erschwert, Talentproben sogar um 5 Punkte. Bestimmte Handlungen (Bogenschießen, das Führen zweihändiger Waffen) sind ohne besondere Prothesen überhaupt nicht möglich. Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf nicht durch eine auch noch so gute Prothese oder durch Magie wieder wettgemacht werden kann. *Einhändig* kann nicht mit *Einarmig* kombiniert werden und sollte nur in Ausnahmefällen bei Helden eingesetzt werden (wie überhaupt alle Verluste von Körperteilen), obwohl natürlich ein erfolgloser Dieb oder eine Piratin mit Hakenhand auch passende Heldenfiguren sind.



**Eitelkeit (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Ein eitler Held versucht, in jeder beliebigen Situation gut auszusehen und Eindruck zu schinden. Das macht ihn leichter manipulierbar, da dieses Bedürfnis durchaus auch den 'vernünftigen' Rahmen sprengt. Zudem versucht er, Situationen zu meiden, in denen sein Aussehen leiden könnte, und er verbraucht einen guten Teil seiner Zeit mit Körperpflege.

**Elfische Weltsicht (–30 GP):** Elfen sind 'nicht ganz von dieser Welt' – eine Aussage, der auch die meisten Elfen zustimmen würden. Dies führt dazu, dass Elfen viele Dinge, Wesen und Handlungen in dieser Welt mit einem besonderen Gefühl für mögliche Zusammenhänge betrachten, auf sich wirken lassen und ihren Einfluss auf die Harmonie abwägen. Zusammen mit ihrem aus ihrer Alterslosigkeit resultierenden Zeitgefühl führt es dazu, dass Elfen eine große Zahl echter, möglicher und scheinbarer Zusammenhänge reflektieren und auf sich wirken lassen müssen, ehe sich dies in konkreten Änderungen ihrer Handlung niederschlägt. Außenstehenden erscheint dies oft als eine Lernunwilligkeit oder gar -unfähigkeit, doch ist dies eher der Vorsicht geschuldet, nicht unbeabsichtigt auf die Harmonien der Welt einzuwirken – in diesem Sinne steht den Elfen eine Form von Perfektionismus im Weg.
Spieltechnisch bedeutet dies, dass Elfen – zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren – all jene Talente und Zauber um eine Spalte erschwert erlernen, die nicht durch ihr bisheriges Leben bereits 'ein integraler Teil ihres Selbst geworden sind'. Solche 'verinnerlichten' Talente und Zauber werden *Leittalente* genannt und sind in den Talentlisten mit (L) gekennzeichnet. Automatisch Leittalente sind diejenigen, die Teil der elfischen Natur sind: *Athletik*, *Körperbeherrschung*, *Malen/Zeichnen*, *Musizieren*, *Orientierung*, *Schleichen*, *Singen*, *Sinnenschärfe*, *Tanzen* und *Wettervorhersage*, dazu alle gewählten *Gaben*. Dazu kommen noch Leittalente je nach Kultur und Profession, die Sprachen *Isdira* und *Asdharia* sowie die dazugehörigen Schriften. An Zaubern (in elfischer Repräsentation) gelten all jene als L-Zauber, die eine Verbreitung von Elf5 oder höher haben sowie

die durch Kultur und Profession aktivierten Zauber; ein Zauber kann nicht 'zweimal L' sein. Diese Regelung gilt sowohl bei der Generierung als auch bei späteren Steigerungen im Verlauf des Heldenlebens.

Alle magischen, weltlichen und eventuell karmalen Sonderfertigkeiten, die nicht mit L gekennzeichnet sind, werden zu 150 % der üblichen Kosten gesteigert. L-Sonderfertigkeiten sind *Ausweichen I/II/III, Elfenlieder, Gefäß der Sterne, Geländekunde (Haupt-Gelände der eigenen Kultur), Große Meditation* (Erlernen wie auch Steigerungen), *Kulturkunde (eigene), Meisterliche Regeneration, Ortskenntnis (Territorium der eigenen Kultur), Regeneration I/II, Repräsentation Elfenmagie, Salasandra, Simultanzaubern, Tierischer Begleiter, Zauberkontrolle, Zauber unterbrechen* und *Zauber vereinigen*. Dazu kommen alle durch Kultur und Profession erworbenen oder verbilligten Sonderfertigkeiten.

**Optional 1:** Bei der Charaktererschaffung ist es möglich, in Absprache mit dem Meister bis zu drei Leittalente umzuverteilen. Die o.g. 'natürlichen' Fertigkeiten können jedoch nicht abgewählt werden. Es sollten dabei keine ausgesprochen untypischen Talente als Leittalente gewählt werden (allgemein *Götter/Kulte, Brauer, Metallguss* und dergleichen oder regionsuntypische wie *Lanzenreiten* oder *Seefischerei* für Waldelfen).

**Optional 2:** Erfahrene Elfen, die glauben, einen Pfad ihres Daseins bis zum Ende beschritten zu haben und dort der Harmonie nahe gekommen zu sein, können sich anderen Feldern der Erfahrung zuwenden (was diejenigen Elfen, die lange genug leben, auch ein- oder gar mehrmals tun). Dazu muss der Elf jedoch wirklich erfahren sein (dies sind keine Entscheidungen aus einer Laune oder der Notwendigkeit des Augenblicks heraus) und die Grundlagen des neuen Wissens im Einklang mit seiner Sippe vermittelt bekommen: Ein Elf, der mindestens 10.000 AP Erfahrung und in allen *Leittalenten seiner bisherigen Profession* und in allen *Hauszaubern* einen TaW von mindestens 12 erreicht hat, kann die Leittalente seiner bisherigen Profession gegen die einer anderen elfischen Profession austauschen. Dies erfordert keinen Einsatz von Abenteuerpunkten, jedoch muss sich der Elf dazu etwa ein Jahr lang bei seiner Sippe aufhalten und mit ihr ins *salasandra* gehen. (Wenn Sie also die Expertenregel zum *badoc* verwenden, steht diese Möglichkeit nur Elfen offen, die sich noch nicht zu weit von ihren Ursprüngen entfernt haben.)

**Optional 3:** Wenn Sie mit den Regeln zu Lernen im Salasandra spielen (siehe **Wege des Schwerts**), gilt allgemein, dass bei der Sippe verfügbare Talente, Zauber und Sonderfertigkeiten nicht der *Elfischen Weltsicht* unterliegen, wenn sie im *salasandra* gelernt werden.

**Farbenblind (–5 GP):** Der Held sieht nur Grauschattierungen, was bestimmte Proben erschwert, bestimmte Professionen unmöglich macht und zudem bei *Fernkampf*-Proben mit langer Reichweite (über 50 Schritt Entfernung) einen Malus von 4 Punkten mit sich bringt. Diese Einschränkung gilt natürlich nicht, wenn die Sicht durch Nebel oder Dunkelheit sowieso schon stärker beeinträchtigt ist.

*Farbenblinde* Zauberer erleiden eine Erschwernis von 4 Punkten, wann immer sie einen Zauber besonders zielen müssen (wie bei einem Zauber, dessen Reichweite *Horizont* ist, wenn er den Nachteil *Zielschwierigkeiten* auf sich genommen hat, oder in besonderen Situationen).

**Feind (GP in Höhe des halben SO des Feindes):** Dies ist eine mögliche Variation des Nachteils *Gesucht* (siehe Seite 264): ein einzelner Feind, der den Helden mit Missgunst oder gar Hass verfolgt und ihm zumindest an Ruf und Leib, wenn nicht gar am Leben schaden will (also mehr als nur ein einfacher Konkurrent um einen Gildenposten oder die Gunst einer Person ist). Je nach Sozialstatus des Feindes kann dieser dem Helden durch seinen Einfluss oder gedungene Verfolger gefährlich werden, weswegen der Held auch GP in Höhe des halben SO für einen Feind erhält.

Man kann nicht gleichzeitig von ein und derselben Person gesucht werden und sie zum *Feind* haben.

**Feste Gewohnheit (Magischer Nachteil; ZH; –10 GP):** Zusätzlich zu den Bedingungen, die mit der *Repräsentation* eines Spruchs verbunden sind (Geste, Blickkontakt etc.), muss der Zauberer eine bestimmte Handlung vollführen, damit seine Zauber gelingen (Gebet, besondere, komplexe Geste etc.), *oder* er muss sich an bestimmte Randbedingungen (Zaubern nur bei Nacht, nur im Wald, nur nach einem Tag Abstinenz und Enthaltsamkeit, Erdgebundenheit, spezielle Gewandung und Schuhwerk, Barfüßigkeit, Nacktheit) halten, damit er Magie wirken kann.

Die Randbedingungen durch eine *Feste Gewohnheit* zu ignorieren ist deutlich schwieriger als bei den Bedingungen durch Repräsentation. Dieser Nachteil kann nur von Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

*Feste Gewohnheit* wirkt sich auch auf Rituale aus, jedoch ist dies hierbei meist von geringerer Wichtigkeit. (Ausnahmen bestätigen die Regel: Ein kurzes Gebet zu Hesinde kann bei einer Amazeroth-Anrufung durchaus störend wirken ...)

Die Wahl dieses Nachteils erfordern die Zustimmung des Spielleiters.

**Festgefügtes Denken (Magischer Nachteil; ZH; –1 GP pro Punkt):** Der Zauberer ist ohne Ordnung und vorgegebene Formalismen verloren; Improvisation und spontan richtige Entscheidungen sind nicht sein Ding: Jede Zauber- oder *Ritualkenntnis*-Probe , bei der einmal auf die Eigenschaft *Intuition* gewürfelt wird, ist um die Anzahl an Punkten in *Festgefügtem Denken* (maximal 5) erschwert. Kommt IN zweimal in der Probe vor, verdoppelt sich der Malus; solche Zauber (mit zweimal IN in der Probe) sind um eine Spalte schwieriger zu steigern. Dieser Nachteil kann nur von Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

**Fettleibig (–15 GP):** Der Held ist für seine Spezies deutlich zu schwer, ohne dass das Zusatzgewicht aus Muskeln besteht. Dies geht mit AU-Einbußen (auf die Hälfte) und Einschränkungen bei körperlichen Eigenschaften einher: Die Maximalwerte von GE und FF sind um 4 Punkte gesenkt (also auf anderthalbfachen Startwert –4 Punkte). Alle KK-Proben, die mit dem Eigengewicht zu tun haben, sollten um mindestens 2 Punkte erschwert werden, entsprechende Talentproben um 5 Punkte.

Erhöhen Sie das Gewicht des Helden um mindestens 50 %. Ob *Fettleibigkeit* auch Einbußen bei *Gesellschaftlichen Talenten* nach sich zieht, hängt von der jeweiligen Kultur ab. Zudem mag es für *Fettleibige* deutlich schwierig sein, passende Kleidung, vor allem aber Rüstungen zu bekommen (die dann wiederum auch noch merklich schwerer sind).

**Fluch der Finsternis (Magischer Nachteil; ZHV; –2, –4 oder –6 GP):** Der Held hat beigebracht bekommen, dass der Herr Praios die Zauberei hasst und dass er am Tag sein Auge über das Firmament wandern lässt, um nach Sündern Ausschau zu halten. Oder: Der Held glaubt, dass nur im Licht der Sterne (heißt es nicht 'Sternenkraft'?) vernünftig gezaubert werden kann. Egal, welche (passende) Begründung hier zutrifft: Er zaubert bei Tag mit spürbaren Einschränkungen: einer Erschwernis von 1, 2 oder 3 Punkten auf alle Zauber- und Ritualproben, die zwischen Sonnenauf- und -untergang abgelegt werden. Dieser Nachteil ist kumulativ mit den Einschränkungen durch *Lichtempfindlich* oder *Lichtscheu*. Er kann als Beispiel für mehrere solcher Arten von negativen Umgebungseinflüssen gelten, die sich jedoch nicht so stark wie z.B. eine *Feste Gewohnheit* manifestieren. Der Einfluss sollte sich, damit er spieltechnische Auswirkungen hat, etwa auf die Hälfte des Lebensumfelds des Zauberers beziehen. Möglich sind z.B. Erschwernisse unter freiem Himmel, in Gesellschaft von Menschen etc. Ein solcher Nachteil ist im-

mer stark vom Spielstil der Gruppe und der gespielten Kampagne abhängig, weswegen der Meister bei der Vergabe das letzte Wort hat. Ein Held sollte nicht mehr als eine solche Einschränkung auf sich nehmen (und es kann natürlich nicht eine gleiche oder ähnliche wie bei einer bereits gewählten *Festen Gewohnheit* sein).

**Geiz (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP für 2 Punkte):** Der Charakter kann sich – schlimmstenfalls auch in Notsituationen – nicht von seinen Besitztümern trennen; er spart und knausert (auch bei Heilkräutern oder Bestechungsgeldern), trägt billige Kleidung, haust in heruntergekommenen Gaststuben, gibt keine Almosen und bewirtet Gäste bestenfalls mit Brot und Wasser – Hauptsache, sein Besitz wird nicht gemindert.
Wenn er einmal zum 'Verpulvern' von Geld gezwungen ist, ärgert er sich so sehr darüber, dass er den Auswirkungen der Schlechten Eigenschaften in vollem Maße unterliegt.

**Gerechtigkeitswahn (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP für 2 Punkte):** Der Charakter ist der Auffassung, dass Gesetze und Regeln eingehalten und Verstöße streng bestraft werden müssen. Auch kleinste Vergehen erfordern harte Strafen, mildernde Umstände gibt es nicht. Dies geht so weit, dass der Charakter nicht nur Richter und Henker, sondern schließlich sogar den Gesetzgeber in einer Person sein will und nur noch seine eigenen Überzeugungen als Maßstab gelten lässt.

**Gesucht I, II oder III (–5 / –10 / –15 GP):** Der Held wird steckbrieflich gesucht, es ist ein Kopfgeld auf ihn ausgesetzt und er muss mit empfindlichen Strafen rechnen, wenn er gefasst wird. Der Grund dafür ist in der Regel ein Verbrechen, das er begangen hat oder dessen man ihn fälschlicherweise bezichtigt.



Im einfachsten Falle (*Gesucht I*) gilt dieser Nachteil nur für eine Region (etwa von der Größe und dem Einfluss des Bornlands oder einer mittelreichischen Provinz), und falls er jemals gefasst werden sollte, muss er mit langjähriger Haft rechnen (für Verbrechen wie wiederholte Räuberei, Wegelagerei und Diebstahl – in der Regel kamen Opfer nicht oder nur geringfügig zu Schaden –, leichte Fälle von Ketzerei, aber auch verbrecherische Verstöße gegen Ordens- und Gildenregeln, vor allem Betrugsdelikte). Auch außerhalb der betreffenden Region kann er sich niemals sicher sein, nicht irgendwann von einem Kopfgeldjäger aufgespürt zu werden – vor allem, wenn er im Lauf seines Heldenlebens nach und nach immer bekannter wird. Eine Variante, die ebenfalls 5 GP wert ist, ist eine Organisation (ein Geheimbund, ein Orden...) wie die Tsa-Kirche oder ein horasisches Bankhaus von nicht allzu großem Einfluss, aber großer räumlicher Verbreitung, die mit dem Helden noch eine Rechnung offen hat. Auch in diesem Fall muss der Held weniger um sein Leben als um seine Freiheit fürchten.



Sollte ein Held bereits auf *Stufe II* gesucht werden, dann kann er sich sicher sein, dass nicht nur in einer Provinz, sondern auch in den benachbarten (verbündeten) Ländern sein Steckbrief rundgegangen ist. Das Verbrechen ist so schwerwiegend (Raub bzw. Diebstahl bei mächtigen Opfern, Verbrechen gegen den Hochadel, Verbrechen mit Todesfolge, Entführung, unlizenzierte Schadenszauberei mit Todesfolge, Ketzerei) und das ausgesetzte Kopfgeld ist so hoch, dass es sich für Kopfgeldjäger auch lohnt, ihn über längere Zeit zu verfolgen. Sobald der Held Kontakt mit Gardisten hat oder in irgendeiner Weise ins Interesse der Öffentlichkeit rückt, kann es jederzeit geschehen, dass ihn irgend jemand erkennt. Auf keinen Fall kann der Held die Provinz oder das Land betreten, in dem er gesucht wird, ohne ständig in der Angst leben zu müssen, eingekerkert zu werden oder sogar eine Verstümmelung zu erleiden. Hier ist die Alternative eine kleine, aber fanatische Gruppe, die auch selbst vor Bluttaten nicht zurückschreckt, um den Helden endlich in die Finger zu bekommen.



Im extremen Fall (*Gesucht III*) ist das Verbrechen, dessen er beschuldigt wird, von so großer Bedeutung, dass es in den relevanten Kreisen aller zivilisierten Länder bekannt ist (Dämonenbündlerei, schwere Ketzerei – oft werden die Täter in Abwesenheit exkommuniziert –, Verbrechen gegen Monarchen oder Kirchenpatriarchen, mehrfache Morde). Sein Steckbrief liegt in jeder Gardistenstube, und das Durchqueren jedes Stadttores ist mit einem Risiko verbunden. Die Belohnung ist auf seinen Kopf ausgesetzt – ob der Körper noch daran hängt, ist nicht relevant. Daher muss er auch jederzeit damit rechnen, dass ein Kopfgeldjäger ihn hinterrücks umzubringen versucht. Ein Held, der mit *Stufe III* gesucht wird, sollte diesen Nachteil zu jeder Zeit zu spüren bekommen – außer wenn er zum Beispiel in der tiefsten Einöde des Ewigen Eises unterwegs ist, und selbst dorthin werden ihn vielleicht fanatische Kopfgeldjäger verfolgen. Wenn er irgendwann dem Aussteller des Steckbriefes übergeben wird, dann muss er mit seinem Tod rechnen – im günstigeren Fall vielleicht einem Leben als Galeerensklave.
Natürlich kann jeder Held versuchen, seine Identität auf Dauer zu verschleiern, aber je intensiver er gesucht wird, desto mehr Mühe muss er sich geben. Er muss Aussehen und Namen, möglichst sein ganzes Auftreten ändern – aber es ist nicht einfach, eine schlüssige Geschichte zu erfinden. Und gute Kopfgeldjäger sind wie Bluthunde: Man kann sie aufhalten, aber niemals abhängen. Und wenn einer aufgegeben hat, ist bestimmt schon der nächste unterwegs.

**Glasknochen (–7 GP):** Der Held ist besonders empfindlich gegen äußeren (mechanischen) Schaden, wie er aus Kampfschaden oder ähnlichen Verletzungen resultiert: Die Wundschwellen eines Helden (üblicherweise KO/2 – KO – 3/2 KO; siehe auch den Vorteil *Eisern* auf Seite 250) sind um jeweils 2 Punkte gesenkt. Dies ist nicht explizit die gleichnamige irdische Krankheit, sondern eine allgemeine Unfähigkeit des Körpers, schwerere Verletzungen abzuwehren. Ein Held mit *Glasknochen* kann nicht gleichzeitig den Vorteil *Eisern* haben.

**Goldgier (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Durch diesen Nachteil tut der Held durch seine Gier nach Reichtum und Schätzen manchmal Dinge, die nicht unbedingt vernünftig sind. Dieser Nachteil bezieht sich nicht nur auf Gold und Schätze, sondern auch auf wertvolle und seltene Zaubergegenstände, Tränke und Artefakte.

**Größenwahn (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP für 2 Punkte):** Der Held fühlt sich zu Großem ausersehen, sein Wille ist die einzige Grenze. Häufig richtet dies sich auf megalomagische Forschungen, aber auch die Erlangung große Macht, ja gar die Herrschaft über Dere ist als Ziel möglich. Dies ist oft mit *Einbildungen* oder *Wahnvorstellungen* gekoppelt.

**Heimwehkrank (–10 GP)*:** Der Held ist chronisch an *Heimweh* erkrankt, wechselt in seinen Stimmungen zwischen Melancholie und Depression und versucht, so oft es irgend geht, seine Sippe zu besuchen. Diese Heimwehkrankheit macht ihn außerhalb seiner Heimat anfälliger für Krankheiten, als er dies eigentlich sein sollte. Besitzt er den Vorteil *Resistenz gegen Krankheiten*, verliert er ihn, andernfalls erhält den Nachteil *Krankheitsanfällig*. Zudem wird seine AsP-Regeneration um 1 gemindert. Dieser Nachteil ist nur für Elfen wählbar.

**Hitzeempfindlichkeit (–7 GP):** Der Held fühlt sich ab Temperaturen von etwa 25 °C in jeglicher Kleidung unwohl, ab 30 °C auch nackt. Alle Talent- und Zauberproben sind unter solchen Bedingungen um 3 Punkte erschwert; von seiner Regeneration muss er jeweils 1 Punkt abziehen. Außerdem erleidet er doppelt so schnell Erschöpfung, und alle Ausdauer-Verluste, die er (etwa im Kampf) erleiden würde, sind um 1 AuP erhöht.

**Höhenangst (Schlechte Eigenschaft; je –3 GP für 2 Punkte):** Bei diesem Nachteil re-

agiert ein Held panisch auf Situationen, in denen er in die Tiefe stürzen könnte. In Extremsituationen kann es zum 'Sog der Tiefe' kommen, bei dem der Held das Gefühl bekommt, dass der Abgrund ihn geradezu in sich hineinzieht.

**Impulsiv (–5 GP):** Auch und gerade unter Anspannung neigt der Charakter dazu, kein zweites Mal nachzudenken, sondern sofort zu handeln; sämtliche KL- oder IN-Proben, die eine solche direkte Aktion verhindern würden, sind um 5 Punkte erschwert. Im Kampf sind alle Manöver, die in irgendeiner Weise auf den Sonderfertigkeiten *Finte* oder *Meisterparade* aufbauen, um 2 Punkte erschwert.

**Jähzorn (Schlechte Eigenschaft; je –3 GP für 2 Punkte):** Der Held überreagiert sehr schnell, sobald er sich in irgendeiner Weise in seiner Ehre beschnitten sieht, wenn seine Seite in einer Debatte zu unterliegen droht oder wenn ihm ein Missgeschick widerfährt. Dies kann und sollte durchaus zu Situationen führen, in denen er sich (und vermutlich auch seine Gefährten) in Gefahr bringt. Gelingt eine *Jähzorn*-Probe im Kampf (z.B. weil das Gegenüber den Helden geschickt provoziert), sind alle Manöver, die in irgendeiner Weise auf den Sonderfertigkeiten *Finte* oder *Meisterparade* aufbauen, um 2 Punkte erschwert.

**Kälteempfindlichkeit (–7 GP):** Der Held fühlt sich bei Temperaturen von weniger etwa 10 °C deutlich unwohl und ist gezwungen, in dicker (behindernder) Kleidung herumzulaufen; bei Temperaturen von weniger als 0 °C fühlt er sich auch trotz Kleidung stets unterkühlt. Alle Talent- und Zauberproben sind unter solchen Bedingungen um 3 Punkte erschwert; von seiner Regeneration muss er jeweils 1 Punkt abziehen. Außerdem erleidet er bei allen Würfen auf Kälteschaden (siehe die Kälteregeln in **Wege des Schwerts**) 2 kTP mehr als Helden, die nicht von diesem Nachteil betroffen sind.

**Kältestarre (–10 GP)*:** Ein Wesen, das unter *Kältestarre* leidet, muss bei niedrigen Temperaturen (unter ca. 10 °C) mit KK-, FF- und GE-Einbußen von 2 bis 5 Punkten rechnen; unter dem Nullpunkt ist es sogar vollkommen handlungsunfähig und fällt üblicherweise in Kälteschlaf. Dies ist ein typisches Kennzeichen fast aller derischen Echsenvölker, speziell der Achaz.

**Kein Vertrauter (Magischer Nachteil; Z; –3 GP)*:** Dieser Nachteil bestimmt, dass die Hexe niemals einen Vertrauten finden wird. Oft werden Hexen, die diese 'traute Zweisamkeit' missen müssen, verbittert und einsam, stets neidvoll auf ihre Schwestern. Diese betrachten die vertrautenlose Hexe gerne mit leichter Herablassung, und mit zunehmendem Alter muss ja 'irgendetwas falsch' sein an der Hexe. Nach Maßgabe des Spielleiters kann auf Hexennächten oder bei der Interaktion mit anderen Hexen ein Malus von 1 bis 3 Punkten auf soziale Proben und Talente anfallen.

**Kleinwüchsig (–5 GP):** Der Held ist recht klein gewachsen – üblicherweise unter anderthalb Schritt groß –, hat aber für seine Rasse normale Proportionen. Dieser Nachteil verringert die GS um 1 Punkt und schränkt den Helden bei der Wahl von Waffen und Rüstungen ein. Sollte er Waffen benutzen, die länger als 1,5 Schritt und keine Speere sind, so muss er 3 Punkte Abzug auf AT, PA und 2 Punkte auf TP hinnehmen. Waffen, die von normal großen Lebewesen in mehreren Distanzklassen geführt werden können, müssen von Kleinwüchsigen in der jeweils niedrigeren Distanzklasse geführt werden. Die Behinderung nicht angepasster Rüstungen steigt um 1. Das Kampfmanöver *Gegenhalten* ist um 1 Punkt erleichtert. Beim Kampf mit dem Trefferzonensystem (zu finden bei den Kampfregeln in **Wege des Schwerts**) ist es für Kleinwüchsige um 1 Punkt erschwert, den Kopf eines menschengroßen Gegners zu treffen, ein Schlag gegen die Beine ist allerdings um 1 Punkt erleichtert.

**Körpergebundene Kraft (Magischer Nachteil; ZHV; –7 GP):** Dies ist gewissermaßen die 'dunkle Seite' von *Zauberhaar* (siehe S. 259). Auch im Haar eines Helden mit diesem Nachteil sitzt ein beträchtlicher Teil seiner Astralkraft: Ein Fünftel seiner Basis-AE ist ihm *nur dann* zugänglich, wenn sein Haar mindestens zweieinhalb Spann (50 cm) Länge hat und er als Mann einen auffälligen Vollbart trägt (wenn dies von der Rasse her möglich ist). Ist sein Haar kürzer oder gar vollständig geschoren, regeneriert er demzufolge nur bis zu einem Wert von 4/5 seiner möglichen AsP. Zauberkundige mit diesem Nachteil haben meist eine sehr auffällige, geradezu 'magische' Haarfarbe, und auch ihr langes Haar behindert sie bisweilen (und ein Zopf stört sie ebenso sehr wie Träger von *Zauberhaar*). Das astralspeichernde Haar kann durch einen Haarschnitt / eine Rasur entfernt werden und wächst üblicherweise mit einer Geschwindigkeit von einem halben Spann pro Monat nach (ist also nach einer Glatze nach 5 Monaten wieder verfügbar). Auch hier gilt, dass sich solche Haare weitaus besser (Erleichterung von 7 Punkten) in magischen Ritualen wie den druidischen Herrschaftsritualen gegen den vormaligen Haarträger anwenden lässt. Zudem soll solches Haar wichtiger Bestandteil von verschiedenen Tränken und Artefakten sein.

Der Nachteil ist nicht mit dem Vorteil *Zauberhaar kombinierbar* und erfordert die Zustimmung des Spielleiters. Das Haar ist mit dem Zauber PECTETONDO nur um 7 Punkte erschwert zu verwandeln.

**Krankhafte Reinlichkeit (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Der Held fühlt sich extrem unwohl, wenn er selbst oder etwas in seiner Umgebung verschmutzt ist. Die Ablenkung führt so weit, dass er sich kaum noch auf andere Dinge konzentrieren kann und der Wunsch nach einer Reinigung die meisten anderen Ziele überdeckt.

**Krankheitsanfällig (–7 GP):** Der Held ist anfällig für Krankheiten; KO-Proben zum Widerstand gegen Ansteckung oder zur Schadensreduktion sind um 5 Punkte erschwert. Dieser Nachteil kann nicht mit den Vorteilen *Resistenz* bzw. *Immunität gegen Krankheiten* kombiniert werden.

**Kristallgebunden (Magischer Nachteil; Z; –10 GP)*:** Auf dieser essentiellen Einschränkung beruht die gesamte Zaubertradition der Kristallomanten, und sie sind auch die einzigen, die diesen Nachteil wählen können und müssen. (Er kann jedoch im Rahmen einer Großen Modifikation in der **Zauberwerkstatt** verwendet werden, siehe **Wege der Zauberei**.) Jede Zauberhandlung ist dadurch an die Verwendung von Edelsteinen gebunden, was die Zaubervorbereitung um mindestens 1 Aktion pro verwendetem Edelstein verlängert (wenn bereits in der Hand gehalten; plus 3 Aktionen, wenn sie vorher noch aus einem entsprechend präparierten Schuppenbeutel gefischt werden müssen, bzw. plus 10 Aktionen, wenn sie ungeordnet in einem Beutel oder anderem Behältnis vorliegen). Zudem werden die Zuschläge für *Spontane Modifikationen* und *Varianten* verdoppelt, wenn sie nicht von entsprechend geschliffenen Kristallen unterstützt werden (siehe das Kapitel zur **Kristallomantie** im Band **Wege der Zauberei**). Ein Bruch mit dieser Gewohnheit bedeutet, dass der Kristallomant die gesamte Zaubermatrix aus eigener Kraft weben muss, was sich in einem Zuschlag von 12 Punkten auf die Zauberprobe ausdrückt (der nicht durch die SF *Matrixverständnis* gemildert werden kann). Außerdem können *kristallgebundene* Zauberer nur solche Artefakte und Matrixgeber erschaffen, deren Zauberwirkung durch die physische Anwesenheit passender Edelsteine gestützt wird, andernfalls ist auch die Probe auf ARCANOVI (oder APPLICATUS) um 12 Punkte erschwert.

**Kurzatmig (je –1 GP für 2 AuP):** Der Held gerät schneller außer Atem, als es einer vergleichbaren Person geschieht. Das heißt, dass

er pro GP, den er erhalten will, 2 Punkte seiner Ausdauer (maximal 6) verliert. Ein Held, der besonders *kurzatmig* ist (der mindestens 2 GP aus diesem Vorteil erhalten hat), ist schneller erschöpft, d.h., seine Erschöpfungsschwelle beträgt nicht KO Punkte, sondern KO –1; wer *Kurzatmig* für 3 GP gewählt hat, dessen Erschöpfungsschwelle sinkt sogar um 2 Punkte.

**Lahm (–15 GP):** Der Charakter hat ein lahmes Bein, ein zerschmettertes und steifes Kniegelenk oder dergleichen. Er erleidet einen Verlust von 2 Punkten auf seine Gewandtheit (dieser Abzug beeinflusst eventuell die Kampfwerte) und 1 Punkt auf seine GS (die jedoch immer mindestens 1 bleibt). Er muss bei Proben auf alle *körperlichen Talente*, bei denen es auf Beinarbeit ankommt, 3 Punkte Erschwernis hinnehmen. Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf nicht durch eine auch noch so gute Prothese oder durch Magie wieder wettgemacht werden kann.

**Lästige Mindergeister (Magischer Nachteil; ZHV; –3 GP):** Mindergeister, die üblicherweise nur dort entstehen, wo starke elementare Kräfte ineinander übergehen, scheinen vom Helden geradezu angezogen werden: Windbeutel nisten sich in Haar und Hosentaschen ein, Tränlinge kullern ihm übers Gesicht, Krautwichte kitzeln ihn und Flammenbolde drohen ihn zu versengen. Entsprechend ihrer Natur sind die Mindergeister kaum gefährlich, aber lästig: Sie können Ruhe und Konzentration des Helden stören (Probenerschwernisse im Rahmen von 1 Punkt), Beobachter irritieren, aber vielleicht auch mal vor einer Gefahr warnen. Sie sollten immer dann entstehen, wenn ein Zauber oder Ritual misslingt, bei dem mehr als 10 AsP verbraucht werden, prinzipiell jedoch bei einem Zauberpatzer, und bleiben so lange, bis sie mittels ELEMENTARBANN (der der Lieblingszauber solcherart geplagter Helden werden könnte) verscheucht werden oder sich nach 1W6+3 Tagen von selbst trollen.

**Lichtempfindlich (–15 GP):** Ein lichtempfindlicher Charakter empfindet die Berührung von Sonnenlicht als schmerzhaft und wird in allen Handlungen eingeschränkt: Alle Eigenschaftsproben sind um 2 Punkte erschwert, Talent- und Zauberproben um 5 Punkte. Zudem ist es wirklich schwierig, sich komplett vom Sonnenlicht abzuschirmen, und wenn dies gelingt, so hat ein vermummter Mensch sicherlich mit Vorurteilen zu kämpfen. (Er könnte z.B. für einen Geweihten des Namenlosen gehalten werden, der zu tarnen versucht, dass er seinen Schatten geopfert hat.)

**Lichtscheu (–10 GP):** Ein lichtscheuer Charakter verabscheut direktes Sonnenlicht und erleidet daher Nachteile bei allen Handlungen, die er im direkten Sonnenlicht ausführt: Eigenschaftsproben sind um 1 Punkt erschwert, Talent- und Zauberproben um 3 Punkte. Ein solcherart betroffener Held vermeidet es meist, tagsüber aus dem Haus zu gehen, und hat häufig sein Leben auf einen Nachtrhythmus eingestellt.

**Loyalität:** Loyalität (zu Familienmitgliedern, einer militärischen Einheit etc.) ist eine mögliche Ausprägung von *Prinzipientreue* (siehe Seite 267).

**Madas Fluch (Magischer Nachteil; ZH; –1, –2 oder –3 GP):** Das Madamal erinnert die Nivesen an Madas Frevel. Sie glauben, dass die Himmelswölfe ihr Missfallen zum Ausdruck bringen, wenn der Mond hell und groß ist. Daher zaubern die meisten Nivesen-Schamanen während dieser Zeit ungern und mit Mühe: An den drei Tagen vor Vollmond, an Vollmond und an den drei Tagen nach Vollmond sind alle Zauber- und Ritual-Proben erschwert: je nach Stärke des Nachteils um 1, 2 oder 3 Punkte (und zwar sowohl bei Tag als auch in der Nacht).
Es ist selten, dass andere Zauberer unter diesem Nachteil leiden (nur mit ausdrücklicher Erlaubnis des Spielleiters) oder dass er sich auch auf weltliche Talente erstreckt. In letzterem Fall werden die dreifachen GP verrechnet.

**Medium (–7 GP):** Der Geist des Charakters ist sehr anfällig dafür, von Geistern übernommen zu werden. Bisweilen hört er – mehr oder weniger verständliche – Einflüsterungen und Stimmen. Es kommt sogar vor, dass für eine kurze Zeit ein Geist von ihm Besitz ergreift, sich seines Körpers bedient oder durch ihn spricht; gegen alle Beeinflussungen, Beherrschungen, Hellsichten und Verständigungen (was sich also im Rahmen solcher Zauber oder zauberähnlicher Effekte erklären lässt – inklusive der eigentlichen Besessenheit selbst; siehe **Wege der Zauberei**) von Geistern hat er eine um 5 Punkte gesenkte Magieresistenz. Dies führt auch dazu, dass der Held an Orten, an denen er mit der Präsenz von Geistern rechnen muss (und sich dessen bewusst ist), deutlich nervös ist, was sich in Proben-Erschwernissen von 1 bis 7 Punkten (bei Talent- und Zauberproben) äußert, wobei eine +1 für den Ort eines tragischen Todesfalls und +7 für das Schlachtfeld einer der Dämonenschlachten angemessen ist.

**Meeresangst (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Der Held mit diesem Nachteil hat Angst davor, sich an Bord eines Schiffes oder Bootes (oder gar ohne!) auf eine Wasserfläche zu begeben. Je weiter das 'rettende' Ufer entfernt ist, desto heftiger wird die *Meeresangst*. Dieser Nachteil gilt für alle größeren Wasserflächen wie die Aventurien umgebenden Ozeane, aber auch den Neunaugen- oder den Blauen See.

**Miserable Eigenschaft (–10 GP):** Eine Eigenschaft, die der Held bei der Generierung auf einen Wert von 8 gesetzt hat (vor Einrechnung der Modifikatoren aus Rasse, Kultur, Profession und eventuellen anderen Vor- und Nachteilen), wird auf 7 gesenkt. Diese Eigenschaft kann in der späteren Laufbahn des Helden nur zu den doppelten Steigerungskosten angehoben werden. Dieser Nachteil kann mehrfach gewählt werden, allerdings für jede Eigenschaft nur einmal.

**Mondsüchtig (–5 GP):** Der Mond versetzt den Helden in einen entrückungsähnlichen Zustand. Pro Stunde, die er sich im Mondlicht aufhält (egal ob schlafend oder wach), erhält er bei abnehmendem Mond einen Punkt *Verzücktheit* (sehr ähnlich der karmalen *Entrücktheit* und genauso geregelt wie diese, siehe **Wege der Götter**), in der Woche nach Neumond zwei, in der darauf folgenden Woche drei und in der Vollmondnacht vier. 'Im Mondlicht' heißt dabei im Freien oder am offenen Fenster, während der Mond am Himmel steht; Bewölkung oder ein Zelt helfen nicht. Im Zustand starker Verzückung neigen Mondsüchtige zu Visionen (zutreffenden wie auch unzutreffenden) und zum Schlafwandeln. *Verzückung* addiert sich in ihrer Wirkung mit *Entrückung*. Sie wird mit KL/2 Punkten pro Stunde, jedoch nicht im Mondlicht abgebaut.

**Moralkodex [Kirche] (–3 bis –12 GP):** Alle Formen von *Moralkodex* beinhalten, wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt, die Pflicht, den Glauben an die eigene Religion in der Bevölkerung zu festigen, das Lob der Gottheit zu predigen, Frevel gegen die Gottheit und ihre Prinzipien zu verhindern, Ratsuchende zu beraten, Frevler zur Umkehr zu bewegen und, wenn sie Reue zeigen, ihnen die Beichte abzunehmen. Weiterhin ist jedem Geweihten und jedem Akoluthen bewusst, dass er durch sein Verhalten das Ansehen seiner Kirche mehren und nicht mindern sollte. Auch die Bekämpfung von Wesenheiten, die die göttliche Ordnung massiv stören (vor allem Dämonen), gehört zu den Pflichten eines jeden Kirchenangehörigen (auch wenn als 'Bekämpfung' durchaus ausreicht, schnellstens den nächstgelegenen Exorzisten zu verständigen).
Verstößt der Held gegen diese moralischen Prinzipien, so ist er durch Gewissensbisse für die nächste Zeit in all seinen Handlungen so eingeschränkt, als wirke eine *Schlechte Eigen-*

*schaft* (siehe S. 268). Stärke dieser Eigenschaft und Dauer, bis die Wirkung abgeklungen ist, entscheidet der Meister je nach Art der Verfehlung und anschließender Reue.
Weitergehende Ausführungen zu Auflagen, Pflichten, Aufgaben und moralischen Werten finden Sie bei den entsprechenden Geweihten-Professionen angegeben.
*Moralkodex* ist ein Beispiel für *Prinzipientreue* (siehe Seite 267); daher kann auch nicht gleichzeitig eine *Prinzipientreue* (oder eine Unterart davon) mit denselben Ge- und Verboten gewählt werden.

**Nachtblind (–10 GP):** Der Held erleidet doppelte Abzüge bei allen Modifikatoren, die aus mangelnder Beleuchtung herrühren, jedoch nur bis zu Maximalabzügen entsprechend völliger Finsternis (AT/PA je –8 im Nahkampf, vier Größenklassen Verkleinerung des Ziels im Fernkampf, bis zu 16 Punkten Abzug bei Talentproben). Dieser Nachteil ist nicht mit *Dämmerungssicht* oder *Nachtsicht* kombinierbar.

**Nahrungsrestriktion (–5 GP):** Der Held ist in der Auswahl seiner Nahrung eingeschränkt. Wenigstens die Hälfte dessen, was er täglich zu sich nimmt, muss einer bestimmten, enggefassten Kategorie zuzurechnen sein, zum Beispiel 'rohes Fleisch' oder 'Milch und Milchprodukte'. Hält er sich nicht an diese Vorgabe, so kann er nachts deutlich schlechter regenerieren (je –2 Punkte auf LeP- und AsP-Regeneration). Erhält er mehr als drei Tage keine geeignete Nahrung, so regeneriert er nicht mehr und seine KO sinkt jeden Tag um 1 Punkt, bis auf die Hälfte des KO-Werts.

**Neid (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP für 2 Punkte):** Der Charakter mit diesem Nachteil glaubt, dass andere von höheren Mächten oder dem Schicksal stets besser behandelt werden. Was auch immer eine andere Person an Wertvollem oder Interessantem besitzt, an Fähigkeiten oder Status – der Held will es auch; vorzugsweise, indem er es dem anderen abnimmt. Er missgönnt anderen auch kleine Erfolge und hintertreibt deren Bemühungen.

**Neugier (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Dieser Nachteil bringt den Helden dazu, alles, was irgendwie interessant wirkt, näher untersuchen zu wollen – und zwar unabhängig von eventuellen Risiken, die das mit sich bringen könnte. *Neugier* ist ein typischer Fall für eine *Schlechte Eigenschaft*, die weniger Nachteile bei anderen Handlungen mit sich bringt, als dass sie den Helden zu einer bestimmten Aktion zwingt.

**Niedrige Astralkraft (je –1 GP):** Der Held hat Schwierigkeiten damit, Verbindung mit dem umgebenden astralen Fluidum aufzunehmen. Er erhält zu Spielbeginn einen Astralpunkt weniger, als sich durch die normale Berechnung ergäbe. Dieser Nachteil kann bis zu sechsmal gewählt werden (also –6 AsP für –6 GP).

**Niedrige Lebenskraft (je –2 GP):** Der Held erhält einen Lebenspunkt weniger, als sich durch die normale Berechnung ergäbe. Dieser Nachteil kann bis zu sechsmal gewählt werden (also LE –6 für –12 GP). Dies kann aus einer durchlittenen schweren Krankheit, allgemein schwächlicher Konstitution oder ähnlichem herrühren.

**Niedrige Magieresistenz (je –2 GP):** Der Held ist leichter durch Magie zu beeinflussen als andere. Seine Magieresistenz kann durch diesen Nachteil um bis zu 3 Punkte gesenkt werden. Durch *Niedrige Magieresistenz* darf der MR-Wert nie unter 0 sinken.

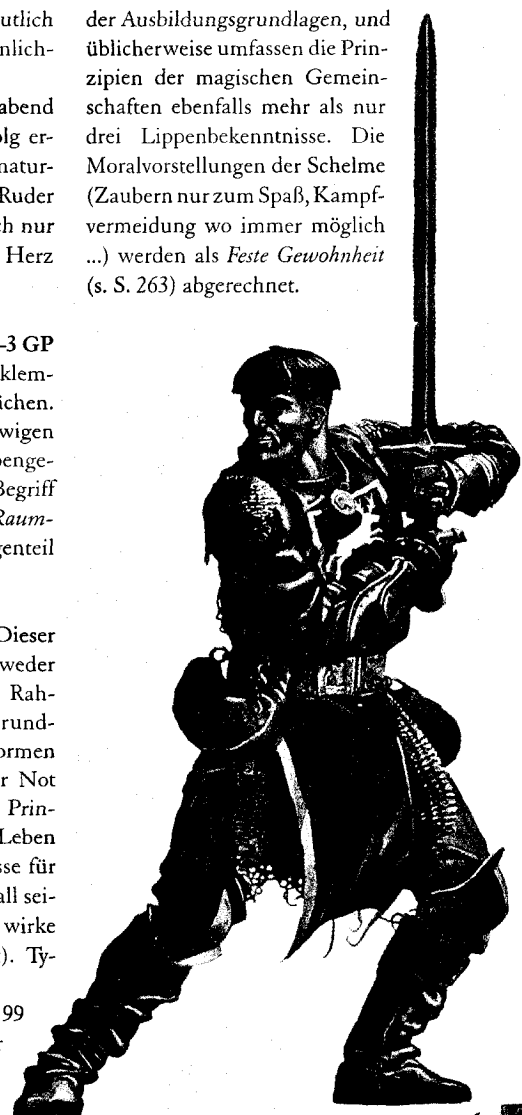
**Pechmagnet (–10 GP):** Der Meister hat das Recht, den Helden bei jedem Zufallswurf (Wer wird vom irregeleiteten Pfeil, vom herabfallenden Nachttopf getroffen? Wer hat die Nachtwache an der Grenze zur Warunkei? Wessen Pferd verliert ein Hufeisen?) deutlich zu benachteiligen (seine Pechwahrscheinlichkeit also heraufzusetzen).
Außerdem darf der Meister pro Spielabend einen Wurf des Spielers zum Misserfolg erklären. (Dies ist in erster Linie ein dramaturgischer Nachteil, der schnell aus dem Ruder laufen kann. Daher wollen wir ihn auch nur erfahrenen Spielern und Meistern ans Herz legen.)

**Platzangst (Schlechte Eigenschaft; je –3 GP für 2 Punkte):** Der Held bekommt Beklemmung durch besonders große offene Flächen. Vor allem mag dies auf dem Meer, im Ewigen Eis oder in weiten, unbewaldeten Steppengebieten zur Wirkung kommen. (Dieser Begriff wird übrigens recht häufig mit der *Raumangst* verwechselt, die das genaue Gegenteil beschreibt.)

**Prinzipientreue (–3 bis –12 GP):** Dieser Nachteil bedeutet, dass der Held entweder aus eigenen Überlegungen oder im Rahmen seiner Ausbildung moralische Grundsätze akzeptiert hat, die sein Leben formen und von denen er nur in allergrößter Not abweicht. Bricht der Charakter diese Prinzipien, um zum Beispiel sein eigenes Leben zu retten, so ist er durch Gewissensbisse für die nächste Zeit (Meisterentscheid) in all seinen Handlungen so eingeschränkt, als wirke eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort). Typische bindende Prinzipien sind :

- religiöse Lebensregeln wie die 99 Gesetze Rastullahs (in strenger Ausprägung 12 GP wert, in der Art des – noch vernünftig spielbaren – üblichen Volksglaubens eher 6 GP),
- die bei streng Tsa-Gläubigen oft vorkommende Kombination aus Pazifismus und dem Streben nach stetiger Veränderung (in der Summe sicherlich 10 GP; dazu kommen meist noch *Speisegebote*),
- Ordensvorschriften wie die rondrianischen Vorschriften zur korrekten Kampfführung (7 GP), boronische Schweigegebote (2 bis 6 GP, je nachdem, ob es darum geht, unnötiges Geschwätz zu vermeiden, oder ob es sich um ein echtes Schweigegelübde handelt), eine Pflicht zur Bekämpfung bestimmter Gruppen wie Orks oder Untoter (3 bis 5 GP) oder aber
- der Ehrenkodex eines traditionellen Ritters (Schutz der Schwachen und Unbewaffneten, Höflichkeit und Wahrung der Etikette, Verteidigung von Gesetz und Ordnung für insgesamt 10 GP).

Ebenfalls als Ausprägungen von *Prinzipientreue* gelten *Loyalitäten* (zu Familienmitgliedern, Geliebten o.ä.) und die komplexen *Moralkodizes* der verschiedenen Kirchen. *Prinzipientreue* gehört auch für fast alle magischen Gemeinschaften zum festen Kanon der Ausbildungsgrundlagen, und üblicherweise umfassen die Prinzipien der magischen Gemeinschaften ebenfalls mehr als nur drei Lippenbekenntnisse. Die Moralvorstellungen der Schelme (Zaubern nur zum Spaß, Kampfvermeidung wo immer möglich ...) werden als *Feste Gewohnheit* (s. S. 263) abgerechnet.



**Rachsucht (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Dieser Nachteil veranlasst den Helden in jeder Situation, in der er sich schlecht behandelt oder in seiner Ehre beschnitten fühlt, unbedingt und ohne Rücksicht auf Verluste Rache zu wollen. Im Gegensatz zum *Jähzorn*, der sofortiges Handeln erfordert, erlaubt die 'kalte Rache' jedoch Überlegung, Planung, Hege und Pflege der Rachsucht – was einen Helden in gefährliche Nähe zu Blakharaz, dem Erzdämon der Rache, bringen kann.

**Randgruppe (–5 GP)*:** Der Held wird misstrauisch beäugt, weil er einer kleinen Kultur angehört, die für die Mehrzahl der Bewohner der Umgebung suspekt ist (wie z.B. die Zahori), weil sie eine unbekannte Sprache spricht (die Festumer Goblins), unbekannte religiöse Riten praktiziert (Novadis im Horasreich) oder weil man ihren Angehörigen Verwicklungen in kriminelle / namenlose / aufrührerische Angelegenheiten unterstellt (Maraskaner in festländischen Ghettos) oder weil sie zweifelhafte Zauberei betreiben (offen erkenntliche Nekromanten und Dämonologen, Hexen in verschiedenen Gebieten). Üblicherweise heißt dies, dass die entsprechenden Helden keinen SO über 8 erreichen können, dass Proben auf *gesellschaftliche Talente* erschwert sein können und das schlimmstenfalls eine aufgehetzte Meute dem Helden nach Besitz und Leben trachtet.

**Raubtiergeruch (–5 GP)*:** Ein Wesen mit diesem Nachteil verströmt einen typischen Geruch, der bei einigen Tieren Aggressions-, bei anderen Tieren Fluchtreaktionen auslöst. Dies bedeutet vor allem, dass bestimmte Talentproben, die mit dem Umgang mit Tieren zu tun haben (in erster Linie *Abrichten* und *Reiten*), um 5 Punkte erschwert sind. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, kommt aber bei strömendem Regen oder unter Wasser nicht zum Tragen.

**Raumangst (Schlechte Eigenschaft; je –3 GP für 2 Punkte):** Bei diesem Nachteil bekommt ein Held Beklemmungsgefühle durch enge Räume, niedrige Decken, schmale Tunnel und dergleichen und will solch enge Räumlichkeiten so schnell wie möglich verlassen.

**Rückschlag (ZH; –10 GP):** Der Zauberer ist nicht in der Lage, die Wirkung eines Spruches von seinem Körper fernzuhalten, wenn dieser nicht 'an eine fremde Matrix ankoppeln' oder ein gültiges Ziel finden kann – will heißen: Misslungene Sprüche (negativer wie positiver Natur) fallen – wenn die Natur des Spruches dies irgendwie zulässt – mit halber Stärke auf den Anwender zurück (also üblicherweise mit der Hälfte der Grund-Auswirkung von 1 ZfP* ungeachtet der eigenen Magieresistenz); bei einem Patzer sogar mit voller Wirkung. In beiden Fällen gilt der Spruch als gelungen und kostet die volle AsP-Zahl. Dies gilt nur für Spruchzauberei, nicht jedoch für die Wirkung ritueller Zauber, weswegen auch nur solche Zauberer den Nachteil wählen dürfen, die Spruchzauberei betreiben. *Rückschlag* ist nicht mit dem Vorteil *Feste Matrix* kombinierbar.

**Schlafstörungen I / II (–7 / –10 GP):** Der Held hat offensichtlich kein besonders gutes Verhältnis zu Boron – aus dem ein oder anderen Grund will es ihm nicht gelingen, ein- oder durchzuschlafen.

**Schlafstörungen I** beruhen entweder auf Alpträumen der einen oder anderen Art, die dazu führen, dass der Held nicht durchschlafen kann, oder auf Einschlafstörungen, so dass er von vornherein weniger Schlaf zur Verfügung hat. In beiden Fällen ist die Regeneration spürbar vermindert (LeP und AsP je 1W6–1, für Zwecke der Regeneration von Erschöpfung und Überanstrengung wird die normale Schlafperiode nur als 4 Stunden gerechnet). Am Morgen und in den folgenden 4 Stunden ist der Held immer noch gereizt und unkonzentriert (AU steigt nur auf drei Viertel des Maximalwerts, alle vorhandenen *Schlechten Eigenschaften* +2, alle Talent- und Zauberproben um 3 Punkte erschwert). Zu allem Übel bezeichnen ihn die Gefährten meist auch noch als faul. Solche *Schlafstörungen* betreffen etwa ein Viertel aller Nächte des Helden – häufig übrigens immer zu bestimmten Phasen des Madamals.

Bei **Schlafstörungen II** betreffen die o.g. Auswirkungen die Hälfte aller Nächte – und während der anderen Nächte kann er nur dann einschlafen, wenn ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+7 gelingt. Bei entsprechend verkürzter Schlafdauer kommt es wieder zu obigen Problemen. Ein Held mit so schweren *Schlafstörungen* ist anfällig dafür, diese mit (meist suchterzeugenden und teuren) Tinkturen und Pülverchen zu bekämpfen.

**Schlafwandler (–3 GP):** Der Held neigt dazu, im Schlaf aufzustehen, herumzuwandern und sogar alltägliche Tätigkeiten zu verrichten, alles ohne Bewusstsein oder spätere Erinnerung. Dies kann zu gefährlichen (Kletterpartien, Wanderungen in der Wildnis etc.) oder peinlichen Aktionen (wie leer- oder angefressene Reisevorräte) führen. Wird der Held dabei geweckt, so ist er desorientiert (KL und IN je –3), manchmal sogar aggressiv. (Falls er den Nachteil *Jähzorn* hat, ist eine Probe fällig.) Er kann jedoch dazu gebracht werden, sich wieder schlafen zu legen. Neben möglichen Verletzungen sind längere Wanderungen anstrengend (um einen Punkt verringerte Regeneration in dieser Nacht) und so manche Menschen reagieren abergläubisch auf den Schlafwandler. Dieser Nachteil tritt im Schnitt jede vierte Nacht (bei 1–5 auf dem W20) auf. Der Held kann vorsorglich festgebunden werden, aber die Fesseln verringern ebenfalls die Regeneration; zu leicht angelegte Fesseln können zu Stürzen führen.

**Schlechte Eigenschaft (GP variabel):** *Schlechte Eigenschaften* repräsentieren die kleinen oder größeren Probleme, die ein Held damit hat, die Realität seiner Gedankenwelt anzupassen. Da in den meisten Fällen die Realität stärker ist, treten beim Charakter entsprechende Ängste, Zwangsvorstellungen und dergleichen auf, die sich von ihm nicht bewusst kontrollieren lassen (im Gegensatz etwa zu *Prinzipientreue*). Typische schlechte Eigenschaften sind: *Raumangst*, *Höhenangst*, *Totenangst*, *Platzangst*, *Meeresangst*, *Dunkelangst*, *Angst vor (Insekten, Spinnen, Reptilien, Nagetieren, Feuer, Wasser ...)*, *Goldgier*, *Jähzorn*, *Neugier*, *Eitelkeit*, *Aberglaube*, *Arroganz*, *Rachsucht*, *Vorurteile (gegen ein bestimmtes Ziel wie eine Rasse, ein Geschlecht, eine Kultur)* oder *Krankhafte Reinlichkeit*.

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie im Spiel auf die *Schlechten Eigenschaften* eingegangen werden kann: Entweder werden alle Talentproben, die der Held unter dem Einfluss der *Schlechten Eigenschaft* ablegen muss, um den Wert der *Schlechten Eigenschaft* erschwert und Eigenschaftsproben um die Hälfte des Wertes. Oder der Held muss eine Probe auf diese Eigenschaft ablegen. Gelingt sie, dann unterliegt der Held den Auswirkungen dieser Eigenschaft. Was das genau zur Folge hat, hängt von Situation und Eigenschaft ab. Beide Möglichkeiten lassen sich kombinieren: Ein Held mit großer *Höhenangst* mag sich vielleicht gar nicht an eine Kletterpartie heranwagen (gelungene *Höhenangst*-Probe); tut er es nach einigem Überreden doch, so erleidet er Abzüge auf seine Proben.

Die verschiedenen *Schlechten Eigenschaften* sind unterschiedlich schwerwiegend, je nachdem, wie sehr sie das Verhalten des Helden einschränken und wie häufig man dem Auslöser für die entsprechende Eigenschaft begegnet. Die konkreten Zahlen (zwischen einem halben und zwei GP pro Punkt der Schlechten Eigenschaft) finden Sie bei den einzelnen Nachteilen separat angegeben.

Der Startwert einer *Schlechten Eigenschaft* beträgt mindestens 5 (bei einigen *Schlechten Eigenschaften* 6), höchstens 12 Punkte. Es können mehrere *Schlechte Eigenschaften* gewählt werden, jedoch darf die Gesamtsumme der durch sie erhaltenen Generierungspunkte niemals 30 übersteigen (wobei durch Rasse, Kultur und/oder Profession erhaltene Punkte nicht mitgezählt werden – wenn Sie den Wert einer solchen Eigenschaft jedoch noch erhöhen wollen, bekommen Sie für

diese *zusätzlichen* Punkte in der Eigenschaft natürlich auch die entsprechenden Generierungspunkte).
*Schlechte Eigenschaften* können im Lauf des Heldenlebens Schritt für Schritt durch Erfahrung abgebaut werden.

**Schlechte Regeneration (–10 GP):** Ein Charakter mit diesem Nachteil regeneriert pro Ruhephase nur 1W6–1 LeP; eventuelle Konstitutions-Würfe zur Rückgewinnung verlorener Lebenspunkte oder zur Heilung von Wunden sind um 2 Punkte erschwert.

**Schlechter Ruf (–1 bis –10 GP):** Der Held ist berüchtigt für seine Herrschsucht, Rastlosigkeit, Sturheit, Ungerechtigkeit, Eidbrüchigkeit und was dergleichen unerwünschte Eigenschaften mehr sind. Dies führt dazu, dass andere Menschen ihm reserviert, wenn nicht gar offen feindlich gegenüber stehen. Je zwei Punkte, die der Held aus *Schlechtem Ruf* gewinnt, erschweren seine Talentproben in *gesellschaftlichen Talenten* um einen Punkt. Unter Umständen können ihn Meisterfiguren auch als von niedrigerem Stand ansehen, als er tatsächlich ist (SO je nach Situation um ein Drittel der GP für *Schlechten Ruf* gemindert).
Der Nachteil gilt auf jeden Fall in der eigenen Kultur, je nach Meisterentscheid auch in benachbarten oder verwandten Kulturen. Ein *Schlechter Ruf* in einer Kultur, die nicht die heimatliche ist, erfordert ebenso die Zustimmung des Spielleiters wie das Erwerben eines *Schlechten Rufs* in mehreren Kulturen.

**Schneller Alternd (–3 GP):** Der Held altert schneller als andere Angehörige seiner Rasse, er bekommt früh Altersflecken und Falten, sein Haar ergraut bald oder fällt aus. Spieltechnisch bedeutet dies: Er erreicht die Altersschwellen (siehe **Wege des Schwerts**) bereits bei zwei Dritteln der angegebenen Jahreszahl und alle Proben zur Vermeidung von Alterungseffekten sind um 3 Punkte erschwert. Üblicherweise hängt eine solche schnelle Alterung mit einem Fluch oder einem Zauberpatzer zusammen. Dieser Nachteil kann nicht von Elfen oder Zwergen gewählt werden; für Halbelfen gelten allgemein die Altersschwellen von Menschen. Der Nachteil kann natürlich nicht gleichzeitig mit dem Vorteil *Altersresistenz* gewählt werden.

**Schulden (–1 GP pro 100 Dukaten Schulden; mindestens –5 GP, höchstens –20 GP):** Eine durchaus häufige Variante der *Verpflichtungen* (siehe Seite 273) sind Schulden in großer Höhe, üblicherweise für die genossene Ausbildung, die Erstausstattung des Handwerksbetriebs oder dergleichen. Der Held ist dem Gläubiger (der Ausbilder, ein Handelsherr, ein Adliger oder ein Bankhaus) nicht nur Wohlgefallen und eventuell den einen oder anderen Dienst schuldig, sondern vor allem auch das vorgestreckte Geld (mit Zinsen, wenn bei einem Handelshaus geliehen, mit Zins und Zinseszins, wenn bei einem Bankhaus geliehen). Die übliche Rückzahlung beträgt 1/10 der Kreditsumme pro Jahr.
Stiehlt sich der Held davon, um seine *Schulden* nicht begleichen zu müssen, verwandelt sich dieser Nachteil unabhängig von der (Rest-)Schuldenhöhe in *Gesucht II* (siehe Seite 264). Zudem wird der Held nirgendwo mehr Kredit erhalten (also keine Handelsunternehmung finanzieren oder einen Betrieb gründen können), sobald sich herumgesprochen hat, dass er seine 'Kreditwürdigkeit' verloren hat. Bei steigender Bekanntheit könnte auch ein Gläubiger auf ihn aufmerksam werden und versuchen, sein Geld doch noch einmal wiederzubekommen – auch unter Einsatz recht gewalttätiger Mittel.
Nur Helden mit einem SO von mindestens 7 können *Schulden* machen. Feste (bei einer Profession angegebene) *Schulden* können bei der Charaktererschaffung für 1 GP pro 100 Dukaten weggekauft werden.

**Schwache Ausstrahlung (Magischer Nachteil; ZH; –1 GP pro Punkt):** Die magische Aura des Helden ist wenig 'leuchtkräftig', koppelt schlecht an andere Auren an und erweckt keine Sympathie bei magischen Wesenheiten: Jede Zauberprobe oder Probe auf die *Ritualkenntnis*, bei der einmal auf die Eigenschaft Charisma gewürfelt wird, ist um die Anzahl an Punkten in *Schwacher Ausstrahlung* (maximal 5) erschwert. Kommt Charisma zweimal in der Probe vor, verdoppelt sich der Malus; solche Zauber (mit zweimal CH in der Probe) sind um eine Spalte schwieriger zu steigern. Ist gegenüber beschworenen Wesenheiten oder Artefaktseelen eine Charisma-Probe nötig, so ist diese um die Punktanzahl erschwert. Andererseits verflüchtigt sich eine vom Helden erzeugte 'Reststrahlung' schneller und seine Aura ist leichter zu tarnen: Der Zauber SCHLEIER ist um die Punktzahl in *Schwacher Ausstrahlung* erleichtert. Dieser Nachteil kann nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

**Schwacher Astralkörper (Magischer Nachteil; ZH; –7 GP):** Der Astralkörper des Zaubernden, also jener Teil seiner Lebensseele, der die Astralenergie trägt, ist instabil. Wann immer der Zaubernde willentlich Astralenergie fließen lässt, verliert er auch zusätzlich unwillentlich AsP. Pro 12 angefangener AsP, die der Zauberer in einen Spruch fließen lässt, verliert er 1W3 weitere Punkte, die sich meist in zusätzlichem Funkeln und Glitzern, in bunten Nebeln oder Astralemanationen manifestieren. Hat er diese nicht mehr zur Verfügung, so misslingt der geplante Zauber oder das Ritual. Dieser Effekt gilt auch für astrale Wirkungen in direkter Nähe zum Zauberer (Meisterentscheid; z.B. Kraftfluss in Nodices, Nähe zu einer mächtigen Beschwörung), vor allem aber auch, wenn er von einem Zauber profitiert oder wenn ihm mit einem Zauber geschadet wird: In den letzten beiden Fällen lösen 12 umgesetzte AsP ebenfalls diese 'astrale Inkontinenz' aus, die vielen Gildenmagiern sehr peinlich ist.

**Schwanzlos (–7 GP; nur für von Natur aus beschwänzte Rassen):** Der (Achaz-)Held hat durch Unfall oder Amputation seinen von Natur aus vorhandenen Schwanz verloren. Alle GE-Proben sowie die GE-Teilprobe bei körperlichen Talenten sind um einen Punkt erschwert, zudem ist natürlich kein *Schwanzangriff* mehr möglich. Des Weiteren kommt es gegebenenfalls zum Balanceverlust: *Herausragende Balance* mindert sich zu *Balance*, normale *Balance* entfällt. Dies bedeutet auch, dass ein Held mit diesem Nachteil *Herausragende Balance* wählen müsste, um *Balance* zu erhalten.

**Seffer Manich (–7 GP)*:** Eine charakteristische Beschränkung aller Zibiljas, die in ihren Ritualen an die Verwendung der heiligen Sippenchronik (des *Seffer Manich*) und des Rollsiegels der Sippe (des *Neroth*) gebunden sind. Diese ist ein fester Ritualbestandteil; ein Zaubern ohne *Seffer Manich* und ohne Neroth ist daher (entsprechend der Regelung für *Feste Gewohnheit*, siehe Seite 263) um 12 Punkte erschwert; fehlt eine Komponente, beträgt die Erschwernis 6 Punkte. Eine reisende Zibilja besitzt meistens jedoch nur ihr eigens 'kleines' Neroth und nur Auszüge aus dem *Seffer Manich*, die sie bei ihren Ritualen auch beide verwenden muss; ihre Proben sind prinzipiell um 4 Punkte erschwert; fehlt eine der Komponenten, so steigt die Erschwernis auf 8 Punkte, beim Fehlen beider Komponenten auf 12 Punkte.
Sollte die Zibilja eine eigene Sippe gründen und deren Chronik neu zu schreiben beginnen, gilt für die Verwendung eines so jungfräulichen *Seffer Manich* immer noch ein Malus von 4 Punkten. Dieser kann erst abgebaut werden, sobald die Sippe auf eine eigene Geschichte zurückblicken kann (im Falle eines bewegten Abenteurerlebens um etwa einen Punkt pro Jahr).

**Selbstgespräche (–3 GP):** Der Held murmelt oder redet häufig vor sich hin, wenn er über etwas nachdenkt, ohne sich dessen bewusst zu sein. Es kann passieren, dass er so Geheimnisse, Pläne oder seine Meinung über Mit-Helden und Meisterpersonen, die

besser unausgesprochen geblieben wäre, ausplaudert.

**Sensibler Geruchssinn (Schlechte Eigenschaft; je –3 GP für 2 Punkte)*:** Jeder belästigende Gestank, insbesondere der von Verfaultem, Vergorenem und Verschimmeltem, selbst wenn es 'kunstvoll verdorbene' Nahrungsmittel (Wein, Bier, Käse ...) sind, verlangt dem Elfen (diese sind üblicherweise von diesem Nachteil betroffen) eine starke *Selbstbeherrschungs*-Probe ab (erschwert um den Wert in *Sensiblem Geruchssinn*), um dem Geruch nicht sofort zu entfliehen oder sich zu übergeben.
Dieser Nachteil gilt natürlich auch gegenüber dem Gestank von Ogern, Tatzelwürmern und städtischen Kloaken und bedeutet nicht, dass der Held automatisch einen *Herausragenden Geruchssinn* hat (was aber oft der Fall ist). Größere Entfernung von der Quelle des Geruchs oder ein vorbereiteter Atemschutz (Meisterentscheid) können die Probenerschwernis auf die Hälfte reduzieren. Wie bereits erwähnt, ist dieser Nachteil bei Elfen verbreitet, aber auch andere Lebewesen können entsprechend behindert sein.

**Sippenlosigkeit (–5 GP)*:** Der Elf hat seine Sippe durch Schicksalsschläge verloren oder ist aus ihr ausgeschlossen worden, weil er 'Disharmonie in die Melodie der Sippe bringt'. Dadurch ist ihm die Magie des Sippen*salasandra* – und damit auch die *Große Meditation* – verschlossen. Um in das *salasandra* mit einer anderen Sippe oder auch nur mit einem anderen Elfen zu gehen, muss er die Sonderfertigkeit *Salasandra* (siehe Seite 289) neu erwerben. Will er ein ihm unbekanntes Elfenlied erlernen, ohne in ein Sippensalasandra eingebunden zu sein, muss er die doppelten Kosten dafür aufwenden.

**Sonnensucht (Schlechte Eigenschaft; –3 GP je 2 Punkte)*:** Dieser Nachteil kann nur von Wesen mit dem Nachteil *Kältestarre* gewählt werden. Die Abzüge kommen zum Tragen, sobald sich der Sonnensüchtige tagsüber nicht mindestens zwei Stunden dem direkten Sonnenlicht aussetzen kann.

**Speisegebote (–5 GP):** Aufgrund religiöser oder kultureller Vorbehalte wird der Held keine Nahrung zu sich nehmen, die entgegen seiner Grundsätze gefangen, geschlachtet oder zubereitet wurde. Beispiele hierfür sind: keine über dem Feuer zubereitete Nahrung (Efferd-Geweihte), kein Fleisch oder Fisch (Tsa-Geweihte), keine von Ungläubigen zubereitete Nahrung (strenggläubige Novadis). Ist der Held nicht in der Lage, passende Nahrung zu finden, fastet er eben (mit allen entsprechenden Nachteilen); ist er gezwungen, seine Speisegebote zu brechen, ist er von Schuldgefühlen so abgelenkt, als würde eine *Schlechte Eigenschaft* mit Wert 5 wirken (siehe Seite 268). *Speisegebote* sind eine Variante von *Prinzipientreue* (siehe Seite 267).

**Spielsucht (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Der Held hat das Verlangen nach Amüsement und Lust auf Risiko. Er wettet gerne, wagt Würfel-, Karten- und andere Spiele, selbst wenn er die Regeln nicht kennt. Aufzuhören erfordert von ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe, die um die Höhe der *Schlechten Eigenschaft* erschwert ist.

**Sprachfehler (–10 GP / – 15 GP):** Der Held hat Schwierigkeiten, sich zu artikulieren; möglicherweise äußert sich dies durch Stottern oder heftiges Lispeln oder durch extremes Nuscheln. Demzufolge erleidet er bei allen Proben auf *Gesellschaftliche Talente*, die mit aktivem Einsatz der Sprache zu tun haben (*Überreden*, *Überzeugen*, *Betören*, *Lehren*) und bei Zaubern, die eine verbale Komponente haben, eine Erschwernis von 3 Punkten. Hinzu kommt, dass ein Held mit *Sprachfehler* im Kampf keine Freie Aktion *Rufen* und keine Aktion *Taktik* ausführen kann (siehe die Kampfregeln in **Wege des Schwerts**).
Magier und Scharlatane, die diesen Nachteil wählen, erhalten aufgrund der starken Einschränkung beim Zaubern –15 GP statt der üblichen –10 GP.

**Spruchhemmung (Magischer Nachteil; ZH; –10 GP):** Die Zauberei des Helden versagt gelegentlich (und nicht einmal selten: etwa jedes siebte Mal). Zeigen bei einer Zauberprobe zwei (oder drei) der drei beteiligten W20 dieselbe Zahl, so ist die entsprechende Zauberhandlung gehemmt: Sie verpufft wirkungslos, selbst wenn die Probe gelungen ist, und kostet dann sogar die vollen AsP. Der Zauber gilt als misslungen und kann demzufolge nur mit einer Erschwernis von 3 Punkten wiederholt werden (siehe die Zauberregeln in **Wege der Zauberei**). Auch für Helden mit diesem Nachteil gilt weiterhin: Bei einer Mehrfach-1 gilt der Zauber als besonders gut gelungen, bei einer Mehrfach-20 als gepatzt.
Dieser Nachteil kann nicht gleichzeitig mit dem Vorteil *Feste Matrix* genommen werden und natürlich nur von solchen Zauberern, die Spruchzauberei beherrschen.

**Stigma (alle, ab –1 GP):** Der Charakter trägt schwer an einer dauerhaften Bürde, die durch eine Laune der Natur oder ein magisches Ereignis entstanden ist: Ein wütender Kobold hat ihm grünes Haar angehext, ein Zauberpatzer hat dazu geführt, dass der Held nun mit Katzenaugen in die Welt blickt, oder ein Dämon hat ihm eine schrecklich anzuschauende Wunde geschlagen, die für Uneingeweihte wie das Mal eines Paktierers wirken muss.
Das *Stigma* sollte den Charakter in vielen Situationen einschränken (üblicherweise sollten Proben auf *gesellschaftliche Talente* um ca. 3 Punkte erschwert werden, wenn das Stigma bemerkbar ist), nur sehr schwer loszuwerden sein und mit dem Spielleiter ausführlich abgesprochen werden (auch und speziell, was die GP angeht, da dies natürlich immer abhängig von der gespielten Kampagne ist). Ebenso sollte ein *Stigma* auf jeden Fall als über- oder widernatürlich erkennbar sein: Brandnarben aus einem IGNISPHAERO-Unfall zählen also nicht als Stigmata, es sei denn, sie hätten ein gut erkennbares Muster (Zhayad-Glyphen, Pentagramm) hinterlassen.
Ein fehlender Schatten wäre sicherlich (als eines der stärksten Stigmata) 12 GP wert, eine dauerhaft mit Schlangenschuppen bedeckter menschlicher Arm sicherlich noch 8 GP, die klassische Hexensträhne (weiße oder bunte Haarsträhne im ansonsten andersfarbigen Haar) oder verschiedenfarbige Augen allerhöchstens ein oder zwei GP.

**Streitsucht (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP für 2 Punkte Streitsucht):** Für den Helden ist der Streit ein Mittel zum Machtbeweis und zur Durchsetzung der eigenen Meinung. Er ist oft anderer Meinung und diskutiert diese mit seinen Gefährten oder anderen Personen in der Regel aus. Teilweise vertritt er sogar bewusst Gegenpositionen, um einen Streit herbeizuführen.

**Stubenhocker (alle; –20 GP):** Der Held hat seine Jugend fast vollständig in staubigen Bibliotheken und muffigen Studierzimmern verbracht, so dass er im Vergleich zu anderen Heranwachsenden keine Gelegenheit hatte, körperliche Fähigkeiten auszubilden. Dies hat zur Folge, dass er bei der Generierung kein einziges *körperliches* und kein *Kampftalent* um mehr als 2 Punkte über den Wert hinaus steigern kann, den er durch Rasse, Kultur und Profession erhält. Insgesamt darf er auch nur höchstens 5 *körperliche* und *Kampftalente* bei der Generierung überhaupt durch Abenteuerpunkte anheben. Auch in seiner späteren Laufbahn sind alle *körperlichen* und *Kampftalente* für ihn um eine Kategorie schwerer zu erlernen. Die Eigenschaften GE, KK und KO dürfen zu Spielbeginn einen Wert von 11 nicht überschreiten und können nicht gesteigert werden, so lange der Held nicht aktiv am Abbau dieses Nachteils arbeitet (s.u.).
Dieser Nachteil kann im Laufe des Heldenlebens langsam abgebaut werden. Pro Woche, die der Held entweder mit körperlich fordernden Tätigkeiten verbringt (Überland-

märsche mit Rucksack, Klettertouren o.ä.) oder sich im *Tanz der Mada* (siehe Seite 290) übt, kann er von seinen gewonnenen Abenteuerpunkten jeweils 10 AP ansparen und in den Abbau von Stubenhocker investieren: Je 300 AP heben die Steigerungsbeschränkung bei einer der Eigenschaften auf, je 500 AP die Verteuerung der Steigerungskosten bei den *körperlichen* und *Kampftalenten*.

**Sucht (–GP je nach doppelter Stufe des Suchtmittels):** Der Held ist von einer Droge körperlich abhängig, von der er regelmäßig ausreichende Dosen zu sich nehmen muss, um nicht schwerwiegende Nachteile zu erleiden. Da wir hier nicht alle bekannten aventurischen Drogen und Heilmittel aufführen können, gilt folgende Faustregel: Muss der Held (15 minus Giftstufe) Tage lang ohne seine Droge auskommen, regeneriert er nicht nur nicht mehr, sondern erleidet pro Tag Erschöpfung in Höhe eines Drittels der Drogenstufe. Zudem sind alle Talentproben um ein Drittel der Drogenstufe erschwert, *Schlechte Eigenschaften* um eben dieses Drittel erhöht. Hält der Entzug den doppelten oben genannten Zeitraum an, steigen die erlittene Erschöpfung, die erhöhten *Schlechten Eigenschaften* und die Proben-Mali sogar auf die Hälfte der Drogenstufe. Sinkt die KO durch Erschöpfung / Überanstrengung auf 0 oder darunter, erleidet der Süchtige täglich Schaden in Höhe der halben Drogenstufe. Eine einzige Dosis beendet den Verfall und lässt es zu, dass der Held wieder normal regeneriert.

Nicht in diesen Rahmen fallen primär psychische Abhängigkeiten von verschiedenen Substanzen und Tätigkeiten, namentlich der in Aventurien noch nicht sehr weit verbreitete Tabakkonsum oder der Genuss von Cheriacha oder Zithabar. Diese Süchte sind am besten als *Schlechte Eigenschaften* zu behandeln.

Alkoholabhängigkeit, bei der täglich etwa ein halbes Maß Hochprozentiges, zwei Maß Wein oder vier Maß Bier verkonsumiert werden müssen, kann als Sucht der Stufe 6 betrachtet werden, bringt jedoch wegen der hohen Verfügbarkeit von Alkohol auch nur 6 GP.

| Suchtmittel | Stufe | Preis / Portion |
|---|---|---|
| Alkohol | 6 | ab 5 Heller |
| Boronwein | 12 | um 5 Dukaten |
| Marbos Odem | 8 | um 10 Dukaten |
| Moarana | 6 | um 3 Silbertaler |
| Samthauch | 5 | um 2 Dukaten |
| Schwarzer Wein | 10 | um 7 Dukaten |



Von einem Suchtmittel loszukommen ist eine für Heiler und Patient aufwendige Prozedur, die Sie in den Bänden **Wege des Schwerts** und **Zoo-Botanica Aventurica** beschrieben finden.

**Thesisgebunden (Magischer Nachteil; ZH, je –1 GP):** Der Held kann nur 'vom Blatt zaubern' – jedes Mal, wenn er einen Zauber, in dem er diesen Nachteil hat, anwenden will, muss er ein Objekt in der Hand halten und ansehen, in dem die Thesis des Zaubers gespeichert ist. Das heißt, dass er stets vor dem Zaubern seine Erinnerung an die Ausformung der magischen Muster auffrischen muss. Will der Zauberer diese Bedingung ignorieren, gilt dies als eine Spontane Modifikation der Zaubertechnik, so dass der Zauberer 7 ZfP aufbringen muss (Zauber, in denen er eine ZfW von weniger als 7 hat, misslingen automatisch), sich die Zauberdauer um 3 Aktionen verlängert und er keine weiteren Spontanen Modifikationen durchführen kann.

Je Zauber, der mit diesem Nachteil gewählt wird, erhält der Held 1 GP, wobei nur Sprüche ausgewählt werden dürfen, die zu den Grundkenntnissen des Zauberers gehören. (Es ist möglich, später Sprüche thesisgebunden zu erlernen; siehe **Wege der Zauberei**.)

Dieser Nachteil kann nur von Gildenmagiern (Thesisblätter), Hexen der Schwesternschaft des Wissens (Zauberrezepte), Kristallomanten (Thesiskristalle) und Scharlatanen (ebenfalls Thesisblätter) verwendet werden. (Von den Hochelfen ist ein solcher Nachteil bekannt; heutige Elfen haben darauf jedoch keinen Zugriff. Die Bindung der Zibiljas an den *Seffer Manich* ist ähnlich, aber in einem separaten Nachteil abgehandelt, siehe Seite 269.) Der Nachteil ist nicht mit den Vorteilen *Gutes/Eidetisches Gedächtnis* vereinbar.

**Tollpatsch (–10 GP):** Unabhängig von seiner eigentlichen Geschicklichkeit und Intelligenz unterlaufen diesem Helden häufiger Unfälle und Irrtümer als anderen: Talentproben sind bereits dann Patzer, wenn zwei der Würfel eine 19 oder mehr zeigen; und bei allen Proben, die mit einem einzigen W20 gewürfelt werden (Eigenschaftsproben und AT- oder PA-Würfe im Kampf), gilt eine 19 oder 20 als Patzer, wobei der Held wie üblich versuchen kann, den Patzer auszugleichen. Dieser Nachteil gilt nicht für den Bereich der Zauberei – siehe hierzu *Wilde Magie* auf Seite 274.

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

**Übler Geruch (–5 GP):** Der Held riecht schlecht. Wirklich schlecht. Ob aus dem Mund oder den Poren, sei dahingestellt, aber der Geruch ist so intensiv, dass andere Wesen von diesem Geruch abgestoßen werden: Alle Proben auf *Gesellschaftliche Talente* und alle Proben, die mit dem Umgang mit Personen zu tun haben und in denen CH als Eigenschaft vorkommt, sind um 2 Punkte erschwert, wenn der Held sich dazu einem Gegenüber auf Riechreichweite nähern muss. Im Umgang mit Wesen mit ausgeprägtem Geruchssinn wie z.B. durch eine Spezialisierung wie *Sinnenschärfe (Geruch)* oder gar *Sensibler Geruchssinn* gilt dieser Nachteil in doppelter Höhe. Ob er sich auf das Verhalten von Tieren (und damit auf *Abrichten-* oder *Reiten*-Proben) auswirkt, hängt von der Art des Geruchs ab und ist Meisterentscheid. *Übler Geruch* lässt sich auch durch ein Bad nicht beseitigen – spätestens nach einer halben Stunde riecht der Held schon wieder; einzig Duft- und Mundwässerchen in wirklich hoher (und demzufolge teurer) Dosierung schaffen Abhilfe.

**Unangenehme Stimme (–5 GP):** Es ist anstrengend, die Stimme des Helden zu ertragen. Entweder sie ist schrill und durch-

dringend oder auf andere Weise wirklich unangenehm. Wie beim *Üblen Geruch* sind alle Proben auf *Gesellschaftliche Talente* und alle Proben, die mit dem Umgang mit Personen zu tun haben und in denen CH als Eigenschaft vorkommt, um 2 Punkte erschwert, wenn der Held dabei irgendetwas sagen muss. Im Umgang mit Wesen, die einen ausgesprochen hohen musikalischen Anspruch haben, also vor allem Barden und Elfen, gilt dieser Nachteil in doppelter Höhe. Die Stimme ist so unangenehm, dass sich sogar Tiere davon irritieren lassen: Bei allen Proben auf *Abrichten*, *Fahrzeug Lenken* und vergleichbaren Talenten, bei denen die Stimme zum Einsatz kommt, gilt ebenfalls ein Abzug von einem Punkt. Zauber sind durch diesen Nachteil jedoch nicht betroffen.

**Unansehnlich (–5 GP):** Dies ist das Gegenstück zu dem Vorteil *Gut Aussehend* (siehe Seite 252): Das Äußere des unansehnlichen Helden ist im Vergleich zum 'aventurischen Durchschnittsgeschmack' unangenehm und abstoßend, was natürlich entsprechende Auswirkungen auf die Reaktionen seiner Mitmenschen (oder Mit-Elfen oder Mit-Zwerge ...) hat. Alle Proben auf *gesellschaftliche Talente* und alle Proben, die mit dem Umgang mit Personen zu tun haben und in denen CH als Eigenschaft vorkommt, sind um 2 Punkte erschwert. Inwieweit andere Rassen auf dieses von der Norm abweichende Aussehen reagieren und ob Gewöhnung an den Helden diese Einbußen abmildert, bleibt Meisterentscheid. Üblicherweise ist für *Zauber*proben, bei denen jemand eingeschüchtert werden soll, der CH-Wert einer unansehnlichen Person um 1 erhöht, für Proben, mit denen jemand beruhigt oder freundlich gestimmt werden soll, jedoch um 1 vermindert. Dies gilt natürlich nur, wenn das Opfer den Zauberer sehen kann.

Eine verstärkte Version dieses Nachteils ist *Widerwärtiges Aussehen*. Diese beiden Nachteile können nicht kombiniert werden, und eine Kombination mit den Vorteilen *Gut Aussehend* oder *Herausragendes Aussehen* ist natürlich auch nicht möglich.

**Unfähigkeit für [Merkmal] (ZH; –2 / 3 / 4 GP je nach Merkmal):** Der Held findet einfach keinen Zugang zu bestimmten Arten der Zauberei; so sehr er sich auch müht, die Prinzipien wollen ihm einfach nicht einleuchten: Wann immer er einen Zauber mit solch einem Merkmal aktivieren oder erlernen will, ist dies pro Merkmal, in dem er eine Unfähigkeit aufweist, um eine Spalte erschwert. Außerdem kann er in Zaubern mit diesen Merkmalen keine Spontanen Modifikationen ausführen, sie nur in eigener Repräsentation erlernen und ist zudem auf einen maximalen ZfW in Höhe der schlechtesten beteiligten Eigenschaft beschränkt. Er muss sich die entsprechenden Zauber also durch stures Auswendiglernen zugänglich machen. Folgende Merkmale geben je 2 GP: *Geisterwesen, Heilung, Herbeirufung, Illusion, Schaden, Telekinese* und *Verständigung;* die Merkmale *Antimagie, Beschwörung, Eigenschaften, Einfluss, Herrschaft, Form, Hellsicht, Kraft, Objekt* und *Umwelt* geben je 3 GP; Unfähigkeit in allen Zaubern mit beliebigem *dämonischen* Merkmal (also sowohl *Dämonisch [allgemein]* als auch *Dämonisch [Domäne]*; das beinhaltet übrigens auch die meisten Bannungen und Entschwörungen) ebenso wie Unfähigkeit für alle *Elementar*-Zauber bringt je 4 GP. Unkenntnis in anderen Merkmalen ist nicht wählbar. Ein Held kann maximal in zwei Merkmalen *unfähig* sein; es gibt übrigens keine Unfähigkeit für einzelne Zauber. Zauber, die Merkmale aufweisen, in denen der Held *unfähig* ist, können vor Spielbeginn nicht gesteigert werden. Dieser Nachteil nur von solchen Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

**Unfähigkeit für [Talentgruppe] (–GP je nach Talentgruppe) / Unfähigkeit für [Talent] (nicht frei wählbar):** Der Held ist für eine bestimmte Talentgruppe besonders unbegabt; das heißt, dass er zum Steigern eines Talents der gewählten Kategorie mehr Abenteuerpunkte investieren muss: Es gilt jeweils die teurere (rechte) Kostenspalte. Talente, in denen ein Held *unfähig* ist, können vor Spielbeginn nicht gesteigert werden. Dieser Nachteil kann freiwillig nur einmal pro Held erworben werden. Eine Unfähigkeit benötigt die Zustimmung des Meisters.

Die Generierungspunkte, die Sie durch diesen Nachteil erhalten, hängen von der jeweiligen Talentgruppe ab: *Gesellschaftliche, Natur-, Wissens-* oder *handwerkliche Talente* bringen **–10 GP**; *Sprachen und Schriften* **–7 GP**, *Kampf-* und *körperliche Talente* **–15 GP**. Es ist auch möglich, bei den Kampffertigkeiten nur für diejenigen *unfähig* zu sein, die sich auf *Nahkampf* (bewaffnet wie waffenlos) oder *Fernkampf* beziehen. Dies bringt **–5** (Fernkampf) bzw. **–10 GP** (Nahkampf).

**Anmerkung:** Ein Sonderfall ist die *Unfähigkeit in einem einzelnen Talent*, die stets fest mit einer Rasse, Kultur oder Profession verbunden ist. Es ist nicht möglich, solche *Unfähigkeiten für einzelne Talente* frei zu wählen. Diese Unfähigkeiten können im Lauf des Spiels auch nicht abgewählt (also durch Einsatz von AP beseitigt) werden, und sie können nicht mit einer Unfähigkeit der gleichen Talentgruppe kombiniert werden. Sehr wohl kann eine *Talentunfähigkeit* jedoch zur Unfähigkeit der ganzen Gruppe ausgeweitet werden. Eine Unfähigkeit in einem körperlichen oder Kampf-Talent (mit Ausnahme der Talente *Schwimmen*, *Sich Verstecken*, *Singen*, *Tanzen* und *Zechen*) wird dabei mit **–2 GP** gewertet, eine in einem anderen Talent (inklusive der gerade genannten Ausnahme-Talente) mit **–1 GP**.

**Unfrei (–5 GP):** Der Held ist erkennbar *unfrei*, d.h. ein an seine Scholle gebundener Leibeigener (im Mittelreich, Bornland, Nostria und Andergast, teilweise im Horasreich) oder der Besitz einer Person oder Institution (sprich: ein Sklave; in den Südlichen Stadtstaaten bzw. im Tulamidenland). Da ein *Unfreier* nicht ohne Geleitbrief oder Begleitung seines Herrn reisen darf, empfiehlt sich dieser Vorteil eher für speziell zusammengestellte Heldengruppen wie einen Adligen und sein Gefolge. Auch sind *Unfreie* nicht rechtsfähig und können daher z.B. gegen ungerechte Behandlung durch ihren Herrn selbst keine Klage erhaben.

*Unfreien* ist es untersagt, Waffen zu führen (außer Dolchen, Knüppeln und waffenfähigen Arbeitsgeräten). Sie dürfen eine Reihe von Berufen nicht ausüben; außerdem ist ihr Sozialstatus auf 7 begrenzt (und meist noch niedriger).

Ein *Unfreier*, der gegen die oben genannten Reise- und Waffenauflagen verstößt, wird als entflohen betrachtet und erhält *Gesucht I*.

Für klassische mittelländische Leibeigene ist es möglich, im späteren Spielverlauf diesen Nachteil durch den Aufenthalt in einer Stadt ('ein Jahr und einen Tag') und Investition von 500 AP abzubauen, bei tulamidischen oder alanfanischen Sklaven kann man das Wegkaufen evtl. als besondere Dienste an seiner Herrschaft interpretieren.

**Ungebildet (je –1 GP):** Ein *ungebildeter* Held hat die Ausbildung seiner Fertigkeiten vernachlässigt: Für je 40 Start-AP, die er opfert (siehe Seite 17), erhält er einen GP. Maximal können auf diese Weise 5 GP erworben werden.

*Ungebildet* lässt sich natürlich nicht mit dem Vorteil *Gebildet* verbinden.

**Unstet (–25 GP):** Ein Charakter mit diesem Nachteil kann sich nur schwer längerfristig konzentrieren, ist verspielt und launisch. Alle Talentproben, die mehr als sechs Stunden Zeit erfordern (also vor allem verschiedene handwerkliche Tätigkeiten), sind für den Helden um 3 Punkte erschwert.

Da sich ein *unsteter* Held auch nicht aufs Lernen konzentrieren kann oder will, muss er für alle Steigerungen von *Wissens-* und *Handwerkstalenten* erhöhte Steigerungskosten bezahlen: Er verwendet die Spalte C zur Bestimmung der Steigerungskosten. Diese Lerneinschränkung gilt nicht für die Ermittlung der Start-Talentwerte. *Unstet* kann nicht mit *Begabung Handwerkstalente* oder *Begabung Wissenstalente* und auch nicht mit den

entsprechenden *Unfähigkeiten* kombiniert werden.
Die Lernschwierigkeiten von *Unstet* machen sich auch bei allen Zaubern bemerkbar, die eine Komplexität von C oder höher aufweisen. Außerdem sind alle Proben bei Ritualen von mehr als einer Stunde Dauer um 3 Punkte erschwert und der Zauberer kann keine ZfP für einen größeren Effekt *ansammeln* (siehe **Wege der Zauberei**).

**Unverträglichkeit mit verarbeitetem Metall (Magischer Nachteil; ZHV; –10 GP):** Neben den Druiden und Geoden, die diesen Nachteil durch ihr Welt- und Astralverständnis mit sich tragen, findet man bisweilen auch Zauberkundige anderer Traditionen, die die Nähe von Eisen und anderen verarbeiteten Metallen mehr in ihrem Kraftfluss stört, als dies bei fast allen Zauberkundigen ohnehin schon der Fall ist (siehe **Bann des Eisens** in **Wege der Zauberei**). Sie müssen die dort genannten *schweren Auswirkungen* tragen, was bedeutet, dass sie kaum jemals metallene Gegenstände benutzen werden.

**Vergesslichkeit (–5 GP):** Der Held hat ein Gedächtnis wie ein Sieb: Ständig lässt er Ausrüstungsgegenstände irgendwo liegen, vergisst wichtige Informationen und die Namen seiner Kameraden. KL-Proben, um sich an bestimmte Details zu erinnern, sind bis zu 5 Punkte erschwert. Magier und Geweihte mit diesem Nachteil sprechen ihre Zauber bzw. zelebrieren ihre Liturgien meist, indem sie aus einem Buch ablesen. *Vergesslichkeit* kann nicht mit dem ähnlich wirkenden Nachteil *Thesisgebunden* kombiniert werden.

**Verpflichtungen (–12 GP):** Der Held ist gegenüber einer sozialen, magischen oder religiösen Gruppe oder gegenüber einer Einzelperson besondere *Verpflichtungen* eingegangen, die er einfach nicht brechen kann und auch nicht will. Dies entspricht teilweise den Auswirkungen von *Prinzipientreue* (siehe Seite 267), jedoch ist meist nur eine konkrete *Verpflichtung* gemeint, bei deren Übertreten (was der Charakter auch nur unwissentlich oder gezwungenermaßen tun kann) die Auswirkungen allerdings noch heftiger sind und vor allem auch eine konkrete Bestrafung durch oben genannte Gruppe nach sich ziehen.
Typischerweise gehört zu *Verpflichtungen* auch, dass der Held Befehlsempfänger dieser Gemeinschaft ist und in deren Auftrag reist, um eine bestimmte Aufgabe zu erledigen, was ihm wiederum wenig Entscheidungsspielraum in seinem Heldenleben lässt. Die meisten Geweihten und Ordenskrieger fallen in diese Kategorie, häufig auch Zauberkundige, die ihren Lehrmeistern oder Akademien zu Diensten verpflichtet sind.
*Schulden* (siehe Seite 269) sind eine besondere Form von *Verpflichtungen*, die sich jedoch mit diesen kombinieren lässt.

**Verschwendungssucht (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Der Held hat kein Gespür für Geld und Werte. Wenn er etwas sieht, das ihm gefällt, kauft er es, ohne auf den Preis zu achten. Er gibt mit vollen Händen aus, was er hat, und sorgt sich nicht um Morgen – oder um die Gruppenkasse. Helden mit einem hohen SO neigen dazu, großzügig Schuldscheine auszustellen – was häufig im Nachteil *Schulden* endet. *Verschwendungssucht* ist nicht mit *Geiz* kombinierbar.

**Verwöhnt (Schlechte Eigenschaft; je –1 GP):** Der Held ist ein angenehmes Leben gewohnt und kann viele Unannehmlichkeiten des Abenteurerlebens nicht ohne weiteres ertragen: Er ist weinerlich, wenn es um Schlafplätze in der freien Natur geht. Wenn er nicht in einem Bett unter einem Dach schlafen kann, ist seine KO-Probe bei der Regeneration um seinen Wert in *Verwöhnt* erschwert; bei Misslingen der Probe gewinnt er nicht nur keinen LeP hinzu, sondern seine Regeneration ist sogar um einen Punkt vermindert (analog für die Regeneration von AE).
Seine Schwelle, ab der er bei ungewohnt hoher Traglast zusätzlich behindert ist, liegt bei KK–2 Stein. Außerdem isst er nicht alles, was ihm vorgesetzt wird, und kann dadurch häufig schlechter regenerieren.
Besonders geeignet ist dieser Nachteil natürlich für städtische Helden mit einem hohen SO, die die Annehmlichkeiten der Zivilisation nicht missen möchten; Kombinationen mit *Stubenhocker*, *Krankhafte Reinlichkeit*, *Vorurteile* und *Arroganz* bieten sich an.

**Vorurteile (Schlechte Eigenschaft; in der Regel je –1 GP pro 2 Punkte Vorurteile):** Der Held hat gegenüber einer bestimmten Gruppe (Angehörigen eines Volkes oder einer Rasse, eines Geschlechts, bestimmter Herkunft und dergleichen; auf jeden Fall eine relevant große Gruppe, die dem Helden auch bekannt sein muss) feste (Fehl-)Meinungen, von der er sich auch durch vernünftige Argumente und selbst durch Erlebnisse kaum abbringen lässt.
Auch diese *Schlechte Eigenschaft* bewirkt eher, dass der Held zu bestimmten Handlungen und Entscheidungen gezwungen wird, als dass sie seine anderen Aktionen einschränken würde. Im Umgang mit Mitgliedern der betreffenden Gruppe sind alle Talentproben auf *gesellschaftliche Talente* um den Wert der *Vorurteile* erschwert.
Wenn die Gruppe, gegen die der Held seine *Vorurteile* hat, von häufiger spielrelevanter Bedeutung ist oder sich die *Vorurteile* gegen etwa die Hälfte (oder mehr) der aventurischen Bevölkerung richten (Männer, Frauen, Menschen, Zwölfgöttergläubige ...), ist der Nachteil 1 GP pro Punkt *Vorurteile* wert.

**Wahnvorstellungen (–10 GP):** Der Held lebt in einer Welt, die mit der Realität, wie sie von seinen Kameraden wahrgenommen wird, wenig zu tun hat – er glaubt, dass das horasische Herrscherhaus komplett von Dämonen besessen sei, dass eine Weltverschwörung es speziell auf ihn, den wahren Sohn Tar Honaks, abgesehen habe, dass der Himmel grün oder Milch ein tödliches Einnahmegift sei. Während *Einbildungen* (siehe Seite 262) noch als Schnurren und Marotten durchgehen mögen, können Außenstehende bei einem Helden mit *Wahnvorstellungen* durchaus feststellen, dass dieser nur noch losen Kontakt zur Wirklichkeit hat. *Wahnvorstellungen* kann nicht mit *Einbildungen* kombiniert werden.

**Wahrer Name (Magischer Nachteil; ZHV, –5 GP):** Von Drachen und Kobolden heißt es, sie besitzen einen Zaubernamen, den sie niemandem nennen, da er ihr innerstes Selbst kennzeichnet. Die *Wahren Namen* von Dämonen ermöglichen Beschwörern die vollständige Herrschaft über diese Ausgeburten der Niederhöllen. Auch von vielen Zauberkundigen und anderen seltsamen Gestalten sagt man, sie besäßen neben ihrem Geburtsnamen noch einen geheimen Namen, der ihnen in einem mystischen Moment ihres Lebens gewiesen wurde (oder der ihnen noch offenbar wird).
Wer diesen Nachteil besitzt, ist sehr stark mit seinem *Wahren Namen* verbunden und sollte ihn hüten wie seinen größten Schatz. Wer den *Wahren Namen* eines solchen Charakters kennt, kann ihn leicht unter seinen Willen zwingen. Siehe hierzu auch das Kapitel **Die Magie der Namen** im Band **Wege der Zauberei**.
Dieser Nachteil ist vor allem für Elfen, Schelme und generische Magiedilettanten geeignet.

**Weltfremd (Schlechte Eigenschaft; alle; je –1 GP, spezialisiert):** Der Held begegnet gewissen Konzepten des Alltagslebens einer großen Zivilisation mit Naivität, Unkenntnis und Unverständnis. Viele ausschließlich in ihre Forschungen vertiefte Gelehrte, von ihrer Arbeit besessene Handwerksmeister, in ihren Studierstuben hockende Magier, hinterwäldlerische Jäger und Kundschafter oder verträumte Elfen sind *weltfremd*. *Weltfremde* Helden müssen sich einen Bereich wählen (etwa Religion, Währung und Geld, Besitz, Adelsherrschaft, Geselligkeit, städtisches Treiben ...), in dem sie *weltfremd* sind und bei

dem sie Erschwernisse in Höhe ihres *Weltfremd*-Werts bei passenden Eigenschafts- oder Talentproben (beispielsweise *Gassenwissen*, *Etikette*, *Überreden* für *Weltfremd: städtisches Treiben*) hinnehmen müssen. Es ist möglich, in mehreren Bereichen *weltfremd* zu sein.

**Widerwärtiges Aussehen (–15 GP):** Dieser Nachteil ist eine Steigerung von *Unansehnlich* (siehe Seite 272). Alles dort Gesagte gilt auch hier, abgesehen davon, dass die genannten Proben um 5 Punkte erschwert sind statt um 2. Bei Zauberproben, bei denen jemand eingeschüchtert werden soll, ist der CH-Wert einer widerwärtigen Person um 2 erhöht, für Proben, mit denen jemand beruhigt oder freundlich gestimmt werden soll, jedoch um 2 vermindert. Dies gilt jedoch natürlich nur, wenn das Opfer den Zauberer sehen kann. Außerdem ist ein Held mit *widerwärtigem Aussehen* so auffällig, dass er sich nur schwer in einer Volksmasse verbergen kann und Passanten sich noch länger an ihn erinnern. Dieser Nachteil ist nicht mit *Unansehnlich* oder *Gut Aussehend* zu kombinieren (und natürlich genauso wenig mit *Herausragendem Aussehen*).

**Wilde Magie (Magischer Nachteil; ZH; –7 GP):** Der Zauberer hat keinen festen Zugriff auf die Fäden der Kraft; ihm unterlaufen Zauberpatzer deutlich häufiger (etwa jedes 30. Mal) als anderen Zauberkundigen: bereits dann, wenn zweimal die 19 oder 19 und 20 in einer Probe fallen (und natürlich auch bei einer Doppel-20). Dies gilt sowohl für Zaubersprüche als auch für Ritualhandlungen; kann nicht von Gildenmagiern genommen werden und ist nicht mit dem Vorteil *Feste Matrix* oder dem Nachteil *Tollpatsch* kombinierbar.

**Zielschwierigkeiten (Magischer Nachteil; ZH; –7 GP):** Üblicherweise muss man bei einem Zauber, der gegen eine Einzelperson, gegen ein einzelnes Objekt oder auf das Zentrum einer zu schaffenden Wirkungszone gerichtet ist, nicht zielen, um zu treffen (es sei denn, es befindet sich in der Reichweite Horizont); es reicht, einen kleinen Teil der Person/des Objekts zu sehen, um das Ziel zu erfassen und den Zauber unfehlbar ins Ziel zu bringen. (Ob er dort *wirkt*, ist eine andere Sache.)
Ein Zauberer mit *Zielschwierigkeiten* hat es nicht so einfach: Er muss seine Zauber quasi wie eine Fernwaffe handhaben, so dass für ihn die Zauberprobe nach der Entfernung und Größe des Ziels, unter Umständen sogar noch nach dessen Bewegung erschwert ist: Für jede der Entfernungsstufen 1 Schritt / 3 Schritt / 7 Schritt / 21 Schritt / 49 Schritt / Horizont um je 2 Punkte erschwert ist, ebenso um die Zielgröße, Sicht-, Bewegungs- und Deckungs-Modifikatoren gemäß **Wege des Schwerts** und auch um eventuelle Modifikatoren aus *Eingeschränkte Sicht*. Diese Erschwernisse sind keine Modifikatoren, die durch die gildenmagische Repräsentation oder *Matrixverständnis* vermindert werden können.
Ein Zauberer mit *Zielschwierigkeiten* muss zwei Proben für jeden Zauber würfeln: Es wird zuerst geprüft, ob er das Ziel überhaupt so anvisieren kann, dass er eine magische Verbindung aufbauen kann. Dazu wird eine *Fernkampf*-Probe auf den besten *Fernwaffen*-Wert gewürfelt, wobei die o.g. Modifikatoren berücksichtigt werden. Misslingt diese Probe, verbraucht der Zauberer zwei Aktionen und einen AsP, ohne dass etwas geschieht. Gelingt die Probe, darf er nun eine reguläre Zauberprobe würfeln. Dieser Nachteil kann nur von Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

**Zögerlicher Zauberer (Magischer Nachteil; ZH; –2 GP pro Punkt):** Willenskraft ist nicht die Stärke eines Zauberers mit diesem Nachteil: Jede Zauberprobe oder Probe auf die Ritualkenntnis, bei der einmal auf die Eigenschaft *Mut* gewürfelt wird, ist um die Anzahl an Punkten in *Zögerlicher Zauberer* (maximal 5) erschwert. Kommt Mut zweimal in der Probe vor, verdoppelt sich der Malus; solche Zauber (mit zweimal MU in der Probe) sind um eine Spalte schwieriger zu steigern. Die Kontrolle oder Austreibung bestimmter jenseitiger Wesen (vor allem Dämonen) ist ebenfalls um den Wert der *Schlechten Eigenschaft* erschwert – ein solcherart eingeschränkter Zauberer sollte den Umgang mit Dämonen tunlichst meiden.
Der Nachteil kann nur von Zauberkundigen gewählt werden, die Spruchzauberei beherrschen.

**Zwergenwuchs (–7 GP)*:** *Zwergenwüchsige* Personen sind klein und kompakt gebaut, was sich in einer Reihe von Veränderungen niederschlägt, die in ihrer Summe einen Nachteil ergeben. Die wichtigste Einschränkung ist sicherlich, dass die Geschwindigkeit (GS; siehe Seite 21) von Zwergenwüchsigen um 2 Punkte GS niedriger liegt als bei den 'Langbeinern' (durchschnittlich also bei GS 6). Damit verbunden ist eine reduzierte Sprungweite und -höhe, nämlich (GE+KK –BE –2) Spann weit und (GE+KK –BE –4)/4 Spann hoch.
Getragene Lasten behindern *Zwergwüchsige* jedoch deutlich geringer als andere: Sie können die aus Rüstung und Last resultierende BE halbieren, bevor sie sie von der GS abziehen. Die Marschgeschwindigkeit eines *Zwergwüchsigen* beträgt ebenfalls die reduzierten 6 Meilen pro Stunde, jedoch wird dieses Tempo durch Behinderung (in normalem Rahmen, also bis zu einer Gesamt-BE von 6 Punkten aus Rüstung und Last) nicht weiter reduziert.
Ebenfalls durch den *Zwergenwuchs* beeinträchtigt ist das Führen von Waffen: Alle Waffen, die nicht speziell für Zwerg(wüchsig)e gefertigt sind, werden von ihnen mit einem Malus von je 1 Punkt auf AT, PA und TP geführt; Ausnahmen hiervon sind Dolche und Speere. Sollte ein *Zwergwüchsiger* nichtzwergische Waffen benutzen, die länger als 1,30 Schritt und keine Speere sind, so muss er 3 Punkte Abzug auf AT, PA und 2 Punkte auf TP hinnehmen. Waffen, die von normal großen Lebewesen in mehreren Distanzklassen geführt werden können, müssen von *Zwergwüchsigen* in der jeweils niedrigeren Distanzklasse geführt werden.
Zudem haben es *Zwergwüchsige* schwieriger, in den Landen der Menschen für sie passende Kleidungsstücke und Rüstungen zu finden bzw. sie müssen für Maßanfertigungen mehr zahlen. Die Behinderung nicht angepasster Rüstungen steigt um 1.
Die Kampfmanöver *Ausweichen / Meisterliches Ausweichen* sind für *Zwergwüchsige* um 1 Punkt erleichtert. Das Kampfmanöver *Umreißen* ist um 2 Punkte erleichtert, die erste Attacke eine *Ausfalls* ist um 2 Punkte erschwert. Im Waffenlosen Kampf sind die Manöver *Hoher Tritt*, *Sprung* und *Sprungtritt* nur zu fünffachen Kosten zu erlernen, außer wenn sie im Rahmen eines Kampfstils erlernt werden; das Manöver *Fußfeger* kostet nur die Hälfte der Kosten.
Das Kampfmanöver *Gegenhalten* ist um 2 Punkte erleichtert. Beim Kampf mit dem Trefferzonensystem (siehe **Wege des Schwerts**) ist es für Zwergenwüchsige um 2 Punkte erschwert, den Kopf eines menschengroßen Gegners zu treffen, ein Schlag gegen die Beine ist allerdings um 2 Punkte erleichtert.

# Sonderfertigkeiten

Neben den körperlichen und geistigen Grundlagen (den Eigenschaften) und den erworbenen Fertigkeiten (den Talenten) verfügt jeder Held – wie fast jeder andere Aventurier auch – über besonderes Wissen, das aus der langen Anwendung seiner Talente herrührt und das spezielle Tricks und Kniffe beinhaltet. Diese besonderen Tricks und Kniffe nennen wir *Sonderfertigkeiten* (als SF abgekürzt). Das 'Besondere' an ihnen ist, dass sie nicht schrittweise gesteigert werden, sondern dass man sie entweder beherrscht oder nicht. (Ausnahmen bestätigen hier die Regel.)

Bei fast allen Sonderfertigkeiten ist es zudem so, dass man sie nur dann erlernen kann, wenn man bestimmte Eigenschaften oder Talente auf entsprechenden Mindestwerten hat, ja, eventuell muss man bereits einige andere, 'grundlegende' Sonderfertigkeiten beherrschen. Andererseits ähneln sie auch bestimmten Vorteilen, nur dass sie, im Gegensatz zu Vorteilen, im späteren Heldenleben erlernt werden können. (Vorteile muss man ja bereits bei der Charaktererschaffung wählen.)

Grundsätzlich gibt es vier verschiedene Arten von Sonderfertigkeiten – die *allgemeinen*, die *Kampf-*, die *magischen* und die *karmalen* –, die wir Ihnen hier im Folgenden vorstellen und kurz in ihrer Wirkung beschreiben wollen. Ihre genaue Anwendung im Spiel (vor allem auch die konkreten Zahlenwerte) wird in den anderen Regelbänden **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei** bzw. **Wege der Götter** detailliert vorgestellt.

Auch hier gilt, dass sich die vorgestellten Sonderfertigkeiten auf den Kontinent Aventurien beziehen. Myranische Helden haben hier eine deutlich andere Auswahl (gerade was magische Sonderfertigkeiten angeht) und unter Umständen auch andere Kosten und Verfügbarkeiten. Siehe hierzu auch den **Myranor**-Hardccoverband.

## Voraussetzungen für Sonderfertigkeiten

Manche Sonderfertigkeiten haben Voraussetzungen für das Erlernen und Anwenden, damit ein Held Nutzen aus ihnen schöpfen kann. Dies können, wie oben erwähnt, bestimmte Eigenschaftsschwellen, Talentwerte oder die Kenntnis anderer Sonderfertigkeiten sein.

Wenn er die betreffende Sonderfertigkeit zwar beherrscht (etwa, weil er sie über die Kultur erhalten hat), die Voraussetzungen aber nicht erfüllt, dann gilt die Sonderfertigkeit als *ruhend*. Der Held kann die Vorteile der Sonderfertigkeit erst nutzen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt (dies kann auch eine vorübergehende Erfüllung, wie durch einen magischen Effekt, sein). Wenn die Voraussetzung nur kurzfristig nicht erfüllt ist (etwa bei gesunkener Gewandtheit als Folge einer Wunde), dann hat dies keine Auswirkungen: Die Sonderfertigkeit kann trotzdem in vollem Umfang genutzt werden.

Wie bei den Vor- und Nachteilen verwenden auch bei den Sonderfertigkeiten einige Kürzel, wenn sie nur bestimmten Gruppen von Helden zur Verfügung stehen: **Z**, **H** und **V** bezeichnen Voll-, Halb- und Viertelzauberer, **G** steht für Geweihte. Ein Held muss also den entsprechenden Vorteil bereits besitzen, um die entsprechende Sonderfertigkeit erlernen zu können.

### Kosten und Verbreitung

Jede Sonderfertigkeit muss zunächst erlernt werden, sprich: Es muss eine bestimmte Menge an AP investiert werden. Etliche Professionen und einige Vorteile erlauben es, die Sonderfertigkeit *verbilligt* (zur Hälfte der Kosten) zu erlernen oder bringen sie gar *automatisch* mit sich. Soll ein Held eine Sonderfertigkeit schon zu Spielbeginn erlernt haben, ohne dass sie ihm durch Kultur oder Profession zur Verfügung gestellt wird, müssen sie mit den jeweils genannten AP oder GP erworben werden (siehe Seite 15). Dies ist nur möglich, wenn der Held die Voraussetzungen erfüllt.

Dazu kommt noch, dass für ausgefallene Sonderfertigkeiten in Aventurien nur wenige Lehrmeister existieren, die aufzusuchen schon ein eigenes Abenteuer darstellen kann. Zu diesem Zweck haben wir die Verbreitung (Bekanntheit) der verschiedenen Sonderfertigkeiten in sieben Kategorien eingeteilt, wobei 7 den größten Bekanntheitsgrad darstellt und 1 dafür steht, dass nur wenige ausgesuchte Einzelpersonen in Aventurien diese Sonderfertigkeit weitergeben können. Bei der Erschaffung des Helden können – von den durch Kultur oder Profession vermittelten Sonderfertigkeiten abgesehen – nur solche Sonderfertigkeiten freiwillig gewählt werden, deren Verbreitung 4 oder mehr beträgt.

Einige weitere Erklärungen zum Erwerb bzw. Erlernen von Sonderfertigkeiten finden Sie in **Wege des Schwerts**.

# Allgemeine Sonderfertigkeiten

Im Gegensatz zu den Kampf- und magischen Sonderfertigkeiten, die meist eher Detailwissen und Spezialisierungen darstellen, sind die allgemeinen Sonderfertigkeiten eher 'global' und daher auch selten an besondere Talentwerte, sondern meist nur an Eigenschaften gebunden.

**Akklimatisierung:** Diese Sonderfertigkeit erlaubt es einem Helden, den Effekt der Vorteile *Hitzeresistenz* bzw. *Kälteresistenz* (siehe Seite 253 bzw. 254) nachträglich zu erlernen. Wesen, die resistent gegen Hitze- bzw. Kälteeinflüsse sind, erleiden durch außergewöhnliche Umgebungstemperaturen keinen Schaden, so lange diese Temperaturen im erträglichen Rahmen bleiben; sie müssen nur dann Einschränkungen hinnehmen, wenn sie sich unangemessen verhalten: etwa sich bei großer Hitze noch übermäßig anstrengen. Diese Sonderfertigkeit schützt *nicht* gegen Zauber, deren Wirkung auf Feuer oder Eis beruht.

**Voraussetzungen:** KO 12; kann nur durch längeren Aufenthalt (mindestens 5 Jahre) in einer entsprechenden Klimazone erlernt werden; es ist allerdings auch kein weiterer Lernzeit-Aufwand erforderlich. Die 5 Jahre können unterbrochen werden. Es können sowohl die *Akklimatisierung (Hitze)* als auch die *Akklimatisierung (Kälte)* erworben werden. Helden, die *Hitze-* oder *Kälteempfindlich* sind, müssen diesen Nachteil zuerst wegkaufen, ehe sie sich eine entsprechende Akklimatisierung erwerben können.

**Verbreitung:** 7, kann ohne Lehrmeister erlernt werden

**Kosten:** je 150 AP; kann nicht zu Spielbeginn gewählt werden.

**Berufsgeheimnis:** Der Held hat von einem Zunftmeister ein Geheimnis der Handwerkskunst erfahren, das ihm besondere Herstellungsverfahren oder die Verwendung spezieller Materialien erlaubt. Typische Beispiele stammen hier in erster Linie aus der Schmiedekunst, wo z.B. Damaszierungs-Techniken oder Zwergenspan jeweils ein solches Berufsgeheimnis darstellen. Die Verarbeitung von echtem (Elfen-)Bausch oder die Herstellung von Spinnenseide fallen ebenso

in den Bereich der Berufsgeheimnisse wie die Konstruktion von Hand-Torsionswaffen. Die entsprechenden Regelungen bzw. Boni dürfen nur genutzt werden, wenn der Held das entsprechende Berufsgeheimnis kennt.
**Voraussetzung:** das passende Handwerkstalent auf TaW 15 oder höher, ein bis zwei passende Hilfs-Talente jeweils auf TaW 7+
**Verbreitung:** 2, üblicherweise bei Zunftmeistern und ähnlichen Veteranen
**Kosten:** 100 AP

**Fälscher:** Ermöglich das effektive Fälschen von Schriftstücken und Kunstwerken. Es beinhaltet das Nachahmen von fremden Schriften, die Herstellung von falschen Siegeln, die Auswahl des richtigen Papiers und Farben, verschiedene Alterungstechniken und ähnliches. Die Sonderfertigkeit erleichtert alle Proben (also meist solche auf *Schriftlicher Ausdruck*, *Alchimie*, *Malen/Zeichnen* und andere handwerkliche Talente), die sich um eine solche Fälschung drehen um 3 Punkte. Proben auf *Sinnenschärfe* oder passende Wissenstalente zum Enttarnen einer solchen Fälschung sind zusätzlich zu den bei den Proben übrigen TaP* um 5 Punkte erschwert.
Jedoch hilft diese Sonderfertigkeit auch beim Erkennen solcher Fälschungen. Diese Proben sind um 5 Punkte erleichtert.
**Verbreitung:** 2
**Voraussetzungen:** Alchimie 5, Malen/Zeichnen 7, Schriftlicher Ausdruck 5; passende Schriften 7+
**Kosten:** 100 AP / 2 GP

**Geländekunde:** Diese Fertigkeit steht einem Helden offen, wenn er längere Zeit in einer bestimmten Art von Wildnis verbringt. Er ist mit dieser Art von Umgebung besonders vertraut, so dass für ihn alle Proben, die sich auf den Umgang mit dieser Wildnis beziehen, um 3 Punkte erleichtert sind. Das bezieht sich vor allem auf die Talente *Wettervorhersage*, *Wildnisleben*, *Tier-* und *Pflanzenkunde* sowie (je nach Meister-Maßgabe) auch *Sinnenschärfe* und *Fährtensuchen*.
Vor allem ist ein geländekundiger Held in der Lage, im entsprechenden Gebiet mittels *Wettervorhersage-* oder *Wildnisleben*-Proben sehr plötzliche Phänomene vorauszusehen, die ein mit diesem Gebiet weniger vertrauter Held nicht erahnen kann (zum Beispiel einen für diese Region typischen plötzlichen Wetterumschwung, oder auch tückische Sumpflöcher oder Schneewehen).
Folgende Arten von Geländekunde sind möglich: *Dschungelkundig*, *Eiskundig*, *Gebirgskundig*, *Höhlenkundig*, *Maraskankundig*, *Meereskundig*, *Steppenkundig*, *Sumpfkundig*, *Waldkundig*, *Wüstenkundig*.
Geländekunde kann mehrfach (also für verschiedene Geländetypen) gewählt werden.
**Voraussetzungen:** kann nur durch längeren Aufenthalt (mindestens 12 Monate) im entsprechenden Gelände erlernt werden; es ist allerdings auch kein weiterer Lernzeit-Aufwand erforderlich. Die 12 Monate können unterbrochen werden, längere Unterbrechungen können zusätzliche Zeit erfordern.
**Verbreitung:** 7, kann ohne Lehrmeister erlernt werden
**Kosten:** 150 AP für die erste Geländekunde, jedes zusätzliche Gelände je 100 AP (3 GP / 2 GP)

**Kulturkunde:** "Wenn zwei das Gleiche machen, ist es doch nicht dasselbe." Die Lebewesen aller Kulturen müssen essen, kennen überderische Wesen, horten einen Schatz aus Sagen und Legenden, kleiden oder schmücken sich, halten ihre Herrscher oder Ältesten in Ehren – aber alle auf unterschiedliche Art und Weise.
Proben auf Gesellschaftliche und bestimmte Wissens-Talente sind außerhalb der eigenen Kultur meist erschwert (um mindestens 3, eher 7, teilweise auch bis zu 15 Punkten; siehe **Wege des Schwerts**). Die Sonderfertigkeit *Kulturkunde* erlaubt es, diese Erschwernisse zu ignorieren. (Zuschläge, die auch ein Mitglied der entsprechenden Kultur betreffen würden – etwa SO-Differenz –, werden hierdurch nicht beeinflusst.)
Als wählbare Kulturen für diese SF gelten die Kulturen *Mittelreich, Almada, Andergast und Nostria, Bornland, Svellttal, Nordlande, Horasreich, Zyklopeninseln, Amazonen, Aranien, Tulamidenlande, Novadi, Ferkina, Zahori, Thorwal, Gjalskerländer, Fjarninger, Waldmenschen, Tocamuyac, Maraskan, Südaventurien, Bukanier, Nivesen, Norbarden, Trollzacker, Schwarze Lande, Ambosszwerge, Brillantzwerge, Erzzwerge, Hügelzwerge, Brobim, Auelfen, Waldelfen, Firnelfen, Steppenelfen, Orks, Goblins, Archaische Achaz, Stammes-Achaz, Trolle, Grolme* sowie evtl. weitere bei der Entdeckung 'neuer' Kulturen.
**Voraussetzungen:** KL und IN mindestens 10, Kenntnis der Sprache der Kultur mindestens 5. *Kulturkunde* wird in erster Linie durch den Aufenthalt unter Wesen der betreffenden Kultur erworben (mindestens ein Jahr; dabei dann jedoch kein weiterer Zeitaufwand), es ist aber durchaus auch möglich, genügend über eine Kultur aus Reiseberichten, Schriftwechseln oder von einem Lehrmeister aus der entsprechenden Kultur zu erfahren (was jedoch einen den AP entsprechenden Zeitaufwand mit sich bringt).
**Verbreitung:** 7, kann ohne Lehrmeister erlernt werden
**Kosten:** kostenlos (0 AP) für die Kulturkunde der eigenen Kultur; 150 AP (3 GP) für jede weitere Kultur; verbilligt (75 AP / 2 GP) für Helden mit dem Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit* bzw. der Sonderfertigkeit *Nandusgefälliges Wissen* (doppelt verbilligt für Helden mit dem Vorteil *und* der Sonderfertigkeit: 40 AP / 1 GP).

**Meister der Improvisation:** Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der kann fehlendes Werkzeug durch improvisierte Hilfsmittel kompensieren. Als Meister sollten Sie eventuelle Probenzuschläge halbieren, die durch schlechtes oder nicht vorhandenes Werkzeug entstehen, wenn der Held genügend Zeit hat, andere Hilfsmittel zu suchen: einen Stein als Hammer, Gräser als Schnüre, etwas Scharfkantiges als Schneidewerkzeug und dergleichen.
Wenn ein *Meister der Improvisation* eine Probe in einem Handwerkstalent ablegen soll, das er nicht hat, so dass er auf ein anderes Talent ausweichen muss (siehe **Basis 112** bzw. im Band **Wege des Schwerts**), gelten für ihn nur die Hälfte der verhängten Erschwernisse.
**Voraussetzungen:** IN und FF mindestens 12
**Verbreitung:** 7, ergibt sich vor allem aus Praxis
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Nandusgefälliges Wissen:** Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der besitzt eine für aventurische Verhältnisse fantastische Allgemeinbildung und ist in der Lage, Wissen aus verwandten Gebieten zu kombinieren und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. Beim Ableiten eines nicht vorhandenen Wissenstalents gelten für einen Besitzer dieser Sonderfertigkeit nur die Hälfte der verhängten Erschwernisse, insbesondere auch beim Ableiten auf die Eigenschaft Klugheit. (Näheres zum Ableiten siehe **Basis 112** bzw. im Band **Wege des Schwerts**). Dies kommt insbesondere bei Kenntnissen zum Tragen, die nur schwer von einem existierenden Wissens-Talent abgedeckt werden, z.B. die Kenntnis bedeutender Künstler und Kunstwerke, verbreiteter Gedichte und Standorte großer Bibliotheken. Der Held hat große Übung in der Bibliotheksrecherche und braucht nur die halbe Zeit, um interessante Dinge in Büchern ausfindig zu machen.
**Voraussetzungen:** KL und IN mindestens 12
**Verbreitung:** 4, bei allen Kulten und Professionen, die auf Allgemeinbildung Wert legen
**Kosten:** 200 AP (4 GP); automatisch beim Vorteil *Akademische Ausbildung (Gelehrter)*

**Ortskenntnis:** Der Held hat Kenntnis eines bestimmten Gebiets, seiner Weghindernisse, Wetterverhältnisse, Straßenbedingungen, wilden Tiere und dergleichen. Das Gebiet sollte nicht größer als 100 Rechtmeilen (Quadratkilometer) sein, kann aber auch (im Falle eines Flusses oder einer Küste) eine Strecke von 100 mal 1 Meile oder gar eine Straße und deren nächste Umgebung (also etwa 250 Schritt mal 400 Meilen) sein. In einer Kleinstadt bedeutet dies Kenntnis der Stadt,

ihrer Abkürzungen, Kanalisationsanlagen, des Verhaltens der Garde und so fort; in einer aventurischen Großstadt (ab ca. 10.000 Einwohnern) steht Ortskenntnis nur für die Kenntnis eines einzelnen Stadtteils. Dieser Vorteil kann mehrfach (wie für benachbarte Stadtteile, den Verlauf des Großen Flusses und mehr) gewählt werden.
Spieltechnisch erlaubt diese Sonderfertigkeit, bis zu 7 Punkte aus Probenzuschlägen auf passende Talente (*Wildnisleben* und *Orientierung* in der freien Natur, *Gassenwissen* und *Orientierung* in Städten) zu ignorieren, wenn sich der Held am passenden Ort aufhält.
**Voraussetzungen:** längerer Aufenthalt an gewünschtem Ort oder häufigere Reisen entlang der Strecke (Meisterentscheid; bei 'Aufenthalt' jedoch nicht unter einem halben Jahr); es ist allerdings auch kein weiterer Aufwand an Lernzeit erforderlich.
**Verbreitung:** 7, aus der Praxis heraus
**Kosten:** 150 AP (3 GP) pro bekannter Örtlichkeit / Strecke für die erste Ortskenntnis, 100 AP (2 GP) für alle folgenden

**Rosstäuscher:** Mit Hilfe dieser Sonderfertigkeit kann ein Tier (auch aventurisch fast ausschließlich Pferde – daher der Name der SF) gezielt 'geschminkt', d.h. optisch aufgewertet, werden, um einen höheren Preis beim Verkauf zu erzielen. Der Held kennt viele Methoden und kann sie selbst anwenden (siehe **ZBA**). Bei allen Tätigkeiten, die mit dem Verschönern von Pferden zusammenhängen (also vor allem *(Sich) Verkleiden, Tierkunde, Abrichten, Pflanzenkunde, Alchimie, Menschenkenntnis* und *Überreden*), hat der Held einen um 5 Punkte verbesserten Talentwert. Dieser Bonus wird auch angerechnet, wenn der Held auf dem Pferdemarkt feststellen will, ob ein Tier mittels solcher Methoden behandelt worden ist.
**Voraussetzung:** Reiten, Sich Verkleiden, Abrichten und Überreden jeweils TaW 7
**Verbreitung:** 4
**Kosten:** 100 AP / 2 GP

**Standfest:** Dies ist die erlernbare, schwächere Variante des Vorteils *Balance* (siehe Seite 248). Helden, die diese Sonderfertigkeit erlernt haben, dürfen alle *Körperbeherrschungs-*, *Athletik-* und *Akrobatik*-Proben um 2 und alle GE-Proben um 1 Punkt erleichtert ablegen, wenn diese mit dem Balancehalten oder dem Stehenbleiben auf schwankendem Untergrund zu tun haben. Weiterhin hilft die *Balance* im Kampf, nach bestimmten Kampfmanövern stehen zu bleiben oder einen Sturz bei einem Patzer zu vermeiden.
**Voraussetzungen:** GE 12
**Verbreitung:** 4, bei Kulturen und Professionen, die viel mit schwankendem oder unsicherem Untergrund (Schiffe, Gebirge) zu tun haben
**Kosten:** 200 AP (4 GP); ist in den Vorteilen *Balance / Herausragende Balance* enthalten

**Talentspezialisierung:** Oft sind Spezialisierungen möglich, weil der Held sich besonders mit einem Bereich des Talents beschäftigt hat (ob und welche Spezialisierungen im Einzelnen möglich sind, sollten Sie mit dem Meister absprechen). Beispiele hierfür wären das Talent *Überreden* mit Spezialisierungen wie Betteln, Feilschen und Lügen, das Talent *Geschichtswissen*, das je nach Kultur spezialisiert werden kann, oder das Talent *Grobschmied*, in dem zwischen Schwarzschmieden, Waffenschmieden, Plättnern und Spenglern unterschieden werden kann. Eine Auflistung, welche Spezialisierungen in welchem Talent möglich sind, finden Sie in **Wege des Schwerts** oder bei der detaillierten Beschreibung der Talente im Band **Wege des Schwerts**. Im gewählten Spezialgebiet verfügt der Held dann über einen um 2 Punkte höheren effektiven TaW.
**Voraussetzungen:** TaW 7 für die erste Spezialisierung, TaW 14 für die zweite Spezialisierung, TaW 21 für die dritte Spezialisierung, TaW 28 für eine eventuelle vierte Spezialisierung
**Verbreitung:** je nach Talent bei entsprechend Vorgebildeten oder durch langjährige Praxis
**Kosten:** Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Talent kostet 20 AP mal Aktivierungsfaktor, also zum Beispiel 60 AP für ein Talent der Kategorie C. Der Erwerb einer zweiten Spezialisierung in einem Talent kostet das Doppelte, eine dritte das Dreifache, eine Vierte das Vierfache.

## Kampf-Sonderfertigkeiten

Viele besondere Kampftechniken sind beim **Schwarzen Auge** über Sonderfertigkeiten geregelt. Das heißt, dass ein Held ein bestimmtes Kampfmanöver erleichtert oder ausschließlich ausführen darf, wenn er eine genaue Kenntnis bestimmter Schlag- und Schrittfolgen hat, er eine für das Manöver geeignete Waffe führt und die Umstände stimmen. Die bekanntesten Sonderfertigkeiten sind im Folgenden aufgelistet, aber es ist möglich, dass Sie in Ihrer Runde eigene Manöver und dazugehörige Sonderfertigkeiten entwickeln wollen. Die zu den Sonderfertigkeiten gehörigen Kampfmanöver finden Sie im Band **Wege des Schwerts**. Im Folgenden (wenn nichts anderes genannt ist) steht **TaW** immer für den Talentwert der Waffe, mit der das zur Sonderfertigkeit gehörende Manöver ausgeführt wird.

**Aufmerksamkeit:** Ein Held mit dieser Fähigkeit benötigt nur eine Aktion (anstatt zweier), um sich im Kampf Orientierung (die gleichnamige längerfristige Handlung) zu verschaffen und seinen INI-Wert auf das mögliche Maximum anzuheben; er muss hierzu auch keine IN-Probe ablegen.
Die IN-Probe, um *Überraschung* zu verhindern oder bei einem *Hinterhalt* schnell zu reagieren, ist von vornherein um 4 Punkte erleichtert. Ein Held mit *Aufmerksamkeit* hat genügend Übersicht, um sich nicht in Reichweite eines Passierschlags zu bringen oder diesen vorauszuahnen: Gegen ihn ist ein *Passierschlag* um zusätzliche 4 Punkte erschwert. Außerdem muss er nicht zu Beginn einer Kampfrunde ankündigen, ob er eine Angriffsaktion in eine Abwehraktion umwandeln will oder umgekehrt, sondern erst unmittelbar bevor er seine erste eigene Angriffs- oder Abwehraktion in dieser Kampfrunde ausführt.
**Voraussetzungen:** IN 12
**Verbreitung:** 4
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Ausfall:** Ermöglicht dem Kämpfer, das gleichnamige Manöver durchzuführen: Er wandelt seine Abwehraktion ohne Malus in eine Angriffsaktion um und zwingt den Gegner zum umgekehrten Verhalten (dieser muss also zweimal parieren); dabei treibt er ihn langsam zurück.
**Voraussetzungen:** KO 12; SF *Finte*
**Verbreitung:** 4
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Ausweichen I:** Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit hat sich auf seine Beweglichkeit im Kampf konzentriert und ist in der Lage, seine Ausweichen-Proben (eine *Abwehraktion*, bei der auf den Parade-Basiswert gewürfelt wird) mit 3 Punkten Bonus abzulegen; dies gilt auch für das Ausweichen vor Fernkampf- oder Sturmangriffen.
**Voraussetzungen:** GE 10
**Verbreitung:** 5
**Kosten:** 300 AP (6 GP), verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Schlangenmensch* (150 AP / 3 GP)

**Ausweichen II:** Dies ist die Steigerung von *Ausweichen I*. Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit erhält weitere 3 Punkte Bonus auf seine Ausweichen-Proben, zusammen mit

*Ausweichen I* also insgesamt 6 Punkte. Dies gilt auch für das Ausweichen vor Fernkampf- oder Sturmangriffen.
**Voraussetzungen:** GE 12, SF *Ausweichen I* und *Aufmerksamkeit*
**Verbreitung:** 4
**Kosten:** 200 AP (4 GP), verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Schlangenmensch* (100 AP / 2 GP)

**Ausweichen III:** Ein Held mit der dritten Stufe in dieser Sonderfertigkeit hat seine Fähigkeiten im Ausweichen perfektioniert: Er erhält weitere 3 Punkte als Bonus auf Ausweichen-Proben (insgesamt also 9 Punkte). Dies gilt auch für das Ausweichen vor Fernkampf- oder Sturmangriffen.
**Voraussetzungen:** GE 15, SF *Ausweichen II* und *Kampfreflexe*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 200 AP (4 GP), verbilligt für Helden mit dem Vorteil *Schlangenmensch* (100 AP / 2 GP)



**Befreiungsschlag:** Ermöglicht das gleichnamige Manöver: einen Rundumschlag gegen bis zu drei Gegner, um diese zurückzudrängen und sich Raum zu verschaffen.
**Voraussetzungen:** KK 15, MU 12; Sonderfertigkeit *Niederwerfen*
**Verbreitung:** 3, vor allem bei Axtkämpfern (Zwerge, Thorwaler)
**Kosten:** 100 AP

**Beidhändiger Kampf I:** Diese Fertigkeit gibt einem Kämpfer deutlich bessere Kontrolle über sämtliche Kampf-Handlungen mit der 'falschen' Hand. Sie vermindert die Abzüge im Kampf mit links (bzw. rechts für Linkshänder) auf –3/–3 und erlaubt einige zusätzliche Manöver sowie die Nutzung des KK-Bonus auf die TP auch für die linke Hand.
**Voraussetzungen:** GE 12, SF *Linkhand*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 100 AP; billiger für Helden mit den Vorteilen *Beidhändig* (50 AP) oder *Linkshändig* (75 AP)

**Beidhändiger Kampf II:** Der Erwerb dieser Sonderfertigkeit bedeutet, dass der Held die Perfektion im Linkshändigen Kampf erreicht hat und keinerlei Abzüge auf bei der Verwendung der falschen Hand hinnehmen muss. Diese Sonderfertigkeit erlaubt einige zusätzliche Manöver und stellt eine zusätzliche Angriffs- oder Abwehr-Aktion pro Kampfrunde mit der Zweitwaffe zur Verfügung.
**Voraussetzungen:** GE 15, SF *Beidhändiger Kampf I*
**Verbreitung:** 2
**Kosten:** 400 AP; billiger für Helden mit den Vorteilen *Beidhändig* (200 AP) oder *Linkshändig* (300 AP). Wenn der Held schon die Sonderfertigkeit *Tod von Links* beherrscht, werden die dafür aufgebrachten AP beim Erwerb von *Beidhändiger Kampf II* in voller Höhe als Rabatt angerechnet.

**Berittener Schütze:** Berittene Schützen erleiden nur die Hälfte der Aufschläge, mit denen ein Schuss oder Wurf vom sich bewegenden Reittier aus belegt ist; außerdem können sie ihre Waffen auf dem Pferderücken genauso schnell spannen, wie wenn sie auf festem Boden stehen.
**Voraussetzungen:** TaW Reiten 7; kann nur bei Fernkampf-Fertigkeiten eingesetzt werden, deren TaW 7 oder mehr beträgt
**Verbreitung:** 4, in allen Reiterkulturen, bei entsprechenden Militäreinheiten
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Betäubungsschlag:** Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es einem Kämpfer, einen sehr gezielten Schlag mit der stumpfen Seite seiner Waffe – das Manöver *Betäubungsschlag* – auszuführen und den Gegner damit möglicherweise sofort ins Reich der Träume zu schicken. Außerdem kann er die Erschwernisse bei einem *Stumpfen Schlag* halbieren.
**Voraussetzungen:** SF *Finte* und *Wuchtschlag*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 200 AP

**Binden:** Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer mittels des gleichnamigen Manövers bei seiner Parade die gegnerische Waffe behindern und somit die nächste gegnerische PA erschweren oder die eigene AT erleichtern.
**Voraussetzungen:** IN und GE je 12; Sonderfertigkeit *Meisterparade* oder *Parierwaffen I*
**Verbreitung:** 4, vor allem bei Schwert- und Fechtwaffenkämpfern
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Blindkampf:** Ein Nahkämpfer mit dieser seltenen Sonderfertigkeit ist in der Lage, auch mit verbundenen Augen, in völliger Dunkelheit, gegen Unsichtbare oder gar bei Verlust des Augenlichts mit nur geringen Einbußen zu kämpfen: Seine Abzüge auf AT/PA durch schlechte Sicht betragen maximal –2/–2. Kämpfe in der Distanzklasse *Pike* sind jedoch nicht erleichtert, ebenso wenig Lanzenreiten- oder Peitschen-Angriffe. In einer Überraschungs- oder Hinterhalt-Situation sind die IN-Proben eines solcherart aufmerksamen Kämpfers um 2 Punkte erleichtert.
**Voraussetzungen:** GE 12; TaW Sinnenschärfe 15; SF *Kampfgespür*; gilt nicht für Fernkampffertigkeiten.
**Verbreitung:** 1
**Kosten:** 200 AP

**Defensiver Kampfstil:** Diese Sonderfertigkeit ermöglicht das Umwandeln der Angriffs- in eine Abwehraktion ohne den üblichen Malus von 4 Punkten, so dass dem Kämpfer damit zwei reguläre Paraden pro Kampfrunde zur Verfügung stehen.
**Voraussetzungen:** GE 12, SF *Meisterparade*
**Verbreitung:** 4
**Kosten:** 100 AP (2 GP)

**Doppelangriff:** Diese Sonderfertigkeit erlaubt das gleichzeitige Zuschlagen mit zwei (möglichst ähnlichen) Nahkampfwaffen gegen einen einzigen Gegner. Dieser muss zwei Abwehraktionen aufwenden, um beide Angriffe abzuwehren.
**Voraussetzungen:** SF *Beidhändiger Kampf I*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 100 AP; für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (75 AP)

**Eisenhagel:** Ein Spezialist im Umgang mit Wurfscheiben, Wurfsternen oder ähnlichen Wurfgeschossen ist in der Lage, mehrere dieser Waffen gleichzeitig zu werfen, wobei die Fernkampf-Probe um die doppelte Zahl der verwendeten Wurfgeschosse (max. 5) erschwert ist. Alle Wurfscheiben haben dabei üblicherweise ein Ziel (pro zusätzlichem Ziel ist die Probe nochmals um 5 Punkte erschwert); ihre TP werden einzeln ermittelt.
**Voraussetzungen:** FF 12; TaW Wurfmesser 10; Waffenspezialisierung auf Wurfringe, -scheiben, -stern (und Verwendung derselben)
**Verbreitung:** 2, üblicherweise bei eher zwielichtigen Elementen
**Kosten:** 150 AP

**Entwaffnen:** Ermöglicht einen Entwaffnungsangriff gegen die Waffe eines Gegners: entweder mit einer erschwerten Angriffsaktion oder mit einer erschwerten Abwehraktion (was die zusätzliche Sonderfertigkeit *Meisterparade* oder eine Paradewaffe und die Sonderfertigkeit *Parierwaffen I* verlangt). Das Entwaffnen eines Kämpfers, der eine zweihändige Waffe führt, ist mit dieser Sonderfertigkeit *nicht* möglich – dafür wird Meisterliches Entwaffnen benötigt.
**Voraussetzungen:** KK 12; SF *Binden*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 200 AP

**Festnageln:** Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit kann mit einer entsprechend geeigneten Waffe das gleichnamige Manöver ausführen und damit einen Gegner am Boden halten.

**Voraussetzungen:** GE 13, KK 13
**Verbreitung:** 4, vor allem bei Großwildjägern
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Finte:** Diese grundlegende Sonderfertigkeit ermöglicht es dem Kämpfer, das Manöver Finte erleichtert auszuführen, also sich selbst den AT-Wurf zu erschweren, um dadurch die gegnerische PA um den gleichen Betrag zu senken. Finten lassen sich mit einigen anderen Manövern kombinieren; sie sind bei Benutzung eines Schildes erschwert.
**Voraussetzungen:** GE 12
**Verbreitung:** 6, fast überall außer bei Barbaren-Kulturen
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Formation:** Kämpfer, die diese Sonderfertigkeit erlernt haben, sind in der Lage, in einer Formation von mindestens drei Personen ihre Angriffs- und Abwehrfähigkeiten mit ihren Kameraden zu koordinieren.
**Voraussetzungen:** SF *Aufmerksamkeit*
**Verbreitung:** 5, bei allen Heeren, die mit Speeren oder Infanteriewaffen ausgestattet sind
**Kosten:** 100 AP (2 GP)

**Gegenhalten:** Kenntnis dieser Sonderfertigkeit ermöglicht einen Gegenangriff in einen feindlichen Angriff hinein. Dies gilt als Abwehraktion, erfordert also einen gegnerischen Angriff.
**Voraussetzungen:** MU 15, GE 12; SF *Meisterparade*
**Verbreitung:** 3, typischerweise bei eher Duell-orientierten Kämpfern
**Kosten:** 200 AP

**Geschützmeister:** Diese Sonderfertigkeit erlaubt es einem Geschützbefehliger bzw. Richtschützen, nicht nur die Schussrate zu erhöhen (Nachladezeit sinkt auf drei Viertel des angegebenen Werts), sondern gibt auch 2 Punkte Bonus auf die Fernkampf-Probe (kumulativ mit Punkten aus einer Waffenspezialisierung).
**Voraussetzungen:** FF 12, TaW *Belagerungswaffen* 10, TaW *Mechanik* 7
**Verbreitung:** 3, bei erfahrenen Artilleristen zu Land oder See
**Kosten:** 100 AP

**Gezielter Stich:** Erlaubt einen gezielten Angriff auf einen wenig geschützten Bereich des Gegners, der leichter Wunden erzeugt als normale Schläge.
**Voraussetzungen:** SF *Finte*
**Verbreitung:** 4, bei vielen Speer- und Fechtwaffen-Kämpfern
**Kosten:** 100 AP (2 GP)

**Halbschwert:** Diese Technik erlaubt es einem Kämpfer, mit bestimmten Waffen in kürzerer Distanzklasse zu kämpfen als für die Waffe üblich, und dabei nur geringere Abzüge in AT- und PA-Werten hinnehmen zu müssen. Außerdem kann er in der kürzeren Distanzklasse auch bestimmte Manöver wie Defensiver Kampf anwenden.
**Voraussetzungen:** SF *Aufmerksamkeit*
**Verbreitung:** 5, bei professionellen Zweihandschwert- und Infanteriewaffen-Kämpfern
**Kosten:** 150 AP (3 GP)

**Hammerschlag:** Erlaubt ein Alles-oder-Nichts-Manöver, um einen Kampf mit einem Schlag zu beenden: Bei gelungener erschwerter Attacke und misslungener gegnerischer Abwehr werden die TP deutlich erhöht.
**Voraussetzungen:** MU 15; SF *Niederwerfen*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 200 AP

**Improvisierte Waffen:** Wer sich mit dieser Sonderfertigkeit lange genug beschäftigt hat, ist in der Lage, fast jeden Gegenstand als Waffe zu verwenden – und damit allerlei Tricks zu veranstalten, die normalerweise mit improvisierten Waffen nicht möglich sind. Die Sonderfertigkeit gilt auch eingeschränkt für improvisierte Wurfwaffen.
**Voraussetzungen:** IN 12, GE 12; TaW Raufen 10; um die SF auch mit Wurfwaffen nutzen zu können, muss der TaW einer Wurfwaffe mindestens 10 betragen.
**Verbreitung:** 2; im Umfeld 'heimlicher' Kulte und Orden, bei Schaukämpfern
**Kosten:** 100 AP

**Kampf im Wasser:** Normalerweise erleiden Kämpfer, deren Element normalerweise das Land ist, beim Kampf im knie-, hüft- oder schultertiefen Wasser Abzüge auf ihre Kampfwerte. Kämpfer, die diese Sonderfertigkeit erlernt haben, erleiden nur die Hälfte der Abzüge. Sie können im Wasser auch einige Manöver anwenden, die ungeübten Kämpfern nicht erlaubt sind.
**Voraussetzungen:** GE 12, TaW Körperbeherrschung 7; kann in schultertiefem Wasser nur mit den Talenten *Dolche*, *Infanteriewaffen* und *Speere* genutzt werden, ansonsten mit allen Nahkampffertigkeiten außer *Peitsche* und *Lanzenreiten*.
**Verbreitung:** 4, bei Kulturen, die an Fluss- oder Seeufern leben, bei den verschiedenen Kämpfern zur See
**Kosten:** 100 AP (2 GP)

**Kampfgespür:** Der INI-Wert eines Kämpfers mit dieser SF steigt um 2 Punkte (zusätzlich zu den 4 Punkten aus *Kampfreflexe*), Passierschläge sind gegen ihn weiter erschwert, er kann jederzeit Aktionen in Reaktionen umwandeln und umgekehrt, er wird weniger leicht überrascht und ist zudem in der Lage, die Manöver *Klingensturm* und *Klingenwand* effektiver einzusetzen.
**Voraussetzungen:** IN 15; SF *Aufmerksamkeit* und *Kampfreflexe*
**Verbreitung:** 3, bei erfahrenen Einzelkämpfern
**Kosten:** 300 AP

**Kampfreflexe:** Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit hat einen um 4 Punkte erhöhten Initiative-Wert und ist daher im Kampf häufig als erster an der Reihe. Diese Fähigkeit kommt nur zum Tragen, wenn der Kämpfer eine Rüstung mit einer BE von maximal 4 trägt (Rüstungsgewöhnung gilt).
**Voraussetzungen:** INI-Basiswert 10
**Verbreitung:** 4
**Kosten:** 300 AP (6 GP)

**Klingensturm:** Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit ist in der Lage, seinen AT-Wert gleichmäßig aufzuspalten und so zwei Angriffe mit niedrigeren AT-Werten durchzuführen; verfügt er darüber hinaus noch über die Sonderfertigkeit *Kampfgespür*, kann er seinen AT-Wert sogar beliebig aufspalten.
**Voraussetzungen:** AT-Basiswert 9; SF *Ausfall* und *Kampfreflexe*
**Verbreitung:** 3, typisch für Schwert-, Säbel- und Fechtwaffenkämpfer
**Kosten:** 100 AP

**Klingentänzer:** Ein Kämpfer mit dieser SF darf zur Bestimmung seiner Initiative 2W6 würfeln (hat also eine INI von IB+6+2W6). Er muss nach misslungenen Ansagen nur die Hälfte der angesagten Punkte als Zuschlag auf seine nächste Aktion hinnehmen. Bei *Klingensturm* und *Klingenwand* darf er die AT/PA-Werte gegen die einzelnen Gegner nach Bedarf und *nach* dem Würfeln zuteilen und er darf diese beiden Sonderfertigkeiten gegen bis zu drei Gegner einsetzen. Einsatz all dieser besonderen Fertigkeiten nur bei einer BE von maximal 2.
**Voraussetzungen:** GE 15, SF *Kampfgespür, Klingensturm, Klingenwand*
**Verbreitung:** 1; einige wenige – vornehmlich tulamidische – Schwertmeister
**Kosten:** 400 AP

**Klingenwand:** Ein Kämpfer mit dieser Fähigkeit ist in der Lage, seinen PA-Wert gleichmäßig aufzuspalten und so gegen zwei Angriffe einzusetzen; verfügt er darüber hinaus noch über die Sonderfertigkeit *Kampfgespür*, kann er seinen PA-Wert sogar beliebig aufspalten.
**Voraussetzungen:** PA-Basiswert 9; SF *Defensiver Kampfstil* und *Kampfreflexe*
**Verbreitung:** 3, typisch für Schwert-, Säbel- und Fechtwaffenkämpfer
**Kosten:** 100 AP

**Kriegsreiterei:** Wer sich so weit mit seinem Pferd und dessen Verhalten im Kampf auskennt, dass er Übersicht und Ruhe bewahren kann, muss nur deutlich reduzierte Zuschläge bei Kampfaktionen mit dem Pferd bzw. vom Pferderücken aus in Kauf nehmen. Außerdem erlaubt diese SF den Einsatz bestimmter Manöver des Pferdes, die anderen Reitern verschlossen bleiben.
**Voraussetzungen:** TaW *Reiten* 10, SF *Reiterkampf*. *Kriegsreiterei* kann sich auch auf das Talent *Fahrzeug Lenken* beziehen, wenn der Held einen Streitwagen lenkt und sein TaW mindestens 10 beträgt.
**Verbreitung:** 3, bei Reiterkulturen und den Veteranen beritten kämpfender Professionen
**Kosten:** 300 AP

**Linkhand:** Dies repräsentiert die grundsätzliche Erfahrung, die ein Held haben muss, um Schilde, Parierwaffen und Zweitwaffen effektiv zu führen und die Bewegungen der linken Hand mit denen der rechten Hand zu koordinieren; zum Führen von Parierwaffen und Zweitwaffen ist diese Sonderfertigkeit sogar eine Grundbedingung. Diese Fertigkeit gibt einem Schildkämpfer oder einem Kämpfer mit einer Parier- oder Zweitwaffe einen Bonuspunkt auf den PA-Wert (so dass dieser sich aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes / der Parierwaffe / der Zweitwaffe +1 errechnet). Außerdem vermindert diese Fertigkeit die Abzüge im Kampf mit der falschen Hand auf AT –6 / PA –6.
**Voraussetzungen:** KK 10, GE 10
**Verbreitung:** 6, eigentlich überall, wo Schilde oder Parierwaffen verbreitet sind
**Kosten:** 300 AP (6 GP)

**Meisterliches Entwaffnen:** Mit dieser Sonderfertigkeit ist es möglich, auch Kämpfer mit Zweihandwaffen zu entwaffnen. Außerdem ist die KK-Probe des Verteidigers erschwert, wenn er von einem Meister des Entwaffnens seiner Waffe beraubt werden soll und eine Einhandwaffe führt.
**Voraussetzungen:** GE 15, SF *Entwaffnen*
**Verbreitung:** 2, bei Duellkämpfern, Schwertgesellen, Rondra-Geweihten
**Kosten:** 100 AP

**Meisterparade:** Dies ist die grundsätzliche Fertigkeit, ein komplizierteres Parade-Manöver auszuführen und damit einen Gegenangriff vorzubereiten. Der Verteidiger erschwert sich seine Parade um einen bestimmten Punktbetrag; gelingt die Parade, so hat er für seine nächste (Angriffs- oder Abwehr-)Aktion einen um diesen Punktbetrag erhöhten AT-Wert.
**Voraussetzungen:** PA-Basiswert mindestens 8
**Verbreitung:** 5, bei vielen Kämpfern mit Einhandwaffe (und Schild)
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Meisterschütze:** Ein Meisterschütze kann u.a. bei einem *Angesagten Fernkampfangriff* eine maximale Ansage in Höhe seines Fernkampfwerts machen und die volle Ansage zu seinen TP addieren. Außerdem erleidet er geringere Abzüge bei verschiedenen Fernkampf-Manövern und –Bedingungen. Er muss für *Angesagte Fernkampfangriffe* und *Gezielte Schüsse* nur eine zusätzliche Aktion aufwenden.
**Voraussetzungen:** TaW der entsprechenden Fernwaffe 15; SF *Scharfschütze*; muss für jedes mögliche Fernkampf-Talent separat erlernt werden.
**Verbreitung:** 2, bei einzelnen Scharfschützen und Jägern
**Kosten:** 300 AP

**Niederwerfen:** Dies ist eine besondere Form des *Wuchtschlags*. Mit einem Angriff zum Niederwerfen, einer erschwerten Attacke, kann man einen Gegner von den Beinen holen.
**Voraussetzungen:** SF *Wuchtschlag*
**Verbreitung:** 4, vor allem bei Kämpfern mit Äxten oder Hämmern
**Kosten:** 100 AP (2 GP)

**Parierwaffen I:** Kenner dieser Sonderfertigkeit sind in der Lage, Parierwaffen effektiver einzusetzen; sie erhalten mit einer solchen Waffe zusätzliche Parade-Boni und die Möglichkeit, bestimmte Manöver mit der linken Hand einzusetzen.
**Voraussetzungen:** GE 12, SF *Linkhand*
**Verbreitung:** 4, bei entsprechenden Kulturen
**Kosten:** 200 AP; für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (150 AP) (4/3 GP)

**Parierwaffen II:** Diese weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Parierwaffen gibt einem entsprechend ausgestatteten Kämpfer weitere zusätzliche Parade-Boni, ermöglicht bestimmte Manöver und erlaubt eine Zusatzaktion mit der Parierwaffe.
**Voraussetzungen:** GE 15, SF *Parierwaffen I*
**Verbreitung:** 3, bei entsprechenden Kulturen
**Kosten:** 200 AP; für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (150 AP)

**Reiterkampf:** Reiter mit dieser Sonderfertigkeit müssen auf *Reiten*-Proben im Kampf nur geringere Zuschläge hinnehmen bzw. können ganz auf bestimmte Reiten-Proben verzichten. Sie richten im Kampf gegen Fußkämpfer vom Pferderücken aus (und mit geeigneten Waffen) mehr Trefferpunkte mehr an und ihre Attacken gegen Fußkämpfer sind erleichtert. Sie haben die Möglichkeit, bestimmte Manöver zu Pferd durchzuführen.
**Voraussetzungen:** TaW Reiten 7; *Reiterkampf* kann sich auch auf das Talent *Fahrzeug Lenken* beziehen, wenn der Held einen Streitwagen lenkt und sein TaW mindestens 7 beträgt; dies muss dann separat als *Reiterkampf (Streitwagen)* erlernt werden.
**Verbreitung:** 5, bei allen Reiterkulturen und berittenen Kämpfern
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Rüstungsgewöhnung I:** Stadtgardisten tragen selten eine andere Rüstung als einen Wattierten Waffenrock und einen Helm; ebenso typisch ist es für Ambosszwerge, in Kettenrüstung herumzulaufen. Im Lauf der Zeit haben diese Leute sich so sehr an ihre Rüstung gewöhnt, dass sie davon weniger eingeschränkt werden als üblich. Die *Rüstungsgewöhnung I* bezieht sich nur auf einen bestimmten Typ Rüstung, und wenn der Held diese Rüstung trägt, behindert sie ihn um einem Punkt weniger als angegeben. Dies gilt für den Gesamt-RS und nicht für jedes einzelne Rüstungsteil. Wenn die gewählte Rüstung mehrteilig ist, muss der Held den Hauptteil der Rüstung tragen (üblicherweise die Rumpf-Rüstung), um den Bonus in Anspruch nehmen zu können. Im o.g. Fall kann der Stadtgardist also die Rüstungsgewöhnung auch dann anwenden, wenn er nur den Waffenrock, nicht aber den Helm trägt.
Die Senkung der BE gilt nicht nur für die Berechnung der effektiven BE im Kampf oder beim Talenteinsatz, sondern auch für alle anderen Fälle, bei denen BE-Randbedingungen und -Schwellen angegeben werden, also zum Beispiel beim Einsatz von anderen Sonderfertigkeiten oder bei der Bestimmung der GS.
**Voraussetzungen:** KK 10
**Verbreitung:** 6, durch mindestens einjährige Praxis
**Kosten:** 150 AP (3 GP); verteuert für *Magier* mit *Akademischer Ausbildung* (225 AP / 5 GP)

**Rüstungsgewöhnung II:** Wer längere Zeit (etwa ein Jahr) in verschiedenen Formen behindernder Rüstung (BE 4 oder höher) kämpft und auch bei weiteren körperlichen Aktivitäten meist Rüstung trägt, der gewöhnt sich schließlich so sehr daran, dass ihn *jegliche* Rüstung (gemeint ist die gesamte Rüstung, nicht einzelne Rüstungsteile) um 1 Punkt weniger behindert als in der Tabelle angegeben. (Dieser Punkt zählt *nicht* zusätzlich zu dem Punkt aus *Rüstungsgewöhnung I*.)
Auch hier gilt, dass sich die Senkung der BE nicht nur auf die eBE-Berechnung, sondern auf alle Anwendungen des Werts BE bezieht.
**Voraussetzungen:** KK 12; SF *Rüstungsgewöhnung I*
**Verbreitung:** 4, durch Praxis
**Kosten:** 300 AP (6 GP); verteuert für *Magier* mit *Akademischer Ausbildung* (450 AP / 9 GP)

**Rüstungsgewöhnung III:** Wer sich so weit an das Tragen von Rüstungen gewöhnt hat, dass er diese Sonderfertigkeit erlernt hat, der

wird von jeglicher Form von Rüstung um 2 Punkte weniger behindert (natürlich nicht kumulativ mit *Rüstungsgewöhnung I* oder *II*) und muss außerdem nur die Hälfte der INI-Abzüge der Rüstung hinnehmen, also (BE–2)/2. Um diese Erfahrung zu erlangen, sollte man mindestens zwei Jahre lang nach dem Erwerb von *Rüstungsgewöhnung II* möglichst alle Kämpfe und auch weitere körperliche Aktivitäten wie Marschieren, Klettern oder Reiten in schwerer Rüstung (BE 5+ vor Abzug eventueller Gewöhnungs-Boni) absolviert haben.
**Voraussetzungen:** KK 15; SF *Rüstungsgewöhnung II*
**Verbreitung:** 2, durch Praxis
**Kosten:** 450 AP; verteuert für *Magier* mit *Akademischer Ausbildung* (675 AP)

**Scharfschütze:** Ein Scharfschütze kann bei einem *Angesagten Fernkampfangriff* die volle Ansage zu seinen TP addieren; er benötigt dabei zwei zusätzliche Aktionen weniger zum Zielen (mindestens jedoch eine zusätzliche Aktion). Ein Scharfschütze verwendet bei *Gezielten Schüssen* (bei Verwendung des Zonentreffersystems) die entsprechend erleichterte Spalte; dafür benötigt er halb so viele zusätzliche Aktionen wie der Aufschlag beträgt. Er erleidet nur einen Aufschlag von einem Punkt (anstatt zwei) bei *Schnellschüssen*.
**Voraussetzungen:** TaW der entsprechenden Fernwaffe 7; wird für jedes mögliche Fernkampf-Talent (Armbrust, Blasrohr, Bogen, Schleuder, Wurfbeile, Wurfmesser, Wurfspeere) separat erlernt.
**Verbreitung:** 5, bei vielen Jägern und einigen professionellen Fernwaffen-Kämpfern
**Kosten:** 300 AP (6 GP)

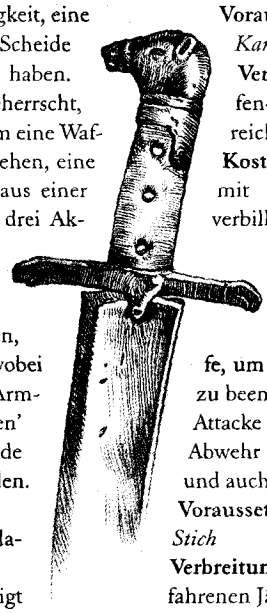
**Schildkampf I:** Diese Fertigkeit im Umgang mit Schilden, die auf der SF *Linkhand* basiert, gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Parade-Basiswert (so dass der PA-Wert mit dem Schild sich insgesamt aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes +3 errechnet). Ein Kämpfer mit dieser Fertigkeit ist zudem in der Lage, seinen Schild mit dem Talent *Raufen* (und einigen Modifikatoren) für Angriffsaktionen zu benutzen.
**Voraussetzungen:** KK 12; SF *Linkhand*
**Verbreitung:** 6, bei sehr vielen professionellen Kämpfern
**Kosten:** 200 AP (4 GP); billiger (150 AP / 3 GP) für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig*

**Schildkampf II:** Diese nochmals weiterführende Fertigkeit im Umgang mit Schilden gibt einem Schildkämpfer 2 weitere zusätzliche Punkte auf seinen Parade-Basiswert (so dass der PA-Wert sich aus PA-Basis + PA-Modifikator des Schildes +5 errechnet). Kämpfer, die Schildkampf II beherrschen, verfügen über eine zusätzliche Abwehraktion (mit dem Schild) pro Kampfrunde.
**Voraussetzungen:** KK 15; SF *Schildkampf I*
**Verbreitung:** 3, bei professionellen Kämpfern
**Kosten:** 200 AP (4 GP); für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (150 AP / 3 GP)

**Schildspalter:** Der Kämpfer ist in der Lage, einen gezielten Angriff auf einen gegnerischen Schild durchzuführen und diesen eventuell mit einem Schlag unbrauchbar zu machen.
**Voraussetzungen:** KK 15; SF *Niederwerfen*
**Verbreitung:** 3, vor allem bei Axtkämpfern
**Kosten:** 100 AP

**Schnellladen (Bogen oder Armbrust):** Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit ist durch Drill oder langjährige Praxis in der Lage, schneller einen Pfeil aus dem Köcher (oder vom Boden) auf die Sehne und an die Wange zu bringen; bei allen Bögen sinken die in der Tabelle angegebenen Ladezeiten für ihn um eine Aktion. Ein Held kann diese SF auch für den Einsatz von Armbrüsten erlernt haben; in diesem Fall benötigt er nur drei Viertel der in der Spalte angegebenen Ladezeit.
**Voraussetzungen:** FF 12, KK 12, TaW *Armbrust* bzw. *Bogen* mindestens 7; muss für jedes der beiden möglichen Fernkampf-Talent separat erlernt werden.
**Verbreitung:** 5, bei professionellen Fernkampf-Einheiten
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Schnellziehen:** Dies ist die Fertigkeit, eine Waffe möglichst schnell aus der Scheide zu ziehen und kampfbereit zu haben. Ein Held, der *Schnellziehen* beherrscht, benötigt nur eine *Freie Aktion*, um eine Waffe aus einer Gürtelscheide zu ziehen, eine (volle) Aktion, um eine Waffe aus einer Rückenscheide zu ziehen, und drei Aktionen, um einen Schild vom Rücken an den Arm zu bringen. Diese Fertigkeit gilt auch für den Umgang mit Wurfspeeren, Wurfäxten und Wurfmessern (wobei bei letzterem Brustgurte und Armscheiden auch als 'Gürtelscheiden' zählen), muss aber *nicht* für jede Waffenart gesondert erlernt werden.
**Voraussetzungen:** GE 12, FF 10
**Verbreitung:** 4, verbreitet im tulamidischen Raum
**Kosten:** 200 AP (4 GP); verbilligt (100 AP / 2 GP) bei Vorteil *Schlangenmensch*.



**Spießgespann:** Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein überlanger Spieß (Pike, Drachentöter) gleichzeitig von zwei Personen geführt werden; wenn *beiden* eine AT oder PA gelingt, gelingt die gesamte Angriffs- oder Abwehraktion. Gelingt die Attacke, so richtet ein Spießgespann doppelt so viele TP an wie bei der Waffe angegeben; zudem können die Kämpfer ihre Körperkraft addieren, um den Schadensbonus der Waffe (TP/KK) zu nutzen. Die Initiative eines Spießgespanns ist so hoch wie die niedrigste INI der beiden Kämpfer, modifiziert um den Wert der Waffe. Zusätzliche Manöver und SF können von einem Spießgespann nur dann eingesetzt werden, wenn beiden Kämpfern die entsprechenden Proben gelingen und beide Kämpfer die Voraussetzungen erfüllen.
**Voraussetzungen:** TaW Speere 10; SF *Sturmangriff*
**Verbreitung:** 2, fast ausschließlich bei Zwergen
**Kosten:** 100 AP

**Sturmangriff:** Diese Sonderfertigkeit ermöglicht das gleichnamige Manöver, das eine TP-Erhöhung bei einem erschwerten Angriff aus vollem Lauf mit sich bringt.
**Voraussetzungen:** MU 12; SF *Wuchtschlag*
**Verbreitung:** 3, vor allem bei Kulturen, die mit Äxten oder Speeren kämpfen
**Kosten:** 100 AP

**Tod von Links:** Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer einen zusätzlichen Angriff pro Kampfrunde mit einer Parierwaffe durchführen. Diese zusätzliche Aktion erhöht nicht die Zahl der Freien Aktionen pro Runde. Nicht kumulativ mit der Zusatzaktion aus *Beidhändiger Kampf II*.
**Voraussetzungen:** SF *Beidhändiger Kampf I* und *Parierwaffen II*
**Verbreitung:** 3, bei Parierwaffen-Kämpfern (v.a. im Horasreich)
**Kosten:** 100 AP; für Helden mit dem Vorteil *Beidhändig* verbilligt (75 AP)

**Todesstoß:** Erlaubt ein Alles- oder-Nichts-Manöver mit einer zum Stich geeigneten Waffe, um einen Kampf mit einem Schlag zu beenden: Bei gelungener erschwerter Attacke und misslungener gegnerischer Abwehr werden die TP deutlich erhöht und auch leichter Wunden angerichtet.
**Voraussetzungen:** MU 15; SF *Gezielter Stich*
**Verbreitung:** 3, für Speerkämpfer bei erfahrenen Jägern, für Fechter bei Duellisten und Klingenmeistern im Horasreich und Almada
**Kosten:** 200 AP

**Turnierreiterei:** Eine für einen professionellen Tjoster unverzichtbare Sonderfertigkeit: Alle *Lanzenreiten*-Proben sind für

einen Turnierreiter um 5 Punkte erleichtert (nicht kumulativ mit eventuellen Punkten aus *Kriegsreiterei*), die *Reiten*-Probe, um nach einem Treffer im Turnier im Sattel zu bleiben, ist um die Hälfte erleichtert. Bei einem *Lanzenreiten*-Angriff darf der Reiter maximal eine Ansage in Höhe seiner Lanzenreiten-AT machen.
**Voraussetzungen:** TaW Reiten 10; SF *Reiterkampf*
**Verbreitung:** 3, bei klassischen Rittern, also in Weiden/Greifenfurt, Garetien, Nostria/Andergast und dem Bornland
**Kosten:** 100 AP

**Umreißen:** Erlaubt eine Attacke mit bestimmten Waffen, die keinen Schaden anrichtet, sondern den Gegner durch geschickte Technik von den Beinen holt.
**Voraussetzungen:** KK 12; SF *Finte*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 100 AP

**Unterwasserkampf:** Ein Held mit dieser ungewöhnlichen Sonderfertigkeit ist in der Lage, seine Bewegungen dem Widerstand des Wassers anzupassen und gerade so schnell zuzustoßen oder zuzugreifen, wie es effektiv ist – er erleidet nicht die üblichen Einbußen beim *Kampf unter Wasser*. Kann nur mit den Nahkampf-Talenten *Dolche*, *Fechtwaffen*, *Raufen*, *Ringen* und *Speere* eingesetzt werden. Unter Wasser ist nur eine eingeschränkte Zahl von Manövern möglich.
**Voraussetzungen:** TaW *Schwimmen* 10; zur Anwendung dieser SF muss der Held in der Lage sein, unter Wasser zu atmen oder lange genug die Luft anhalten zu können.
**Verbreitung:** 1, bei einigen wenigen Seekämpfern, ansonsten nur bei Unterwasserwesen (Necker, Risso etc.)
**Kosten:** 200 AP

**Waffe zerbrechen:** Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer bei seiner Parade die gegnerische Klinge mit der dafür ausgestatteten Parierwaffe auffangen und mit einer schnellen Bewegung zerbrechen.
**Voraussetzungen:** KK 12; PA-Basis 9; SF *Binden*
**Verbreitung:** 3, bei Parierwaffen-Kämpfern im yaquirischen oder tulamidischen Umfeld
**Kosten:** 200 AP

**Waffenmeister (Waffe)** und **Waffenmeister (Schild):** Ein Held mit dieser Kampf-Sonderfertigkeit gehört zu den unangefochtenen Meistern seiner Waffengattung, von denen auf dem ganzen Kontinent zu keiner Zeit mehr als eine Handvoll existieren. Die SF *Waffenmeister* erlangt man immer in einer ganz bestimmten Waffenart, sie funktioniert also ähnlich wie die SF *Waffenspezialisierung*.

Die Vorteile, die sich aus der SF ergeben, sind bei der Beschreibung der jeweiligen Waffenart in **Wege des Schwerts** angegeben. Der Waffenmeister kommt automatisch in den Genuss dieser Vorteile, wenn er bei einem Kampf eine Waffe der entsprechenden Waffenart einsetzt und die anderen genannten Bedingungen erfüllt. Ein Waffenmeister (Schild) erhält nochmals verbesserte Parade-Fertigkeiten und ist in der Lage, mit dem Schild aktiver zu agieren (**Wege des Schwerts**).
**Voraussetzungen:** je nach Waffe, allgemein aber lange Kampferfahrung – repräsentiert durch mindestens 2.500 AP in Kampf-Sonderfertigkeiten (der hier in der Liste angegebene Grundwert zählt) –, TaW 18 im dazugehörigen Kampf-Talent (ohne Spezialisierung), Spezialisierung auf die gewünschte Waffenart, bei Schilden die Sonderfertigkeiten *Schildkampf II*, *Beidhändiger Kampf I* und *Parierwaffen I*.
**Verbreitung:** 1–2, je nach Waffe
**Kosten:** 400 AP

**Waffenloses Manöver:** Dies sind die verschiedenen Tricks und Kniffe des waffenlosen Kampfs; grundsätzlich handelt es sich um Sonderfertigkeiten, die die gleichnamigen Manöver erlauben oder vereinfachen. Üblicherweise sind diese Sonderfertigkeiten mit einer waffenlosen Kampftechnik verbunden und werden zusammen mit dieser erworben (s.u.). Wenn Sie die Waffenlosen Manöver einzeln erwerben wollen, gelten folgende Kosten: *Auspendeln* (30 AP), *Beinarbeit* (30 AP), *Biss* (40 AP; automatisch für Orks, Goblins und Achaz), *Block* (30 AP), *Doppelschlag* (50 AP), *Eisenarm* (60 AP), *Fußfeger* (40 AP), *Gerade* (30 AP), *Griff* (30 AP), *Halten* (40 AP), *Handkante* (60 AP), *Hoher Tritt* (40 AP), *Klammer* (40 AP), *Knaufschlag* (50 AP), *Knie* (30 AP), *Kopfstoß* (40 AP), *Kreuzblock* (50 AP), *Niederringen* (40 AP), *Schmetterschlag* (50 AP; Voraussetzung: Gerade), *Schmutzige Tricks* (60 AP), *Schwanzfeger* (20 AP; Voraussetzung: bemuskelter Schwanz), *Schwanzschlag* (10 AP; automatisch für Achaz, Voraussetzung: Schwanz), *Schwinger* (30 AP), *Schwitzkasten* (20 AP), *Sprung* (50 AP), *Sprungtritt* (50 AP), *Tritt* (30 AP), *Versteckte Klinge* (50 AP), *Wurf* (40 AP), *Würgegriff* (30 AP)
**Verbreitung:** je nach Kampftechnik (s.u.)
**Kosten:** je nach Manöver (s.o.); bei Kenntnis einer entsprechenden Waffenlosen Kampftechnik automatisch

**Waffenlose Kampftechnik:** Dies ist eine Variante der Waffenspezialisierung (s.u.), die sich auf die waffenlosen Kampffertigkeiten *Ringen* und *Raufen* bezieht. Ein Held konzentriert sich nicht auf einzelne Typen von Schlägen, Tritten, Würfen o.ä., sondern erlernt einen speziellen Kampfstil. Dadurch erhält er nicht nur bestimmte Waffenlose Manöver (s.o.) automatisch, sondern auch einen Bonus auf seine Werte in Raufen bzw. Ringen. Die in Aventurien verbreiteten Stile sind:

Der **Bornländische** oder Gossen-Stil ist der erfolgreiche Einsatz aller körperlichen Mittel, um eine Rauferei zu gewinnen. *Voraussetzungen:* TaW Raufen 5, TaW Ringen 5; *Verbreitung:* 6; *Kosten:* 100 AP; *Boni:* Ringen-AT und -PA je +1; *Manöver:* Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff

Der **Gladiatorenstil** ist auf spektakuläre Manöver ausgelegt – und darauf, dass die Kontrahenten sich gegenseitig möglichst wenig bleibenden Schaden zufügen. *Voraussetzungen:* TaW Raufen 7, TaW Ringen 7; *Verbreitung:* 3 (Gladiatoren, Schau- und Jahrmarktskämpfer); *Kosten:* 150 AP; *Boni:* Ringen- oder Raufen-AT und -PA je +1 (festlegen, welches Kampftalent), Kämpfer kann bei den TP(A) darauf verzichten, echte TP anzurichten; *Manöver:* Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Halten, Hoher Tritt, Klammer, Kopfstoß, Kreuzblock, Niederringen, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf

Der in Thorwal beliebte **Hammerfaust**-Stil lehrt die Grundlagen erfolgreichen Boxens. *Voraussetzungen:* TaW Raufen 7; *Verbreitung:* 4 (av. Nordwesten, Schaukämpfer); *Kosten:* 150 AP; *Boni:* Raufen-AT und -PA je +1, darf waffenlosen Ausfall durchführen, kann mit bloßer Faust Gegenstände beschädigen, ohne sich dabei selbst zu verletzen; *Manöver:* Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger

Bei den Waldmenschen ist die tänzerisch wirkende Kampftechnik **Hruruzat** bekannt, ein ähnlicher Stil auch auf Maraskan. *Voraussetzungen:* TaW Raufen 10, TaW Ringen 7; *Verbreitung:* 3 (Waldmenschen-Kulturen, Maraskan, Südl. Stadtstaaten); *Kosten:* 200 AP; *Boni:* Raufen-AT und -PA je +1, alle Tritte eines Hruruzat-Kämpfers richten 2W6 TP(A) an, fällt dabei ein Pasch (ein sog. 'Zat'), so darf Schaden nochmals nachgewürfelt und addiert werden, Kämpfer kann für je 4 Punkte einer Ansage einen der Schadens-W6 so um 1 Punkt verändern, dass ein Zat entsteht; *Manöver:* Auspendeln, Beinarbeit, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Fußfeger, Gerade, Griff, Handkante, Hoher Tritt, Knie, Kopfstoß, Kreuzblock, Schwinger, Sprung, Sprungtritt, Tritt, Wurf

**Mercenario** nennt man den Stil, der zum Kampf in beengter Umgebung und zur Kombination mit dem bewaffneten

Kampf entwickelt wurde. *Voraussetzungen:* TaW Raufen 10, TaW Ringen 7; *Verbreitung:* 4 (Söldner und Seesöldner, eher südaventurisch); *Kosten:* 200 AP; *Boni:* Raufen-AT und -PA je +1, erleidet nur einen AT-Abzug von 3, wenn er einen Bewaffneten in der DK N bekämpft, AT zur DK-Verminderung gegen Bewaffneten nur um 2 Punkte erschwert; *Manöver:* Auspendeln, Beinarbeit, Block, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Klammer, Knaufschlag, Knie, Kopfstoß, Niederringen, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Sprung, Tritt, Versteckte Klinge, Wurf

Das Ringen nach der **Unauer Schule** ist eine stark formalisierte Ausbildung in Griffen, Würfen und Haltetechniken. *Voraussetzungen:* TaW Ringen 10; *Verbreitung:* 4 (v.a. Tulamidenlande); *Kosten:* 150 AP, verbilligt (75 AP) für *Schlangenmensch*; *Boni:* Ringen-AT und -PA je +1, Entwinden-Manöver (egal, ob GE-, Akrobatik-, Entfesseln- oder Ringen-Probe; auch gegen Pflanzen und Tiere) um 2 Punkte erleichtert; *Manöver:* Auspendeln, Beinarbeit, Eisenarm, Fußfeger, Griff, Halten, Niederringen, Klammer, Schwitzkasten, Wurf

**Waffenspezialisierung:** Es ist möglich, sich auf eine bestimmte Waffe zu spezialisieren, um mit dieser Waffe besser kämpfen zu können. Im Bereich des waffenlosen Kampfs entspricht dies dem Erlernen einer bestimmten *Waffenlosen Kampftechnik* (s.o.). Genau wie die Spezialisierung bei anderen Talenten (siehe Seite 277) gibt eine Spezialisierung auf eine bestimmte Waffe Bonuspunkte auf das Talent, verändert aber sonst nichts am Talentwert oder dessen Steigerungsmöglichkeiten.

Eine Spezialisierung auf eine Waffe bedeutet, dass der Held je 1 Punkt mehr auf AT und PA mit dieser Art von Waffe aufweist; bei Fernwaffen bedeutet eine Spezialisierung eine Verbesserung des Fernkampfwerts um 2 Punkte. Spezialisierung heißt, dass man sich eine Waffenart aus der Waffengattung konzentriert hat, die durch dieses Talent repräsentiert wird, nicht auf ein bestimmtes Exemplar. *Ein thorwalscher Held spezialisiert sich also nicht auf seine traditionelle Familienaxt 'Haarspalter', sondern auf die Waffenart 'Orknase'.*

Ein Held kann mehrere Spezialisierungen, auch aus verschiedenen Kampftechnik-Talenten erwerben. Es ist nicht möglich, sich auf improvisierte Waffen zu spezialisieren. Die Bonuspunkte aus Waffenspezialisierung und aus einer Persönlichen Waffe sind kumulativ.

**Voraussetzungen:** Um eine Spezialisierung zu erwerben, muss ein Held in der dazugehörigen Kampftechnik einen TaW von mindestens 7 aufweisen, für eine Spezialisierung auf eine zweite Waffe aus dieser Gattung sogar einen TaW von 14, für eine dritte TaW 21, für eine vierte einen TaW von 28. Es ist nicht möglich, sich innerhalb eines Talents zweimal auf ein und dieselbe Waffe zu spezialisieren.

**Verbreitung:** 2–4, je nach Art und Verbreitung der Waffe oder durch langjährige Praxis
**Kosten:** 20 mal Aktivierungsfaktor AP; eine zweite Spezialisierung in derselben Kampftechnik kostet jeweils das Doppelte, eine dritte das Dreifache usw.

**Windmühle:** Unter Einsatz dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer mit dem gewagten gleichnamigen Manöver besonderen Gewinn aus einem wuchtigen Angriff seines Gegners ziehen und einen gegnerischen Wuchtschlag in einen eigenen Angriff umwandeln.
**Voraussetzungen:** SF *Gegenhalten* und *Wuchtschlag*
**Verbreitung:** 2, bei erfahrenen Kämpfern mit Schwert, Anderthalbhänder und Zweihänder
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

**Wuchtschlag:** Dies ist eine besondere Form der Attacke, die mit all jenen Waffen ausführt werden kann, deren Wirkung auf Wucht beruht (speziell also Hiebwaffen und Schwerter, egal, ob ein- oder zweihändig). Bei einem Wuchtschlag erschwert sich der Angreifer seinen AT-Wurf um eine bestimmte Punktzahl, um bei Gelingen der Attacke dieselbe Zahl zu seinen Trefferpunkten zu addieren. Wuchtschläge sind auch ohne die Kenntnis dieser SF möglich, dann jedoch nur mit halber Wirkung.
**Voraussetzungen:** KK 12
**Verbreitung:** 7
**Kosten:** 200 AP (4 GP)

## Magische Sonderfertigkeiten

Wie im weltlichen Bereich auch (siehe oben) gibt es auf dem Feld des magischen Wissens Bereiche, die ein Held entweder beherrscht oder nicht und die sich schlecht in Talent- oder Zauberfertigkeitswerten ausdrücken lassen. Dieses Spezialwissen ist oft in Form von Ritualen gekleidet, die nur bestimmten magischen Traditionen zugänglich sind (mal an die Kenntnis einer bestimmten Repräsentation gekoppelt, mal einfach nur geheim gehaltenes, profanes Wissen).

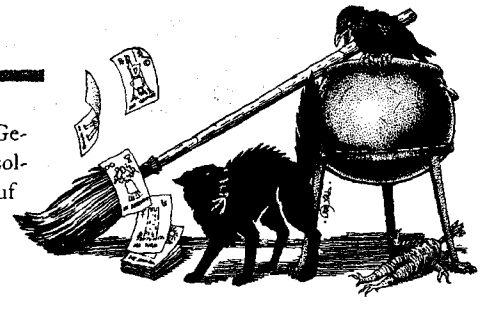
Auch fast alle magischen Sonderfertigkeiten (SF) erfordern bestimmte Voraussetzungen, die der Held erfüllen muss, um die entsprechende SF zu erlernen. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann sich ein Charakter die Sonderfertigkeit für den angegebenen AP-Betrag aneignen – gesetzt den Fall, er findet einen Lehrmeister.

Zu den magischen Sonderfertigkeiten zählen fast alle Verzauberungen von Traditionsartefakten (z.B. Stab- und Dolchzauber) und andere Ritualhandlungen der magischen Gemeinschaften. Dazu kommen eine Anzahl von geistigen Techniken, die die Kenntnis bestimmter Bereiche der Zauberei verbessern, die Regeneration fördern, die Konzentration stärken und dergleichen mehr. Sich auf einen bestimmten Aspekt, eine Variante eines Zaubers zu spezialisieren, wird ebenfalls über eine Sonderfertigkeit geregelt.

Ist eine SF nur für Voll-, Halb- oder Viertelzauberer zugänglich, dann ist dies entsprechend mit **Z**, **H** oder **V** gekennzeichnet. SF, die mit einem (*) gekennzeichnet sind, sind nur bestimmten Kulturen oder Professionen zugänglich (die Traditionsrituale). **B** steht für Kundige der borbaradianischen Repräsentation. Magiedilettanten, die sich ihrer Gabe noch nicht bewusst sind, gelten in diesem Zusammenhang noch nicht als **V**. **OR** steht für ein Objektritual, die Verzauberung eines Traditionsartefakts.

**Sonderfertigkeiten und Gedächtnisvorteile:** Mit *Gutem* bzw. *Eidetischem Gedächtnis* entsprechend verbilligt zu erlernende Sonderfertigkeiten sind: alle Objektrituale (OR), Druidenrache, Druidische Herrschaftsrituale, Elfenlieder, Hexenflüche, Signaturkenntnis, Trommelzauber, Zaubertänze und Zibilja-Rituale.

**Apport (OR)*:** Ein Objektritual, das auf jedes persönlich gebundene Traditionsartefakt (Alchimistenschale, Bannschwert, Geodensichel, Hexenkessel, *iama*, Kristallkugel, Schuppenbeutel, Vulkanglasdolch, Zauberstab) gesprochen werden kann, um die Gefahr eines Verlustes zu minimieren: Ein solcherart verzauberter Gegenstand kehrt auf Befehl zum Zauberer zurück, wenn er von diesem räumlich getrennt ist.



**Voraussetzungen:** entsprechendes Bindungsritual des Traditionsartefakts; MU, KL je 12, IN, CH je 13
**Verbreitung:** 5, bei allen magischen Traditionen, die über Traditionsartefakte verfügen
**Kosten:** 200 AP

**Astrale Meditation (ZH):** Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, durch schiere Konzentration und etwas Zeitaufwand (1SR pro umgewandelten Punkt; erfordert eine Probe auf IN/CH/KO, erleichtert um den halben RkW bzw. den halben TaW Musizieren (bei Elfen, die ja über keine spezialisierte Ritualkenntnis verfügen)) eigene Lebensenergie in eigene Astralenergie im Verhältnis 1 zu 1 umzuwandeln. Durch die Anstrengung verliert der Meditierende W3–1 Lebenspunkte. Ohne diese Sonderfertigkeit benötigt man das Kraut Thonnys; wer Thonnys und gleichzeitig die Sonderfertigkeit verwendet, für den ist die genannte Probe um 3 Punkte erleichtert und er kann die Punkte in einem besseren Verhältnis umwandeln (siehe **Wege der Zauberei**).
**Voraussetzungen:** IN 13
**Verbreitung:** 6, vor allem bei Vollzauberern
**Kosten:** 100 AP (2 GP)

**Aura verhüllen (ZHV): Der Zauberkundige** ist in der Lage, durch schiere Willenskraft – eine MU-Probe mit selbst gewähltem Aufschlag – seine magische Ausstrahlung zu unterdrücken, so dass selbst spezialisierte und gezielte Erkenntniszauber und -liturgien ins Leere laufen: Die entsprechenden Proben sind um den dreifachen Wert des gewählten Aufschlags erschwert. Ungezielte Erkenntniszauberei (von Hexenkröten und Nachtwinden, durch die Gabe *Magiegespür*, einen ungezielten ODEM, eine Knochenkeule in der Nähe) wird durch diese Sonderfertigkeit komplett getäuscht. Das Ablegen der MU-Probe (der Akt der Konzentration) kostet 1W3 Punkte Erschöpfung. Während man die Aura unterdrückt (maximal 1 Stunde, kann jedoch erneuert werden), ist man nicht in der Lage, selbst zu zaubern oder Zauber aufrechtzuerhalten.
**Voraussetzungen:** MU 13, IN 13
**Verbreitung:** 3 (besonders bei **Hexen** 4, extrem selten bei Elfen)
**Kosten:** 200 AP; halbe Kosten für Träger des Nachteils *Schwache Ausstrahlung*

**Aurapanzer:** Rigorose Fasten- und Konzentrationstechniken haben Körper und Geist so gereinigt, dass die Aura des Helden gleichermaßen 'magieabweisend' wirkt: Der Charakter erhält einen Rüstungsschutz von MR Punkten gegen magischen Schaden (aus Zaubern mit dem Merkmal Schaden sowie aus den mTP magischer Waffen), nicht jedoch gegen elementare Sekundärschäden und körperliche Angriffe von Dämonen. Die hier zugrundegelegte MR ist die 'natürliche' MR des Helden, die sich aus Eigenschaften, Vorteilen und zugekaufter MR ergibt; zusätzliche MR aus Zaubern, Sonderfertigkeiten oder Artefakten wird nicht angerechnet.
Der Aurapanzer ist nicht mit einem ODEM ARCANUM erkennbar, jedoch mit einem ANALYS oder OCULUS aus der Form der Aura deutlich abzulesen.
**Voraussetzungen:** MU 15, KL, IN, KO 13; SF *Gedankenschutz*; der Held muss sich für mindestens ein halbes Jahr zur Kontemplation zurückziehen; er darf nicht die Nachteile *Arkanophobie*, *Astraler Block*, *Jähzorn*, *Niedrige Magieresistenz*, *Schwacher Astralkörper*, *Unstet* oder *Wilde Magie* haben.
**Verbreitung:** 2, einzelne Lehrmeister im Umfeld magischer und religiöser Traditionen
**Kosten:** 500 AP

**Bann- und Schutzkreise:** „Bannkreise halten Wesen in ihrem Inneren gefangen, Schutzkreise dagegen schließen sie aus," sagt das Große Buch der Abschwörungen. Bekannt sind *Bann- und Schutzkreise gegen Geisterwesen* (25 AP; V: Mag5, Ach4, Zib 3), *gegen Niedere Dämonen* (50 AP; V: Mag 6, Alc 4, Zib 1), *gegen Elementare* (75 AP; V: Ach 5, Alc 4, Mag 3) und *gegen Gehörnte Dämonen* (75 AP (50, wenn Kreis gegen Niedere Dämonen bekannt); V: Mag 5, Alc 2) sowie *Schutzkreise gegen Ungeziefer* (25 AP; V: Ach 6, Mag 4, Alc 3) und *gegen Reptilien* (25 AP; V: Mag 3). Mehr zu Bann- und Schutzkreisen finden Sie im Band **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** auf den Seiten 67f.
**Voraussetzungen:** SF Zauberzeichen
**Verbreitung und Kosten:** je nach Kreis (s.o.)

**Bannschwert (OR)*: Mit diesem Ritual** wird ein magisches Objekt erschaffen, dessen Zweck es ist, die Verbindung jenseitiger Wesen ins Diesseits zu zerstören und dadurch deren Austreibung zu erleichtern.
**Voraussetzungen:** RK Druide, Geode (diese beiden nur auf nicht-metallische Instrumente), Hexe, Kristallomant, Gildenmagier, Schamane
**Verbreitung:** 3, bei den o.g. magischen Traditionen, besonders bei Gildenmagiern (Beschwörungs- und Antimagie-Schulen) und Schamanen
**Kosten:** 200 AP

**Blutmagie (ZHVB):** Der Zauberkundige hat sich die Methodik angeeignet, durch die Opferung von Tieren oder gar kulturschaffenden Zweibeinern (kurz: durch Ausnutzung fremder Lebensenergie) seine Zauber und Rituale mit Kraft zu speisen. Diese Magie des Blutes ist allgemein verpönt, vielerorts sogar bei Todesstrafe verboten.
**Voraussetzungen:** MU 12
**Verbreitung:** 3, jedoch nur selten weitergegeben; gängig in einigen Barbarenkulturen, häufiger in den Schwarzen Landen, verpönt in den zwölfgöttlichen Landen
**Kosten:** 200 AP

**Chimärenmeister (Z):** Kenner dieser Sonderfertigkeit haben Erleichterungen bei der Konstruktion von Chimären; ihre Chimären sind zudem loyaler als üblich.
**Voraussetzungen:** MU 15, TaW *Magiekunde* 11, Merkmalskenntnis Dämonisch (Asfaloth), ZfW CHIMAEROFORM 11
**Verbreitung:** 2; nur bei wenigen Privatgelehrten bekannt
**Kosten:** 250 AP

**Dämonenbindung I (ZHB):** Der Beschwörer kann einen Niederen Dämon dauerhaft in der dritten Sphäre binden oder manifestieren, was ihn täglich AsP und LeP kostet, die üblicherweise in einem kurzen Ritual um Mitternacht geopfert werden müssen.
**Voraussetzungen:** Magiekunde 11, INVOCATIO MINOR 15
**Verbreitung:** 3; Akademie Brabak, frühere Abgänger der Akademie Rashdul; ansonsten nur bei Privatgelehrten (auch anderen Zauberern als Gildenmagiern) und in den Schwarzen Landen bekannt. Kenntnis der SF ist auch in Punin vorhanden, wird aber nicht an Akademiefremde weitergegeben.
**Kosten:** 150 AP

**Dämonenbindung II (ZHB):** Wie *Dämonenbindung I*, jedoch für Gehörnte Dämonen.
**Voraussetzungen:** Dämonenbindung I, Magiekunde 15, INVOCATIO MAIOR 15
**Verbreitung:** wie Dämonenbindung I
**Kosten:** 250 AP

**Druidenrache:** Durch dieses Ritual ist der Zauberer in der Lage, all seine Reserven (seine LE, Eigenschaften und sogar Fertigkeitspunkte) in einen finalen, spektakulären Zauberspruch zu legen – und mit diesem zu vergehen.
**Voraussetzungen:** Spruchzauberer; MU 15
**Verbreitung:** 5 bei Druiden, deutlich seltener bei anderen (Spruch-)Zauberern
**Kosten:** 100 AP; halbiert für Kenner der SF *Verbotene Pforten*

**Druidische Dolchrituale (OR)*:** Mit diesen Ritualen können dem Vulkanglasdolch der Druiden oder der Goldsichel der Geoden besondere Fähigkeiten verliehen werden: *Weihe* (Kosten 100 AP; Verbreitung 7), *Gespür* (25 AP; V3), *Licht* (50 AP; V5), *Bann* (100 AP; V3), *Leib* (25 AP; V4), *Schutz* (75 AP; V3), *Weg* (25 AP; V5), *Ernte* (25 AP; V4), *Lebenskraft* (100 AP; V4), *Opferdolch* (100 AP; V3), *Schneide* (150 AP; V2), *Weisung* (50 AP; V2). Einige dieser Rituale erfordern bei Anwendung eine Ritualprobe und den Einsatz von AsP.

**Voraussetzungen:** RK Druide oder RK Geode (Herr der Erde)
**Verbreitung und Kosten:** je nach Ritual, s.o.

**Druidische Herrschaftsrituale:** Diese rituellen Zauber erlauben die Einflussnahme auf ein Opfer über eine große Entfernung – selbst, wenn das Opfer außer Sicht ist: *Wachs der Herrschaft* (Kosten 100 AP; Verbreitung 5), *Miniatur der Herrschaft* (150 AP; V4), *Kristall der Herrschaft* (150 AP; V4), *Amulett der Herrschaft* (200 AP; V3) und *Wurzel des Blutes* (100 AP; V3, nur im Umfeld der Trollzacker). Diese Rituale erfordern bei Anwendung eine Ritualprobe und den Einsatz von AsP.
**Voraussetzungen:** RK Druide
**Verbreitung und Kosten:** je nach Ritual; s.o.

**Eiserner Wille I / II:** Der Held hat geistige Techniken erlernt, die es ihm ermöglichen, seinen Geist gegen magische Beeinflussungen zu festigen. Wann immer er sich konzentriert (was zwei Aktionen benötigt und einen Punkt Erschöpfung einbringt), hat er für den Zeitraum von MU/2 Spielrunden eine um 3 / 7 Punkte erhöhte MR gegen Zauber mit den Merkmalen *Einfluss, Hellsicht, Herrschaft* und *Verständigung* sowie gegen andere, den Geist beeinflussende Zauberei und übersinnliche Wirkungen (wie Furcht-Auren), die als entsprechender Zauber angesehen werden können.
Während der Held sich konzentriert, sind für ihn alle Talent- und Zauberproben um 3 Punkte erschwert, alle Eigenschaftsproben und Kampfwürfe um je 1 Punkt. Der Bonus des *Eisernen Willens* ist kumulativ mit Boni aus Vorteilen, Zaubern, Artefakten und zugekaufter Magieresistenz.
**Voraussetzungen:** MU 13, IN 12; der Held darf nicht die Nachteile *Jähzorn*, *Unstet* oder *Wilde Magie* haben; um *Eiserner Wille II* zu erwerben, ist die Kenntnis von *Eiserner Wille I* erforderlich.
**Verbreitung:** 4 / 3; bei Lehrmeistern magischer, geweihter und einiger Kämpferprofessionen
**Kosten:** 200 AP / 300 AP

**Elementarharmonisierte Aura (ZH):** Der Zauberer kann die Merkmalskenntnis des Gegenelements seines bevorzugten Elements erlernen und ist dann in der Lage, Zauber des Gegenelements ohne weitere Einschränkungen zu sprechen. Diese Sonderfertigkeit muss für die drei Elementpaare jeweils neu erworben werden.
**Voraussetzungen:** KL 15, IN 15, *Magiekunde* 12, *Merkmalskenntnis* oder *Begabung* in mindestens einem Element. Der Held muss sich für mindestens sechs Monate zur Kontemplation an einen geeigneten Ort zurückziehen und darf weder die Nachteile *Affinität zu Dämonen*, *Animalische Magie*, *Arkanophobie*, *Astraler Block*, *Schwache Ausstrahlung*, *Schwacher Astralkörper* und *Unstet* noch Merkmalskenntnis oder Begabung in einem *dämonischen Merkmal* haben oder *Paktierer* sein.
**Verbreitung:** 2, fast ausschließlich bei Elementaristen der gildenmagischen, druidischen oder geodischen Tradition
**Kosten:** 700 AP, mit dem Vorteil *Affinität zu Elementaren* nur 500 AP

**Elfenlieder*:** Die traditionellen Melodien der Elfen stellen machtvolle Zauberrituale dar; wichtig für ihre Ausführung ist eine Beherrschung der Talente *Singen* und *Musizieren*. Es sind: *Sorgenlied* (Kosten 75 AP; Verbreitung 7), *Zaubermelodie* (150 AP; V4), *Friedenslied* (250 AP; V4), *Windgeflüster* (100 AP; V5), *Lied der Lieder* (150 AP; V5), *Freundschaftslied* (50 AP; V6), *Erinnerungsmelodie* (150 AP; V4), *Melodie der Kunstfertigkeit* (250 AP; V5), *Lied des Trostes* (150 AP; V3), *Lied der Reinheit* (150 AP; V2).
**Voraussetzungen:** Vorteil *Zweistimmiger Gesang*
**Verbreitung und Kosten:** je nach Elfenlied, s.o.; automatisch bzw. verbilligt je nach elfischer Kultur und Profession

**Exorzist (ZHVG):** Wer diese SF beherrscht – gleich ob Zauberer oder Geweihter – ist in der Lage, das theoretische Wissen um die Vertreibung von Dämonen und seinen festen Willen so in Einklang zu bringen, dass er bei einer Austreibung von Dämonen oder Geistern oder der Errichtung eines Bann- oder Schutzkreises (oder eines entsprechenden anderen Zauberzeichens gegen Dämonen, Geister oder Untote) eine *Magiekunde*-Probe würfeln und die Hälfte der TaP* als Erleichterung der jeweils passenden *Beschwörungs-*, *Mirakel-* oder *Ritualkenntnis*-Probe (als Aktivierungs-Probe bei Zauberzeichen) verwenden darf. Zudem steht ihm ein Bonus von TaP*/4 auf eventuell anfallende Beherrschungs-/Vertreibungsproben zu.
**Voraussetzungen:** MU 15, TaW *Magiekunde* 11
**Verbreitung:** 4; kann an allen Schulen mit den Merkmalen *Antimagie* oder *Beschwörung* erlernt werden (Perricum gilt hier als führend), ist aber auch bei der Hesinde- und der Praios-Kirche verbreitet, bei der Boronkirche zumindest bekannt; ebenso bei Hexen der Schwesternschaft des Wissens, einigen Kristallomanten und neuerdings einigen wenigen Druiden (sowie den obligatorischen verschiedenen Privatgelehrten).
**Kosten:** 200 AP

**Fernzauberei (ZH):** Für Kenner dieser Sonderfertigkeit sind die Zuschläge auf die Zauberprobe beim Zaubern auf die Distanz *Horizont* halbiert.
**Verbreitung:** 3
**Voraussetzungen:** Spruchzauberer; IN 12
**Kosten:** 100 AP

**Form der Formlosigkeit (ZH):** Mit dieser SF ist der Beschwörer in der Lage, dem Dämon bei (oder sogar nach) der Beschwörung zusätzliche Eigenschaften mitzugeben. Auch das nachträgliche Verbessern der (Kampf-)Werte des Dämons ist erleichtert möglich.
**Voraussetzungen:** TaW *Magiekunde* 11, INVOCATIO MINOR oder I. MAIOR 11
**Verbreitung:** 3; wird nur an den Akademien Brabak und Punin gelehrt (früher auch in Rashdul) und ist ansonsten nur bei Privatgelehrten und in den Schwarzen Landen bekannt. Kenntnis der SF ist auch in im Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik vorhanden, wird aber keinesfalls an Akademiefremde weitergegeben. Ebenfalls bekannt ist diese SF bei der Schwesternschaft des Wissens sowie einigen 'schwarzen' Hexenzirkeln.
**Kosten:** 150 AP

**Geber der Gestalt (Z):** Ein Beschwörer mit dieser SF kann beim nachträglichen Formen eines Dämons diesem erleichtert zusätzliche Eigenschaften mitgeben.
**Voraussetzungen:** TaW *Magiekunde* 15, INVOCATIO MINOR oder I. MAIOR 15, Ritualkenntnis [Druide, Gildenmagie, Hexe oder Kristallomant] 11, SF *Form der Formlosigkeit*
**Verbreitung:** 2; wird nur an der Akademie Brabak gelehrt; ansonsten nur bei Privatgelehrten und in den Schwarzen Landen bekannt
**Kosten:** 100 AP

**Gedankenschutz:** Diese Technik, seinen Willen zu festigen, basiert auf den Übungen des *Eisernen Willens*, erfordert aber keine weitere Anstrengung oder ausgeführte Handlungen mehr, sondern gibt dem Helden dauerhaft und automatisch MR +3 gegen Herrschafts-, Einfluss-, Hellsicht- und Verständigungs-Zauberei sowie gegen andere, den Geist beeinflussende Magie und übersinnliche Wirkungen, die als entsprechender Zauber angesehen werden können. Der Bonus des *Gedankenschutzes* ist kumulativ mit Boni aus Vorteilen, Zaubern und Artefakten sowie zugekaufter Magieresistenz. Mit entsprechender Konzentration (Eiserner Wille II) kann dieser Bonus auf +7 angehoben werden.
**Voraussetzungen:** MU 15, IN 13; SF *Eiserner Wille I*
**Verbreitung:** 3; üblicherweise nur bei magischen und klerikalen Gemeinschaften
**Kosten:** 250 AP

**Gefäß der Sterne (ZH):** Der Zauberer ist in der Lage, das 'Gefäß', das die Astralkraft aufnimmt, zu vergrößern, d.h., er ist in der Lage,

mehr permanente AE speichern, er wird 'strahlender': In die Berechnung der AE-Basis geht der Charisma-Wert doppelt ein, d.h. (MU+IN+CH+CH)/5. Wenn er in der Lage ist, die *Große Meditation* zu vollführen, kann er hierbei auf Wunsch auch Charisma als Leiteigenschaft wählen (anstatt KL oder IN) und so CH/3 plus RkP*/10 aus einer (MU/CH/CH)-Probe auf die Ritualkenntnis als AsP hinzugewinnen. Zudem ist er nicht mehr gezwungen, für die Große Meditation bestimmte Orte aufzusuchen, sondern kann das Ritual durchführen, wo es ihm beliebt. Druiden, Geoden und Hexen sehen die Zauberkraft als 'Erdkraft', weswegen diese SF bei ihnen als 'Sumus Fülle' bekannt ist.
**Voraussetzungen:** CH 15, IN 13
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 250 AP

**Geodenrituale*:** Neben den Schlangenring-Zaubern und dem Zugang zu einigen druidischen Ritualen kennen die Geoden noch zwei weitere Rituale: die *Gestalt aus Rauch* (Kosten 250 AP; Verbreitung 4) und den *Trank des ungehinderten Weges* (wird auf Geodentreffen gemeinsam gebraut und wirkt bis zur nächsten Sonnenwende, nicht als Einzelritual erlernbar).
**Voraussetzung:** Mitglied der geodischen Gemeinschaft, RK Geoden 3
**Verbreitung und Kosten:** s.o.

**Golembauer (Z):** Kenner dieser Sonderfertigkeit haben Erleichterungen bei der Erschaffung von Golems, sowohl dämonischer wie auch elementarer Art; ihre Golems sind zudem loyaler als üblich.
**Voraussetzungen:** MU 15, TaW *Magiekunde* 11, Merkmalskenntnis Dämonisch (Asfaloth), ZfW STEIN WANDLE oder STAUB WANDLE 11
**Verbreitung:** 2; nur bei wenigen Privatgelehrten bekannt
**Kosten:** 250 AP

**Große Meditation (Ritual) (Z):** Dies ist der gildenmagische Name für eine Technik, die es Vollzauberern erlaubt, ihre astralen Kräfte (genauer: die Fähigkeit, Astralenergie anzusammeln also ihren AE-Grundwert) zu verbessern: Durch einen langen und rigorosen Meditationsprozess gewinnt der Zauberer je nach Tradition KL/3 oder IN/3 AsP zu seinem Grundvorrat hinzu, bei Gelingen einer entsprechenden Ritualprobe (je nach Tradition auf MU/KL/CH bzw. MU/IN/CH, s.u.) sogar noch zusätzlich RkP*/10 bzw. TaP*/10 Punkte.
Die Traditionen *Druide*, *Gildenmagier* und *Herr der Erde* benutzen für die Berechnung wie auch die Ritualprobe die KL; die Traditionen *Achaz-Kristallomant*, *Hexe* und *Diener Sumus* verwenden hier jeweils die IN; Elfen legen die Probe auf MU/IN/CH ab und können die Hälfte ihres TaW *Singen* oder *Musizieren* als Bonus verwenden. Kenner der SF Gefäß der Sterne können auf Wunsch auch CH als Leiteigenschaft wählen (s.o.).
Es kann nur ein solches Ritual pro Jahr durchgeführt werden, das jeweils im Rahmen der eigenen magischen Tradition durchgeführt wird und entsprechende Riten und Formalismen erfüllen muss.
**Voraussetzungen:** KL, IN je 12
**Verbreitung:** 6
**Kosten:** Das Erlernen des Rituals kostet 100 AP; jede Große Meditation erfordert für die Durchführung 400 AP und einen Monat Vorbereitung und innere Einkehr.

**Hexenflüche*:** Diese besondere Form der Zauberei ist den Hexen vorbehalten. Sie ist besonders tückisch dadurch, dass sie die Magieresistenz umgeht und teilweise sehr schwer aufzuheben ist. Die einzelnen (bekannten) Flüche sind: *Ängste mehren* (Kosten 75 AP; Verbreitung 6), *Beiß auf Granit* (150 AP; V3), *Beute* (75 AP; V4), *Hagelschlag* (150 AP; V4), *Hexenschuss* (75 AP; V7), *Kornfäule* (125 AP; V3), *Krötenkuss* (100 AP; V3), *Mit Blindheit schlagen* (100 AP; V5), *Pech an den Hals* (100 AP; V4), *Pestilenz* (100 AP; V3), *Schlaf rauben* (100 AP; V4), *Todesfluch* (100 AP; V3), *Unfruchtbarkeit* (50 AP; V4), *Viehverstümmelung* (75; V3), *Warzen sprießen* (50; V6) und *Zunge lähmen* (50; V4).
**Voraussetzungen:** Ritualkenntnis und Profession Hexe; Teilnahme an Hexennächten
**Verbreitung:** s.o.; Hexenflüche werden ausschließlich von Hexe zu Hexe und auch nur auf Hexennächten weitergegeben.
**Kosten:** je nach Hexenfluch; siehe oben

**Höhere Dämonenbindung (Z):** Ein Beschwörer mit dieser Sonderfertigkeit muss bei Bindung oder Manifestation eines Dämonen nur geringere AsP-Kosten aufwenden.
**Voraussetzungen:** SF Dämonenbindung II, Beherrschungs-Wert 15, RK [Druide, Gildenmagie, Hexe oder Kristallomant] 11
**Verbreitung:** 2; nur bei wenigen Privatgelehrten und Dämonenpaktierern, weitere Verbreitung (4) in den Schwarzen Landen
**Kosten:** 250 AP

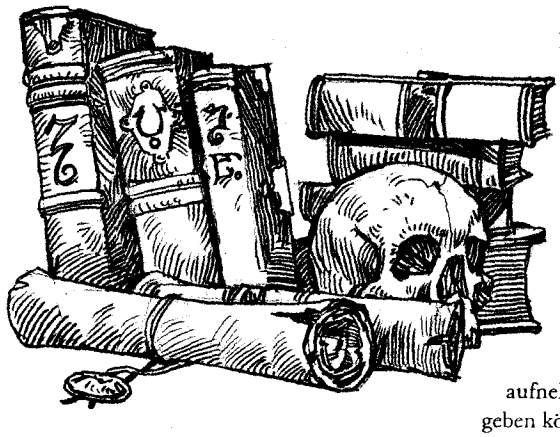
**Hypervehemenz (Z):** Ermöglicht die Schaffung von Artefakten mittels ARCANOVI mit schier überwältigenden Effekten: Will ein Zauberer bei der Artefaktherstellung den Stapeleffekt nutzen, darf er zum Ansammeln von ZfP* beliebig viele Proben auf Wirkende Sprüche einbinden. Details hierzu finden Sie im Band **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen.**
**Voraussetzungen:** ARCANOVI 14, TaW *Magiekunde* 16, SF *Stapeleffekt*
**Verbreitung:** 2; diese arkane Technik wird von einigen wenigen Meister der Hohen Alchimie gehütet, die sie extrem selten weitergeben.
**Kosten:** 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie*

**Invocatio Integra (ZHV):** Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit ist in der Lage, das gleichnamige Ritual (vergleiche **Die Kunst der Invokation** in **Wege der Zauberei**) durchzuführen, um bei der Beschwörung eines Gehörnten Dämonen mehr Sicherheit durch Paraphernalia und Donaria, Beschwörungszeitpunkt und Wahre Namen zu erreichen, vor allem aber durch eine längere Vorbereitung auf die Beschwörung.
**Voraussetzungen:** INVOCATIO MAIOR auf ZfW 7
**Verbreitung:** 3; bei professionellen Dämonenbeschwörern und Exorzisten
**Kosten:** 200 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Beschwörung*

**Keulenrituale (OR)*:** Mit diesen Ritualen kann ein Schamane seine Knochenkeule verzaubern. *Weihe der Keule* (Kosten 100 AP; Verbreitung 6), *Härte der Keule* (50 AP; V5), *Opferkeule* (100 AP; V3), *Gespür der Keule* (100 AP; V5; Voraussetzung RK *Geister Binden* 5), *Kraft der Keule* (75 AP; V4; *Geister Binden* 7), *Hilfe der Keule* (100 AP; V3; *Geister Binden* 7), *Nähe zur Natur* (100 AP; V4; *Geister Binden* 7), *Zauber der Keule* (100 AP; V3; *Geister Binden* 9), *Bann der Keule* (150 AP; V4; *Geister Binden* 11), *Geist der Keule* (200 AP; V3; *Geister Binden* 11), *Apport der Keule* (200 AP; V5; Voraussetzung RK *Geister Binden* 11, *Geister Rufen* 11).
**Voraussetzung:** RK Schamane; weitere Voraussetzungen je nach Keulenritual
**Verbreitung und Kosten:** je nach Keulenritual; s.o.

**Konzentrationsstärke (ZH(V)):** Wird der Zaubernde durch einen äußeren Einfluss beim Zauberwirken gestört, ist üblicherweise eine *Selbstbeherrschungs*-Probe nötig, um ungestört weiter zaubern zu können. Für Zauberer mit *Konzentrationsstärke* ist diese Probe um 7 Punkte erleichtert. Diese Sonderfertigkeit gilt auch für die Konzentration bei Ritualen. Die Probe für eine erfolgreiche *Astrale Meditation* und die Probe zur AsP-Steigerung bei der *Großen Meditation* sind dieser SF um 2 Punkte erleichtert. Einige ausgebildete Viertelzauberer sind in der Lage, diese SF zu erlernen.
**Voraussetzungen:** MU 15
**Verbreitung:** 5
**Kosten:** 100 AP

**Kraftkontrolle (ZHV):** Der Zauberkundige hat die Möglichkeit, durch schiere Konzentration bei jedem Zauberspruch oder Ritual einen Astralpunkt einzusparen. Einsatz die-



ser Fertigkeit bringt 1 Punkt Erschöpfung mit sich und erfordert eine zusätzliche Aktion Zauberdauer. Jeder Zauber kostet weiterhin mindestens 1 AsP; eventuelle permanente AsP-Kosten sind nicht betroffen. Wirkt nicht bei Zaubersprüchen in elfischer, kristallomantischer oder schelmischer Repräsentation (die bereits 'kostenoptimiert' sind).
**Voraussetzungen:** IN 12, CH 13
**Verbreitung:** 3, in erster Linie bei Druiden, Gildenmagiern, Geoden und Schamanen
**Kosten:** 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*

**Kraftlinienmagie I:** Wer sich das Geheimnis der Kraftlinien durch eigene Erfahrungen, einen Lehrmeister oder das Studium von Büchern wie *Die Nichtwelt*, *Druidentum und Hexenkult* oder der neuesten Edition der *Enzyclopaedia Magica* erarbeitet, kann diese nicht sonderlich schwierige, aber immer noch recht seltene Sonderfertigkeit erwerben. Sie erlaubt alle Nutzungsmöglichkeiten, die im entsprechenden Kapitel in **Wege der Zauberei** aufgeführt sind. Proben zum *Erkennen* von Kraftlinien sind um 5 Punkte erleichtert.
**Voraussetzungen:** KL oder IN 15; Zugang zu den genannten Büchern (und Verständnis derselben) oder einem entsprechend gebildeten Lehrmeister
**Verbreitung:** 3, bei Druiden, Gildenmagiern, Geoden und Kristallomanten
**Kosten:** 50 AP

**Kraftlinienmagie II (ZH):** Mit der Kenntnis dieser Sonderfertigkeit ist der Zauberer in der Lage, verschiedene Zauber und Rituale auf und mit Kraftlinien erleichtert durchzuführen.
**Voraussetzungen:** Magiekunde 15; *Kraftlinienmagie I*; Zugang zu den unten angegebenen Büchern (und Verständnis derselben) oder einem entsprechend gebildeten Lehrmeister (aventurisch vielleicht – incl. der Verhüllten Meister – ein Dutzend Personen)
**Verbreitung:** 2; außerdem in so seltenen und komplizierten Büchern wie *Systeme der Magie*, *Porta Aithericca* oder *Die Astralebene* enthalten.
**Kosten:** 400 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Hellsicht*, *Kraft* oder *Metamagie*

**Kraftspeicher (ZH):** Der Zaubernde kann geeignete Objekte mittels des ARCANOVI und unter Aufwand permanenter Astralpunkte in aktive Kraftspeicher verwandeln, die je nach ihrer Natur in bestimmter Art und Weise Astralenergie aufnehmen, speichern und wieder abgeben können.
**Voraussetzungen:** ZfW ARCANOVI 10
**Verbreitung:** Unter Achaz-Kristallomanten weit verbreitet (5), ebenso im Werk *De Lithis* und verschollenen echsischen Schriften zu finden. In der Hand weniger menschlicher Meister der gegenständlichen Zauberei wird sie nur selten weitergegeben (2).
**Kosten:** 150 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Objekt*

**Kristallomantische Rituale (OR)*:** Mit diesen Ritualen können die Kristallomanten der Achaz Edelsteinen besondere Wirkungen geben; sie sind quasi unerlässlich für ein einwandfreies Zaubern in kristallomantischer Repräsentation: *Kristallbindung* (Kosten 100 AP; Verbreitung 6), *Kristallformung* (250 AP; V5; Voraussetzungen: FF 14, ZfW Hartes Schmelze 10, TaW Gesteinskunde 10, TaW Steinschneider 8), *Thesiskristall* (250 AP; V4; SF Kristallformung, Magiekunde 10, Gesteinskunde (Edelsteine) 10), *Madakristall* (300 AP; V2; RK 11, SF Kristallbindung, SF Matrixverständnis, Kristallkugel mit H'Szints Auge), *Matrixkristall* (200 AP; V2; RK 14, SF Thesiskristall), *Kristallkraft Bündeln* (150 AP; V 4; auch RK Achaz-Schamane, MU 13).
**Voraussetzungen:** RK Kristallomantie; zusätzliche je nach Ritual
**Verbreitung und Kosten:** je nach Ritual, s.o.

**Kugelzauber (OR)*:** Die Objektrituale zur Verzauberung der Kristallkugel sind in der gildenmagischen und der Achaz-Zauberei sehr verbreitet, und selbst Scharlatane haben einige dieser Verzauberungen gemeistert. Es sind: *Bindung* (Kosten 100 AP; alle Traditionen; Verbreitung 6), *Brennglas und Prisma* (50 AP; alle Traditionen; V5), *Schutz gegen Untote* (150 AP; nur Gildenmagie; V3), *Warnendes Leuchten* (100 AP; alle Traditionen; V4), *Kugel des Hellsehers* (150 AP; alle Traditionen; V4), *Kugel des Illusionisten* (200 AP; nur Scharlatane; V4), *Orbitarium* (100 AP; nur Gildenmagie und Kristallomantie; V3), *Bilderspiel* (50 AP; alle Traditionen; V4), *Fernbild* (150 AP; nur Kristallomantie; V4), *Bildergalerie* (75 AP; alle Traditionen; V3), *H'Szints Auge* (75 AP; nur Kristallomantie; V3), *Farben des Geistes* (150 AP; nur Kristallomantie; V3) und *Wachendes Auge* (200 AP; alle Traditionen; V3).
**Voraussetzungen, Verbreitung und Kosten:** je nach Kugelzauber; s.o.

**Lockeres Zaubern*:** Der Schelm hat seine Fertigkeit verbessert, auf spielerisch-leichte Art zu zaubern, so dass er bei Anwendung von Zaubern in schelmischer Repräsentation nun eine Magieresistenz von bis zu 12 ignorieren kann; eine MR von 13 oder mehr kommt dagegen voll zum Tragen. Aufgrund der Voraussetzungen ist diese Sonderfertigkeit, die nur von koboldischen Lehrmeistern erlernt werden kann, ausschließlich Schelmen zugänglich.
**Verbreitung:** 3, s.o.
**Voraussetzungen:** IN 16; Vorteil *Unbeschwertes Zaubern*
**Kosten:** 200 AP

**Matrixgeber (Z):** Der Charakter ist in der Lage, Matrixgeber, eine besondere Form magischer Artefakte, zu erschaffen. Der ARCANOVI (Matrixgeber) wird aktiviert und startet auf einem ZfW von 1/3 des ZfW der momentan höchsten ARCANOVI-Version.
**Voraussetzungen:** ARCANOVI 14, TaW *Magiekunde* 14
**Verbreitung:** Matrixgeber sind eine bisweilen zu findende Variante der Thaumaturgie. Bei tulamidischen Magiern einigermaßen verbreitet (4), findet man das Wissen um ihre Herstellung nur noch in der Hand einiger Hexen, Elfen und Magier Mittelaventuriens (3). An der Akademie Punin kann die Sonderfertigkeit für 150 Dukaten erworben werden. Bei den Kristallomanten der Achaz zählt es zum A und O (7).
**Kosten:** 200 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder *Objekt*

**Matrixkontrolle (ZH):** Durch langjährige und intensive Beschäftigung mit den Methoden der Zauberwerkstatt und den Gesetzen der Metamagie können die Kenner dieser seltenen SF sehr viel einfacher bestehende Zauber dauerhaft modifizieren. Sie dürfen nach Zusammenrechnung aller Erschwernisse und Erleichterungen bei Proben im Rahmen der Zauberwerkstatt den Gesamtzuschlag halbieren.
**Voraussetzungen:** SF *Matrixverständnis*, Leiteigenschaft (siehe SF *Ritualkenntnis*) 16, *Magiekunde* 14
**Verbreitung:** 2
**Kosten:** 300 AP

**Matrixregeneration I (ZHV):** Wer diese Technik beherrscht, hat einen besonders effektiven Weg gefunden, seine Kraft in dauerhafte astrale Muster fließen zu lassen. Für ihn kostet der Rückkauf permanenter Astralpunkte nur 40 AP; er benötigt nur 20 ZE für die entsprechenden geistigen Übungen.

**Voraussetzungen:** IN 14+
**Verbreitung:** 3; bei Thaumaturgen verschiedener Traditionen
**Kosten:** 200 AP

**Matrixregeneration II (Z):** Nur wenige menschliche Zauberkundige haben das Geheimnis der schier unerschöpflichen Kraft altechsischer Artefaktherstellung entdeckt. Dadurch sinken die Kosten für die Wiedergewinnung permanent investierter Astralpunkte auf 30 AP; er benötigt nur 15 ZE für die entsprechenden geistigen Übungen.
**Voraussetzungen:** CH 13, IN 16; SF *Matrixregeneration I* und *Regeneration I*
**Verbreitung:** 2; einige wenige tulamidische Thaumaturgen
**Kosten:** 500 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Kraft*

**Matrixverständnis (ZH):** Der Zauberer hat einen besonderen, intuitiven Zugang zu den grundsätzlichen Strukturen der Spruchzauberei entdeckt oder aber ein besonderes Verständnis entwickelt und muss zum Ausführen Spontaner Modifikationen keine zusätzliche Zeit aufwenden (Ausnahme: verlängerte Zauberdauer). Dies gilt auch für Zuschläge, die aus nicht ausführbarer Zaubertechnik resultieren, jedoch nicht für Zuschläge aus verletzter *Fester Gewohnheit*, *Kristallgebundenheit*, *Religiöser Bedingung* oder *Thesisgebundenheit*. Er ist zudem in der Lage, auch bei Zaubern in Fremdrepräsentationen Spontane Modifikationen anzuwenden, jedoch mit den üblichen Zuschlägen. Zudem steht ihm eine Spontane Modifikation mehr zu, als sich aus seiner Leiteigenschaft ergibt. Hier sind besonders die Kristallomanten der Achaz zu erwähnen, die durch ihre stetige Beschäftigung mit Kristallstrukturen einen besonderen Blick entwickelt haben.
**Voraussetzungen:** Spruchzauberer; IN 15
**Verbreitung:** 3 bei Kristallomanten, seltener bei Gildenmagiern und Druiden, extrem selten bei anderen magischen Traditionen
**Kosten:** 250 AP; halbe Kosten bei SF Merkmalskenntnis *Metamagie* oder bei Kenntnis von drei oder mehr Merkmalen oder bei Kenntnis von zwei oder mehr Repräsentationen

**Meisterliche Regeneration (Z):** Der Zauberer hat seine Konzentrations-Techniken zur nächtlichen Regeneration so sehr vervollkommnet, dass er ohne weiteren Würfelwurf pro Ruhephase KL/3+3 AsP bzw. IN/3+3 AsP (plus/minus eventuelle Punkte aus den Vor- und Nachteilen *Astrale Regeneration* bzw. *Astraler Block*) regeneriert, bei Gelingen einer IN-Probe sogar einen weiteren Punkt. Ob er KL oder IN verwendet, hängt von seiner Tradition ab: Gildenmagier, Druiden und Herren der Erde verwenden KL, Achaz-Kristallomanten, Hexen, Elfen und Diener Sumus verwenden IN. Er muss sich hierzu vor dem Einschlafen nur kurz konzentrieren (und natürlich möglichst ungestört schlafen).
**Voraussetzungen:** SF *Regeneration II*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 200 AP; doppelte Kosten für Halbzauberer

**Meisterliche Zauberkontrolle (ZH) I:** Der Zaubernde kann jeden von ihm gesprochenen Spruch in der letzten Aktion der Spruchdauer freiwillig abbrechen, wenn ihm das Ergebnis nicht gefällt (z.B., weil er zu wenig ZfP* für einen gewünschten Effekt übrig behält). (Die Erschwernis des Spruches durch die gegnerische MR wird dabei explizit noch nicht eingerechnet.) Der abgebrochene Spruch kostet so viel wie ein misslungener Spruch (also üblicherweise die Hälfte, für Hexen ein Drittel). Außerdem kann der Zaubernde (wiederum vor Einrechnen eventueller gegnerischer MR) eventuelle ZfP* aus der Probe zurückhalten und ungenützt verfallen lassen, um z.B. einen gezielteren oder kurzfristigeren Zaubereffekt hervorzurufen.
**Voraussetzungen:** Spruchzauberer; MU 12, KL 15, SF *Zauberkontrolle*
**Verbreitung:** 2
**Kosten:** 200 AP

**Meisterliche Zauberkontrolle (ZH) II:** Zauberkundige, die diese Sonderfertigkeit gemeistert haben, sind in der Lage, während der Wirkungsdauer einen Spruch zu unterdrücken und wieder zur Wirkung kommen zu lassen, ihn also quasi ab- und wieder anzuschalten. Für beide Vorgänge ist jeweils eine erfolgreiche Zauberprobe und ein Zeitaufwand von einer Aktion erforderlich.
**Voraussetzungen:** MU 12, KL 15; SF *Zauberkontrolle*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 300 AP

**Merkmalskenntnis [einzelnes Merkmal] (ZH):** Der Zauberer hat im Laufe seiner Ausbildung oder durch persönliche Studien besondere Einblicke in ein Merkmal von Zaubern erhalten und kann zukünftig alle Zauber mit diesem Merkmal um eine Spalte leichter erlernen. Bei Magiern, Hexen, Druiden, Geoden, Kristallomanten und Scharlatanen ist die Kenntnis des ersten Merkmals üblicherweise in der Profession integriert.
Die Merkmale sind aufgrund verschiedener Faktoren (Verbreitung, Komplexität, Anzahl der zugehörigen Zauber, aber auch Spielgleichgewicht) in drei Stufen aufgeteilt. In Stufe I finden sich die Merkmale *Dämonisch (einzelne Domäne)*, *Elementar (einzelnes Element)*, *Geisterwesen*, *Heilung*, *Herbeirufung*, *Illusion*, *Schaden*, *Telekinese* und *Verständigung*; Stufe II umfasst die Merkmale *Antimagie*, *Beschwörung*, *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form*, *Hellsicht*, *Herrschaft*, *Kraft*, *Objekt* und *Umwelt*; Stufe III beinhaltet die Merkmale *Dämonisch (gesamt)*, *Elementar (gesamt)*, *Limbus*, *Metamagie* und *Temporal*.
**Voraussetzungen:** Spruchzauberer; Leiteigenschaft (KL oder IN) 13 für die Kenntnis eines zweiten Merkmals, Leiteigenschaft 15 für die Kenntnis von drei Merkmalen, Leiteigenschaft 16 für 4 Merkmale, 17 für 5, 18 für 6 usw.
**Verbreitung:** 1–5, je nach Merkmal
**Kosten:** 100 AP für Merkmale der Kategorie I, 200 AP für Merkmale der Kategorie II, 300 AP für Merkmale der Kategorie III

**Nekromant (ZH):** Kenner dieser Sonderfertigkeit müssen allgemein weniger AsP für die Erhebung von Untoten oder für die Dienste eines Nephazz-Dämonen aufbringen. Ihre Untoten sind loyaler als üblich.
**Voraussetzungen:** MU 15, TaW *Magiekunde* 11, Merkmalskenntnis Dämonisch (Thargunitoth)
**Verbreitung:** 2; wird nur an der Akademie Brabak gelehrt und ist ansonsten nur bei Privatgelehrten und in den Schwarzen Landen bekannt (in der Warunkei sogar verbreiteter)
**Kosten:** 250 AP

**Odûn-Gaben (V)*:** Dies sind die Einweihungsstufen der Gjalskerländer Tierkrieger (Durro-Dûn) in das Wesen ihres tierischen Leit-Geists: *Hauch des Odûn* (Kosten 100 AP; Verbreitung 5; Voraussetzungen MU 12, IN 12, RK Durro-Dûn 3), *Haut des Odûn* (200 AP; V4; SF Hauch des Odûn, RkW 7), *Blut des Odûn* (200 AP, V3; SF Haut des Odûn, RkW 10), *Ruf des Odûn* (100 AP; V3; SF Blut des Odûn, RkW 12), *Seele des Odûn* (300 AP; V2; SF Ruf des Odûn, RkW 15)
**Voraussetzungen, Verbreitung und Kosten:** je nach Gabe (s.o.)

**Ottagaldr:** Das Bund-Lied einer thorwalschen Otta stellt gewissermaßen eine blutmagische, erweiterte Variante eines UNITATIO dar und erlaubt es einem Schiffsmagier, mit der Lebenskraft der Schiffsbesatzung zu zaubern. Siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** für eine detailliertere Beschreibung dieser Fertigkeit.
**Voraussetzungen und Verbreitung:** wird ausschließlich an der Runajasko zu Olport gelehrt und nur kompletten thorwalschen Schiffsgemeinschaften mitsamt ihren Bordzauberern (vorzugsweise noch an Bord eines *Runenschiffs*) beigebracht.
**Kosten:** 200 für nutznießende Zauberer, 50 für beteiligte Nichtzauberer

**Regeneration I (ZHV):** Der Zauberer kennt Meditations- und Konzentrations-Techniken, die er vor dem Schlafengehen oder vor einer

Ruhephase ausführt (was etwa eine Viertelstunde dauert), um seine Regeneration der Astralenergie zu steigern. Er regeneriert in der folgenden Ruhephase 1W6+1 Astralpunkte anstatt der üblichen 1W6 AsP. Diese Regeneration wird mit den Punkten aus Umweltbedingungen, dem Vorteil *Astraler Regeneration*, dem Nachteil *Astraler Block* sowie einem eventuellen Zusatzpunkt aus der IN-Probe verrechnet.
**Voraussetzungen:** IN 12
**Verbreitung:** 6
**Kosten:** 100 AP (2 GP)

**Regeneration II (ZH):** Dies ist eine Verstärkung der SF *Regeneration I*. Die Meditation vor der Ruhephase dauert nicht länger, aber die Wirkung ist stärker: Die regenerierten AsP betragen insgesamt 1W6+2, ebenfalls wieder verrechnet mit den oben genannten Modifikationen.
**Voraussetzungen:** IN 15, SF *Regeneration I*
**Verbreitung:** 5
**Kosten:** 100 AP (2 GP)

**Repräsentation (ZH):** Die Kenntnis der Zauberstrukturen, Rituale, Denkhilfen und Gewohnheiten einer Zaubertradition werden durch die Repräsentation ihrer Sprüche und Rituale dargestellt. Daher ist es ein langwieriger Prozess, eine bestimmte Repräsentation zu erlernen, was üblicherweise während der Lehrzeit des Charakters (also bei der Erschaffung des Helden) geschieht. Es ist jedoch auch möglich, im späteren Leben eine zweite und gar weitere Repräsentationen zu erlernen. Eine Ausnahme stellen hier Schamanen dar, die üblicherweise keine Repräsentation erlernen (da sie keine Spruchzauberei betreiben); einige wenige von ihnen sind jedoch in der Lage, die druidische Repräsentation zu meistern und auf diese Art Spruchmagie zu wirken.
Kenntnis einer Repräsentation bedeutet, einen Zauber in der entsprechenden Repräsentation gemäß seiner Grundschwierigkeit (Komplexität) erlernen zu können – Zauber in einer fremden Repräsentation werden um zwei Spalten schwieriger erlernt.
Folgende Repräsentationen sind den Aventuriern bekannt: *Achaz-Kristallomantisch*, *Borbaradianisch*, *Druidisch*, *Elfisch*, *Geodisch*, *Gildenmagisch*, *Hexisch*, *Scharlatanisch*, *Schelmisch*. Schamanen haben eine eigene Ritualkenntnis, jedoch keine Repräsentation, gleiches gilt für die Derwische, Durro-Dûn, Zibiljas und die Zaubertänzer.
**Voraussetzungen:** Kenntnis einer zweiten Repräsentation erfordert KL und IN je 15 und eine Kenntnis von insgesamt 50 ZfP in der fremden Repräsentation; die dritte Repräsentation erfordert KL 18 und ebenfalls Kenntnis von insgesamt 50 ZfP in der fremden Repräsentation.
**Verbreitung:** 7 bei der jeweiligen Tradition
**Kosten:** erste Repräsentation automatisch je nach Kultur/Profession; zweite Repräsentation für Vollzauberer 2.000 AP, für Halbzauberer 3.000 AP; dritte Repräsentation für Vollzauberer 4.000 AP, für Halbzauberer unmöglich. Um eine neue Repräsentation zu erlernen, muss man sich mindestens ein Jahr intensiv mit der anderen Art der Zauberei beschäftigen (während der man nicht auf Abenteuer ausziehen kann) und muss natürlich einen willigen Lehrmeister finden.
Das Erlernen der borbaradianischen Repräsentation kostet Gildenmagier nur drei Viertel des angegebenen Wertes, das Erlernen der scharlatanischen Repräsentation sogar nur die Hälfte. Scharlatane müssen nur drei Viertel der angegebenen Kosten für das Erlernen der gildenmagischen Repräsentation zahlen. Das Erlernen der geodischen Repräsentation kostet Druiden nur drei Viertel des angegebenen Wertes und umgekehrt.

**Ritualkenntnis [Tradition] (Magische Fertigkeit) (ZHV):** Der Zauberkundige ist in der Lage, Rituale einer bestimmten magischen Tradition (üblicherweise der eigenen) zu erkennen, zu erlernen und durchzuführen, wobei das Erlernen einzelner Rituale meist an einen bestimmten Wert in *Ritualkenntnis* (abgekürzt als RK, mit RkW als *Ritualkenntnis*-Wert und RkP* als übrig behaltenen Punkte aus einer *Ritualkenntnis*-Probe) gekoppelt ist. *Ritualkenntnis [Tradition]* wird im Spiel wie ein Talent gehandhabt. Die Eigenschaftsproben, auf die die Ritualkenntnis angewendet wird, sind jedoch üblicherweise durch das spezielle Ritual vorgegeben. Eine Ritualkenntnis kann wie ein gewöhnliches Talent gesteigert werden, wobei man für eine Ritualkenntnis der eigenen Tradition (eine Ritualkenntnis, zu der man die zugehörige Repräsentation verinnerlicht hat) die Spalte E verwendet, für die Ritualkenntnis einer Fremd-Repräsentation die Spalte G – wenn man überhaupt einen Lehrmeister findet, der einem die entsprechenden Techniken beibringt. Die RK Alchimie wird nach Spalte D gesteigert.
Verbesserung der Ritualkenntnis erfordert stets einen Lehrmeister (oder ein Buch mit entsprechenden Qualitäten). Startwert der Ritualkenntnis ist stets 3; einige Professionen und Varianten erhalten einen höheren Startwert. (Wenn also Ritualkenntnis +4 angegeben ist, startet der Charakter mit einem RkW von 7.) Viertelzauberern ist jeweils nur ihre eigene Ritualkenntnis zugänglich.
**Voraussetzungen:** –
**Verbreitung:** 7 bei der jeweiligen Tradition
**Kosten:** Steigerungskosten nach den o.g. Spalten der SKT; Ritualkenntnis der eigenen magischen Tradition (so vorhanden) wird bei Erwerb der Profession aktiviert; Ritualkenntnis einer Fremdrepräsentation kostet 250 AP Aktivierungskosten (und erfordert meisterliche Erlaubnis).

**Runenkunde (ZHV):** Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit kann mittels eines Handwerkstalents (wie *Holzbearbeitung* oder *Tätowieren*) einzeln zu erlernende (und mit AP zu bezahlende) Zauberrunen an Objekten oder auf Lebewesen anbringen und damit Schiffskiele oder thorwalsche Piraten mit Zauberwirkungen belegen (was den Einsatz von AsP erfordert). Beim Erlernen dieser Sonderfertigkeit wird die *Ritualkenntnis (Runenzauberei)* auf einem Startwert von 3 aktiviert. Sie kann fortan nach Spalte E gesteigert werden.
**Verbreitung:** 2; Kenntnis um zauberwirksame Runen und Vitkari wird momentan nur in der Olporter Runajasko gelehrt. Die SF ist darum nur innerhalb des thorwalschen Raumes verbreitet, dort allerdings auch bei einigen Hexen und Druiden. Berühmt sind vor allem die magiedilettantischen Runenschnitzer und Zauberbilderstecher aus Olport.
**Voraussetzungen:** FF 12, *Singen* 5; erfordert die Kenntnisse des Alt-Hjaldingschen (Saga-Thorwalsch) und seiner Runen (auf einem Wert von jeweils mindestens 9)
*Kosten:* 200 AP

**Salasandra*:** Dies ist die Fähigkeit eines Elfen, mit seiner Sippe in geistiger Harmonie zu verschmelzen – und einer der Kernbegriffe des Elf-Seins. Im Salasandra können viele Erfahrungen, Eindrücke und Fertigkeiten ausgetauscht (und somit leichter erlernt) werden.
**Voraussetzungen:** Vorteil *Zweistimmiger Gesang*
**Verbreitung:** 7; **nur elfische Kulturen**
**Kosten:** automatisch mit den elfischen Kulturen für die Verbindung mit der eigenen Sippe; 200 AP für das Knüpfen eines Bandes zu einer neuen oder weiteren Sippe.

**Schalenzauber (OR)*:** Mit diesen Ritualen wird die Schale zu einem Werkzeug der Alchimisten und alchimistisch aktiven Zauberer. *Weihe der Schale* (Kosten 100 AP; Verbreitung 6; TaW Alchimie 7), *Allegorische Analyse* (125; V5), *Chymische Hochzeit* (100; V4; TaW Alchimie 10, SF Allegorische Analyse), *Mandricons Bindung* (75; V4; TaW Magiekunde 7), *Feuer und Eis* (150; V4), *Transmutation der Elemente* (125; V3; TaW Alchimie 10, SF Mandricons Bindung).
**Voraussetzungen:** RK Alchimist, Gildenmagie, Hexen oder Kristallomant; dazu weitere Kenntnisse je nach Ritual (s.o.)
**Verbreitung und Kosten:** je nach Schalenzauber, s.o.

**Schamanistische Rituale (H)*:** Diese Rituale bilden die Basis des Zauberwirkens der jeweiligen animistischen Weltsicht; mit ihnen werden Willen und Wirken der Geister in die Welt gebracht. Zu ihrem Wirken ist eine Probe auf eine der vier Ritualfertigkeiten des Schamanen und der Einsatz von Astralpunkten nötig. Die Rituale sind den einzelnen schamanistischen Traditionen zugeordnet und hinsichtlich ihrer Mächtigkeit in sechs Grade aufgeteilt. Um ein Ritual erlernen zu können, muss der Schamane in der genannten Ritualfertigkeit über einen RkW verfügen, der mindestens dem doppelten Grad des gewünschten Rituals entspricht; Rituale fremder Traditionen gelten – wenn sie überhaupt zugänglich sind – als einen Grad höher als aufgeführt. Zu den einzelnen Ritualen siehe die Liste auf Seite 323.
**Voraussetzungen:** schamanistische Ritualkenntnis, passende Tradition, ausreichender RkW
**Verbreitung:** je nach Ritual
**Kosten:** 50 AP mal Grad des Rituals

**Schlangenring-Zauber (OR)*:** Dies sind die geodischen Rituale, die den geweihten Halsring mit zusätzlichen Fähigkeiten versehen: *Weihe der Schlange* (Kosten 100 AP; Verbreitung 6; Ritualkenntnis Geode 3), *Magnetismus* (150 AP; V4; RkW 7), *Wasserbann* (75 AP; V5; RkW 3), *Macht über den Regen* (100 AP; V4; RkW 7, SF Wasserbann), *Seelenfeuer* (200 AP; V3; RkW 11), *Herr der Flammen* (150 AP; V4; RkW 7), *Macht des Lebens* (150 AP; V4; RkW 11), *Kräfte der Natur* (100 AP; V4; RkW 7, SF Macht des Lebens), *Wirbelnder Luftschild* (100 AP; V4; RkW 7), *Launen des Windes* (250 AP; V3; RkW 11, SF Luftschild), *Weg durch Sumus Leib* (200 AP; V3; RkW 15).
**Voraussetzungen:** RkW Geode je nach Ritual
**Verbreitung und Kosten:** je nach Ritual, s.o.

**Schuppenbeutel (OR)*:** Die *Bindung des Schuppenbeutels* (Kosten 100 AP; V6), die *Suchenden Finger* (100 AP; V6) und die *Ewige Wegzehrung* (200 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis Temporal; V4; ZfW Unberührt von Satinav 10) sind die Schuppenbeutel-Rituale des Kristallomanten.
**Voraussetzungen:** RK Kristallomantie, weitere s.o.
**Verbreitung und Kosten:** je nach Ritual, s.o.

**Semipermanenz I (Z):** Der Charakter ist fähig, semipermanente Artefakte zu erschaffen. Der ARCANOVI (Semipermanenz) wird aktiviert und startet auf einem ZfW von 1/3 des ZfW der momentan höchsten ARCANOVI-Variante. Semipermanente Artefakte zählen zu den mächtigeren Zauberdingen und sind den versierteren Thaumaturgen vorbehalten.
**Verbreitung:** 3; kann aus *Artefakte & Alchemika* sowie *Systeme der Magie* mühsam erlernt werden. Unter den Gildenmagiern brillieren einige nord- und mittelaventurische Meister mit dieser Zauberei, während sie bei den Tulamiden seltener ist. Man munkelt, dass die wenigen Geoden und Elfen, die Artefakte verzaubern können, oft auch die Kunst der Semipermanenz beherrschen.
**Voraussetzungen:** ARCANOVI 14, 20 ZfW-Punkte in Sprüchen mit dem Merkmal *Temporal*
**Kosten:** 200 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder *Temporal*

**Semipermanenz II (Z):** Der Charakter kennt eine Technik, um semipermanente Spruchspeicher mit kurzen Anwendungsintervallen weniger aufwendig zu erschaffen.
**Verbreitung:** 1; diese Fähigkeit ist das Geheimnis von einer Handvoll Großmeistern der Artefaktmagie.
**Voraussetzungen:** ARCANOVI (Semipermanenz) 10, *Magiekunde* 16
**Kosten:** 300 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder *Temporal*

**Signaturkenntnis (Z):** Dieses recht neue Spezialgebiet der magischen Hellsicht ermöglicht es, bestimmte Zauberkundige anhand charakteristischer Merkmale ihrer Zauberwirkungen oder Artefakte (eine Art 'magischem Fingerabdruck', also bestimmter Aura-Muster) zu erkennen. Es ist gewissermaßen eine Spezialisierung auf die Variante (s.u.) 'Signatur erkennen' bei den Zaubern ODEM, ANALYS und OCULUS. Die entsprechende Zauberprobe ist um 2 Punkte erleichtert (und ohne diese Sonderfertigkeit ist überhaupt keine entsprechende Zaubervariante möglich).
**Voraussetzungen:** KL 15, IN 15; ANALYS und ODEM ARCANUM je 15 *oder* OCULUS ASTRALIS 15
**Verbreitung:** 3; gildenmagische Hellsicht-Schulen, v.a. das Informations-Institut Rommilys
**Kosten:** 200 AP

**Simultanzaubern (ZH):** Üblicherweise muss ein Zauberkundiger eine Erschwernis von 3 Punkten hinnehmen, wenn er einen Zauber sprechen will, während ein weiterer Zauber wirkt, den er aufrechterhalten muss. Ein *Simultanzaubern*-Kundiger erleidet nur eine Erschwernis von einem Punkt pro noch wirkendem (A)-Zauber.
**Voraussetzungen:** nur Spruchzauberer; KL 15
**Verbreitung:** 4
**Kosten:** 150 AP

**Stabzauber (OR)*:** Die Objektrituale der Gildenmagier. *Bindung* (Kosten 100 AP), *Ewige Flamme* (75 AP; RK 5), *Seil des Adepten* (150 AP; RK 7), *Stabverlängerung* (50 AP), *Hammerschlag* (150 AP), *Kraftfokus* (150 AP; RK 11), *Modifikationsfokus* (200 AP), *Zauberspeicher* (200 AP), *Merkmalsfokus* (150 AP), *Flammenschwert* (300 AP), *Schuppenhaut* (300 AP). Eine detaillierte Betrachtung der einzelnen Stabzauber finden Sie in **Wege der Zauberei**.
**Voraussetzungen:** RK Gildenmagie, Schwellenwerte siehe oben
**Verbreitung:** 4; alle gildenmagischen Akademien
**Kosten:** je nach Stabzauber, siehe oben

**Stapeleffekt (Z):** Der Zaubernde kann bei der Herstellung eines Artefakts mittels ARCANOVI die ZfP* einzelner Wirkender Sprüche aufsummieren, um einen stärkeren Gesamteffekt zu erzeugen.
**Voraussetzungen:** ZfW ARCANOVI 7
**Verbreitung:** 3; wird von erfahrenen Thaumaturgen in ganz Aventurien beherrscht und weitergegeben.
**Kosten:** 200 AP, halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie* oder ZfW ARCANOVI 14

**Tanz der Mada:** Dieser komplexe Meditationstanz, der zu Rohals Zeiten aus dem tulamidischen Raum bei den Gildenmagiern Einzug gefunden hat, ermöglicht es den ansonsten eher theorieverbundenen Gildenmagiern, ihre körperlichen Eigenschaften und Talente zu verbessern: Regelmäßige Übungen (im Rahmen von einer halben Stunde pro Tag, entsprechend 2 ZE pro Woche, die von möglichen Lernzeiten abgehen) über den Zeitraum eines halben Jahres erlauben es dem Magier, eine Spezielle Erfahrung in einem der Talente *Akrobatik*, *Athletik*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnenschärfe*, *Stäbe* oder *Tanzen* zu machen (bis zu einem TaW von 10). Regelmäßige Anwendung (s.o.) erlaubt es auch Zauberern (oder anderen Personen) mit dem Nachteil *Stubenhocker*, die zudem üblicherweise keine körperliche Ertüchtigung durch Rucksackschleppen oder Monsterverprügeln durchführen, ihre Steigerungsnachteile langsam abzubauen. **Voraussetzungen:** darf nicht den Nachteil *Unstet* haben.
**Verbreitung:** 4
**Kosten:** 50 AP (nicht einer der drei Magiergilden zugehörige Helden können die Grundlagen des Tanzes der Mada an einer der Akademien Al'Anfa, Bethana, Khunchom, Punin, Rashdul oder Zorgan oder an einer der ODL-Ordensburgen Anchopal oder Perricum für 50 Dukaten erlernen); doppelte Kosten für *Stubenhocker*
**Anmerkung:** Ähnliche Meditationstänze sind im tulamidischen Kulturraum recht verbreitet (der Schattenkampf der Novadis, Hadjinim und Derwische ist sehr ähnlich

und enthält zusätzlich noch die Möglichkeit, eine entsprechende *Spezielle Erfahrung* in den Talenten *Säbel* und *Zweihandschwerter/-säbel* (Doppelkhunchomer) zu machen) und können nach Meisterentscheid auch anderen Helden zur Verfügung stehen.

**Tierischer Begleiter*:** Der Elf geht eine besondere gedankliche Verbindung mit einem sehr nahestehenden Tier, einem dauerhaften Begleiter wie seinem Reittier oder einem Seelentier ein und ist dadurch in der Lage, bestimmte Zauber auch auf dieses Tier auszuweiten (als Spontane Modifikation).
**Voraussetzungen:** Vorteil *Zweistimmiger Gesang*
**Verbreitung:** 5 bei Steppenelfen, 4 bei anderen elfischen Kulturen
**Kosten:** 100 AP für die Verbindung mit dem ersten Tier; 200 AP für jede neue oder weitere Verbindung.

**Traumgänger:** Der Zauberkundige kennt sich sehr gut in den Träumen anderer aus und kann sich dort ungestörter und freier bewegen (siehe **Tödliche Träume** in **Wege der Zauberei**). Alle Proben auf Zauber oder Rituale, mit denen er in Traumwelten eindringen kann, sowie Proben, um die Umwelt, Bedingungen oder Realitätsdichte in Träumen zu ändern, und Proben auf *Heilkunde Seele* sind für einen Traumgänger erleichtert, wenn er an den Träumen seines Patienten teilhaben konnte.
**Voraussetzungen:** IN 12; ZfW TRAUMGESTALT 7 oder Kenntnis des Zibilja-Rituals *Traumseherin* oder andere Kenntnis der Traummagie nach Maßgabe des Meisters
**Verbreitung:** 4 bei Hexen und Zibiljas, 2 bei Druiden, Geoden und Gildenmagiern
**Kosten:** 150 AP

**Trommelzauber:** Die Rufer der Macht Rastullahs, die Derwische, kennen Methoden, mit ihren Dablas hypnotische Klänge zu erzeugen, die die körperlichen und kämpferischen Fähigkeiten der Zuhörer verbessern können. Dies sind: *Ruf des Krieges* (Kosten 200 AP; Verbreitung 6, Voraussetzung RkW 3), *Sturm der Wüste* (100 AP; V4; RkW 7), *Schutz Rastullahs* (200 AP; V3; RkW 11), *Rastullahs Güte* (150 AP; V3; RkW 11) und *Zorn des Gottgefälligen* (250 AP; V2; RkW 14).
**Voraussetzungen:** RK Derwisch, RkW je nach Ritual
**Verbreitung und Kosten:** je nach Trommelzauber

**Verbotene Pforten (ZH(V)):** Dies ist die Kenntnis der Methodik, die eigene Lebensenergie für Zaubersprüche zu verwenden, was nur unter bestimmten Randbedingungen möglich und zudem risikoreich ist. Zudem wird es von einigen Zauberern nicht gerne gesehen, da diese Technik gewisse Verwandtschaft mit der verpönten *Blutmagie* durchaus nicht leugnen kann. Einige ausgebildete Viertelzauberer sind in der Lage, diese SF zu erlernen.
**Voraussetzungen:** MU 12
**Verbreitung:** 4
**Kosten:** 100 AP

**Vertrautenbindung:** Dies ist ein einzelnes Ritual, mit dem die Hexe oder der Geode ein Tier an sich binden kann, so dass es zu einem *Vertrauten* wird. Mehr zu diesen Zaubertieren und ihrer Bindung finden Sie bei der Beschreibung der hexischen Rituale in **Wege der Zauberei.** Diese SF ist Zibiljas und Goblin-Schamaninnen unter bestimmten Bedingungen ebenfalls zugänglich.
**Voraussetzungen:** Ritualkenntnis Hexe *oder* Geode (Diener Sumus) *oder* Zibilja oder Goblin-Schamanin (Geister Binden 7)
**Verbreitung:** 4 bei Hexen und Geoden, 2 bei Zibiljas und Goblin-Schamaninnen
**Kosten:** 100 AP für das Erlernen des Rituals; zum Binden des Vertrauten AP je nach Tierart und Fähigkeiten

**Vielfache Ladungen (ZH):** Mittels dieser Verzauberungstechnik ist es einfacher, Artefakte mit vielen Anwendungen und Wirkenden Sprüchen zu schaffen. Die Anzahl benötigter ZfP* bei der ARCANOVI-Probe ändert sich im Punkt *Anzahl der Wirkenden Sprüche*; näheres siehe **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**. Diese Verzauberungstechnik ist nur bei ladungsbasierten Spruchspeichern anwendbar.
**Voraussetzungen:** ZfW ARCANOVI 14
**Verbreitung:** 3; kann mühsam aus *Ringkunde für Fortgeschrittene* erlernt werden und zählt zum Handwerkszeug einiger Auftragsmagier, die Artefakte mit zahlreichen, aber einfachen Anwendungen herstellen.
**Kosten:** 75 AP

**Zauber bereithalten (ZH):** Wer diese schwierige geistige Technik beherrscht, kann einen Zauberspruch wirken, aber bis zu MU Aktionen darauf warten, ihn loszuschicken. Wenn er nichts tut außer der Aktion *Schritt*, ist keine Probe erforderlich; ansonsten muss er pro Aktion, die er während der Bereithaltungszeit ausführt, eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ausführen, die um die halben AsP des gespeicherten Spruchs erschwert ist. Misslingt diese Probe, so geht der Spruch los und trifft das nächststehende gültige Ziel (angefangen beim Zauberer selbst, falls der Zauber dies zulässt).
**Voraussetzungen:** Spruchzauberer; MU 12, KL 12; SF *Zauberkontrolle*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 300 AP; halbe Kosten bei Merkmalskenntnis *Metamagie*

**Zauber unterbrechen (Z):** Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, während der Zauberdauer einen Spruch zu unterbrechen, eine einzelne Aktion auszuführen, dann eine *Selbstbeherrschungs*-Probe abzulegen und anschließend weiter zu zaubern, um den Spruch zu beenden.
**Voraussetzungen:** MU 15, KL 15; SF *Zauber bereithalten*; SF *Konzentrationsstärke*
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 300 AP; halbe Kosten für Kenner des Merkmals *Metamagie*

**Zauber vereinigen (ZH):** Kenner dieser Sonderfertigkeit können in einem UNITATIO-Zirkel deutlich mehr ZfP* zur Gesamtwirkung beisteuern.
**Voraussetzungen:** Spruchzauberer; ZfW UNITATIO 10+
**Verbreitung:** 3
**Kosten:** 100 AP; halbe Kosten für Kenner des Merkmals *Metamagie*

**Zauberkontrolle (ZH):** Der Zaubernde kann jeden von ihm gesprochenen Spruch nach Belieben noch während seiner Wirkungsdauer aufheben, was normalerweise nur mit Sprüchen funktioniert, die aufrechterhalten werden. Ein Zaubernder mit Zauberkontrolle kann das Ergebnis seiner Zauberprobe einschätzen – und weiß damit zu sagen, ob ein Zauber gelungen ist, an den Fähigkeiten des Zauberers selbst gescheitert ist oder erst durch MR und andere Störfaktoren vereitelt wurde.
**Voraussetzungen:** Spruchzauberer; KL 12
**Verbreitung:** 4
**Kosten:** 100 AP; eine nur auf von Elfen gesprochene Zauber in elfischer Repräsentation reduzierte Version dieser SF ist Teil ebenjener elfischen Repräsentation. Diese Kenntnis zählt als erworbene Kenntnis der SF Zauberkontrolle für den Erwerb höherer magischer Sonderfertigkeiten, so lange die mit diesen SF verwendeten Zauber ebenfalls in elfischer Repräsentation gesprochen werden. Der Erwerb der 'vollen' SF Zauberkontrolle kostet Elfen nur 50 AP.

**Zauberroutine (ZH):** Ein Zauberer mit dieser Sonderfertigkeit kann misslungene Sprüche ohne Zuschlag auf die Probe wiederholen (anstatt je +3 pro Wiederholung); außerdem dauern seine wiederholten Proben nicht länger (Elfen: nur um 3 Aktionen verlängert).
**Voraussetzungen:** Spruchzauberer; SF *Zauberkontrolle*
**Verbreitung:** 5
**Kosten:** 100 AP

**Zauberspezialisierung (ZH):** Wie bei Talenten ist es auch bei Zaubern möglich, sich auf bestimmte Aspekte zu spezialisieren, um

diese dann besser zu beherrschen. Im spezialisierten Aspekt verfügt der Held dann über einen um zwei Punkte höheren effektiven ZfW, also über zwei Zauberfertigkeitspunkte mehr, die er demzufolge auch übrigbehalten kann. Als Spezialisierung kann eine der unter *Modifikationen* oder *Varianten* genannten Unter-Abteilungen eines Zaubers gewählt werden. (Man kann sich also z.B. darauf spezialisieren, einen Zauber prinzipiell mit höherer Reichweite zu sprechen.) Ein Zauber kann nur von maximal einer Zauberspezialisierung profitieren.
**Voraussetzungen:** Spruchzauberer. Der spezialisierte Zauber muss in der eigenen Repräsentation erlernt sein. Um sich in einem Zauber zu spezialisieren, muss ein Held in einem Zauber einen ZfW von 7 aufweisen, zum Erwerb einer zweiten Spezialisierung einen ZfW von 14, für eine dritte ZfW 21 und für eine eventuelle vierte ZfW 28.
**Verbreitung:** je nach Zauber
**Kosten:** Der Erwerb der **ersten Spezialisierung** in einem Zauber kostet 20 AP mal Aktivierungsfaktor (bestimmt aus der Lernschwierigkeit). Der Erwerb der zweiten Spezialisierung in einem Zauber kostet den doppelten Betrag, bei der dritten den dreifachen und bei der vierten den vierfachen Betrag. Bei Spielbeginn können noch keine Spezialisierungen gewählt werden.

**Zaubertänze*:** Dies sind die 'Rituale' der Zaubertänzer, der Sharisadim, Hazaqi und Majuna. Es sind: *Tanz der Liebe* (Kosten 100 AP; Verbreitung Tulamidische Sharisad 6, Novadi-Sharisad und Hazaqi je 5), *Tanz der Freude* (250 AP; Tul und Nov je 6, Majuna 3), *Tanz der Ermutigung* (200 AP; Tul, Nov, Maj je 7, Haz 6), *Tanz der Wahrheit* (100 AP; Nov und Tul je 4), *Tanz der Erlösung* (150 AP; Haz 6, Nov und Tul je 5, Maj 4), *Tanz der Bilder* (100 AP; Haz und Maj je 7, Nov und Tul je 6), *Tanz ohne Ende* (200 AP; Haz 4, Maj und Tul je 3, Nov 2), *Tanz des Ungehorsams* (150 AP; Tul 4), *Tanz der Gemeinschaft* (100 AP; Tul 2), *Tanz der Weisheit* (150 AP; Nov 6), *Tanz der Unantastbarkeit* (200 AP; Nov 4), *Selinata* (150 AP; Haz 4), *Madayana* (250 AP; Haz 3, Maj 1), *Firuns Jagd* (100 AP; Maj 5), *Rahjas Begehren* (150 AP; Maj 5).
**Voraussetzungen:** RK Zaubertänzer
**Verbreitung und Kosten:** je nach Tanz (s.o.)

**Zauberzeichen (ZHV):** Ein Kenner dieser Sonderfertigkeit kann mittels eines Handwerkstalents (wie *Malen/Zeichnen* oder *Webkunst*) einzeln zu erlernende (und mit AP zu bezahlende) Arkanoglyphen an Orten oder Objekten anbringen und damit unter Einsatz von AsP zauberspruchähnliche Wirkungen an Truhen oder Tordurchgängen hervorrufen.
Dazu ist zudem eine der untenstehenden Ritualkenntnisse erforderlich. Eine detaillierte Betrachtung dieser Fertigkeiten und eine Beschreibung einzelner Arkanoglyphen finden Sie im Ergänzungsband **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen.**

**Voraussetzungen:** KL, IN, FF je 12; RK Alchimie, Gildenmagie, Kristallomantie oder Zibiljas; auch Schamanen
**Verbreitung:** 3; kann vor allem an den Akademien Drachenei zu Khunchom und Al'Achami in Fasar erlernt werden, ist auch an der Pentagramm-Akademie Rashdul und am Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik bekannt. Achaz müssen dazu einen der wenigen Kristallomanten aufsuchen, die sich mit den Glyphenzaubern der echsischen Blütezeit auskennen, während Zibiljas diese Kunst aus den ältesten Seiten der *Seffer Manichs* erlernen können.
**Kosten:** 200 AP

**Zibilja-Rituale*:** Dies sind teilweise Objekt-Verzauberungen, vor allem aber Zauber, die die Zusammengehörigkeit der Sippe stärken. Es sind dies: *Schwarmseele* (Kosten 100 AP; Verbreitung 6), *Mackestopp* (150 AP; V4), *Traumseherin* (100 AP; V4), *Weisheit der Schrift* (75 AP; V4), *Siegel der Ewigen Ruhe* (150 AP; V3), *Unsichtbare Chronik* (150 AP; V4), *Ruf des Bienenstocks* (300 AP; V3; Voraussetzung SF Unsichtbare Chronik), *Winterlager* (50 AP; V5), *Bienenschwarm* (75 AP; V4), *Wachshaut* (125 AP; V3), *Bienenkönigin* (300 AP; V3), *Bienenfleiß* (50 AP; V3), *Bienentanz* (125 AP; V4; SF Winterlager) und *Traumwissen* (100 AP; V3; SF Traumseherin).
**Voraussetzungen:** RK Zibilja
**Verbreitung und Kosten:** je nach Ritual (s.o.)

## Klerikale Sonderfertigkeiten

Wie im weltlichen und magischen Bereich auch gibt es auf dem Feld des karmalen und klerikalen Wissens wie auch in der animistischen Weltsicht Bereiche, die ein Held entweder beherrscht oder nicht und die sich schlecht in Talent- oder Zauberfertigkeitswerten ausdrücken lassen. Dieses Spezialwissen ist oft in Form von Ritualen gekleidet, die nur bestimmten Glaubensgemeinschaften zugänglich sind und wird hier als Sonderfertigkeit behandelt. Zu den Sonderfertigkeiten zählen vor allem die liturgischen Handlungen und Liturgiekenntnisse der verschiedenen Glaubensgemeinschaften (bzw. die Rituale der Schamanen) und die Weihe im späteren Leben eines Helden. Findet sich ein G beim Namen der Sonderfertigkeit, so ist diese SF nur geweihten Personen zugänglich.

**Akoluth:** Ein Akoluth – zumeist ein Ordensmitglied, ein Laienprediger der Kirche oder ein Altarhelfer – ist ein dienendes Mitglied seiner Kirche. Üblicherweise nimmt er all die Einschränkungen auf sich, die dem *Moralkodex* der jeweiligen Kirche entsprechen (zu Ausnahmen siehe einzelne Ordensbeschreibungen) und ist als Laienpriester seinem Kult *verpflichtet*. Das heißt, dass er entweder bei Spielbeginn die entsprechenden Nachteile wählt oder sich im späteren Spielverlauf durch seine Lebensführung als entsprechend würdig erweist.
Er schuldet seinen Ordensoberen Gehorsam und kann gelegentlich zu wichtigen Missionen im Dienste der Gottheit aufgefordert werden, für die allenfalls die Spesen ersetzt werden. Dafür steigt sein SO um +1. Außerdem hat er als Akoluth gelernt, rituelle Handlungen eines Priesters seiner Religion zu unterstützen und damit dessen Mirakelprobe zu erleichtern: Er erhält die SF *Liturgiekenntnis* seiner Kirche auf einem Wert von 3. Damit ist er auch in der Lage, *Entrückung* zu erfahren.
**Zur Beachtung:** In einigen Kirchen wird der Titel des Akoluthen als reiner Ehrentitel gesehen, der *nicht* mit der hier genannten Sonderfertigkeit verbunden ist.
**Voraussetzungen:** TaW *Götter/Kulte* 5; Initiat der jeweiligen Kirche; Eigenschafts-Voraussetzungen jeweils 1 Punkt niedriger als die der entsprechenden Geweihten; je nach Kirche auch Einschränkungen für Zauberer
**Verbreitung:** je nach Verbreitung der Kirche
**Kosten:** 50 AP; diese AP werden bei einer *Spätweihe* angerechnet.

**Aura der Heiligkeit (G):** Im Laufe seines Lebens kann ein Geweihter lernen, die ihm verliehene göttliche Kraft nicht nur in sich zu tragen oder in Liturgien zu bündeln, sondern sie 'wie die Aura einer leibhaftigen Gottheit' zu verströmen. Dies äußert sich in Manifestationen, wie sie auch bei Mirakeln auftreten: Ein Praios-Geweihter etwa könnte von einer Aureole umgeben sein, eine Tsa-Geweihte Schmetterlinge anziehen, in der Nähe eines Boroni mag die Umgebung dunkler wirken und Geräusche leiser. Was genau geschieht und wie es auf die Umgebung wirkt,

entscheidet der Meister. Aktiviert und 'abgeschaltet' wird die Aura jeweils durch eine Probe auf die Liturgiekenntnis. Der Geweihte verströmt dabei 1 KaP pro SR.
**Voraussetzungen:** IN 15, CH 15, Liturgiekenntnis der eigenen Religion mindestens 12
**Verbreitung:** je nach Kult 2–3
**Kosten:** 250 AP

**Karmalqueste (G):** Kenner der entsprechenden Anrufungen und Meditationen sind in der Lage, sich so sehr auf die Prinzipien der Göttlichkeit einzustimmen, dass sie durch diese Harmonisierung permanent Karmaenergie zu ihrem Grundwert hinzu gewinnen. Im Rahmen solcher zwei Wochen dauernden Versenkungsübungen legt der Geweihte eine Mirakelprobe ab: Er erhält IN/4 + LkP*/10 KaP zu seinem Grundvorrat hinzu. Für Geweihte nicht-alveranischer Götter gilt: IN/5 + LkP*/10 KaP. Mit diesem Zugewinn ist auch eine Entrückung in Höhe des Zehnfachen der gewonnenen KaP verbunden.
Es ist nur eine Karmalqueste pro Jahr üblich (sprich: Der Spielleiter muss und sollte keine weiteren Karmalquesten im Laufe des gleichen Jahres erlauben).
**Voraussetzungen:** TaW *Götter/Kulte* 7; LkW 7 *oder* SF *Kontakt zum Großen Geist*
**Verbreitung:** 6
**Kosten:** Das Erlernen der korrekten Anrufungen kostet 50 AP (in den entsprechenden Vorteilen enthalten), die Durchführung 300 AP (250 für Geweihte nicht-alveranischer Götter)

**Kontakt zum Großen Geist*:** Der Schamane hat die 'zweite Initiation' zum Hochschamanen der Nivesen, Waldmenschen, Utulus oder Orks (Tairach) erhalten und ist damit einer nicht-alveranischen Gottheit *geweiht*. Dadurch ist er in der Lage, einen kleinen Teil der göttlichen Karmaenergie in sich zu tragen und mit ihr die Welt im Sinne seiner Gottheit zu ordnen. Er verfügt über einen Grundvorrat von 12 KaP und die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln (siehe **Wege der Götter**) Er erhält 40 Verrechnungspunkte zum Erwerb passender Liturgien.
Die Regelung zur Weihe von Zauberern hat für Hochschamanen keine Gültigkeit.
**Voraussetzungen:** Der Held muss ein Schamane der Nivesen, Waldmenschen, Utulus oder Orks (Tairach-Priester) sein; CH 15; alle vier schamanistischen Ritualfertigkeiten je 10+.
**Kosten:** 700 AP

**Liturgiekenntnis [Kirche] (G):** Der Geweihte ist in der Lage, Liturgien und Anrufungen seiner Kirche zu erlernen und so durchzuführen, dass die göttliche Kraft in ihm dadurch zur Wirkung gelangt. *Liturgiekenntnis* wird im Spiel wie eine Gabe gehandhabt. Die Probe erfolgt auf *Mut*, *Intuition* und *Charisma* (MU/IN/CH). Der Startwert der *Liturgiekenntnis* beträgt 3. Die Steigerung erfordert stets einen Lehrmeister und wird nach Spalte F der Steigerungskostentabelledurchgeführt.
**Voraussetzungen:** Vorteil *Geweiht* oder SF *Spätweihe* oder *Akoluth*
**Verbreitung:** 7 bei der jeweiligen Kirche
**Kosten:** Steigerungskosten nach Spalte F der SKT; Liturgiekenntnis der eigenen Kirche wird als Teil des Vorteils *Geweiht* oder der SF *Spätweihe* bzw. *Akoluth* aktiviert und dabei auf einen Startwert von 3 gesetzt.

**Liturgien (G):** Mit diesen formalisierten Ritualen verströmt der Geweihte die ordnende Kraft seiner Karmaenergie, um damit der Umgebung einen bestimmten Aspekt seiner Gottheit nahe zu bringen. Die Liturgien sind den Kirchen zugeordnet und hinsichtlich ihrer Mächtigkeit in sechs Grade aufgeteilt. Um eine Liturgie einer Kirche erlernen zu können, muss der Geweihte regeltechnisch über einen *Liturgiekenntnis*-Wert verfügen, der dem dreifachen Grad der gewünschten Liturgie entspricht; Liturgien fremder Kirchen gelten – wenn sie überhaupt zugänglich sind – als einen Grad höher als aufgeführt. Liturgien, die der Geweihte bereits durch die Profession erhalten hat, können auch angewendet werden, wenn der Liturgiekenntnis-Wert nicht ausreicht; durch die Profession verbilligte Liturgien können erst erlernt werden, wenn die LkW dafür ausreicht. Die Anwendung selbst erfordert eine Mirakelprobe (Hochschamanen: eine Probe auf *Geister aufnehmen*) und den Einsatz von KaP.
Die einzelnen Liturgien finden Sie auf Seite 320ff. aufgelistet.
**Voraussetzungen:** Vorteil *Geweiht* oder SF *Spätweihe* und passende Liturgiekenntnis oder *SF Kontakt zum Großen Geist*.
**Verbreitung:** je nach Kirche und Grad der Liturgie
**Kosten:** 50 AP mal Grad der Liturgie

**Ritualkenntnis [Schamanentradition] (vier magische/karmale Fertigkeiten) (H)*:** Der Zauberkundige ist in der Lage, Rituale einer bestimmten schamanistischen Tradition zu erkennen, zu erlernen und durchzuführen. Die Ritualkenntnis setzt sich zusammen aus den vier Ritualfertigkeiten *Geister rufen (MU/IN/CH)*, *Geister bannen (MU/CH/KK)*, *Geister binden (KL/IN/CH)* und *Geister aufnehmen (MU/IN/KO)*. Jede der vier Fertigkeiten hat einen eigenen RkW (*Ritualkenntniswert*), auf den Proben abgelegt werden wie bei einem Talent. Die übrig behaltenen Punkte aus einer Probe werden mit *RkP** bezeichnet. Die vier Fertigkeiten werden einzeln, unabhängig voneinander, nach Spalte E gesteigert; Startwert in allen vier Fertigkeiten ist 3; einige Professionen und Varianten erhalten einen höheren Startwert in einer oder mehreren Fertigkeiten.
In dem unwahrscheinlichen Fall, dass der Held einen willigen Lehrmeister aus einer anderen schamanistischen Tradition findet, der ihm die Ritualkenntnis seiner Tradition beibringt, steigert er die darin enthaltenen vier Fertigkeiten zum Umgang mit Geistern nach Spalte G.
**Voraussetzungen:** Profession Schamane
**Verbreitung:** 6 bei den jeweiligen Kulturen
**Kosten:** Die Ritualkenntnis der eigenen Tradition wird als Teil des Vorteils *Halbzauberer* aktiviert; die vier enthaltenen Fertigkeiten werden einzeln nach Spalte E gesteigert. Ritualkenntnis einer fremden Tradition kostet 250 AP Aktivierungskosten (und erfordert meisterliche Erlaubnis); die vier enthaltenen Fertigkeiten werden in diesem Fall einzeln nach Spalte G gesteigert.

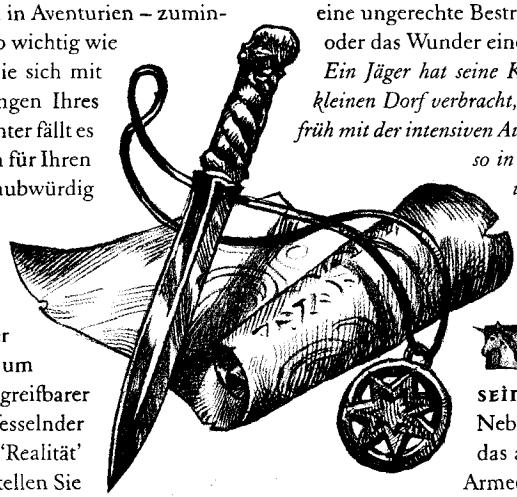
**Spätweihe [alveranische / nicht-alveranische Gottheit]:** Der Held hat erst im Erwachsenenalter eine etwa einjährige Ausbildung zum Priester erhalten. Er ist einer Gottheit geweiht, die entweder in Alveran residiert (einem / einer der Zwölfe) oder der die Sechste Sphäre als Wohnort zugeschrieben wird (ein sog. 'Halbgott') und ist in der Lage, einen kleinen Teil der göttlichen Karmaenergie in sich zu tragen und mit ihr die Welt im Sinne seiner Gottheit zu ordnen. Er verfügt über einen Grundvorrat von 24 / 12 KaP. Hinzu kommen die jeweils passende *Liturgiekenntnis* auf einem Wert von 3 wie auch die Fähigkeit zum Wirken von Mirakeln. Während der Vorbereitung auf seine Weihe hat er einige Liturgien seiner Glaubensgemeinschaft erlernt (im Gegenwert von 80 / 40 Punkten); orientieren Sie sich bei der Auswahl an den Liturgien, die in der entsprechenden priesterlichen Profession enthalten sind. Der SO des Helden steigt auf den Mindestwert der entsprechenden Geweihten-Profession, oder um einen Punkt, wenn er bereits darüber liegt.
**Voraussetzungen:** CH 11; weitere Eigenschafts-Voraussetzungen wie bei der betreffenden Geweihten-Profession angegeben; Talentwerte mindestens in Höhe der Boni, die bei der entsprechenden priesterlichen Profession genannt sind; der Held muss sich zu den Lehren und Prinzipien der Gottheit und ihrer Kirche hingezogen fühlen; kann nicht bei Spielbeginn gewählt werden.
**Verbreitung:** 3; eine Spätweihe erfordert immer die Zustimmung des Meisters und sollte nur Helden gewährt werden, die sich bereits in mehreren Abenteuern um die betreffende Kirche oder Religion verdient gemacht haben, die sich freiwillig (auch ohne den regeltechnischen Nachteil) zu den moralischen Werten ihrer Kirche bekennen und die ihren Verpflichtungen nachkommen.
**Kosten:** 1.000 / 700 AP; für Halbzauberer 1.500 / 1.000 AP; für Vollzauberer 2.000 / 1.500 AP

# Zwanzig Fragen an den Helden

Auf den folgenden Seiten finden Sie einen Fragenkatalog, den Sie sich in Ruhe durchlesen sollten, sobald Sie die Werte Ihres Helden fertig zusammengestellt haben. Die Antworten auf diese Fragen müssen Sie nicht unbedingt aufschreiben (obwohl auch das nicht schaden kann), ja, Sie müssen sich nicht einmal mit jeder der hier präsentierten Fragen auseinandersetzen. Dieses kleine Gedankenspiel sollen Ihnen lediglich helfen, sich in die Rolle Ihres Helden hineinzuversetzen und ihn möglichst gut kennen zu lernen, damit Sie ihn in der konkreten Spielsituation besser darstellen können.

Wenn Sie diese Fragen aber kurz und knapp schriftlich beantworten und sie Ihrem Spielleiter zur Verfügung stellen, kann dieser künftige Abenteuer viel besser auf Ihren Helden ausrichten, so dass auch Sie als Spieler zusätzlichen Spielspaß daraus ziehen können.

Bisher kennen Sie ja nur die Werte und ein paar Äußerlichkeiten wie Größe und Haarfarbe. Aber das sagt noch nichts über seine Persönlichkeit aus, und diese ist beim Rollenspiel in Aventurien – zumindest nach unseren Vorstellungen – genauso wichtig wie ein abgerundeter Wertesatz. Je genauer Sie sich mit allen Eigenheiten, Vorlieben und Neigungen Ihres Helden vertraut gemacht haben, umso leichter fällt es Ihnen, sich auszumalen, welches Verhalten für Ihren Helden in der jeweiligen Spielsituation glaubwürdig ist. Plötzlich wissen Sie, worüber er sich mit seinen Reisegefährten am Lagerfeuer unterhalten möchte, was er als dunkles Geheimnis aus der Vergangenheit mit sich herumträgt, welche Speisen er über alles liebt und so fort. Mit jedem Detail, um das Sie Ihren Charakter vielfältiger und greifbarer gestalten, werden Sie das Spielgeschehen fesselnder finden. Bis Sie schließlich wirklich in die 'Realität' der Spielsituation eintauchen – plötzlich stellen Sie nicht nur den kräftigen Söldner Alrik dar, sondern Sie *sind* Alrik Mauerbrecher, der als kleines Kind von zu Hause ausgerissen ist, einige Zeit auf einem Schiff gedient hat, sich seitdem am liebsten mit Premer Feuer betrinkt und keinem Zauberer traut.



Die folgende Liste soll lediglich Anhaltspunkte liefern, um Ihren Helden zu einer einmaligen Persönlichkeit werden zu lassen. Weitere Hintergründe zu dem kulturellen Umfeld Ihres Helden können Sie den Welt- und natürlich den Kulturbeschreibungen entnehmen – wesentlich genauere Informationen finden Sie in den jeweiligen Regional-Spielhilfen.

### Wie sieht Ihr Held aus?

Wie trägt er das Haar? Ist er dick, schlank oder gar mager, oder breitschultrig? Hat er ein markantes oder ein anmutiges Gesicht? Hat er bleiche Haut oder ist er wettergegerbt?

*Das Aussehen hängt nicht nur von der Rasse, sondern beispielsweise auch von der Profession ab: Ein schwächlicher Krieger ist ebenso unwahrscheinlich wie ein fetter Einbrecher oder ein bleicher Karawanenführer. Verpassen Sie Ihrem Helden ein oder mehrere unveränderliche Merkmale. Besonders gutes oder schlechtes Aussehen sollte mit den entsprechenden Vor- und Nachteilen versehen werden.*

### Wie wirkt Ihr Held auf einen Fremden?

Was könnte jemandem, der ihn zum ersten Mal sieht, ins Auge fallen? Bewegt er sich elegant oder schwerfällig, sieht er freundlich oder unnahbar aus? Trägt er etwas bei sich, das sofort ins Auge fällt?

*Zwerge wirken zumeist eher schwerfällig, und auch Krieger in schwerer Rüstung werden in der Regel nicht als Inbegriff der Eleganz betrachtet. Doch schon ein leicht gerüsteter Fechtmeister aus dem Horasreich mag da ganz anders auftreten – zumal in seiner Heimat auf eine stilvolle Erscheinung Wert gelegt wird. Einige körperliche Vor- und Nachteile sind so auffällig, dass sie den ersten Eindruck prägen.*

### Wie ist Ihr Held aufgewachsen?

Hat er Geschwister? Wenn ja, welche? Wie heißen sie, sind sie älter oder jünger und was für ein Verhältnis hat er zu ihnen? Welchen Beruf üben seine Eltern aus? Leben sie noch? Wenn nicht, wie sind sie gestorben? Ist er in einem Dorf, einer Stadt oder vielleicht in einer Hütte mitten im Wald aufgewachsen? War seine Kindheit wohlbehütet, oder musste er schon sehr früh jeden Tag um sein Dasein kämpfen? Gab es besondere Vorfälle in seiner Jugend, die ihn irgendwie geprägt haben, zum Beispiel der Tod eines guten Freundes, eine ungerechte Bestrafung durch einen Adligen, ein Orküberfall oder das Wunder eines Gottes?

*Ein Jäger hat seine Kindheit wahrscheinlich im Wald oder einem kleinen Dorf verbracht, während ein Krieger oder Magier schon recht früh mit der intensiven Ausbildung an einer Akademie begonnen hat und so in einer größeren Stadt und getrennt von Eltern und Geschwistern aufgewachsen ist. Kinder mit niedrigem Sozialstatus haben sich vermutlich früher alleine durchschlagen müssen als behütet aufgewachsene Kinder bei Hofe.*

### Hat Ihr Held noch eine enge Bindung zu Menschen aus seiner Jugend?

Neben seinen Eltern und Geschwistern könnten das auch alte Freunde sein, Kameraden aus der Armee oder von der Akademie, ein Lehrmeister oder ein Gönner – vielleicht sogar eine Jugendliebe, die mittlerweile anderweitig verheiratet ist. Enge Bindungen müssen nicht immer freundschaftliche Bindungen sein; auch Rivalitäten und Feindschaften können noch aus Jugendtagen herrühren.

*Vor allem Magier oder Krieger könnten einen liebgewonnenen Lehrmeister haben, aber vielleicht ist ja auch die Einbrecherin als Kind von einem alternden Einbrecher aufgenommen und in seinem 'Handwerk' unterwiesen worden. Wenn Sie* Verbindungen *oder* Feind *gewählt haben, könnten dies aus frühester Zeit stammen.*

### Warum ist Ihr Held zum Abenteurer geworden?

Hat er seine Heimat verlassen, weil er einfach mal etwas anderes erleben wollte? Oder war es Zufall? Ein schwerer Schicksalsschlag, Krieg oder Armut? Verfolgt Ihr Held irgendwelche besonderen Ziele und hängt bestimmten Prinzipien an, oder lebt er in den Tag hinein? Will er einen Glauben oder das Wohl eines bestimmten Adelshauses fördern oder Ruhm und Reichtum anhäufen?

*Manche Helden verlassen ihre Heimat, um die große, weite Welt zu sehen oder um reich und berühmt zu werden. Andere rutschen eher zufällig in ihr erstes Abenteuer und führen anschließend ein unstetes Leben als Glücksritter. Wieder andere sehnen sich nach einem ruhigen Leben, das ihnen aber nicht vergönnt ist. Üblicherweise spiegelt sich genau dieser Umstand in der Professionsauswahl wider.*

### Wo ist der Held schon gewesen?

Hatte er vor seiner ersten Abenteuerreise jemals die Gelegenheit, seinen Geburtsort zu verlassen? Ist er schon viel herumgekommen, und wenn ja: warum? Und wo war er schon überall?

*Die wenigsten Aventurier reisen sehr viel, denn das ist gefährlich, mühsam und teuer. Gaukler hingegen sind dafür bekannt, ständig von Ort zu Ort zu ziehen, und Seeleute kennen mehr als den heimatlichen Hafen. Für Fernhändler, Kundschafter und viele andere Wildnis-Professionen gehört das Reisen ohnehin zum Beruf, was man auch an den Fremdsprachenkenntnissen sehen kann. Weit gereiste Helden haben vielleicht weniger Vorurteile gegenüber fremden Kulturen – oder gerade schlechte Erfahrungen gemacht.*

### Ist Ihr Held sehr götterfürchtig?

Wenn ja: Ist es nur Erziehungssache, oder hatte er vielleicht ein besonderes Erlebnis (wie das oben erwähnte Wunder) oder ist irgendwann einmal mit knapper Not einer großen Gefahr entronnen? Wenn nein: Warum nicht? Hat ihn das alles noch nie interessiert, oder ist er vom Glauben abgefallen? Weswegen? Ehrt er vielleicht die Götter, aber verachtet die Priesterschaft?

*In der Welt des Schwarzen Auges sind Götter Wesen, deren Existenz mitunter direkt spürbar wird – zum Beispiel, wenn ein Geweihter ein Wunder wirkt. Deswegen gibt es kaum jemanden, der nicht an die Götter glaubt. Ob Ihr Held aber regelmäßig betet und die Tempel aufsucht, ist damit noch nicht festgelegt: Die meisten Elfen zum Beispiel sind der Auffassung, dass die Götter sich keinen Deut darum scheren, was die Sterblichen tun. Und natürlich muss der Held auch nicht an die Zwölfgötter glauben: Fremde Kulturen haben bisweilen ganz andere Götter- und Jenseitsvorstellungen.*

### Wie steht Ihr Held zur Zauberei?

Ist sie für ihn ein alltägliches Phänomen oder etwas, das er noch nie selbst erlebt hat? Hat er Angst davor, oder sieht er sie als Werkzeug an, wie ein Schwert oder einen Bund Dietriche? Glaubt er, dass Zauberei dem Göttervertrauen abträglich oder gar schieres Dämonenwerk ist?

*Für den durchschnittlichen Aventurier ist Magie kein alltäglicher Effekt, sondern etwas Unerklärliches, über das nur hinter vorgehaltener Hand gesprochen wird. In großen Siedlungen gehören Magier zwar zum Stadtbild, aber sie zaubern nicht bei jeder Gelegenheit. Auf dem Lande mag irgendwo am Dorfrand eine wunderliche Alte leben, der die Dörfler merkwürdige Kräfte nachsagen, oder ein Druide einsam im Wald hausen, der angeblich mit Tieren und Pflanzen spricht. Ob ihre Nachbarn die Kräfte dieser Leute positiv oder negativ beurteilen, ist verschieden. Für Elfen und die meisten Achaz ist Magie etwas Alltägliches, Zwerge haben hingegen größten Respekt (und Misstrauen) davor; bei Orks und Goblins sind Zauberei und Götterwirken in der Vorstellung oft eins. Und für fast alle zauberkundigen Professionen ist das Wirken von Magie natürlich ihr täglich Brot.*

### Für wen oder was würde Ihr Held sein Leben riskieren?

Würde er überhaupt sein Leben aufs Spiel setzen, wenn es sich irgendwie vermeiden lässt? Oder macht dieser Kitzel sein Dasein überhaupt erst interessant? Und was würde er tun, um reich und berühmt zu werden? Oder verzichtet er lieber auf den Ruhm, so lange er nur gut bezahlt wird? Würde der Held für seinen Glauben oder seinen König sterben? Hat er einen Ehrbegriff oder folgt er Prinzipien, die ihn vor eine solche Entscheidung stellen?

*Der Ehrbegriff eines Kriegers beinhaltet in der Regel, dass er sein Leben für die Armen und Wehrlosen einsetzen muss – der Söldner hingegen verdirbt sich selbst das Geschäft, wenn er sich ohne Bezahlung in Gefahr begibt, aber selbst Söldner haben Kameraden und Geliebte, die sie vielleicht mit ihrem Leben schützen würden. Ordenskrieger gehen vielleicht gar eher für ihre Gottheit in den Tod als für die eigene Verwandtschaft, und die meisten Zivilisten sind froh, wenn sie sich um eine solche Entscheidung herumdrücken können.*

### Was ist der größte Wunsch Ihres Helden?

Was wollte er schon immer einmal sehen, erleben oder erreichen? Welches hehre Ideal verfolgt er, von welchen materiellen Erfolgen träumt er insgeheim? Was wird er tun, wenn sich der Wunsch erfüllt?

*Hier sind eigennützige Ziele genauso gefragt wie gemeinnützige, realistische Pläne ebenso wie Utopien: Dass es der Sippe wieder besser geht, könnte für einen Elfen ein ebenso plausibler Wunsch sein wie für einen Zwergen der heimliche Traum nach einem Bad in einem Trog voller Goldmünzen. Einen Menschen mag der Sturz eines Tyrannen antreiben, vielleicht will er aber selber Herrscher über einen bestimmten Landstrich werden. Und es ist durchaus möglich, dass der Handwerksgeselle, der seine verlorene Schwester sucht, nach deren Auffinden zurück zu seinem Meister geht, aber ebenso, dass er weiter auf der Walz bleibt, um von neuen Meistern weitere Tricks und Kniffe des Handwerks zu lernen.*

### Was fürchtet Ihr Held mehr als alles andere auf der Welt?

Welche persönlichen Ängste hegt er, welche Furcht ist tief in der Weltanschauung seines Volkes verwurzelt? Versucht er, den Auslöser der Furcht zu meiden, oder konfrontiert er den Schrecken, um seine Angst abzubauen?

*Dies können individuelle Marotten ebenso wie die Angst vor dem übermächtigen Todfeind oder die meist eher vagen Befürchtungen sein, die sich aus den Mythen und Schauergeschichten der Heimat herleiten. Diese Ängste können und sollten sich auch in den Schlechten Eigenschaften des Helden widerspiegeln.*

### Wie sieht es mit seiner Moral und seiner Gesetzestreue aus?

Wenn er die Gelegenheit hätte, einem reichen Händler unbemerkt einen Beutel Münzen abzunehmen, würde er das tun? Wie sieht es aus, wenn der Beutel Münzen der einzige Besitz eines alten Mütterchens ist? Biegt er die Wahrheit ein wenig zurecht, wenn er sich davon einen Vorteil verspricht? Würde er einen Geweihten anlügen? Und was, wenn er dadurch einen Freund vor großem Unglück schützen könnte? Ist er überzeugt, dass die Rechtsprechung von Richtern und Adligen immer gerecht ist? Würde er einen Dieb, den er erwischt hat, selbst bestrafen oder der Stadtwache übergeben?

*Streuner, Einbrecher und ähnliche Professionen halten es mit den Gesetzen nicht sonderlich genau, sonst wären sie wohl bald verhungert. Krieger hingegen wurden meist sehr gesetzestreu erzogen; Gleiches gilt für Magier der Weißen und Grauen Gilde sowie für fast alle Geweihten. Kaum ein normaler Aventurier kommt überhaupt auf die Idee, den Adel oder die Gesetze in Frage zu stellen, gelten sie doch als ebenso göttergegeben wie das Wetter und die Jahreszeiten. Elfen, Orks oder Goblins hingegen haben ganz andere Moralvorstellungen, was immer wieder zu Konflikten mit Menschen führt, und die Grundlagen des Denkens und moralischen Empfindens der Achaz sind für die meisten Warmblüter einfach nur fremdartig*

### Ist er Fremdem gegenüber aufgeschlossen?

Hat er Vorurteile? Was hält er von Elfen, Zwergen und Menschen anderer Rassen und Kulturen? (Oder, wenn er ein Elf oder Zwerg ist: Was hält er von Menschen?) Wie steht er zu Goblins, Trollen, Orks und Achaz? Hat er in seinem Leben überhaupt schon einmal einen Angehörigen dieser Rassen gesehen? Oder beruht sein Wissen über solche Wesen auf Erzählungen? Wie hält er es mit fremden menschlichen Kulturen? Gibt es für ihn einen 'Erbfeind' (wie es bei Nostriern und Andergastern vorkommt)?

*Viele Stadtbewohner kennen Goblins, Trolle, Orks und Achaz nur vom Hörensagen, und im südlichen Aventurien reicht das Auftauchen eines Elfen für einen kleinen Volksauflauf aus. Dementsprechend groß ist das Misstrauen, das man diesen Wesen entgegenbringt. Im nördlichen Mittelreich sind Orks häufiger anzutreffen, sie gelten dort als blutrünstig und verschlagen. Im Bornland wohnen Goblins bisweilen sogar in menschlichen Städten, wo sie die übelsten Dreckarbeiten verrichten müssen. Fremde*

*menschliche Kulturen müssen mit etwas weniger Vorurteilen rechnen, haben aber zumindest mit Missverständnissen über ihre Kulturen zu rechnen, zumal z.B. ein Al'Anfaner sicherlich Trollzacker und Fjarninger nicht auseinanderhalten kann.*

### Welchen Stellenwert hat Leben für ihn?

Ist Töten ein Handwerk wie jedes andere, oder versucht er, Leben zu erhalten, wo er nur kann? Schätzt er das Leben eines Orks ebenso hoch wie das eines Menschen, Elfen oder Zwergen? Macht er Unterschiede zwischen Verwandten und Freunden auf der einen und Fremden und Feinden auf der anderen Seite?

*Die meisten Menschen behandeln Orks und Goblins wie Tiere, und manchmal werden sogar Elfen ähnlich eingestuft. Krieger und Söldner haben das Töten gelernt – was nicht bedeutet, dass sie sinnloses Morden nicht ebenso verdammen können wie jeder andere Mensch – gerade Söldner haben oft mittlerweile vom Töten genug. Absoluter Pazifismus (eine Form des Nachteils Prinzipientreue) ist selten in Aventurien.*



### Wie steht Ihr Held zu Tieren?

Sind sie für ihn reine Nahrungsquelle? Oder sieht er in erster Linie, wie gefährlich wilde Tiere für ihn sind? Hat er vielleicht einmal ein Tier besessen (oder besitzt es noch), dem er eine eigene Persönlichkeit zugesteht (z.B. einen Hund, ein Pferd oder eine Katze)?

*Nur die überzeugtesten Bewohner der Wildnis (also vor allem die Elfen) sehen in jedem Tier und in jeder Pflanze eine eigene Persönlichkeit. Für die meisten Aventurier ist das Schlachten eines Tieres eine völlig normale Angelegenheit. Besondere Achtung wird meist nur den Symboltieren der (Zwölf-)Götter entgegengebracht; Vegetarismus ist nur in bestimmten religiösen Gemeinschaften verbreitet.*

### Hat Ihr Held einen Sinn für Schönheit?

Liebt er Musik oder Kunst? Malt er vielleicht selbst oder spielt ein Instrument? Kann er die Schönheit eines Sonnenuntergangs genießen? Oder liebt er die Eleganz eines Duells? Bedeutet ihm die aktuelle Mode etwas?

*Hart arbeitende Leute haben oftmals gar nicht die Zeit, sich um Schönheit zu kümmern, während Helden 'aus gutem Hause' gelernt haben, was (momentan oder beständig) als schön und geschmackvoll gilt. Dies ist von Volk zu Volk verschieden: Zwerge zum Beispiel erkennen Schönheit in völlig anderen Dingen als Elfen. Während die einen die Vollkommenheit einer geschmiedeten Waffe preisen, berauschen sich die anderen an einem Wasserfall oder dem Lied des Windes.*

### Was isst und trinkt er am liebsten?

Trinkt er lieber Bier, oder bevorzugt er Wein? Oder vielleicht Met oder Ziegenmilch? Ist er der Meinung, dass sich anständige Helden nur von Branntwein ernähren sollten? Und muss es für ihn immer ein Braten sein, oder kann er sich auch mit einem deftigen Gemüseeintopf anfreunden? Braucht er immer sauberes Geschirr und Serviette, oder beißt er auch mal herzhaft in eine fetttriefende Hammelkeule?

*Der einfache Aventurier kann sich höchstens einmal in der Woche eine Fleischmahlzeit leisten, und mehr als wässriges Bier oder verdünnter Wein ist für viele auch nicht drin. Das gepflegte Essen mit Gabel und Messer ist eine Sache für Bessergestellte, und Servietten sind kaum bekannt. Naturvölker haben ganz andere Essgewohnheiten als städtische Mittelländer und die südländische und tulamidische Würzkultur ist im Norden wenig verbreitet.*

### Wie sieht es mit der Liebe aus?

Ist der Held verführerisch oder enthaltsam? Erfahren oder schüchtern und unbeholfen? Wie reagiert er, wenn ihm eine hübsche Schankmaid oder ein knackiger Knecht auffordernde Blicke zuwirft? Oder ist er vielleicht in festen Händen? Und dann in wessen? Hat er womöglich eine tragische Liebe hinter sich? Oder ist er auf der Suche nach seiner oder seinem Angebeteten?

*Für einen Streuner mag es schon fast Lebensinhalt sein, von einer Liebelei in die andere zu taumeln. Ein Krieger oder ein Magier hingegen hat kaum Zeit für solche Nebensächlichkeiten – vielleicht auch nur, weil er bisher vor lauter Studieren und Exerzieren nie Gelegenheit hatte, es auszuprobieren.*

### Gibt es ein dunkles Geheimnis aus seiner Vergangenheit?

Hat sich Ihr Held vielleicht irgendwann einmal etwas zu Schulden kommen lassen, wovon er nur ungern spricht? Hat er sich einen persönlichen Widersacher geschaffen, gibt es irgendetwas, womit man ihn erpressen kann?

*Viele Helden stammen aus einer engen, ja, verschworenen Gemeinschaft, aus der für gewöhnlich nur derjenige auszieht, der mit den Seinen gebrochen hat oder gar von diesen verstoßen wurde. Von einer solch bitteren Erfahrung zu berichten setzt großes Vertrauen voraus – wie man es allenfalls einem Weggefährten entgegenbringen mag, der sich in größter Not bewährt hat. Auch ein dunkles Geheimnis, das sich nicht mit bestimmten Nachteilen wie Feind, Gesucht, Stigma o.ä. abbilden lässt, sollten Sie auf jeden Fall Ihrem Spielleiter detailliert darstellen, damit dieser es in das Spiel einbauen kann.*

### Welche Charakterzüge bestimmen ihn?

Ist er beherrscht oder jähzornig? Launisch oder ruhig? Verbittert oder lebenslustig? Stolz oder bescheiden? Nachdenklich oder spontan? Ernsthaft oder schelmisch? Neugierig oder konservativ? Selbstbewusst oder selbstkritisch? Wohlerzogen oder flegelhaft? Sanftmütig oder gnadenlos? Nachsichtig oder rachsüchtig? Misstrauisch oder vertrauensselig? Ist er fleißig, oder genießt er in seinem Leben lieber angenehmere Dinge als die Arbeit? Was verabscheut er besonders, und was mag er?

*Diese letzte Frage ist die weitgreifendste von allen. Denn es sind unbegrenzt viele unterschiedliche Eigenschaften denkbar – und jede mag mehr oder weniger stark ausgeprägt sein. Versuchen Sie einfach, Ihre Vorstellung vom Charakter Ihres Helden mit ein paar Stichworten zu skizzieren, das erleichtert Ihnen den Einstieg, wenn Sie ihn in Ihre (und seine) ersten Abenteuer führen. Auch hier können und sollen die bereits gewählten Vor- und Nachteile zum Ausdruck kommen.*

# Anhang I: Wie exotisch darf's denn sein?

Wenn Sie das Buch bisher inklusive aller Rassen, Kulturen und Professionen, Vor- und Nachteile angesehen haben (womöglich gar durchgelesen), werden Sie festgestellt haben, dass Sie eine schier unglaubliche Zahl möglicher 'Heldentypen' zusammenstellen können. Andererseits werden Sie aber auch bemerkt haben, dass wir bestimmte Kombinationsmöglichkeiten nicht erwähnt oder sogar ausdrücklich ausgeschlossen haben. (Und auch diese Anzahl ist gar nicht so klein.)

Wenn aber **Das Schwarze Auge** doch ein Fantasy-Rollenspiel ist, in dem die einzige Grenze die Phantasie der Mitspielenden sein soll, warum dann überhaupt diese Einschränkungen?

Nun, die Erklärung dafür liefert wiederum der *Phantastische Realismus*, den wir uns auf die Fahnen geschrieben haben.

Die Fragen, die wir uns stellen müssen, lauten: Gibt es diese Rasse, Kultur, Profession in Aventurien? Wenn es sie gibt: Bringt sie Helden hervor? Und: Lassen sich diese Helden im Rahmen des Regelsystems plausibel und balanciert darstellen?

Und schließlich, wenn Rasse, Kultur und Profession den 'Einzeltest' bestanden haben: Ergibt eine bestimmte Kombination überhaupt Sinn? All diesen Fragen wollen wir uns in den folgenden Abschnitten kurz widmen.

## Helden und Heldengruppen

Wir haben vorgeschlagen, dass sich in einer Heldengruppe Kämpfer, Wildnischaraktere, im Umgang mit Menschen geschulte Helden, Spezialisten für Handwerk und Wissen und schließlich auch übernatürlich Begabte vereinigen sollten, damit möglichst viele Komponenten eines typischen Abenteuers ohne zusätzliche Hilfestellungen des Spielleiters gelöst werden können.

Als Meister sollten Sie aber auch darauf achten, dass eine Heldengruppe nicht nur nach Effektivitäts-Kriterien, sondern auch nach der Verträglichkeit der Gruppenmitglieder und ihrer Möglichkeit zur Kommunikation mit der Umwelt (also den von Ihnen geführten Meisterfiguren) zusammengestellt ist.

In der Regel ist es nicht sinnvoll, dass ein Praios-Geweihter und ein Brabaker Dämonologe zusammen auf Abenteuer ausziehen oder dass sich Elfen und Nivesen zusammentun, um urtulamidische Gräber zu plün... untersuchen. Daran ändert sich auch dadurch nichts, dass man zusätzlich Fjarninger Eisbarbaren oder Goblin-Schamaninnen spielen kann.

Dies ist, neben dem phantastischen Realismus, die zweite wichtige Frage, ob bestimmte Helden-Kombinationen aus Rasse, Kultur und Profession *möglich sein sollen*: die Sozialverträglichkeit und die Möglichkeit, anders als nur mit Feuer und Schwert mit den anderen Bewohnern der Welt zu interagieren. In diesem Sinne sind die Ernährungsgewohnheiten eines Ogers oder die Vorliebe eines Warunker Nekromanten für Blutopfer wirklich mehr als nur 'unangenehme Angewohnheiten' oder 'liebenswürdige Marotten' – es sind klare Ausschlussgründe.

Natürlich sind Helden immer Ausnahme-Charaktere und sollen es auch sein: Neben herausragenden Fähigkeiten und Fertigkeiten sind sie sicherlich besonders 'sozialverträglich' (weil viele Professionen sonst ohnehin nicht auf Abenteuer ausziehen würden), aber irgendwo sollen sie ja auch noch die typischen Eigenschaften ihrer Rasse, Kultur und Profession aufweisen. Wenn es jedoch zu diesen Eigenschaften gehört, ein 'soziopathischer Massenmörder' zu sein, kann man sie mit bestem Willen nicht in eine Heldengruppe integrieren.

Natürlich schleifen sich auch hartnäckige Gegensätze, politische und religiöse Differenzen im Lauf der Zeit ab, irgendwann werden Zwergenwitze langweilig und auch der hartnäckigste, prüde Moralist wird Wein, Weib und Gesang zumindest tolerieren. Aber dies ist ein Prozess, der Jahre dauert – und kaum eine Heldengruppe, die aus derart unterschiedlichen Charakteren besteht, bliebe so lange beisammen, wenn sich die Helden selbst entscheiden könnten und nicht dem Willen der Spieler unterworfen wären.

Ebenso wird eine Heldengruppe aus Bannstrahl-Rittern und Inquisitoren (die sicherlich gut miteinander auskommen) kaum Abenteuer finden, in die sie wirklich motiviert ziehen können – zumindest kaum welche, die eine Abwechslung vom Schwarzmagier- und Finsterhexen-Jagen darstellen, das ohnehin ihr täglich Brot ist ...

Oft kommt es also sehr viel mehr darauf an, dass die Heldengruppe für ein bestimmtes Abenteuer, eine Region oder eine Kampagne passend zusammengestellt ist, als dass es eine Rolle spielen würde, welcher Rasse, Kultur, Religion oder Profession nun die Helden exakt angehören. Und es zwingt Sie ja niemand, von der Wiege bis zur Bahre nur einen einzige Helden zu spielen – im Gegenteil, wir empfehlen sogar, dass Sie eine Handvoll verschiedener Helden ausprobieren, damit der Meister eine Auswahl hat, welche Abenteuer er Ihnen präsentieren kann.

### Körperliche und soziale Beschränkungen

Neben der Frage der Verträglichkeit mit der Umwelt und der Heldengruppe gibt es noch zwei weitere Arten von Einschränkungen, die die vielseitige Verwendbarkeit eines Helden limitieren: Körperliche Beschränkungen machen es ihm z.B. unmöglich, nachts, im Ewigen Eis oder in der Wüste zu agieren, während soziale Beschränkungen seinen Umgang mit anderen Bewohnern der Welt behindern. Beide Arten von Behinderungen gehören zu einem realistischen Bild der Spielwelt dazu, und beide sollten beachtet werden, wenn das Konzept dieser Welt glaubwürdig bleiben soll.

Anhand der Rassen Ork, Goblin und Achaz werden wir dies weiter unten eingehender erläutern.

## Zu den Rassen

In gewisser Weise ist Aventurien ein begrenztes Universum, denn irgendwann im Verlauf der Ausgestaltung haben wir beschlossen, dass es nur bestimmte 'kulturschaffende Rassen' auf dem Kontinent gibt – und dieser Prozess ist abgeschlossen. Es ist in diesem Sinne durchaus möglich, dass irgendwo im tiefsten Maraskan eine kleine Gruppe zweirüssliger Elefanten lebt, nicht aber, dass es auf den Waldinseln ein *Reich zweirüssliger Elefantenmenschen* gibt, denn von diesen hätte man mittlerweile gehört – so riesig ist Aventurien nun einmal nicht. Genau diese geringe Größe ist es, die uns dazu bewogen hat, nicht alle möglichen Rassen und Kulturen

auf dem Kontinent unterzubringen, auch wenn es sicherlich in der Spielerschaft Freunde von Halblingen, Tiermenschen und Dunkelelfen oder der Umsetzung verschiedenster irdischer Kulturen oder solcher aus Fantasy-Romanen gibt. Unter anderem für diesen Zweck haben wir schließlich mit *Myranor* einen Kontinent 'aus der Taufe gehoben', der schon allein durch seine schiere Größe mehr Möglichkeiten für exotische Kulturen bietet – Myranor ist deutlich eher am phantastischen Ende des phantastisch-realistischen Spektrums angeordnet. (Nichtsdestotrotz ist auch in Myranor bei weitem nicht *alles* möglich und erwünscht.)

Neben den 'kulturschaffenden Rassen' gibt es auch noch 'heldenfähige' Einzelwesen oder mythische Kreaturen, die sogar bisweilen Menschen, Elfen oder Zwerge an Klugheit, Zaubermacht und erlebter Historie übertreffen – es ist zwar durchaus möglich, dass ein Mitglied einer anderen Spezies oder kulturschaffenden Rasse auf Abenteuer auszieht, aber solche Wesen lassen sich zum einen nur noch mit großen Verbiegungen in unserem Generierungssystem darstellen und sind zum anderen in Aventurien solche Exoten, dass sie auf jeden Fall eine besondere Reaktion hervorrufen, die ganz in den Händen des Meisters (und seiner Präsentation der Spielwelt) liegt. Wir zumindest raten davon ab, einen Troll, eine Fee oder einen Meckerdrachen zu spielen, von Drachen und Einhörnern ganz zu schweigen.

Drei Rassen verdienen in diesem Zusammenhang jedoch besondere Beachtung, da man sie eigentlich nur als 'Monster-Rassen', bestenfalls aber als mysteriöse Meisterpersonen kennt: Orks, Achaz und Goblins.

## Ork

Früher waren auch im offiziellen Aventurien die Orks das, was sie in vielen anderen Fantasy-Universen bis heute geblieben sind: Schwertfutter, üblicherweise angestellt als niedere Schergen des Erzbösewichts oder in riesigen Horden gegen die Reiche des Guten anbrandend. Dann aber präsentierte die Box **Das Orkland** das Bild eines Wesens, das zwar eine blutrünstige Kriegerkultur und eine ebenso finstere Religion hervorgebracht hat, das aber grundsätzlich ehrlich und direkt ist – und das, eigenen Quellen zufolge, schon viel länger auf Aventurien heimisch ist als die Menschen.

Und da wir auch menschliche Kulturen präsentiert haben, die ihre Barbarei nur unter einer dünnen Schicht 'Zivilisation' verbergen, stellte sich schon lange die Frage: Warum nicht auch Orks spielen?

Ein deutlicher Grund gegen die Darstellung von Orks ist die starke Ablehnung, ja, der Hass, den man speziell im Mittelreich den Schwarzpelzen entgegenbringt. Die Schrecken des Orkensturms, als die Heere aus dem Orkland erst am Stadtrand von Gareth zum Stillstand gebracht werden konnten, sitzen auch nach den schlimmeren Schrecken der Borbaradkriege tief, und noch heute ist ein Ork in Weiden und Greifenfurt Freiwild: Die Bevölkerung ist sich mit der Obrigkeit und dem Klerus einig, dass ein Schwarzpelz aufgeknüpft oder erschlagen gehört, und wer ihr dieses Recht verweigert (z.B. die Heldengruppe, die den Ork begleitet), wird gleich daneben gehängt. Es gibt kaum jemanden im Mittelreich, der die Angelegenheit etwas differenzierter betrachtet und zum Beispiel anmerkt, dass in der Dritten Dämonenschlacht durchaus auch Orks auf Seiten der Freien Völker stritten. Dieses Vorurteil gilt übrigens nicht nur für Menschen: Man mag einen Elfen oder Zwergen vielleicht dazu bringen, einen Ork nicht auf der Stelle zu erschlagen, aber dass er mit ihm gemeinsam auf Abenteuer zieht, ist, vorsichtig gesprochen, eine heikle Angelegenheit.

Nördlich des Mittelreichs sieht die Lage ganz anders aus: In Städten wie Uhdenberg oder Thorwal lebt seit Jahren eine nicht unbeträchtliche orkische Gemeinde, und im Gebiet des ehemaligen Svelltschen Städtebundes sind nicht die Menschen, sondern die Orks die neuen Herren (und durch den menschlichen Einfluss 'verweichlicht', sprich: zivilisiert, worden). Mit Andergast halten die Orks einen – wenn auch immer wieder von einzelnen Banden gebrochenen – Frieden, das Orkland selbst ist ihr ureigenstes Territorium und in Taiga und Tundra, im Ewigen Eis oder der weißen Hölle Gloranias gilt ohnehin das Recht des Stärkeren (oder der stärkeren, besser organisierten Gruppe) – und damit kennt ein Ork sich wirklich aus.

Südlich des Mittelreichs, in Aranien, im Horasreich und den Ländern der Tulamiden, ist die Bedrohung durch Orks allerhöchstens eine düstere Erinnerung, ein Schreckgeschichte für Kinder – und demzufolge ist ein Ork hier genauso ein exotischer Barbar wie ein Gjalskerländer, Fjarninger oder Nivese. Wenn er sich in irgendeiner Form zu benehmen weiß (also darauf verzichtet, in der Öffentlichkeit seine Notdurft zu verrichten oder zum Umsturz der göttergefälligen Ordnung aufzurufen), kann er dort vielleicht nicht zum angesehenen Bürger, aber durchaus zum tolerierten Exoten werden. Natürlich bietet er sich als Sündenbock an, wenn irgendwo finstere Zauberei vermutet oder Hühner gestohlen werden – aber dieses Schicksal teilt er mit Moha und Zahori (ohne dass diese beiden ihn darum besser leiden könnten).

Noch weiter im Süden – im Einflussbereich Al'Anfas und der anderen Siedlerstädte – gilt wiederum eine besondere Form des Faustrechts, in der die Macht, die eigene Freiheit zu verteidigen, ebenso wichtig ist wie die angesammelte Menge Goldes, das hier synonym mit 'Einfluss' verwendet wird. Vielleicht muss ein Ork ein wenig mehr Macht und Gold aufwenden, um akzeptiert zu sein, aber zumindest die theoretische Möglichkeit, in die Reihen der Granden aufzusteigen, besteht auch für einen Schwarzpelz. Zugegeben, diesen Traum haben auch schon viele zehntausend Menschen vergeblich geträumt.

Körperlich hingegen mag (und sollte) ein Ork in der Khôm oder den dampfenden Dschungeln Südaventuriens Probleme wegen seines dichten Pelzes bekommen – schlechtere Regeneration und schnellere Erschöpfung sind hier die typischen Anzeichen.

**Orks im Spiel:** Ein Ork kann sich vor allem in Wildnisabenteuern als loyaler Kamerad erweisen, wo ihm keine Obrigkeit und keine Öffentlichkeit sein Ork-Sein vorwirft. Kultur und Bildung dagegen sind dagegen sicherlich nicht seine Stärken, und so wird er sich mit Krimi-Szenarien oder der Erforschung uralter Magie leicht unausgelastet fühlen. Ein 'zivilisierter' Ork kann sich aber immerhin im Svellttal, in Andergast, in Uhdenberg, Thorwal (und natürlich im Orkland) sehen lassen und dort sicher auch Stadtabenteuer erleben – mit all den Vor- und Nachteilen, die das Randgruppen-Dasein so mit sich bringt.

## Goblin

Wo man die Schwarzpelze durchaus als Gefahr ansah und -sieht, galten und gelten 'Rotpelze' immer eher als Plage und Ärgernis, und nur wer sich ein wenig intensiver mit der aventurischen Geschichte beschäftigt hat, weiß, dass die Theaterritter einst schwere Kämpfe gegen das Reich der Kunga Suula im heutigen Bornland auszufechten hatten, dass marodierende Goblinhorden das geschlagene Alte Reich plünderten und dass die Rotpelze ihre Niederlage gegen die Eroberer des Bornlandes schließlich rächten – dass also die Goblins durchaus ein Machtfaktor in der aventurischen Geschichte waren.

Obwohl ihre Kultur nach den Maßstäben des Mittelreichs oder Al'Anfas primitiv zu nennen ist, können sie durchaus auch als Spielerhelden Verwendung finden – schriftlose Jäger-und-Sammler-Kulturen gibt es auch unter den Menschen.

Goblins sind Opportunisten und eher Freunde der Überzahl als des persönlichen Mutes – man kann ihnen also eine gewisse Schläue nicht absprechen, und es gibt genügend Menschen, die es ganz ähnlich halten. Sie sind gewandt und fingerfertig, wenn auch nicht gerade mit der Konstitution eines Bären gesegnet. Ihr Pelz schützt sie recht annehmbar vor Kälte und Feuchtigkeit und ist in wärmerem Klima eher störend als wirklich hinderlich – ein Goblin in Brabak wird zwar jammern und lamentieren, aber im Endeffekt in seinen Handlungen nur unwesentlich eingeschränkt sein.

Bleiben also nur noch die Vorurteile, die vor allem Menschen und Zwerge gegenüber Goblins hegen und die in erster Linie daher rühren, dass die Rotpelze fast überall in Aventurien als Mitglieder von Räuberbanden von sich reden machen – denn, wie gesagt, an ihre historischen Errungenschaften denkt kaum jemand mehr.

Die geringsten Probleme dürften die Rotpelze wiederum in Südaventurien haben – ganz einfach, weil sie hier wegen ihrer Vorliebe für kältere Umgebung so selten sind, dass sie sich kaum einen schlechten Ruf erwerben konnten. Berüchtigt sind sie als Räuber (und sogar als Stammesverbände) in den mittelreichischen Provinzen Weiden, Tobrien und Darpatien, die an die Heimatlande der Goblins grenzen, während sie im Rest des Mittelreiches und im Horasreich eher als Landplage mit Banden von Zahoris, Kesselflickern, Steuereintreibern und Tagelöhnern gleichgesetzt werden. In den meisten Ländern der Tulamiden würde man sie wahrscheinlich am ehesten mit den Ferkina vergleichen, wenn man mehr von ihnen wüsste.

Eine Sonderstellung nehmen die Goblins im Bornland ein: Während sie in Sewerien von den Bronnjaren eher als Tiere angesehen (und entsprechend behandelt) werden, genießen sie in Festum (und nur dort) die Bürgerrechte, wenn sie auch meist nur die niedersten Arbeiten ausführen. In Uhdenberg und im Lande Andergast sind sie ebenfalls anerkannt (so lange sie sich friedlich verhalten) und zum restlichen Norden gilt das bei den Orks Gesagte – auch Goblins sind, als Einzelperson wie als Volk, Überlebenskünstler.

**Goblins im Spiel:** Damit eignen sich Goblins in erster Linie für Wildnisabenteuer in Nordaventurien, für den Kampf gegen Glorania, die Erforschung des Ewigen Eises und dergleichen mehr. Südlich der Khôm macht ihnen zwar das Klima zu schaffen, aber man stößt sich weit weniger an ihrem Ansehen. Für ein echtes Stadtabenteuer ist ein Goblin aber eigentlich nur in Festum geeignet – dort aber sicherlich eine Bereicherung der Heldengruppe.

## Achaz

Im Mittel- und Horasreich zumindest machen Achaz (die sogenannten Echsenmenschen) wenig Schwierigkeiten – kaum jemand hatte je Kontakt mit ihnen, so dass sich auch kaum Vorurteile entwickeln konnten (und in den Reihen der Anhänger Borbarads hat man ebenfalls noch nie einen Achaz gesehen). Zwar wird er mit Sicherheit begafft werden und man wird allerlei (meist unzutreffende) Vermutungen über seine Fressgewohnheiten oder sein Liebesleben anstellen, aber alles in allem wird man ihn wie einen ausländischen Gesandten sehen, wenn er wie ein Gesandter auftritt und von einer Truppe bewaffneter Söldner und Höflinge begleitet wird, oder wie einen seltsamen Gaukler, wenn er in einer bunten Truppe unterwegs ist und Teller auf der Schwanzspitze balanciert.

Ganz anders sieht die Sache schon in den Ländern der Tulamiden aus, die – trotz 3.000 Jahren Abstand – ihren Stolz als Kultur immer noch auf einem Sieg über die Geschuppten begründen. Da mag man in Aranien oder im Amhallassih am Südufer des Yaquir noch tolerant sein (weil man keine Achaz kennt), aber ein Rashduler oder eine Khunchomerin wird wahrscheinlich vor dem Geschuppten ausspucken (und sei es nur, weil es vielleicht Glück bringt), ihm Essen nur zu überhöhten Preisen anbieten, ihn nicht unter ihrem Dach schlafen lassen und dergleichen. In Fasar kann sich ein Achaz wahrscheinlich nur dann blicken lassen, wenn er deutlich erkennbar als Mündel oder Beauftragter eines der mächtigen Erhabenen unterwegs ist, während es als fast sicher anzunehmen ist, dass er bei den Ferkinas im Raschtulswall oder Khoramgebirge oder bei den Novadis mitten in der Khôm Teil der Trophäensammlung des Sheiks wird.

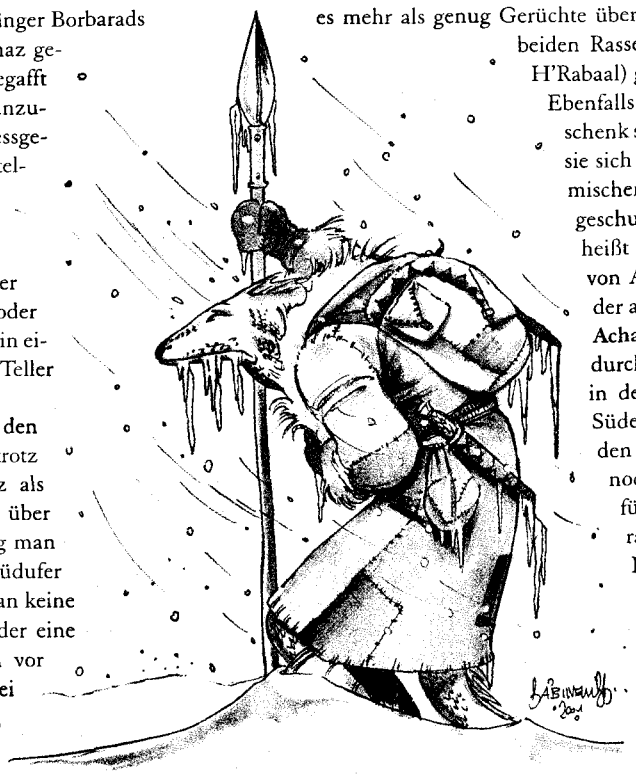
Ebenfalls angemerkt sei, dass auch viele Thorwaler den 'Hranngar-Kultisten' und Zwerge den 'Pyrdacor-Knechten' ausgesprochen reserviert gegenüberstehen.

Nun käme kein h'szintgesegneter Achaz auf die Idee, sich in die Wüste oder in Gebiete oberhalb der Schneegrenze zu verirren, denn hier lauert für ihn als wechselwarmes Wesen, das Feuchtigkeit benötigt, der sichere Tod. Ohne genaue Regeln aufstellen zu wollen: Länger als zwei Tage überlebt kein Achaz in der Wüste, wenn er nicht mächtigen (sprich: äußerst astral-intensiven) Beistand hat. Und bei Temperaturen knapp über dem Gefrierpunkt ist ein Achaz sehr langsam; wird es noch kälter, ist er schlicht und ergreifend handlungsunfähig (siehe den Nachteil *Kältestarre* auf Seite 265).

Gerade wenn der Spieler des Achaz diese Risiken willentlich in Kauf nimmt und vernünftige Alternativen ausschlägt, sollten Sie auch keine Gnade zeigen – das haben Wüste und Eis noch nie getan. Einen Novadi mag man – vielleicht – noch überzeugen können, den Geschuppten am Leben zu lassen, aber wer hat schon die Macht, dem Sandsturm oder dem Gletscher zu gebieten?

Bleiben also noch die Echsensümpfe, die Mysobsümpfe, die Waldinseln und allgemein die Zone des südlichen Regenwaldes. Hier ist das Klima für die meisten Achaz angenehm, und hier kommt es in den meisten Fällen nicht auf die Herkunft oder Rasse an, sondern darauf, ob man in der Lage ist, seine Freiheit zu verteidigen und sein Gold beisammen zu halten und zu mehren. Wie schon bei Orks und Goblins erwähnt, mag es einzelne (persönliche) Vorurteile geben, aber ob man Grande oder Sklave ist, entscheidet nicht zwangsläufig die Haut-, Fell- oder Schuppenfarbe.

Die Stadt in Südaventurien, die man jedoch am ehesten mit den Achaz in Verbindung bringt, ist natürlich Selem, denn hier leben Echsen und Menschen seit vielen hundert Jahren meist friedlich (wenn auch nicht immer harmonisch) zusammen – immerhin so eng, dass es mehr als genug Gerüchte über unheilige Blutsverbindungen der beiden Rassen in Selem (und in Brabak und H'Rabaal) gibt.



Ebenfalls akzeptiert als Teil von Rurs Geschenk sind die Achaz auf Maraskan, wenn sie sich hier auch ungern unter Menschen mischen und auch die Insel – das Exil der geschuppten Rassen – selten verlassen, heißt es doch, dass sie die Geheimnisse von Akrabaal, der letzten großen Stadt der alten Echsenvölker hüten.

**Achaz im Spiel:** Achaz eignen sich durchaus für Entdeckungskampagnen in den Dschungeln und Sümpfen des Südens, wo sie auch und gerade von den Geheimnissen ihrer Vorfahren noch Staunenswertes lernen können, für eine Rebellenkampagne auf Maraskan, für das Wechselspiel der Kulturen im unheimlichen Selem. Auch in politischen oder kriminologischen Abenteuern in den Metropolen des Südens sind sie – Stand und Fähigkeiten vorausgesetzt – nicht zwangsläufig fehl am Platze.

# Zu den Kulturen

Mit den oben genannten Einschränkungen der spielbaren Rassen auf (potentiell) kulturschaffende und 'gesellschaftsfähige' fallen natürlich auch einige mögliche Kulturen (namentlich die der Trolle, aber auch der Oger und Marus) weg. Magische Wesen wie Drachen oder Einhörner sind stets Individuen – es gibt also keine 'Kultur Einhorn'. (Bei den Drachen war es einst anders, aber diese Zeiten sind lange vorbei.) Bei den Kulturen der präsentierten Rassen denken wir aber, mit Ausnahme der Herrscherschicht in den Heptarchien alle Möglichkeiten abgebildet zu haben.

Zusätzliche Kulturen wären also am ehesten Varianten bestehender Kulturen, etwa ein kleiner Novadi-Stamm, die Bewohner eines wirklich abgelegenen Tals im Raschtulswall oder eine klösterliche Gemeinschaft im Finsterkamm. In den meisten Fällen ist es schlicht nicht nötig, hierfür eine separate Kultur zu entwickeln, da sich die Besonderheiten meist mit den Start-AP abbilden lassen. Ist die gewählte Gruppe zu klein (weniger als 50 Personen an einem Ort oder weniger als 200 Personen insgesamt), sollten Sie überlegen, die Besonderheiten besser über eine neue Profession darzustellen.

## Kombination von Rassen und Kulturen

Bei der Beschreibung der verschiedenen Rassen haben wir aufgelistet, welche Kulturen für diese Rasse *üblich* und welche *möglich* sind. Diese Aussagen entsprechen so weit es geht der 'aventurischen Realität', die natürlich auch eine Frage der Statistik ist: Natürlich ist es *möglich*, das Kind von Trollzackern (einen Rochshaz zudem) zu spielen, dessen Eltern in der Khôm verdursteten und das dann von Novadis aufgezogen wurde – wir erlauben uns jedoch, ein solches Individuum als zu selten anzusehen, als dass wir dafür Regeln entwerfen müssten. Einige von uns nicht ausdrücklich genannte Kombinationen wie der als Kind befreite und dann bei Thorwalern aufgewachsene Moha sind dagegen schon häufiger und mit einer guten Hintergrundgeschichte auch durchaus möglich.

In beiden Fällen gilt, dass es solche Kombinationen spieltechnisch geben mag, dass es jedoch der Zustimmung der Spielgruppe und des Meisters bedarf, um ein solches Wesen spielen zu dürfen.

# Zu den Professionen

Unsere Definition des Begriffs 'Profession' sagt, dass es sich dabei um den Beruf handelt, den der Held erlernt und vor seinem Auszug ins Abenteuerleben (kurz oder länger) ausgeübt hat, oder um den Lebensstil, den er in den Jahren vor dem Sprung ins Abenteuer gepflegt hat. Ersteres ist typischerweise eine abgeschlossene Lehrzeit und die ersten Gesellenjahre (oder die arkanen bzw. karmalen Gegenstücke dazu), letztgenanntes ist eigentlich nur Unfreien und Ausgestoßenen (Sklaven, Bettler) oder Reichen und Mächtigen (Taugenichts, Höflinge) möglich.

Nun gibt es in einer phantastischen Welt, deren Kulturen zwischen Jäger-und-Sammler-Gesellschaften und frühneuzeitlichen Stadtbewohnern rangieren, sicherlich mehr mögliche Berufe und Lebensstile, als wir hier vorstellen. Wenn Sie also eine bestimmte Profession vermissen, ist das nur natürlich. Die Fragen dazu lauten: Gibt es diese Berufe oder Lebensstile in Aventurien wirklich? Sind sie abenteuer- und gruppentauglich? Lassen sie sich durch die bisherigen Professionen abbilden? Ist es eine Profession für Junghelden?

Einige Professionen gibt es in Aventurien schlicht und ergreifend nicht, sei es, weil der technische Stand nicht so weit ist (Büchsenmacher), sei es, weil bestimmte Zaubertraditionen in Aventurien nicht existieren (Zauberbarden), ihre Funktion durch andere Professionen übernommen wird (Paladine durch verschiedene kämpfende Geweihte, Henker und Totengräber ebenfalls durch Geweihte oder Gardisten) oder bestimmte Entwicklungen in Aventurien so nicht stattgefunden haben (es gibt kaum klassisches Mönchstum im Sinne von Benediktinern oder Franziskanern; deren Aufgaben übernehmen Tempelgeweihte oder Laien). Von diesen Beispielen lassen sich einige finden, und so müssen Sie schauen, ob eine Profession im Rahmen der bisherigen Publikationen zu Aventurien Sinn ergibt.

Etliche Professionen mag es zwar geben, aber ob sie gruppentauglich sind, ist eine andere Frage. Eremiten, die ohne Störung den Kontakt mit ihrer Gottheit suchen, werden sich sicherlich ebenso wenig einer Gruppe anschließen wie die walwütigen Swafnirkinder, die von sich wissen, dass sie eine Gefahr für ihre Umwelt darstellen. Auch die weiter unten thematisierten Meuchler sind eher wenig gruppentauglich, wenn sie auf Auftrag unterwegs sind (und ein Risiko für die Gruppe, wenn sie Ex-Meuchler sind). Andere Professionen eignen sich nur für spezielle 'Themengruppen', namentlich schwarzmagische Professionen aus den Schwarzen Landen, aber auch viele 'gute' religiöse oder nationale Fanatiker.

Viele Professionen – gerade im Bereich Handwerk – lassen sich ohne weiteres durch verwandte Professionen darstellen. Wir haben z.B. keine Seifensieder oder Kerzenzieher aufgeführt, aber da wir die Handwerker-Profession offen gestaltet haben, sollte dies kein Problem darstellen. Auch spezielle Wehrbauern, die wildes Land kolonisieren sollen, sind nicht als separate Profession aufgeführt, aber mit dem Bauer/Freibauer und der Kombination mit einer Wildnisprofession oder einem dörflichen Gardisten darstellbar (und in einer solchen Kombination sinnvoll).

In den Bereich der letzten Frage fallen die häufig gewünschten 'Meuchlassinjas' – Profikiller im Namen von Krone, Kirche oder Kohle. Natürlich gibt es Berufsmörder oder spezialisierte Saboteure in Aventurien (die alanfanische Hand Borons und der maraskanische Zweite Finger Tsas als prominenteste der Organisationen genannt), und es wäre nicht ungewöhnlich, wenn diese zur Tarnung mit Wandergesellen, Söldnertrupps oder Pilgern – sprich: Heldengruppen – reisen. Nur ist Meuchler kein aventurische Ausbildungsprofession, sondern erklärtermaßen das Arbeitsgebiet erfahrener Spezialisten, die sich als Mitglieder verschiedener Berufe tarnen können, bereits über ein ausgewogenes Talentspektrum verfügen, die passenden Verbindungen haben und dergleichen mehr. Sprich: Nichts für Leute, die nur ihre Start-AP vorzuweisen haben.

Es besteht eigentlich also keine zwingende Notwendigkeit, neue Professionen zu schaffen. Wenn Sie aber in einem 'eigenen' Aventurien spielen, stehen ihnen natürlich etliche weitere Möglichkeiten offen, die Sie mit den Eigenbau-Regeln ab Seite 303 abdecken können.

## Kulturen und Professionen neu kombiniert

Wie schon zu Beginn des entsprechenden Abschnitts erwähnt, haben wir hier versucht, alle Kulturen Aventuriens aufzulisten, die möglicherweise Helden hervorbringen können. Auf Kulturen mit erklärtermaßen finsterer, verdorbener Gesinnung (wie etwa die Herrschaftsschicht der Schwarzen Lande) haben wir ebenso verzichtet wie auf allzu mysteriöse Gemeinschaften, deren Mitglieder zu fremdartig sind, um sich in eine Heldengruppe eingliedern zu lassen.

Auch was die Liste spielbarer aventurischer Professionen angeht, haben wir uns um weitgehende Vollständigkeit gemüht. Durch die unterschiedlichen Unterteilungen und Modifikationen müsste ge-

währleistet sein, dass Sie für jede Kultur eine Auswahl passender und reizvoller Berufe finden, die einen glaubwürdigen Einstieg ins Abenteuererleben gewährleisten können. Dabei haben wir den Kulturen all jene Berufe zugeordnet, die sich aufgrund ihrer gesellschaftlichen und geographischen Gegebenheiten anbieten. Es wird jedoch immer wieder einzelne Individuen geben, deren Lebensweg sich derart vom Gros ihrer Mitmenschen (oder -zwerge, -goblins usf.) abhebt, dass ihnen noch ganz andere Professionen offen stehen. In diesem Fall müssen Sie sich nicht zwangsläufig an die Berufsliste der Kultur gebunden fühlen. Wenn Ihnen für Ihren Helden eine Profession vorschwebt, die nicht in unserer Aufzählung auftaucht, fragen Sie einfach Ihre Mitspieler und den Meister, ob sie eine solche Kombination für möglich halten. Wenn alle damit einverstanden sind, setzen Sie Ihre Wünsche in die Tat um. Denn die wichtigste Richtlinie, von der auch wir uns bei dieser Zusammenstellung leiten ließen, ist der gesunde Menschenverstand. Selbigen guten Gewissens als oberstes Gebot ansehen zu dürfen, ist einer der Vorteile des Phantastischen Realismus – und erklärt auch, warum sich Fjarninger-Mawdlyat oder erzzwergische Perlentaucher eigentlich von selbst verbieten sollten.

# Weitere Möglichkeiten

Ein System zur 'Herstellung' von Persönlichkeiten wie das hier vorliegende kann immer nur bestimmte Vorgaben abdecken. Einmal abgesehen von Kulturen und Professionen, die Sie vielleicht gerne in der Sammlung gesehen hätten, gibt es auch noch zahlreiche Sonderfälle, die durch das Baukastensystem nicht abgedeckt werden können, ohne es grob unübersichtlich werden zu lassen. Wie ist es beispielsweise mit einem Krieger- oder Magieranwärter, der schon nach dem ersten Lehrjahr von der Akademie abgegangen ist (freiwillig oder unfreiwillig)? Was ist mit einem Gelehrten, der erst nach 40 Jahren in der Studierstube auf die Idee kommt, selbst einmal all das kennen zu lernen, von dem er bisher nur gelesen hat? Und wie sieht es mit einer nivesischen Heldin aus, die zwar ihre Kindheit in einem Stammesverband verbracht hat, dann aber im Alter von acht Jahren die Eltern verloren hat und von einem bornischen Bauern adoptiert wurde: Gilt für sie nur die Kultur Bornland oder die Nivesische Sippe?

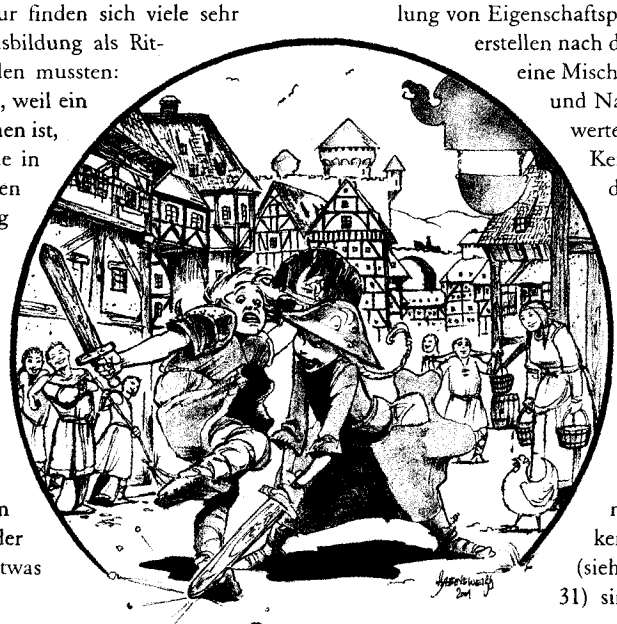
Ein paar Gedanken zu solchen Sonderfällen finden Sie im folgenden Text. Alle diese Varianten beruhen darauf, einen Helden mit 110 GP und ohne zusätzliche AP zu generieren. Bei Veteranen-Varianten ist es natürlich möglich, ihnen bereits (über die Punkte hinaus, die *Veteran* ohnehin bereits bietet) AP für ihr bisheriges Leben zuzugestehen. Anmerkungen zur Variation der Start-GP finden Sie auf Seite 7.

In allen genannten Fällen gilt natürlich, dass der Held der Zustimmung der Gruppe und des Spielleiters bedarf.

Die folgenden Berechnungen sind erklärtermaßen Faustregeln – für eine korrekte Darstellung müssten Sie die Eigenbau-Regeln aus dem folgenden Kapitel (Seite 303ff.) verwenden.

## Abgebrochene Ausbildung

Nicht nur in der Fantasy-Literatur finden sich viele sehr interessante Figuren, die eine Ausbildung als Ritter oder Zauberer vorzeitig beenden mussten: weil ihr Lehrmeister verstorben ist, weil ein Krieg über das Land hereingebrochen ist, weil sie durch persönliche Gründe in die Heimat zurückgerufen wurden – oder weil sie schlicht als unfähig eingestuft und deswegen von der Schule geworfen worden sind. Warum sollte es also nicht möglich sein, einen derartigen interessanten Hintergrund auch für einen DSA-Helden zu kreieren? Genau genommen gibt es diese Möglichkeit natürlich für annähernd jede beliebige Profession, denn warum soll nicht auch ein Handwerkslehrling mitten in der Lehre abbrechen und sich nun etwas anderes suchen müssen?



Ein Held mit einer 'unvollständigen' Profession bezahlt zwei Drittel der Professionskosten (mindestens aber 1 GP), muss aber jeden zu dieser Profession gehörigen Wert halbieren. Dies gilt auch für Schlechte Eigenschaften (die auf diese Weise auch einen sonst unzulässigen Wert unter 5 annehmen können) und LeP- oder AuP-Zuschläge. Der SO des Helden ist um einen Punkt niedriger als der bei der Profession angegebene Mindest-SO. Vor- und Nachteile, die keine Schlechten Eigenschaften sind, entfallen vollständig. Feste Sonderfertigkeiten werden zu verbilligten Sonderfertigkeiten, verbilligte Sonderfertigkeiten entfallen.

Natürlich bietet sich für Helden mit einer abgebrochenen Ausbildung der Vorteil *Breitgefächerte Bildung* an, denn nach Abbruch seiner einen Lehre hat er möglicherweise eine andere Aufgabe übernommen und andere Dinge gelernt. In diesem Fall ist es sogar möglich, zwei zeitaufwendige Professionen miteinerander zu kombinieren.

## Kinder zweier Welten

Manchmal ist es schwer, genau einzuordnen, in welcher Kultur ein Held aufgewachsen ist – vor allem dann, wenn er seine Kindheit nicht vollständig in einer Kultur verbracht hat. In der Regel müssen Sie hier entscheiden, welche Umgebung den Helden vor allem geprägt hat, und die Werte dieser Kultur zu Generierung verwenden. Wenn Sie aber der Meinung sind, dass dies zur Darstellung Ihres Helden nicht vollständig ausreicht, dann können Sie auch zwei Kulturen kombinieren.

In diesem Fall haben Sie zwei Möglichkeiten, Ihren Helden auszugestalten. Entweder Sie entscheiden sich für eine der beiden Kulturen und orientieren sich bei den frei verteilbaren Start-AP und der Zuteilung von Eigenschaftspunkten an der zweiten Kultur, oder Sie erstellen nach den Regeln zum Eigenbau (ab Seite 303) eine Mischkultur, wobei Ihnen alle genannten Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten und Talentwerte beider Kulturen zur Verfügung stehen. Keine Modifikation und kein Talentwert dürfen dabei größer sein als bei einer der beiden Kulturen, und es ist empfehlenswert, sich dem mathematischen Mittelwert anzunähern.

Genauso können Sie auch vorgehen, wenn Sie einen 'Mischling', also einen Helden mit Elternteilen verschiedener Rasse spielen wollen. Die unterschiedlichen Menschenvölker sind untereinander genauso fruchtbar wie jeweils die einzelnen Orkstämme oder Zwergenvölker. Mit der Ausnahme von Halborks (siehe Seite 35) und Halbelfen (Seite 31) sind jedoch keine 'Kreuzungen' von

Menschen mit anderen Rassen erlaubt (oder fallen eher in der Bereich der Chimärologie, sind also nur mittels mächtiger Zauberei möglich). Gleiches gilt auch für die anderen Rassen, so dass sie die Idee vom Goblachaz oder Zwork besser zu den Akten legen sollten.

Verbindung aus Halbelfen und Menschen bzw. Halbelfen und Elfen können der Einfachheit halber jeweils in eine derjenigen Kategorien einsortiert werden, der dieser Mischling am ehesten entspricht: Ein 'Viertelelf' gilt entweder als Mensch (mit leichtem elfischen Einschlag, der sich in *großen Augen und schlankem Wuchs niederschlagen kann) oder sehr 'menschlicher' Halbelf. Auswirkungen auf* irgendwelche Werte hat dies nicht.

Elfen-Mischlinge mit Zwergen-, Achaz- oder Goblinblut sind auf natürlichem Weg nicht möglich, egal welcher Rasse das andere Elternteil angehört. (Ausnahmen wie die für Elfen widerwärtigen Holberker mögen unter ganz besonderen Umständen vorkommen, gelten aber je nach Umgebung als göttliches Wunder, *taubra* – hier am besten übersetzt als 'Schwarzmagie' – oder Missgeburt.)

Wenn Sie jedoch beispielsweise einen Tulamiden mit Waldmenschen-Mutter spielen wollen, dann verfahren Sie mit den Werten genauso, wie oben bei den Doppelkulturen vorgeschlagen. Verzichten Sie darauf, mehr als zwei Rassen zu mischen. In solchen Fällen sollten Sie sich eher auf 'kosmetische Effekte' wie eine auffällig rote Haarfarbe bei einer tulamidischen Heldin mit thorwalschem Großvater beschränken. Wenn es Ihnen allgemein nur um den optischen Effekt geht (um z.B. Größe und Hautfarbe eines Utulu bei einem horasischen Mittelländer einzubringen) und diese Effekte keine Werte-Änderungen mit sich bringen, können Sie ohnehin frei entscheiden (ein eventuelles Veto des Spielleiters oder der Gruppe vorbehalten).

## 'Spätberufene'

Normalerweise gehen wir davon aus, dass ein Held am Anfang seines abenteuerlichen Lebenslaufs gerade seine Ausbildung hinter sich gebracht und vielleicht ein, zwei Jahre in seinem Beruf gearbeitet hat. Eigentlich gibt es jedoch keinen Grund, warum man nicht auch erst wesentlich später auf die Idee kommt, Abenteuer erleben zu wollen. Sicherlich ist es eine Ausnahme, dass dies aus reiner Abenteuerlust geschieht, aber es gibt ja auch zahlreiche andere Gründe, warum jemand seine Heimat verlässt. Und viele dieser Gründe treffen eben auch häufig auf Menschen zu, die ihre Jugend schon längere Zeit hinter sich gelassen haben. Zum Beispiel, weil Kriege sie heimatlos gemacht haben, oder aber weil sie aufgrund falscher Anschuldigungen eingesperrt werden sollten. (Vielleicht waren die Anschuldigungen aber auch gar nicht falsch, und das dunkle Geheimnis des Helden ist nach langer Zeit jetzt erst zum Vorschein gekommen.)

Wir halten es nicht für sinnvoll, für solche Helden feste Regelvorgaben zu machen. Denn durch die Freiheit des Generierungssystems haben Sie ausreichend Möglichkeiten, den Gegebenheiten selbstständig Rechnung zu tragen.

Ein solcher 'alter Held' ist übrigens nicht zwangsläufig ein *erfahrener* Held, denn er hatte bisher keine Gelegenheit, besondere Erfahrungen zu machen, die über sein Alltagsleben hinausgehen. Dementsprechend verfügt er zu Spielbeginn natürlich über keine über die Start-*AP hinausgehenden Abenteuerpunkte, und auch seine Generierungspunkte liegen nicht* anders als bei anderen Helden.

Legen Sie bei der Festsetzung der Eigenschaften weniger Wert auf Konstitution und Gewandtheit, dafür mehr auf Klugheit (nicht Intuition). Im Bereich der Talente sollten Sie sich auf Wissensfertigkeiten und auf Talente konzentrieren, die direkt mit dem bisherigen Alltag des Helden zu tun haben (Berufsfertigkeiten etc.). Vernachlässigen Sie dafür eventuell die körperlichen und die Waffentalente. Auf diese Weise können Sie einen Helden erschaffen, der durchaus auf einige Lebenserfahrung (in seinem begrenzten Umfeld) zurückblicken kann, aber schon von dem einen oder anderen Zipperlein geplagt wird und dessen Knochen nicht mehr so stabil sind wie bei einem Junghelden.

Nachteile wie (Alters-)*Arroganz*, *Jähzorn* und vor allem *Schlechte Regeneration* und *Glasknochen* seien Ihnen ebenso ans Herz gelegt wie die Vorteile *Veteran*, *Gebildet*, *Verbindungen* und die Sonderfertigkeiten *Nandusgefälliges Wissen* oder *Meister der Improvisation*.

### Alte Hasen und Spezialisten

Der Vorteil *Veteran* deutet ja schon an, dass es auch möglich ist, einen Helden zu spielen, der in seinem Gewerbe erfahrener ist als andere, weil er nach seiner Lehrzeit und den ersten Gesellenjahren (genau das repräsentiert die Profession) noch eine gewisse Zeit in seinem Beruf oder seinem Lebensstil verbracht und entsprechende, fachspezifische Kenntnisse vertieft hat. Bei etlichen Professionen ist es auch möglich, sich innerhalb des Professionsbildes weiterzubilden und eine der genannten Varianten als zweiten Professionsabschnitt zu wählen. Bei offiziellen Karrieren (in einer Armee oder Kirche) hat ein Veteran üblicherweise auch einen höheren Rang, weswegen Sie für ihn auch einen höheren SO erwerben sollten.

Es sei erwähnt, dass es durchaus auch komplette Professionen gibt, in denen ein Held erst später im Leben seine Laufbahn beginnt oder zumindest beginnen kann. Dazu gehören vor allem die Mitgliedschaft in religiösen Orden (ob als Ordenskrieger oder als Geweihter) oder weltlichen Organisationen wie Geheimdiensten oder gar Meuchler-Organisationen, die ein gewisses Maß an Lebenserfahrung und bestimmte Kenntnisse voraussetzen, die ein 'Frischling' einfach noch nicht haben kann (siehe die Anmerkungen zu Professionen).

# Schlussbemerkung

Wie üblich sei auch hier angemerkt, dass alle obigen Aussagen natürlich für 'unser', also das 'offizielle' Aventurien gelten – Ihre persönliche Sicht der Spielwelt mag sich von diesem Bild mehr oder minder stark unterscheiden. Wir können und wollen Ihnen auch gar nicht vorschreiben, wie Ihr Spielstil aussehen soll, und wenn darin kein Platz für (Spieler-)Elfen und Zwerge ist, weil Sie ein menschenbezogenes Mantel-und-Degen-Setting bevorzugen, ist das ebenso Ihre Entscheidung wie die für eine düstere Dungeon-Atmosphäre, in der zwergische Stollenkämpfer und borongeweihte Elfenvampire gegen namenlose Bleichschrate antreten.

Wir werden uns aber auch weiterhin um die Stimmigkeit unseres Aventurienbildes mühen, indem wir an den in Regelbüchern, Spielhilfen und Abenteuern präsentierten Gegebenheiten festhalten und versuchen, alle vorgestellten Komponenten – alle Rassen und Kulturen, Magie und Götterwirken, technische und soziale Gegebenheiten – in ein 'funktionierendes' Aventurien einzubauen. Und da mag es passieren, dass sich unsere und Ihre Vorstellungen irgendwann voneinander getrennt haben.

Das stellt Sie nicht nur bei jeder neuen DSA-Publikationen vor ein Kompatibilitätsproblem, sondern Sie sind künftig auch bei Regelfragen auf sich selbst gestellt, weil auch wir in Ihrem Aventurien nicht mehr entscheiden können, ob die Vampir-Barden der Khôm-Elfen nun Zweihandflammenschwerter tragen dürfen oder nicht. Falls Sie also auch weiterhin in den Genuss aller Vorteile kommen möchten, die mit einem weit verbreiteten, regelmäßig publizierten und gut betreuten Spielsystem verbunden sind, so empfehlen wir Ihnen, nur jene Abwandlungen vorzunehmen, die Ihrer Spielrunde wirklich unter den Nägeln brennen, und die Kompatibilität mit künftigen DSA-Publikationen oder dem Aventurienbild, das die Besucher der großen DSA-Cons pflegen, nicht ganz außer Acht zu lassen.

# Anhang 2: Eigene Rassen, Kulturen und Professionen

Wie Sie sich selbst überzeugen können, haben wir in diesem Band eine große Auswahl an Kulturen, Rassen und Professionen zusammengestellt – und wir sind der Meinung, dass diese Auswahl eigentlich 99 % aller Möglichkeiten abdeckt. Dennoch wissen wir, dass viele DSA-Spieler sehr kreativ sind und ihre eigenen Vorstellungen verwirklichen wollen – sei es, weil sie mit den DSA-Regeln in anderen Hintergrund-Welten spielen wollen, sei es, weil sie innerhalb Aventuriens Wege beschreiten möchten, die von uns so nicht vorgesehen sind.

Damit Sie also eigene Rassen, Kulturen und Professionen erstellen können, haben wir hier einen kurzen Leitfaden zusammengestellt. Nach diesem Schema sind auch alle offiziellen Werte ermittelt worden, denn ihm liegt ein System zugrunde, mit dem eine hinreichende Ausgewogenheit zwischen allen Spielerhelden erreicht werden soll. Besonders wichtig ist hierbei natürlich die Berechnung der GP-Kosten, die jeder Rasse, Kultur oder Profession zugeordnet wird, denn erst durch diese Zahl kann eine solche Ausgewogenheit erreicht werden*. Allerdings müssen wir betonen, dass Rassen, Kulturen und Professionen, die nach den folgenden Regeln selbst entwickelt werden, grundsätzlich der Erlaubnis des Spielleiters beziehungsweise des Konsenses innerhalb der Gruppe bedürfen. Denn solch ein individueller, ungewöhnlicher Held wird sich vielleicht nicht in jedes Abenteuer und jede Gruppe von Gefährten integrieren lassen – und in diesem Fall müssen ihn Spielleiter und Mitspieler ebenso wenig zulassen wie jeden anderen Exoten (siehe Seite 297ff.).

Denken Sie immer daran, dass Rassen, Kulturen und Professionen 'Paketlösungen' sind. Das heißt, sie umfassen ein Bündel an unterschiedlichen Talenten und Modifikationen, die nach dem Gesichtspunkt der Stimmigkeit zusammengestellt sind. Daher sind in jedem Paket auch Teile enthalten, die der einzelne Held vielleicht in seinem späteren Leben nicht braucht, etwa solche Talente wie *Hauswirtschaft* oder *Ackerbau*. Aber sie gehören nun einmal zu seiner Bildung. Dafür sind viele Dinge (speziell die festen Vor- und Nachteile) viel billiger, wenn sie zu einem solchen Paket gehören, als wenn sie einzeln mit GP bezahlt werden müssten. Stellen Sie es sich als Mengenrabatt vor: Sie müssen mehr nehmen, als Sie unbedingt brauchen, bekommen es dafür aber insgesamt billiger.

## Beschränkungen

Findige Spieler können nun durchaus auf die Idee kommen, sich beispielsweise eine Profession einzig und allein mit dem Ziel zusammenzustellen, möglichst viele Vorteile preiswert zu bekommen. Das wäre so, als bekäme er zwar den Mengenrabatt eingeräumt, kann sich aber dafür ganz genau aussuchen, was in seiner Einkaufstüte alles drin ist und was nicht. So etwas ist genau genommen nach den hier vorgestellten Regeln möglich und theoretisch regelkonform. Allerdings entspricht das keinesfalls dem, was wir hier bezwecken, und wir empfehlen deswegen jedem Meister (oder den anderen Spielern der Runde), eine neu zusammengestellte Profession genau zu betrachten, ob ein solcher Held nicht zuviel Vorteile im Vergleich zu den anderen Mitgliedern der Heldengruppe bekommt – und ihn im Zweifelsfalle nicht zu genehmigen.

Eine selbst erstellte Rasse, Kultur oder Profession sollte spätestens dann abgelehnt werden, wenn:

- sie mehr als 25 GP kostet.
- ein Talent oder Zauber oder Gabe einen Bonus von mehr als 7 Punkten erhält.
- mehr als drei Talente/Zauber/Gaben einen Bonus von 6 oder mehr Punkten erhalten.
- feste Vorteile für mehr als 25 GP vorgesehen sind (ausgenommen die GP für *Vollzauberer, Geweiht (alveranische Gottheit)* und *Akademische Ausbildung (Krieger)* bzw. *(Magier)*).
- ein Eigenschaftsbonus von mehr als 2 Punkten vorgesehen ist (bei Professionen: wenn ein Eigenschaftsbonus im Paket enthalten ist).
- ein LeP-, AsP-, AuP- oder MR-Bonus oder -Abzug vorgesehen ist, der das Maximum aller offiziellen Rassen (bzw. Kulturen oder Professionen) um mehr als einen Punkt übertrifft.
- mehr als insgesamt vier negative Talentpunkte vorgesehen sind.

Unsere 'offiziellen' Pakete widersprechen zwar bisweilen diesen Vorgaben, aber wir haben sie auch primär mit dem Hintergrund der aventurischen Stimmigkeit entworfen, weniger als 'Tuning-Kits'.

Weiterhin sollte der Meister keine Kombinationen aus Rassen, Kulturen und / oder Professionen zulassen, die gemeinsam die oben genannten Kategorien überschreiten. Und selbst wenn nur zwei oder drei der oben genannten Punkte bis aufs Letzte ausgereizt wurden, ist dieser Held für die Benutzung im 'offiziellen' aventurischen Rahmen ungeeignet.

### Beschränkungen bei der Auswahl

Wie oben erwähnt, gehen wir davon aus, dass wir eigentlich alle sinnvoll möglichen Rassen und Kulturen aufgeführt haben. Natürlich gibt es unter Umständen abenteuerlustige Individuen anderer Rassen kulturschaffender Zweibeiner oder umherziehende magische Wesen

## 1.) Die Planung

Am Beginn muss ebenso wie bei der individuellen Heldenerstellung erst einmal ein Konzept, eine Idee stehen. Um was handelt es sich bei der Rasse / Kultur / Profession, die man gestalten möchte? Welche Besonderheiten unterscheiden sie von anderen, was macht sie aus und wo gleicht sie ähnlichen Vorbildern? Je detaillierter diese Vorüberlegungen ausfallen, desto schlüssiger und stimmiger wird auch das Endergebnis geraten.

Hierbei sollten Sie auch überlegen, ob eine bestimmte Kultur oder Profession wirklich von Grund auf neu sein muss oder ob sie nicht vielleicht eher als Variante bzw. Aufsatz auf eine andere Kultur / Profession geeignet ist.

## 2.) Eigenschafts-Modifikationen

Wenn sich eine Rasse deutlich vom mittelreichischen oder tulamidischen Menschen (der 'Norm' für unsere Betrachtungen) unterscheidet, kann es zu Veränderungen der Eigenschaftswerte kommen. Um ein Gefühl für die Höhe dieser Abweichung

*) Wir glauben nicht, dass es ein gänzlich faires – sprich: vollkommen ausgewogenes – System ist, da in die Bewertung der einzelnen Bereiche, besonders der Vor- und Nachteile, natürlich auch jede Menge aventurischer Hintergrund eingeflossen ist. Zudem dienen die 'Paketrabatte', die durch die Berechnung der Vor- und Nachteile und die Sockelbeträge entstehen, einer Steuerung hin zu Helden, die möglichst an den aventurischen Hintergrund angepasst sind.

zu erhalten, orientieren Sie sich am besten an den Modifikationen anderer Menschen- oder nichtmenschlicher Rassen. Wir raten von einer Erhöhung oder Senkung von mehr als 2 Punkten ab, da sonst Helden entstehen könnten, die eigentlich nicht mehr in den Rahmen des Talent- und Eigenschaftssystems passen. (Das heißt auch, dass mit diesem System die Generierung von Trollen oder Einhörnern nicht möglich ist.)

Die Kultur wirkt sich weit seltener auf die Eigenschaften aus, obwohl auch dies vorkommt. Wenn zum Beispiel innerhalb einer Kultur körperliche Schwerstarbeit an der Tagesordnung ist, kann das einen Bonus auf KO oder KK zur Folge haben – und wenn in einer Barbaren-Kultur der Überlebenskampf so hart ist, dass einfach keine Zeit für tiefschürfende Überlegungen und Gespräche bleibt, wird dies gleichzeitig zu Abzügen von der KL führen. Allerdings ist hier eine Modifikation von mehr als einem Punkt nicht anzuraten.

Professionen sollten keinen Einfluss auf die Eigenschaften haben; statt dessen verlangen sie fast immer gewisse Grundvoraussetzungen – welche dies im Einzelfall sind, können Sie auch hier am besten im Vergleich mit ähnlichen Professionen aus dem Regelwerk entscheiden.

Wenn Rasse und Kultur (und unter Umständen auch Profession) die Eigenschaften verändern, sollte eine Gesamt-Modifikation von +/–3 Punkten nicht überschritten werden.

## 3.) Sozialstatus

Für Angehörige von Kulturen und Rassen, die unter den zivilisierten Völkern Aventuriens keinen guten Ruf genießen, ist sozialer Aufstieg nur bis zu einem bestimmten Punkt möglich – zu groß sind die Vorurteile, die ihnen allenthalben entgegen schlagen. Orientieren Sie sich am SO-Maximum vergleichbarer Rassen und Kulturen. In vielen Fällen heißt dies dann auch, dass die Sozialstruktur in diesen Kulturen weniger differenziert ist – beachten Sie dies bitte, wenn bestimmte Professionen nur in diesen Kulturen vorkommen.

Professionen setzen in der Regel die Zugehörigkeit zu einem gewissen Stand voraus: Ein Held, der diese Profession wählen möchte, muss sich in einem vorgegebenem SO-Rahmen bewegen, wobei der Mindestwert des SO in die Profession eingerechnet wird und der Held vor Spielbeginn den Wert bis zur Obergrenze durch Einsatz von GP erhöhen kann.

Nur wenige besonders geachtete Berufsstände wie manche Gelehrte, Priester, Gildenmagier oder Krieger haben einen Zuwachs des Ansehens zur Folge, so dass es ausnahmsweise einen SO-Bonus geben kann.

Beachten Sie auch unsere Erklärungen zum Sozialstatus in **Wege des Schwerts.**

## 4.) Andere Modifikationen

Unter gewissen Umständen können auch andere Werte von Rasse, Kultur oder Profession beeinflusst werden, aber auch dies nur, wenn es eine logische Begründung gibt. Gehen Sie dabei von folgenden Basiswerten aus:

Normale Menschenrassen erhalten +10 LeP und +10 AuP; Rassen, die stabiler gebaut sind, +11 oder +12 LeP, während 'zartere' Rassen wie Achaz und Waldmenschen nur +8 LeP erhalten, die kleinen Goblins sogar nur +4. Wenn eine Rasse als derart zäh und ausdauernd gilt wie Zwerge, kann dies einen Bonus von +20 AuP ergeben; weniger als der menschliche Durchschnitt haben nur die Achaz (als wechselwarme Wesen) mit +7.

Kulturen bringen selten Boni auf Lebensenergie mit sich; nur wenn die Umwelt einer Kultur besonders rau ist, mag dies zu einem Bonus von +1 bis +2 LeP führen. Mit der Ausdauer sieht es anders aus: Wenn Anstrengungen in einer Kultur zum Alltagsleben gehören, dann ist ein Bonus von +2 oder +3 durchaus üblich, in Ausnahmefällen sind aber auch +5 oder +6 denkbar. Gleiches gilt für Professionen: Nur Kämpfer, die sich während einer gründlichen Ausbildung oft mit Verletzungen herumschlagen mussten, und besonders körper-orientierte Professionen können 1 bis 2 LeP als Bonus erhalten. Wenn zum Beruf aber Ausdauertraining oder sehr anstrengende Arbeit gehört, können Sie einen AuP-Bonus von 3 oder in seltenen Fällen bis zu 4 Punkten gewähren.

Der normale Abzug auf Magieresistenz liegt für Menschen bei –4 Punkten. Besonders widerstandsfähige Rassen schaffen es auf –2, während leichter beeinflussbare Rassen auch einen Abzug von –6 oder –7 Punkten erreichen. Kulturen, bei denen magisches Wirken häufig vorkommt, können einen Bonus von 1 Punkt erhalten, während andere auch einem Abzug in gleicher Höhe unterliegen können. Bestimmte – fast ausschließlich magische und geweihte – Professionen können einen Bonus von 1 oder 2 Punkte auf die MR bringen.

Besonders kleine Rassen (um 1 Schritt Größe) könnten einen Bonus auf ihren Parade-Basiswert erhalten, während besonders große Rassen (größer als 2,5 Schritt) hier einen Abzug hinnehmen müssen; beim AT-Basiswert verhält es sich dann umgekehrt. Solche seltenen Veränderungen sollten stets als ausgewogenes Paar auftreten. Für die Kampfwert-Modifikationen nur 'mäßig kleiner' Wesen sehen Sie bitte bei den Nachteilen *Kleinwüchsig* und *Zwergenwuchs* nach (Seite 265 bzw. 274); Modifikationen der Grund-Geschwindigkeit (GS) erhalten Sie über *Flink* bzw. *Behäbig* (Seite 251 bzw. 261).

Einige Professionen, bei denen es auf schnelle Reaktionen ankommt, können einen Bonus auf den INI-Wert beinhalten, ebenso einige – meist kleine und flinke – Rassen. Umgekehrt können besonders plumpe oder reaktionsschwache Rassen einen INI-Nachteil mit sich bringen.

## 4.) Vor- und Nachteile, Sonderfertigkeiten

Wie Sie bei den offiziellen Rassen, Kulturen und Professionen sehen können, gibt es jeweils fest mit dem Paket verbundene, empfohlene, ungeeignete Vor- und Nachteile. Suchen Sie sich anhand der Liste auf S. 13ff diejenigen zusammen, die Sie für die jeweiligen Kategorien als passend empfinden. Seien Sie aber sparsam mit den festen Vor- und Nachteilen, denn eine zu große Liste kann schnell zu erheblichen Einschränkungen bei der Ausgestaltung des Helden führen. Auf jeden Fall hier aufgeführt werden müssen körperliche (also im Rassen-Paket angelegte) Vor- und Nachteile wie *Nachtsicht* oder *Eingeschränktes Gehör*. Vor- und Nachteile, die nicht wirklich zwingend sind, sollten Sie lieber den 'empfohlenen' als den 'festen' zuordnen.

Ebenfalls in diese Kategorie zählen die Sonderfertigkeiten – seien Sie auch hier sparsam und überlassen Sie möglichst viel Auswahl dem Spieler, der sich nach Ihren Vorgaben einen Helden erschaffen möchte. Einzig spezialisierte Kämpfer- und Zauberer-Professionen sollten hier über ein etwas größeres Angebot verfügen. Sonderfertigkeiten sollten nie mit der Rasse verbunden sein und nur in Ausnahmefällen mit der Kultur (*Kulturkunde, Geländekunde* und *Ortskenntnis* sind hier typische, passende Beispiele).

## 5.) Talente

Welche Talente gehören zu einem Angehörigen der betreffenden Rasse, Kultur oder Profession? Und wie stark sind sie ausgeprägt? Auch hier gilt, dass weniger mehr ist, denn sonst beschneiden Sie die Gestaltungsmöglichkeiten des Spielers. Bei Rassen und Kulturen ist ein Bonus von +4 Punkten schon ein Zeichen dafür, dass ein Angehöriger dieses Volkes mit dem betreffenden Talent *ständig* im Alltagsleben zu tun hat. Üblicherweise sollten sich die Boni bei +1 oder +2 Punkten bewegen. Bedenken Sie dabei auch, dass es allerlei Talente gibt, die im Spiel vielleicht selten gebraucht werden, von denen aber jeder Angehörige einer bestimmten Kultur ein Grundverständnis mit-

bringt; als Beispiel seien hier *Ackerbau* oder *Wettervorhersage* genannt. Allgemein sollten Rassenpakete nur Talentboni aus den Bereichen Körper und Natur, unter Umständen auch Gesellschaft (wenn dieser Bonus auf körperlichen Grundlagen beruht) beinhalten. Bei Professionen können die Talentboni auch +5 betragen. Wenn die Ausbildung – gemeint ist eine wirklich gründliche Lehrzeit, wie sie nur bei spezialisierten Berufen vorkommt – des Helden genau dieses Talent zum Zentrum hatte, dann ist ein Bonus von +6 oder +7 denkbar.
Negative Talentwerte sollten nur in den seltensten Fällen überhaupt vorkommen. Denn sie bedeuten nicht, dass ein Held von diesem Talent keine Ahnung hat (das entspräche dem TaW 0), sondern dass er außerordentliche Schwierigkeiten hat, sich überhaupt mit diesem Talent vertraut zu machen. Dies hat fast immer körperliche Ursachen, ist bisweilen jedoch – etwa im Falle von Tabus – auch kulturell begründet. Wenn er dann irgendwann begriffen hat, worum es geht, kann er die Fähigkeit normal weiter steigern (andernfalls läge eine *Unfähigkeit* in diesem Talent vor, kein negativer TaW). Wenn denn wirklich ein negativer Wert begründet ist, sollte er sich im Rahmen von –1 bis –2 bewegen, noch niedrigere Werte sollten Sie vermeiden. Üblicherweise sollten Sie negative Talentwerte auch nur bei Basistalenten verwenden; die erwähnten kulturellen Tabus sind die deutliche Ausnahme. Professionen sollten überhaupt keine negativen Talentwerte mit sich bringen.

## 6.) Kombinationen

Überlegen Sie sich, in welchen Kulturen ein Angehöriger Ihrer Rasse aufwachsen kann bzw. welche Rassen in der von Ihnen entwickelten Kultur leben könnten. Danach können Sie entscheiden, welche Professionen in Ihrer Kultur ausgeübt werden bzw. in welchen Kulturen Ihre Profession bekannt sein könnte.

## 7.) Magische Rassen / Kulturen / Professionen und verfügbare Zauber

Sie können bei der Eigenentwicklung entscheiden, ob Sie einer Rasse, Kultur oder Profession einen der Vorteile *Voll-*, *Halb-* oder *Viertelzauberer* zuordnen wollen. Wenn diese 'Generierungseinheit' aber mit anderen kombinierbar sein soll, müssen Sie beachten, bei welchem Schritt in der Entwicklung des Helden die in den genannten Vorteilspaketen enthaltenen Einzel-Boni (namentlich die Punkte zum Erwerb und der Ausformung von Zaubersprüchen) zum Tragen kommen. Bei zusammenhängenden Entwicklungspfaden können Sie die Einzel-Boni auch auf verschiedene Schritte verteilen, wie wir es bei den Elfen gemacht haben.
Die verfügbaren Zauber aus diesen Paketen (Vollzauberer: 13, davon 7 Hauszauber; Halbzauberer: 10, davon 5 Hauszauber) sollten auf jeden Fall festgelegt werden, ebenso die dieser magischen Tradition oder Schule zugänglichen Zauber und Sonderfertigkeiten. Zur Ausgestaltung einzelner Lehrmeister einer bestehenden (Vollzauberer-)Tradition können Sie sich an den Aussagen in **Wege der Zauberei** orientieren.

## 8.) Geweihte Professionen und zugehörige Liturgien

Wie die Überschrift schon aussagt: Es gibt in Aventurien keine geweihten Rassen und Kulturen. Bei neuen priesterlichen Professionen ist natürlich zuerst zu überlegen, ob die verehrte Gottheit Karma spenden kann (will) und wie viel. In Aventurien unterscheiden wir zwischen alveranischen (den Zwölfgöttern) und nicht-alveranischen Gottheiten (allen anderen karmaspendenden Entitäten). Wenn Sie irgendwelche Zwischenwerte verwenden wollen, müssen Sie die entsprechenden Vorteile wohl oder übel selbst entwerfen.
Die *Weihe* ist ein Vorteil, der entsprechend ins Vorteilspaket integriert werden kann, die zugehörigen *Liturgien* sind Sonderfertigkeiten, die *Liturgiekenntnis* ein Talent. Nicht zu Spielbeginn geweihte Professionen wie verschiedene Ordensangehörige lassen sich durch die Wahl der Sonderfertigkeit *Akoluth* darstellen, Priesteramtskandidaten eventuell durch eine Verbilligung der Sonderfertigkeit *Spätweihe*.

## 9.) Die Generierungspunkte

Folgen Sie nun Schritt für Schritt dem unten stehenden Schema, und zwar ganz gleich, ob es sich um eine Rasse, eine Kultur oder eine Profession handelt. Bei den einzelnen Rechenschritten können Zehntel-Generierungspunkte (0,1 GP) auftreten, die erst im Schritt h) nach den üblichen Rundungsregeln zu ganzen Generierungspunkten gerundet werden.

### a) Eigenschaftsmodifikationen

Jeder Bonuspunkt auf eine der acht Eigenschaft wird mit 2 Generierungspunkten eingerechnet, jeder Abzug entsprechend mit –2 GP.

### b) Sozialstatus

Jeder Punkt minimaler Sozialstatus einer Profession oder Kultur(variante) kostet 0,5 GP; jede Profession muss einen Mindest-SO haben. Jeder Punkt Bonus auf den SO kostet ebenfalls 0,5 GP. SO-Obergrenzen bringen keine zusätzlichen Punkte ein, sondern müssen nur als notwendiges Merkmal der betreffenden Rasse/Kultur bei der Generierung eingehalten werden.

### c) Andere Modifikationen

Jeder zusätzliche LeP und jeder Bonuspunkt auf die Magieresistenz wird mit 0,9 GP berechnet, jeder zusätzliche AsP oder jeder Bonuspunkt Karmaenergie mit 0,6 Punkten und jeder AuP mit 0,3 Punkten. Jeder Punkt INI-Bonus kostet 0,5 GP. Abzüge sind entsprechend mit einem negativen Vorzeichen zu versehen.

### d) Vor- und Nachteile

Jeder Vor- oder Nachteil wird mit dem 0,3-fachen seines GP-Werts berechnet.

### e) Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeiten zählen mit einem Hundertstel der AP, die sie bei späterem Erwerb kosten würden. Verbilligte Sonderfertigkeiten (d.h. späterer Erwerb zu halben AP-Kosten) werden mit 1/250 des AP-Betrages eingerechnet. Jede Kultur erhält die dort genannte (meist eigene) *Kulturkenntnis* kostenfrei.

### f) Talentaktivierung, Talentboni, negative Talentwerte und Sprachen

Jedes Talent, das kein Basistalent ist und das mit einem positiven Wert genannt wird, kostet 1/10 seines Steigerungsfaktors (siehe **Wege des Schwerts**) als Aktivierungskosten.
Talentboni werden nach der Formel 'Talentbonus mal Steigerungsfaktor' berechnet und durch 10 geteilt. Lern-

erleichterungen oder -erschwernisse wie *Begabung* und *Unfähigkeit* werden hierbei nicht mit eingerechnet , die Steigerungskostentabelle wird nicht zu Rate gezogen.

Ein Sonderfall ergibt sich, wenn Sie alternative Talent-Möglichkeiten vorgegeben haben: Hier wird der Mittelwert aus allen Möglichkeiten gewertet.

*Beispiel: "Akrobatik oder Menschenkenntnis +4" ergibt entweder*

- *für Akrobatik: 4x Steigerungsfaktor 4 plus 4 Punkte für die Aktivierung, geteilt durch 10 = 2 Punkte, oder*
- *für Menschenkenntnis: 4x Steigerungsfaktor 2, geteilt durch 10 = 0,8 Punkte (als Basistalent keine Aktivierung),*

*insgesamt wird dies also mit 1,4 Punkten berechnet (der Mittelwert aus 2 und 0,8 ist 1,4).*

Versuchen Sie jedoch, solche Talentgruppen-übergreifenden Wahlmöglichkeiten zu vermeiden.

Jeder negative Talentpunkt fällt mit –0,5 Punkten ins Gewicht, unabhängig von seiner Kategorie.

Die *Muttersprache* zu aktivieren (auf einem TaW von KL –2), ist immer kostenfrei, die Aktivierung einer *Zweitsprache* (auf KL –4) kostet pauschal 0,7 GP. Eine *Lehrsprache* kostet 0,7 Punkte; wenn der Held diese Sprache bereits beherrscht, steigt ihr Wert um 4 Punkte, ansonsten wird sie behandelt wie eine Zweitsprache (Startwert ist KL –4). Andere Sprachen und alle Schriften werden wie oben genannt als Talente behandelt.

**Paket 'Vollzauberer' enthält:** +12 AsP; MR +2; *Repräsentation* der eigenen Zaubertradition; *Ritualkenntnis* der eigenen Tradition auf TaW 3; SF *Große Meditation*; dazu 12 GP, die nach den hier präsentierten Regeln für die Aktivierung und Steigerung von 13 Zauberfertigkeiten, von denen 7 erleichtert gesteigert werden (sog. 'Hauszauber'; die Steigerungserleichterung gilt auch bereits während der Generierung) verwendet werden können.

**Paket 'Halbzauberer' enthält:** +6 AsP; MR +1; *Repräsentation* der eigenen Zaubertradition (wenn Spruchzauberer); dazu 10 GP, die für die *Ritualkenntnis* der eigenen Tradition und entweder für die Aktivierung und Steigerung von 10 Zauberfertigkeiten nach den hier präsentierten Regeln, von denen 5 erleichtert gesteigert werden (sog. 'Hauszauber'), oder für den Erwerb von Ritualfertigkeiten (Tänzen etc.) der eigenen Tradition verwendet werden können.

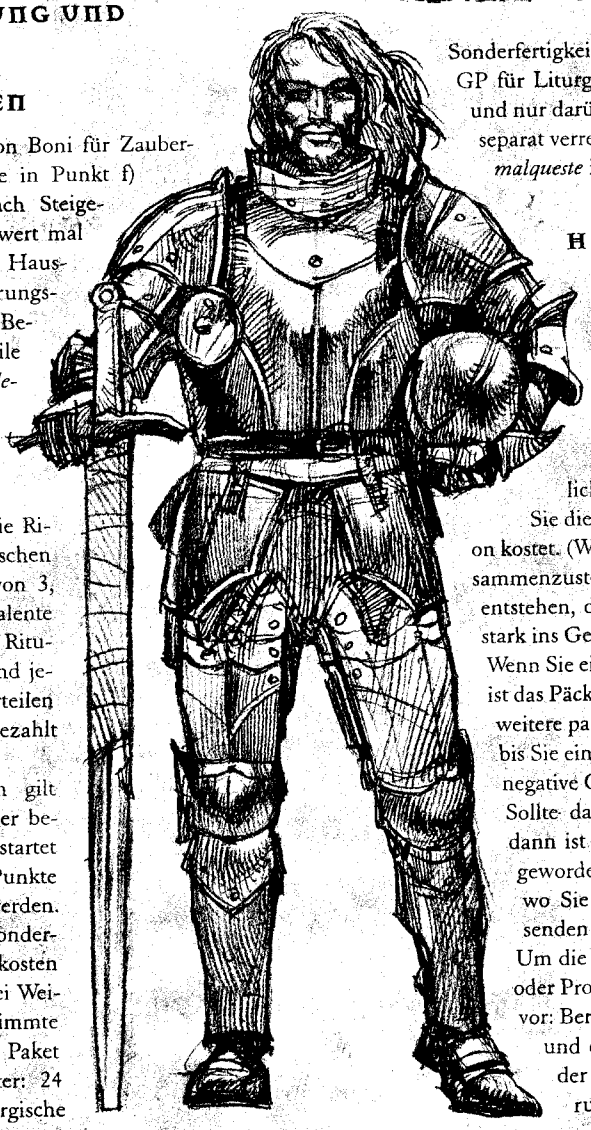
**Paket 'Akademische Ausbildung (Magier)' enthält:** +6 AsP; SF *Bindung des Stabes*; dazu 5 GP, die nach den hier präsentierten Regeln für die Aktivierung und Steigerung von 7 Zauberfertigkeiten verwendet werden können; kann bei der Generierung Wissenstalente und Sprachen/Schriften fremder Sprachfamilien um eine Spalte erleichtert steigern; bestimmte, Magiern zugängliche, magische Sonderfertigkeiten können zu 3/4 der regulären Kosten erworben werden; Sonderfertigkeiten *Rüstungsgewöhnung I–III* können nur zu anderthalbfachen Kosten erlernt werden.

## g) Zauber-Aktivierung und Zauberfertigkeiten, karmale Fertigkeiten

Die Aktivierung und der Erwerb von Boni für Zauberfertigkeiten werden wie die Talente in Punkt f) gehandhabt (Aktivierungskosten nach Steigerungsfaktor, ZF-Boni gemäß Bonuswert mal Steigerungsfaktor), wobei jedoch die Hauszauber einer Profession den Steigerungsfaktor um eine Spalte reduzieren. Beachten Sie bitte auch, dass die Vorteile *Vollzauberer, Halbzauberer* und *Akademische Ausbildung (Magier)* jeweils einen Grundvorrat an Punkten mit sich bringen (s.u.), die für eben den Zweck der Zauberaktivierung und -erhöhung vorgesehen sind. Die Ritualkenntnis einer bestimmten magischen Tradition startet auf einem Wert von 3, weitere Punkte können wie für Talente verteilt werden. Repräsentation und Ritualkenntnis der eigenen Tradition sind jeweils ebenfalls in den genannten Vorteilen enthalten und müssen nicht eigens bezahlt werden.

Im Bereich karmaler Fertigkeiten gilt ähnliches: Die *Liturgiekenntnis* einer bestimmten geweihten Profession startet auf einem Wert von 3, weitere Punkte können wie für Talente verteilt werden.

Einzelne *Liturgien* werden als Sonderfertigkeiten gehandhabt und kosten abhängig von ihrem Grad; bei Weihe-Vorteilen sind jeweils bestimmte Punktesummen bereits im Paket enthalten (alveranische Götter: 24 KaP, 7 GP für Liturgien und liturgische Sonderfertigkeiten; nicht-alveranische Götter: 12 KaP, 5 GP für Liturgien und liturgische Sonderfertigkeiten), und nur darüber hinaus gehende Fertigkeiten müssen separat verrechnet werden. Die Sonderfertigkeit *Karmalqueste* ist ebenfalls Teil des Weihe-Vorteils.



## h) Ergebnis

Die Punkte aus den Abschnitten 7a bis 7g werden jeweils separat für Rasse, Kultur und Profession aufsummiert. Ziehen Sie bei einer Rasse 8,5 Punkte von dieser Summe ab, bei einer Kultur 7,5 und bei einer Profession 25 Punkte. Dieses Ergebnis runden Sie nach den üblichen Regeln auf oder ab. Dadurch erhalten Sie die GP, die diese Rasse, Kultur oder Profession kostet. (Wir empfehlen, die einzelnen Pakete so zusammenzustellen, dass Werte nahe der ganzen Zahlen entstehen, damit die Auf- oder Abrundung nicht zu stark ins Gewicht fällt.)

Wenn Sie ein Ergebnis von unter 0 GP erhalten, dann ist das Päckchen zu dünn geraten. Ergänzen Sie noch weitere passende Talente und / oder Modifikationen, bis Sie ein Ergebnis von wenigstens 0 erhalten, denn negative GP-Kosten sind nicht erlaubt.

Sollte das Ergebnis oberhalb von 25 GP liegen, dann ist die Paketlösung schlicht zu umfangreich geworden. Schauen Sie dann noch einmal nach, wo Sie etwas streichen können, um einen passenden Rahmen zu finden.

Um die Kosten einer *Variante* (einer Rasse, Kultur oder Profession) zu berechnen, gehen Sie wie folgt vor: Berechnen Sie die detaillierte GP-Summe mit und ohne Variante, ziehen Sie dann den Wert der Grund-RKP vom Wert der Variante ab und runden Sie abschließend.

# Anhang 3: Aventurische Namen

Der Name ist das erste Geschenk, das ein neugeborenes Kind von den Eltern erhält. Er begleitet den Menschen (Elfen, Goblin ...) meist ein ganzes Leben lang und sollte mit Bedacht ausgewählt werden, denn immerhin ist er mehr als nur ein klangvolles Wort: Ursprünglich hat jeder Name eine Bedeutung, er beschreibt Fähigkeiten, Wesensmerkmale und Qualitäten, die seinem Träger zu eigen sein sollen. So ist es nicht verwunderlich, dass sich die Eltern mit der Namensgebung ihrer Sprösslinge große Mühe geben und nicht selten Dorfälteste, Geweihte oder Wahrsager zu Rate ziehen. Allerdings muss man anmerken, dass die Herkunft vieler Namen allgemein unbekannt ist, und man muss schon ausführlich in alten Quellen stöbern, um hinter den Sinn zu kommen. In einigen Fällen (z. B. Rondralieb oder Wolf) scheint die Bedeutung jedoch klar auf der Hand zu liegen.

Aventurische Namen haben einen anderen Klang als irdische, und sie unterscheiden sich auch erheblich von den auf anderen (Fantasy-)Welten gebräuchlichen. Und auch, wenn Ihr Held einmal ein mysterienumwitterter Elf, ein mächtiger Zauberer oder ein muskelbepackter Krieger werden soll, nehmen Sie bitte Abstand davon, ihn Drizzt, Gandalf oder Conan zu nennen – er wird dem Namensvorbild ohnehin nie auch nur annähernd entsprechen, und unaventurisch sind die Namen zudem. (Na gut, Drizzt könnte ein Achaz-Schamane sein ...)

Um Ihnen bei der Namensgebung Ihres Helden ein wenig unter die Arme zu greifen, haben wir einige Listen vorbereitet. Hier finden Sie Namen der verschiedenen aventurischen Sprachen. Dabei erheben wir natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Auch sind die Geschmäcker bekanntlich verschieden, und Sie können Ihrer Phantasie freien Lauf lassen, falls Sie nichts Passendes finden.

Falls Sie der Meinung sind, einige der von uns aufgelisteten Namen hätten einen gar zu seltsamen Klang, bedenken Sie bitte, dass die Namen ja auch vom Spielleiter zur Kennzeichnung von Meisterpersonen gebraucht werden. Hier kann es oft nicht schaden, einen etwas kauzigen – und damit sehr einprägsamen – Namen zu verwenden.

Der Gedanke an die Spielleiter war es auch vor allem, der uns bewogen hat, die vielen, über mehrere Spielhilfen verstreuten Namenslisten hier noch einmal an einer Stelle zusammenzufassen. Es kann nämlich sehr lästig sein, in drei und mehr Büchern nach Namen zu forschen, nur weil er mal rasch eine Räuberbande vorstellen möchte, in der sich Angehörige mehrerer Völker zusammengefunden haben.

## Mittelländische (Garetische) Namen

Garethi ist eine der beiden wichtigen Verkehrssprachen Aventuriens. Sie wird im hohen Norden genauso gesprochen wie im Mittelreich, dem Lieblichen Feld oder den südlichen Stadtstaaten, wenn auch jeweils mit unterschiedlichen Dialekten.

In diesen Gegenden ist es üblich, einen Vor- und einen Nachnamen zu tragen. Ersterer wird dem Kind von den Eltern verliehen und lebenslang nicht mehr geändert, letzterer wird je nach Region vom Vater oder von der Mutter übernommen. Natürlich gibt es auch Ausnahmen. Kein Gesetz schreibt das Tragen eines Nachnamens vor, so mancher mag Gründe haben, den elterlichen Namen nicht anzunehmen, und in hinterwäldlerischen Regionen ist es eher unüblich für jemanden, der nicht von Stand ist, einen Nachnamen zu tragen, zur Unterscheidung wird dann der Beruf des Gemeinten oder sein Wohnort genannt, zum Beispiel *Alrik (der) Schmied* oder *Alwine vom Kleehof*.

Über den Ursprung der Nachnamen könnte man dicke Bände füllen. Meist entstanden sie aus einer Berufsbezeichnung (*Harnischmacher*, *Steinhauer*), aus der Herkunft (*Angbarer*, *Lowanger*), oder wurden von den Mitmenschen geprägt. Dabei lassen sie oft auf eine mehr (*Dragentod*) oder weniger (*Meeltheuer*) rühmliche Familiengeschichte schließen.

Im Folgenden finden Sie eine Liste mittelländischer Vor- und Nachnamen. Gebräuchliche Abwandlungen, Kurz- und Koseformen haben wir in Klammern gesetzt. Übrigens ist es immer wieder einmal Mode, den Kindern thorwalsche, tulamidische, elfische, nivesische oder norbardische Namen zu geben. Namensvarianten aus den Nordmarken (altertümlich) und dem Kosch (teilweise zwergisch beeinflusst) finden Sie im Band Am Großen Fluss (auf den Seiten 112 bzw. 135).

Namen aus den Provinzen Albernia, Almada und Weiden sind die weiter unten aufgeführt.

In allen ehemals darpartischen Marken, insbesondere der Traviamark, weisen viele Namen einen Bezug zur Göttin des Herdfeuers auf. *Gänselinde*, *Herdfriede*, *Trautmann* und *Traviahold* sind Beispiele dafür. Geeignete Namensbestandteile sind hier vor allem *Buch-* (vom Baum abgeleitet), *Gans-*, *Fried-* (*-friede*), *Herd-* (*-herde, -herda*), *-linde*, *Traut-* (*-traud, -traute*) und natürlich Vorsilben, die mit *Tra-* oder *Travia-* gebildet werden. In Greifenfurt herrschen Namen vor, die einen Bezug zum Götterfürsten haben, beispielweise *Praiadne*, *Praiodane*, *Praioslob* und *Praiomon*. Geeignete Namensbestandteile sind *Sonn-*, *Fürchte-*, *Gold-* (*-golda*) oder *Greif-* (*-grifa*). Die Namensgebung in Perricum ist durch Kor und Rondra, vor allem aber dadurch geprägt, dass gerade die Süd-Perricumer 'retulamidisierende' Namen verwenden, z.B. *Koriana*, *Randrazila*, *Al'irick* (von Alrik) oder *Rahul* (von Raul). Beliebt sind hier auch Namen großer Kaiserinnen und Feldherren wie *Dassareth*, *Emer*, *Svelinya*, *Reto*, *Sanin* und *Hal*. In Tobrien sind Namen, die mit Wolf- (-wulf, -wulfe) oder Eber- gebildet werden Usus; auch alhanische Namen sind nicht selten. Weibliche Vornamen sind hier z.B. Dalkeshja, Endilia, Faduhenne, Firunia/Firunja, Merishja, Grimwulfe, Renja/Renia, Xindra, männliche Vornamen Firutin, Frankwart, Jarlak, Kuno, Nibelwulf, Silbahardt, Sildroyan, Wolfhardt, Yerodin. Tobrische Nachnamen enden meist auf *-ing* (z.B. Perting, Ebering) oder auf *-sen* (was häufig zu *-sin* verschliffen wird) wie Gorbensen oder Adersin.

Die Adligen des Mittelreichs tragen oft mehrere Vornamen, wobei gern kriegerische Kunstnamen mit Silben wie *Leu-*, *Sieg-*, *Helm-*, *Kühn-* oder *Rondr-* verwendet werden (*Sigiswild*, *Rondratreu*), ebenso auch Namen von Heiligen (*Gilborn*, *Lechmin*), Herrschern früherer Zeiten (*Raul*, *Cella*) und berühmten Helden (*Raidri*, *Yppolita*). Dann folgt meistens mit *von* der Familienname, und darauf mit *auf* oder *zu* das eigene Lehen, sofern vorhanden. Landlose Adlige werden zumeist als *Junker/in* tituliert; wer die Schwertleite erhalten hat, nennt sich *Ritter* (w: *Ritterin* oder *Rittfrau*). (Beispiele: Burggraf Alarich Ruhmrath von Gareth zur Sighelmsmark, Rittfrau Junivera Thalionmel Leuemuthe von Sturmfels.) Die Namen der Adligen anderer garethisprachiger Länder folgen meist ähnlichen Schemata.

**Weibliche Vornamen:** Adaque, Aldare (Alda), Alena, Alinde, Alruna, Alvide, Arba, Belona, Bernika (Berna), Binya, Birsel, Boriane, Caya, Celissa, Cella, Charine, Coruna, Daria (Dari, Dara), Dela, Derya, Dhana, Dilga, Dimiona, Doride, Dorlen, Drala, Dramina, Duridanya, Dythlind, Edala, Efferdane, Elida, Elwene (Elene), Fenia, Fiana (Fina), Firisa, Firuna, Franka, Gala, Ginaya, Girte, Gissa, Gunelde, Gwynna, Harika (Harka), Heiltrud, Hela, Hesindiane, Hesine, Hitta, Idra, Ifirnia, Ilke, Ingrimma, Isida, Jadwina, Jasinai, Jette, Josmine, Jule, Junivera, Karima, Khorena, Krona, Kysira, Larona (Lana), Leta, Lidda, Livia, Losiane, Ludilla, Maline, Maren, Mirya, Mo, Morena (Mora), Nana, Neetya, Nella, Niam, Odelinde, Oleana (Ola), Olorande, Ondinai, Ondwina, Palinai, Perdia, Praiosmin, Perainiane, Praiadne, Quenia, Quelina, Quisira, Rahjalieb Rahjane, Rahjada, Renzi, Roana, Rondirai, Rondralieb, Rondriane, Rovena, Saginta, Sannah, Saria (Sari), Selinde, Sumudai, Susa, Sylvette, Tanit, Thalionmel, Thornia, Thyria, Titina (Tita), Tsaja, Turike, Udha, Ulinai, Ulmia, Utsinde, Uthjane, Vana, Viridia, Vistella, Waliburia (Wala), Wina, Wilimai, Xaida, Xaviera,

Xerane, Xinda, Yanis, Yasmina, Yassia, Ysinthe, Yolande (Yola, Yolde), Yosmia, Ysilda, Zekla, Zelda, Zidane, Zidona, Zita, Zoe, Zylya (Zyla)

**Männliche Vornamen:** Adran, Alrik, Angrond, Anjun, Answin, Ardor (Ardo), Baltram, Bardo, Berman, Bernhelm, Bogumil (Bomil), Boromil, Boronian, Bosper, Brin, Burgol, Burian, Cassim, Cordovan, Curthan, Cyberian, Dabbert, Darian, Eberhelm, Eboreus, Edorian (Edo), Efferdan, Elbrecht, Elgor, Emmeran, Ernbrecht, Eran (Erlan), Erzian, Ettel, Falk, Felian, Fingorn, Firunian, Firutin (Firu), Folmian, Fredo, Frumol, Geppert, Gerding, Gernot, Gero, Gerrik, Gerion, Gorm, Goswin, Groben, Grordan, Grorthin, Gumblad, Hagen, Hal, Haldan, Hakon, Hane, Harad, Helmar (Helme), Helmbrecht, Hesindian, Hilgerd, Iber, Igan, Ingalf (Ingolf), Irian (Irion), Jergan, Jobdan, Jost, Kalman, Karon, Kedio, Kulman, Kvalor, Lares, Lechdan, Leomar, Linnert, Losan, Malzan, Melcher, Movert, Odilbert (Odil), Odilon, Ogdan, Olk, Orlan (Orelan), Pagol, Parinor (Parainor, Perainor), Patras, Peradan, Perainian, Polter, Praiodan, Quanion, Quendan, Quin, Radulf, Rahjadan (Rahjan), Rank, Rauert, Raul, Refardeon, Reo, Robak, Roban, Rondrian, Rukus, Rumpo, Sal, Salix, Savertin Sindar, Stipen, Stord(i)an, Sumudan, Thallian, Thimorn, Thisdan, Timshal, Torben, Trautman, Travin, Travi(a)dan, Tsafried, Tsadan, Ug(d)alf, Ugdan, Ugo, Ulfried, Ungolf, Valpo, Varman, Viburn, Vitus, Voltan, Vorlop, Wahnfried, Welf, Wolfman (Wolf, Wolfhart), Wulf, Wulfhelm, Xandros, Xindan, Xebbert, Xerber, Yann, Yantur, Yendan (Yendar, Yendor), Yerodin, Yeto, Zondan, Zolthan, Zordan

**Bürgerliche Nachnamen:** Adersin, Aldebruck, Algerein, Alfaran, Alff, Angbarer, Anjuhal, Arberdan, Arres, Arsteener, Babek, Bachental, Bagosch, Ballurat, Bartlenhaus, Bellentor, Berlind, Brauer, Bregelsaum, Bochsbansen, Bodiak, Burkherdall, Damotil, Darben, Dargel, Daske, Derp, Derpel, Dorc, Durenald, Ehrwald, Engstrand, Eslebon, Fernel, Fidian, Folmin, Fredor, Fuxfell, Galdifei, Garje, Gemiol, Gerdenwald, Gerrich, Gesse, Glimmerdiek, Gorbas, Grabensalb, Groterian, Ghune, Hainsate, Harnischmacher, Helmisch, Hiligon, Honorald, Horger, Horigan, Huisdorn, Hullheimer, Ilgur, Inke, Jolen, Keres, Korber, Kormin, Korninger, Kremso, Kürzer, Lassan, Lonnert, Liegerfeld, Lowanger, Marnion, Maurenbrecher, Meeltheuer, Musker, Nattel, Okdarn, Okenheld, Olben, Oldenport, Ottresker, Rogel, Peresen, Plötzbogen, Prem, Prutz, Quarzen, Redo, Rodiak, Rundarek, Ruttel, Sandström, Seehoff, Spichbrecher, Steinhauer, Sturmfels, Tannhaus, Termoil, Tiefhuser, Timerlan, Toberen, Trallo, Treublatt, Triffon, Tucher, Tulop, Ulfaran, Welzelin, Wertimol, Westfal, Winterkalt, Zornbold, Zandor, Zeel, Zertel, Zumbel

### Albernische Namen

In Albernia, wo sich das Garethi teilweise mit Thorwalsch und Isdira gemischt hat, verwendet man bisweilen andere Namen und teilweise eine andere Aussprache mittelländischer Namen.

**Weiblich:** Aedha, Aedith, Ailill, Albhe, Baerwen, Betir, Branwen, Caillinnis, Cell, Cordaella, Cuanna, Cuib, Daene, Daire, Danu, Diarw(en), Earwen, Efferlill, Eillyn, Enid, Ewaine, Faelinn, Fiall, Finnla, Finnabir, Finris, Geala, Gennofaer, Geselwen, Gilia, Glenna, Hesindana, Hylgwen, Idra, Ildha, Invher, Jarwen, Kladdis, Laille, Larinu, Linai, Llean(ne), Lyn(n), Maerthe, Maire, Margoris, Naena, Neowen, Niamh, Nurinai, Oarwen, Padraigin, Praiodain, Praiolynna, Phecalynn, Raike, Rahjalyn, Rianod, Riganna, Rondraine, Ruada, Rudraighe, Ruthe, Saingla, Saendren, Shaewen, Scanlail, Sinjer, Siona, Swafne, Tibraide, Traviynla, Tsaine, Tuadh, Uinin, Vearne, Yanna, Ynlais, Ysilt

**Männlich:** Aedin, Aelfwin, Aneirin, Annlir, Ardach, Ardis, Banthoch, Belfionn, Bennwir, Berynn, Bran(win), Brendan, Callan, Cathal, Caye, Cet(hern), Cian, Cidris, Conlai, Conn(ar), Coran, Cuanu, Cuil, Cuilyn, Cynwal, Daerec, Dhuachall, Diarmait, Ealgar, Efferdwin, Elfwin, Eochaid, Faerwyn, Falkris, Fin(waen), Ghearn, Gileach, Glennir, Gun, Innon, Jaemesh, Firunwin, Glarik, Gial, Gwyn, Hjalbin, Illaen, Jendar, Larric, Lidhwaen, Lienn, Lomoch, Lothur, Melkom, Meredin, Morgan, Muir, Niamad, Oisin, Peranwyn, Praioden, Raidri, Reochaid, Rhonwian, Rhys, Ruadh, Senach, Shien, Sidhric, Sileach, Stewain, Targuin, Tibraid, Travien, Toras, Tsael, Uallach, Yann, Ywain, Yurris

**Nachnamen:** Aendruw, Aranol, Arberdan, Baernhold, Braelghan, Bruadhir, Caelman, Collen, Cuifinn, Engstrand, Faic, Fidian, Fingorn, Garje, Gathris, Gorbas, Gwenlian, Hollbeerer, Inveric, Kerkill, Kevendoch, Kurstan, Machalich, Ongswin, Quent, Rothair, Sandström, Sardubh, Schladromir, Seehoff, Stewir, Vialigh, Wolter

Bei Umwandlungen 'garetischer' Namen ins Albernische wird z.B. aus einem *-ian* ein *-wyn* oder *-uin* (*Boronuyn*), aus einem *-dan* ein *-tin* oder *-den*. Albernische Nachnamen 'von Stand' (eigentlich: 'von Reputation', denn auch alteingesessene Bürger- und Bauernfamilien gehen so vor) bildet man mit *ui* (eigentlich 'Sohn des', verwendet als 'männlicher Nachfahr der Familie ...') bzw. *ni* (die entsprechende weibliche Form) und dem Namen eines berühmten Vorfahren oder Sippengründers: *Emer ni Bennain, Aedin ui Burrigh*.

### Almadanische Namen

Typische almadanische erste Vornamen sind etwa Alonso, Alrico, Eglamo(r), Eslam, Gonzalo, Jacopo, Lanvolo, Rafik, Rahjian(o), Talfan, Valpo, Zahir (m) bzw. Ahumeda, Concabella, Gonzaga, Imilce(a), Jasemina, Madalena, Noiona, Rahjada, Richeza, Shahane, Zarpa(da), Zulhaminea (w).

Der 'bosparanisierende' zweite Vorname steht oft für eine dem Kind gewünschte Eigenschaft, etwa *Amada/-o, Amirata/o, Desidera/o* oder *Honora/-o*.

Typische **Nachnamen** sind Assiref, Cavazaro, Furlani, Halcalde, Manzanares, Mudejar, Sercial, Sforigan, Sgirra, Taladueira, Vascagni, Zurriaga. Es ergeben sich dreiteilige Namen wie etwa Gonzalo Amado Assiref oder Jasemina Desidera Furlani.

### Andergastsche Namen

Familiennamen sind nur bei Freibauern und Städtern üblich; dabei übernehmen Frauen bei der Heirat den Namen ihres Mannes und hängen ein *-in* an, so z.B. *Seffel Bodiak* und *Erlgard Bodiakin*. Einfache Leute tragen meist nur einen Vornamen, ergänzt um ihren Herkunftsort, z.B. *Gerwulf aus Eichfels* oder *Traviane vom Hergerdshof*.

**Männliche Vornamen:** Andraus, Arnbold, Bogumil, Bogumislaus, Borkfried, Depold, Detter, Eichbald, Eichward, Erlmann, Eulrich, Firunislaus, Firunz, Gerwulf, Gosthelm, Gwinnling, Havel, Holmar, Jagoslaus, Jindrich, Krusold, Ludewich, Marik, Mispert, Odoring, Olderich, Osgar, Oswald, Seffel, Steinrich, Trogar, Ulfried, Urichslaus, Wendemar, Wendolyn, Wengelyn, Wenzeslaus

**Weibliche Vornamen:** Andela, Andra, Arnhild, Birsel, Dorota, Erlgard, Farnlieb, Freilinde, Gerswide, Gundel, Hadwiga, Hilda, Holdtraude, Ildaria, Ifirngund, Irmela, Koscha, Kunhuta, Larja, Ludmila, Mina, Mirnhild, Silvana, Trautgold, Traviane, Rusena, Varena, Waldegund, Wendeline

**Bürgerliche Nachnamen:** Alrikshuber, Birgelbaum, Bodiak, Borkmeister, Dreuber, Eichinger, Fassbender, Flößler, Haubeiler, Holzhauer, Joborner, Karden, Krück, Kuhbauer, Meeltheuer, Ochsenbrecht, Peutler, Roskop, Seffelgruber, Seggenmund, Straub, Tannhauser, Wenzelin, Wulfen

### Bornländische Namen

Die Namensgebung im Bornland ist zwar noch eine 'typisch mittelländische' mit Vor- und Familiennamen (wobei die Leibeigenen üblicherweise keinen solchen besitzen), aber sehr stark vom Norbardischen durchdrungen.

**Weibliche Vornamen:** Alinja, Alwinje, Baernja, Bernischa, Boronje, Charinje, Danja, Dorlin, Dunjascha, Eljascha, Elkwine, Elkwinja, Elmjescha, Firunja, Frinja, Gari, Geertja, Grimje, Gritten, Gudwinja, Helvja, Hesinja, Ifirnja, Ilmjescha, Irinja, Isidra, Jadvine, Jadvige, Janne, Jedwinja, Jella, Karinja, Kundra, Libussa, Luta, Lysminja, Maline, Malinja, Marja, Moschane, Nadjescha, Najescha, Nessa, Nokia, Olja, Paale, Paisuma, Peranka, Rowena, Rowinja, Rudwischa, Salwinja, Selwine, Sewjescha, Sulja, Tanile, Tineke, Tjeika, Turiken, Ulmjescha, Urjelke, Vanjescha, Verosja, Warja, Winja, Yassula, Zidanja, Zidonje

**Männliche Vornamen:** Albin, Almin, Arlin, Baerjan, Bosjew, Boutsen, Coljew, Dabbert, Daanje, Danow, Duchdo, Dulgjew, Elkjow, Elko, Elkwin, Ertzel, Firnjan, Firunew, Fredo, Galjan, Goljew, Grimjan, Grimow, Hane, Hanjow, Helmjew, Hurdo, Iber, Ilmin, Irjan, Ischtan, Jaakon, Jasper, Jarle, Joost, Jucho, Koj, Kolkja, Laran, Linjan, Lumin, Meljow, Mew, Miljan, Mjesko, Nassin, Neerjan, Norbo, Olko, Orschin, Oswin, Panek, Pedder, Pettar, Pitjow, Pjerow, Rajan, Rowin, Rudjew, Stane, Stormin, Suschin, Tannjew, Thezmar, Torjin, Travin, Ugo, Ulmjan, Ulmew, Vito, Wolpje, Woltan, Wulfen, Wulfjew, Xebbert, Zidon, Zorjan

**Zunamen:** Alwinnen, Arauken, Baerensen, Baerow, Bornski, Brinnske, Dappersjen, Drulgosch,

Eelkinnen, Elkensen, Elmsjen, Firnske, Firunkis, Gartimpski, Gerbensen, Gerberow, Hinzke, Hjalmarew, Hollerow, Ilmensen, Ilumkis, Jannerloff, Jannske, Juchski, Karenkis, Karjensen, Kunzke, Laikis, Larinow, Luminow, Meskinske, Miljes, Muselken, Nagragski, Notjes, Ouvensen, Parenkis, Peddersen, Peddersjepen, Peschelei, Puschkinske, Rodensen, Ruderow, Sewerski, Sjepensen, Stipkow, Surjeloff, Timpski, Tuljow, Turjeleff, Ulmensen, Ulmski, Walroder, Walsjakow, Walsareff, Wolpjes

### Nostrische Namen

Nostrische Namen haben häufig einen sehr altertümlichen Klang, so als entstammten sie einem Geschichtsbuch. Nachnamen sind nur bei Freibauern und Städtern gebräuchlich. Zu Wohlstand gekommene Nostrier ändern gerne ihren Namen, wenn sie sich davon einen Vorteil versprechen. So wird z.B. die Familie *Abdecker* zur vornehmeren Familie *Schlachtrössler*.

**Männliche Vornamen:** Ablasion, Alriklas, Andaryn, Basilio, Droderon, Esindio, Frenglion, Franio, Fringlas, Gasparyn, Haldoryn, Ingvalion, Jasper, Karmo, Kasimir, Kasparbald, Linnerian, Murro, Niobald, Orasilas, Ornibian, Pipo, Praineryn, Salvyron, Sapertyn, Toran, Travino, Urfaran, Waldmiryn

**Weibliche Vornamen:** Aaraloth, Andariane, Asmodette, Belenoleth, Caristhea, Delusia, Elida, Elysmine, Firunette, Franiane, Helasine, Ingvaline, Islavia, Jelspeth, Jolantha, Kasmyra, Lynia, Noraleth, Nostriane, Ronaya, Senebiane, Thalania, Tommeliane, Triumfina, Urmeline, Yasmina, Zanya

**Bürgerliche Nachnamen:** Brachinger, Bramhusen, Damme, Darbhork, Deickmoler, Elgeryn, Fangeysen, Garsinger, Hugendam, Ingvaler, Kirschner, Koyner, Köpenvind, Krennelsiek, Liekenstek, Linneweber, Nietendeeler, Notfink, Onderbruk, Oskin, Pernstyn, Riethard, Rikvard, Salzerin, Schlachtrössler, Siebenackern, Spökenkieker, Styper, Tryming, Turmer, Visserad, Wilmhold, Wirth

### Weidener Namen

Beliebt sind Garethi-Namen, die mit *Bär- (-bär)*, *Fee-/Feen- (-fee)* oder *Ron-/Rond- (-ron(d)e)* gebildet werden. Häufig sind antiquierte Erscheinungsformen und Endungen.

**Weibliche Vornamen:** Adilgunde, Ailgrid, Alwen, Alwid, Amselgunde, Aartrude, Arline, Bormunde, Danje, Derlinde, Dylga, Elftraut(e), Elfwid(de), Ellmholda, Enn, Erlgard, Erlinde, Fann, Farlgard, Farline, Farnlieb, Feyenholde, Fenia, Firre, Fiya, Fredegunde, Freugern, Frohlinde, Furgund, Gernlind, Gilamund, Gun(elde), Helchtrut(a), Hennya, Herdlind, Hilmtrud(e), Holdtraude, Ilfwid, Ilme, Irlgunde, Kunn, Kupunda, Lann, Lanzelind, Linje, Liebholde, Luitperga, Matissa, May, Maidholde, Mirnhilde, Nalle, Neunhild, Nifgunde, Olginai, Omwid(da), Praida, Raugunde, Rondragabund, Rechhilde, Rinnfolde, Sindaja, Thargrîn, Traute, Ullgreîn, Waidgunde, Walderia, Walbirg, Walpurga, Waldtraute, Yandebirg

**Männliche Vornamen:** Ailfir, Ailgrimm, Alarwin, Aldewein, Angilbert, Angrist, Anshag, Arbolf, Arnôd, Arnulf, Bärfried, Baeromar, Bernhelm, Binsbart, Borckhardt, Bunsenhold, Dankward, Darwolf, Derling, Dietrad, Dolgon, Drachwill, Dreufang, Edil, Efferdin, Eichbart, Emmeran, Erlwulf, Falber, Ferling, Finglan, Firl, Firnmar, Firutin, Geldor, Gerwulf, Gille, Giselhold, Grimmfold, Hargord, Harmwulf, Hartmann, Hasrolf, Heldar, Herdan, Ilmar, Ilmbold, Ingerman, Jargold, Jarlan, Josold, Karfang, Kerling, Knorrhold, Lanzelund, Lein, Leueman, Lingmar, Marbert, Marmwulf, Meinhardt, Menzel, Nassing, Nolle, Norsold, Odilbert, Olin, Pagol, Perdan, Phexlieb, Radumar, Rodunk, Rondril, Rondreich, Sadelhold, Sighelm, Siltja, Tannfried, Terkol, Tiro, Thimorn, Thordenan, -nin, Thorolf, Tobor, Ulfert, Uldreich, Waidhart, Waldemar, Weldmar, Wilfing, Wolfhelm, Yann

**Nachnamen:** Stadtfreie tragen einen Vor- und einen Nachnamen wie beispielsweise: *Dythlind Schmiedefrau* oder *Streitward Erlenfold* (ähnlich klingen die Geschlechternamen altvorderer Adelshäuser: *Blaubinge*, *Fälklin* oder *Nordfalk* sind die prominentesten Beispiele dafür). Landfreie nennen sich mit *von* nach ihrem Wohnort, z.B.: *Peraindis von Braunenklamm* oder *Giselwulf von Mittenberge*. Leibeigene ersetzen das *von* der Freien durch ein *aus*: *Ilfwudd aus Altweiler* oder *Bärung aus Hirschenau*.

### Typische Namen des Horasreiches

Im Horasreich verwendet man die gleiche Methode der Namensgebung wie im Mittelreich, nur klingen die Namen meist weicher und klangvoller (wie überhaupt der gesamte Dialekt des 'Horathi' gegenüber dem Garethi melodischer ist).

Die Namen des Adels sind je nach Landesteil und Familientradition recht verschieden und folgen keinem einheitlichen Schema.

Typisch sind die Silbe *ya* als niedrigstes Adelsprädikat (z.B. in *Nepolemo ya Torese*) und die Verwendung von *de, di, du* oder *della* anstelle des *von*.

**Männliche Vornamen:** Abelmir, Acanio, Alonzo, Alricio, Baduin, Beppo, Beleno, Bonnaro, Callio, Carolan, Croenar, Curthan, Cusimo, Danino, Dapifer, Dartan, Debero, Duardo, Ecuvaro, Eolan, Fedesco, Folnor, Fusneldo, Geron, Gilmon, Hakaan, Hoberto, Horadan, Horathio, Ildebran, Ilderico, Iridias, Jacopo, Jucaro, Khadan, Kiaras, Kulmineo, Larecio, Lessandero, Ludolfo, Marbio, Melponeo, Mondino, Muthin, Muraco, Naramis, Nepolemo, Nesro, Olrucio, Orestas, Phedro, Pieno, Pirtho, Quendan, Quido, Quilamo, Rahjacomo, Rondrigo, Rudor, Sarastro, Silem, Sulvodan, Tamino, Tassilo, Thalio, Timor, Ulanio, Ulfaro, Umbario, Valberto, Veciano, Vero, Yalderico, Yerno, Yulag, Yulio, Zadalon, Zerbereo

**Weibliche Vornamen:** Aifingla, Aldare, Amene, Ardare, Avedane, Bardica, Beliena, Bonaventa, Carisia,Critiana, Cusmara, Daria, Dulacia, Elaria, Eronia, Fiaga(rete), Festina, Fusca, Galigoa, Geronita, Gorrada, Gylvana, Hesindiane, Horanthe, Horasianne, Isida, Isindia, Ivica, Janera, Jatane, Kusminela, Lente, Lovisa, Madanne, Marbis, Murina, Nevinia, Nerede, Nonica, Odina, Oswinia, Pamina, Piara, Purothea, Quilma, Quedora, Rahjamande, Rinilla, Rondria, Salkya, Sanya, Sharina, Surina, Thalya, Thalionmel, Umbeta, Uralin, Valtica, Vilmire, Yesaria, Yindica, Zerline, Zudra

**Bürgerliche Nachnamen:** Agricola, Anchusa, Arbalista, Ballurat, Berylli, Bosparanelli, Bosvani, Brigonetti, Capense, Caranda, Caravita, Castellani, Cornamusa, Damotil, Delicado, Dolcitane, Dolvarn, Durenald, Falconier(i), Farfara, Fenestra, Gravura, Hortulani, Kalamal, Kureon, Marnion, Melior, Mercator, Nauta, Neander, Novacasa, Oreciette, Patara, Pelargon, Prosperi, Regotis, Rocambole, Salvian, Sarostes, Scarpone, Scriptatore, Serpolet, Spinola, Torrean, Trequona, Triffon, Ulfaran, Vansanti, Vardeen.

### Zyklopäische Namensgebung

Die Namen gelten bei manchen anderen Völkern als schwer auszusprechen und unmöglich zu schreiben, verwenden die Bewohner der Zykloperinseln doch mit größter Begeisterung lange Namen, in denen möglichst oft die Buchstaben y, ph, ë, ï oder ÿ vorkommen, und zwar sowohl bei Vor- als auch bei Nachnamen. Als Beispiele mögen hier Alrikazander, Amenelaos, Dariyon, Efferdaïos, Kalchas, Madaïon, Meneander, Mermydion, Peleïston, Praiokles, Rahjenÿsios, Yidayion (m); Boronike, Efferdiana, Ingerÿdike, Insina, Korïna, Lanike, Leonore, Myrtale, Nermaka, Phylinna, Phÿllis, Sapeïdra, Telemache (w), Phÿrikos, Sphareïos, Uÿis und Pydoctis (Nachnamen) dienen. Adlige nennen sich mit dem Partikel 'a' nach ihrem Wohnort oder Lehen und hängen mit *dyll* oder *dylli* den Familienstammsitz an: *Amenelaos A'Phyros dylli Aryios* wohnt in Phyros und kommt aus Aryios.

### Südländische (Brabaci-) Namen

Das Brabaci ist eine sehr klangvolle Sprache, in der Namen oft lang und blumig sind. Die Kinder erhalten mehrere Vornamen, so dass sie sich auf einen Rufnamen festlegen müssen. Der Nachname wird von den Eltern, meist vom reicheren oder 'wohlklingenderen' Elternteil, übernommen und wird als besonderes Besitztum betrachtet. Verbrechern kann der ehrbare Elternname entzogen werden.

Aus jedem Namen kann durch ein angefügtes *-ela/-elo* oder *-ita/-ito* die Koseform gebildet werden. Nur wer seine Tatkraft betonen will, kürzt seinen Namen ab (häufig hinter der ersten Silbe).

Es gilt als 'klassisch' und daher vornehm, weibliche Namen auf betontem -e oder -is (statt unbetontem -a) und männliche auf -o enden zu lassen.

**Weibliche Vornamen:** Adaque, Alara, Avessandra, Balatravis, Boronaya, Carimina, Consuela, Desiderya, Diantha, Dolorita, Dominga, Emerencia, Esmeralda, Fiorella, Galindia, Heliantha, Imelde, Inarés, Jesabela, Karianna, Katalinya, Korrassón, Luisina, Maryarita, Marchesca, Morisca, Nicolasina, Oralia, Phelicitas, Phelippa, Praiociose, Querinia, Rahjadés, Rayadés, Rosinia, Saranya, Tomassi-

na, Ugolines, Ulembina, Ursania, Vadoria, Valería, Xantilia, Ximena, Yvonya, Zalinés, Zephirina, Zeradia

**Männliche Vornamen:** Adario, Agusto, Alondro, Alriego, Amirato, Boromeo, Coragon, Diago, Diamantes, Dorio, Efferdito, Egiliano, Enrisco, Fiorenzo, Firunando, Flaminio, Gaiomo, Ghorio, Gordo, Hesindiego, Imaculo, Ingarin, Jesidoro, Kamillio, Khalid, Koloman, Lirobal, Lucan, Mandolo, Marboso, Marno, Micirio, Morisys, Nestario, Nostromo, Orelio, Panfilo, Pedresco, Praiopio, Quintilian, Ramon, Romero, Rondrigo, Salpico, Sandro, Simodo, Tirato, Trienco, Tito, Ulan, Vitario, Xenofero, Yorge, Yuan, Zurbaran

**Nachnamen:** Anthos, Beratas, Cornio, Delazar, Erabenas, Fontanoya, Fiovarez, Gonralas, Gredo, Inezano, Jacobella, Kalando, Lupinez, Malagro, Monterey, Nirrano, Olibantin, Piriones, Queseda, Ramirez, Rivito(z), Rondriguez, Salmoranes, Santana, Tiamartin, Uludaz; grundsätzlich kann man auch aus fast jedem Vornamen einen Familiennamen bilden, indem man das -o oder -a durch -ez oder -uez ersetzt.

## Thorwalsche Namen

Typische thorwalsche Vornamen bestehen fast immer aus zwei kurzen Silben, in der die gewünschten Tugenden enthalten sind. Die beliebtesten Namen werden mit *Thor-* beziehungsweise *Tor-* gebildet, zum Beispiel Torben ('der Mutige'), Torgal ('der segelt wie ein Held'), Torstor ('unerschütterlicher Held'), Torgard ('heldenhafte Wächterin, Hüterin von Heim und Otta'), Torhalla ('ruhmreiche Heldin'). Sehr häufig sind auch H(j)aldar beziehungsweise H(j)alda (von 'Hjaldingard' abgeleitet), Halmar beziehungsweise Halma ('der / die Weitberühmte') und Tjalf beziehungsweise Tjalva ('der / die Flinke'). Die verbreitete Endung -kir weist auf ein Tätigkeitswort hin, zum Beispiel Walkir ('der Kämpfende') oder Askir ('der übers Meer fährt'). Zuweilen kommen auch Namen aus dem übrigen Aventurien vor, vor allem in den Grenzregionen oder zum Beispiel, weil einer weit gereisten Mutter ein fremdländischer Name gut gefallen hat.

Die angehängte Verkleinerungsform *-ske, -ke* (männlich) oder *-je, -ja* (weiblich) findet sich erstaunlicherweise vor allem bei besonders erprobten Recken. Der Name des berühmten Obersten Hetmannes Thurske etwa heißt übersetzt einfach 'Kämpferchen'.

Zwar bestimmt der Vorname den Charakter des Kindes, doch erst der Abstammungsname verbindet es mit der Gemeinschaft, genauer gesagt, mit einem Elternteil. Der Zweitname wird einfach aus dem elterlichen Vornamen und, je nach Geschlecht, *-son* beziehungsweise *-dottir* gebildet.

Welches der beiden Elternteile dem Kind seinen Namen mitgibt, ist regional unterschiedlich. Manche Sippen, wie die Hjalskes aus Prem, tragen sogar den Sippennamen als Abstammungsnamen.

Im Laufe ihres Lebens kommen manche Thorwaler zu einem neuen Beinamen – durch ruhmreiche Taten, besondere Eigenarten oder mehr oder weniger glückliche Ereignisse. Dieser Zweitname ersetzt dann den Abstammungsnamen. Vor allem sind dies die typischen Heldennamen wie *Hammerfaust* und *Windzwinger*; aber auch Kose- und Spitznamen sind häufig. Der Beiname des legendären *Torstor Om* etwa heißt schlicht 'Onkel', und der Name des für seine Trinkfestigkeit berühmten *Thinmar Thin* spielt auf das typische thorwalsche Trinkgefäß an, das er bereits in seinem Vornamen trägt. Wie schließlich *Rangolf Stolperer* zu seinem Beinamen gekommen ist, ist leicht zu erraten. Typische thorwalsche Namen sind:

**Männlich:** Aki, Ansgar, Ansir, Arngrim, Asgrimm, Askir, Asleif, Atli, Atmaskott, Beorn, Beowulf, Bjeri, Bjarni, Björn, Brand, Egil, Eilif (auch w), Eindrin, Eirik, Eldgrimm, Faenwulf, Firunjar, Fjolnir, Frenjar, Garald, Garulf, Geir, Gerskir, Gunn(i), Hakon, Hallar, Halfdan, Hardger, Hardred, Hasgar, Helgi, H(j)erolf, Herm, Hjall(di), Hjore, H(j)almar, H(j)aldar, Hjelm, Ingald, Ingirid, Ingibjörg, Iskir, Isl(e)if, Jora, Jurge, Karven, Kari, Ketil, Kjaskar, Laske, L(e)if, Liskolf, Maednir, Noerre, Norri, Olav, Olgard, Olgi, Olvir, Orgen, Orozar, Orm, Ragnar, Raskir, Rekki, Röngvald, Rodi, Rorl(e)if, Runolf, Sigridur, Sigrud, Solvi, Starkad, Steinar, Stirbjörn, Swafgard (auch w), Swafnan, Swafl(e)if, Sven, Tevil, Thinmar, Thivar, Tjalf, Thorgun, Thorkar, Thorwulf, Thurbold, Thure, Tjalf, Torben, Torbrand, Tore, Torfin, Torgal, Torkil, Torlif, Torstor, Trollwulf, Tronde, Vandrad, Walkir, Wulfgrimm, Yngvar

**Weiblich:** Akja, A(e)lfhild, Algrid, Alvida, Andra, Anga, Anhild, Arva, Asgerd(a), Asgrima, Askra, Beornhild, Bera, Bjarnilda, Branda, Bridgera, Bryda, Eilif (auch m), Eindara, Eldgrima, Estrid, Eyvin, Firunja, Frenja, Fridger(a), Garhelt, Garhilda, Grima, Gunbritt, Gundrid, Gunda, Hallbera, Hardsgera, Helma, Hilda, Hjalfrida, Hjalka, Hjalma, Hjalda, Hjaldis, Hjalla, Hjelgira, Hjora, Hrafnhild, Ifirniane, Ifirnslinda, Ingira, Isliv(a), Jadra, Janda, Jurga, Karva, Katla, Kjaska, Korja, Lialin, Lingard, Liflind, Livka, Marada, Nellgard, Norhild, Odda, Olburga, Olgerda, Olverja, Ragna, Ragnild, Rangnid, Raska, Rorlif(a), Salda, Sigrid(a), Sigrun, Solva, Solveig, Svala, Svenna, Svenja, Swafgard (auch m), Swafnild, Swangard, Tjalva, Thora, Thordis, Thorfinna, Thorhalla, Torgrid, Torlind, Wulfgard(a), Wulflind(a), Wulfhild(a), Yasma

### Gjalskerländer

Die Bewohner des Hochlands verwenden bei ihrer Namensgebung gerne die aus dem Hjaldingschen (mit Einflüssen der Norbarden, Orks und Firnelfen) übernommenen Traditionsnamen, die sich teilweise wie ein 'Barbaren-Albernisch' anhören, teilweise aber in fremden Sprachen überhaupt keine Entsprechung haben: Andraga, Bebann, Dundana, Dunyabra, Hjalbeth, Hjurrgat, Megrim, Milbeth, Murraya, Hagwa, Shinnath, Skrayana (w); Anchas, Bradruch, Branchan, Dundoch, Islogh, Ifrunndoch, Mjesgold, Morghinach, Struan, Wladuch, Yuchdan, Yurrgold (m).

Männliche Nachkommen erhalten als Nachnamen den Vornamen des Vaters, die weiblichen den der Mutter. Zwischen dem Vor- und Nachnamen wird ein 'Sohn des ...' (*bren*) oder 'Tochter der ...' (*brai*) eingefügt. Zudem wird jeder Gjalsker bei seiner Vorstellung seinen Haerad nennen.

Schamanen legen mit ihrer Initiation den Namen des Vaters oder der Mutter ab und nehmen den des Mentors an. Da der Mentor weder Vater noch Mutter ist, ändert sich auch die Bindebezeichnung in *dur*, was soviel bedeutet wie 'Hüter des Geistes von' oder 'Hüter des Wissens von'.

### Fjarninger

Die Sprache ist dem Thorwalschen sehr eng verwandt; typische Namen sind: Arnthrud(ir), Asgora, Blot(s)axa, Dandagard, Funudara, Gunnlaug, Halfga, Jaldrud, Rangra, Rannveig, Svannlaug, Ulfgard, Ylwa, Yngheld (w); Asgold, Blotgrim, Blotulfur, Bodvar, Engur, Fjallgart, Frunobar, Gjallur, Havgrimur, Pandur, Raluf, Steinthor, Valbrand(ar), Waleif (m). Nachnamen sind unüblich (weil unnötig), Kampf- und Ehrennamen dagegen beliebt.

## Nivesische Namen

Nachnamen im üblichen Sinne sind den Nomaden der nördlichen Steppen fremd. Stellt sich ein Nivese vor, so nennt er seinen Rufnamen und den des Stammeshäuptling: "Ich bin Nirka von Einuks Stamm."

Jeder Nivese trägt neben seinem Rufnamen einen 'Wolfsnamen', der die enge Verbindung der Nivesen zu den Himmelswölfen und ihren 'derischen Vertretern' anzeigt und ihm seinen Platz in der Gesellschaft der Wolfsrudel zuweist. Angeblich stammen die Wolfsnamen aus einer geheimen Sprache, die hauptsächlich aus Knurrlauten besteht, eher handelt es sich jedoch um übliche, vielleicht ein wenig abgewandelte nivesische Vornamen. Der Wolfsname ist kein Geheimnis, doch es ist ungebräuchlich, einen Nivesen bei diesem zu rufen.

**Weibliche Vornamen:** Airaksela, Amuri, Auka(ju), Baituri, Bjanju, Biniaki, Burti, Dakauju, Dana, Dionju, Duri, Eikaju, Emela, Eskola, Falkja, Ferturi, Fid(a)ju, Gateiki, Geika, Godju, Hauka, Hirolja, Hikia, Hyvinga, Ikaju, Ila, Irti, Isalmi, Jalani, Jokela, Jokja, Jonuri, Jutila, Jyla, Kajani, Kantala, Karenju, Karra, Katimäki, Kaukalathi, Keitakju, Kela, Kelva, Kisa, Koski, Kuopi, Kura, Lahti, Lappila, Lauka, Lieksa, Liskaju, Loja, Lojmaa, Murula, Myrra, Nakila, Näljavena, Nirka, Nivilaukaju, Nujala, Ojakalla, Olu, Paukaja, Peltju, Pori, Purolju, Rael(a), Rauma, Roika, Rukosari, Saari, Sarela, Saviharju, Savolina, Sievi, Sjunda, Sotkia, Takoja, Tiensu, Tolsa, Torhola, Tuira, Turi, Ulu, Ulvila, Ura, Usi, Vaala, Varpa, Vatja, Vedaju, Vella, Viala, Vieki, Vika, Ylista, Zurti

**Männliche Vornamen:** Abjo, Adjok, Airujo, Altanan, Arjuk, Arko, Banuk, Beranen, Berko, Binjok, Danjuk, Dernkjo, Dragjo, Ebnan, Eikaljok, Eiko, Einuk, Enan, Enko, Eno, Enuk, Erljuk, Gaitjok, Garnan, Garnuk, Genko, Gjuternuk, Gorfang-

nuk, Gurjinen, Hanko, Hautan(an), Heimanuk, Hietanen, Honuk, Horganan, Hunjok, Huno, Janjuk, Jorinen, Jurtan(an), Kaikanuk, Kalkuk, Kaunanan, Kauno, Keinjo, Kervo, Kilh(j)o, Kinajo, Kintan(an), Kuljuk, Kumo, Kylänjak, Lanan, Latu, Leikinen, Leksvalen, Lieto, Mada(nan), Maenan, Matiljok, Minkio, Mouhuk, Nantalin, Nerkjo, Niljo, Nurmjo, Nysjo, Olainen, Paimjo, Parkanjuk, Peltjo, Pirtijok, Rakjo, Rasjuk, Raumo, Ruukjok, Sandjo, Sein(j)uk, Silkajok, Simjok, Svartjok, Tamperen, Toljok, Tsaekal, Turkunen, Tyrjuk, Uljok, Ulo, Valen, Valjok, Vik, Ylsjok, Zanuk, Zeino

## Norbardische Namen

Ähnlich wie im Mittelreich ist es bei den Norbarden üblich, einen Vor- und einen Familiennamen zu tragen, wobei hier der Begriff Familie weiter zu fassen ist als üblich und eher Sippe bedeutet. Männliche und weibliche Vornamen ähneln einander bei den Norbarden sehr stark, und man kann die männliche Form sehr leicht durch Änderung der Endung in *-a* oder *-ja* in die weibliche umwandeln. Bei den Norbarden ist es üblich, dass eine Frau die Sippe anführt, weswegen die unten angegebenen Nachnamen strenggenommen die weibliche Form darstellen; die männliche endet auf *-o* oder *-jo* (z. B. *Surjeloffo*). Heutzutage ist dies jedoch weitgehend in Vergessenheit geraten, und nur noch wenige Männer hängen ein -o an ihren Sippennamen an.

**Weibliche Vornamen:** Abra, Aikulja, Akilja, Argja, Banja, Barina, Berilja, Besga, Birgat, Bogja, Chren(j)a, Dagris, Darka, Dascha, Datescha, Derja, Dirgisa, Eborja, Eika, Elkja, Etris, Fan(j)a, Fagrisa, Felja, Fetanka, Finja, Frankja, Ganris, Gerja, Girtinka, Gulja, Haka, Hedja, Helna, Hetinka, Hirja, Huldja, Hurt(j)a, Ibra, Imja, Ischa, Ismenka, Jalinka, Jalna, Jaminka, Janka, Jascha, Jaunava, Jelena, Julenka, Juminke, Karena, Katjenka, Kerja, Kitinka, Kolja, Koscha, Kurja, Lexaja, Lenija, Liminka, Mascha, Merischa, Minka, Mischala, Mokascha, Murja, Obanja, Olgad(j)a, Olja, Orinka, Otja, Pawla, Pidescha, Polita, Potinka, Radescha, Radra, Reska, Rika, Rischinka, Ruschane, Sanja, Slanka, Soscha, Talja, Tatja, Terlaja, Thesi(j)a, Titanka, Tuminka, Umerike, Upra, Vesanka, Wlada, Zerinka

**Männliche Vornamen:** Adrej, Aikul, Aleks, Amun, Arej, Arljew, Akhtaw, Banjew, Barin(s), Beril, Bjuro, Bogul, Boril, Bradrik, Burgej, Dagri, Darbin, Darjew, Daswadan, Dergej, Dirgis, Dorko(w/j), Ebran(i/j), Elkman, Erdoj, Ergjew, Etril, Fadril, Fagris, Fargej, Fenew, Fjedril, Fjinko, Fogutil, Fradrik, Fredoj, Ganew, Ganri, Glawnaj, Gojelno, Gossud(j)ar, Guri, Ibron, Iljew, Ilko, Irgoj, Jagotin (Jago), Jallik, Janko, Jaslaw, Jenko, Juchow, Kargemil, Kaspaj, Kaspron, Kergaj, Kergil, Kolaj, Lankej, Lari, Laromir, Leguslaw, Lexej, Malmodir, Mermadin, Mija, Mikail, Mjesko, Mokosch, Okil, Okjadir, Olboj, Patril, Perun, Pjatril, Raswedj, Radul, Respo, Rogoff, Rurtin, Sajud, Samjon, Swantew, Swiat, Tassil, Tatjan, Teskisch, Thund(j)ar, Tuljew, Upraw, Uriel (Urjel), Watelno, Wlad, Zanisch

**Familien-/Sippennamen:** Abrinken, Aljeff, Arlin, Arrastin, Atranzig, Bagoltin, Bartineff, Bilenzig, Bolscheff, Burtinen, Butanjeff, Chadjeff, Choprutin, Daginen, Dagoneff, Dallentin, Daprusek, Dimrinen, Dogeljeff, Dukatajeff, Elin, Emaneff, Erginen, Etajeff, Eugoltin, Fagjeff, Fantinen, Ferjeff, Filajeff, Firnin, Fogil, Fogujeff, Frantischek, Fruginen, Gamajeff, Garkinen, Gerjeleff, Gertainig, Gorening, Hardering, Helajeff, Horminen, Hurlemaneff, Ibrajeff, Ijineff, Imonin, Itolojeff, Janeff, Janig, Jeninen, Jikajeff, Jonkjeff, Jurgavist, Jataneff, Kereling, Koranzig, Kowalejeff, Lenejeff, Linerajeff, Loranin, Lugoltin, Marginen, Mogoljeff, Nogil, Nurkajeff, Olscheff, Otaninen, Porgajeff, Reschgin, Sewerin, Sievening, Surjeloff, Tsirkevist, Tureljeff, Ugradin, Wodjadeff

## Tulamidische / novadische Namen

Bei der Namensgebung folgen die Tulamiden zumeist einer von mehreren, unterschiedlich verbreiteten Traditionen, deren gebräuchlichste hier aufgeführt sind:

Beliebt ist die Bezugnahme auf Eigenschaften, die man dem Kind mit dem Eigennamen bereits vorzeichnen möchte – Alrik ('der Wohlhabende/Königliche'), Rashid ('der Weise/Gerechte'), Djamilla ('die Schöne') und Yeshinna ('die Tapfere') sind nur einige Beispiele. Ebenso verbreitet ist Benennung nach dem Beruf, den bereits der Vater/die Mutter ausübt und den dann häufig auch der Sohn/die Tochter ergreifen soll – Alam ('Gelehrter'), Haimamud ('Erzähler/Historiker') oder Sharisad ('Tänzerin') können so durchaus als Vornamen verwendet werden. Auch viele Herrschertitel sind in männlicher und weiblicher Form (Hairan, Emir; Shanja, Beysa) als Eigennamen bekannt. In manchen Sippen benennt man den Nachwuchs regelmäßig nach den eigenen Vorfahren, so dass sich die Namen der Sippenmitglieder alle paar Generationen wiederholen.

An den Eigennamen hängen die Tulamiden meist den Vaternamen an – gekennzeichnet durch die Silbe *ibn* ('Sohn des') bei Männern beziehungsweise *saba* oder ein nachgestelltes *-sun(n)i / -sunya* ('Tochter des') bei Frauen. Im matriarchalischen Aranien ist es dagegen nicht unüblich, dass Frauen statt des Vaternamens den Mutternamen tragen – und dabei oft die gleiche Silbe (dann als 'Tochter der' zu übersetzen) verwenden. Zusätzlich – seltener auch stattdessen – lässt sich mit *sâl/sâla* ('Schüler des / Schülerin der') der Name eines berühmten Lehrers und/oder *ay* ('aus/von') der Name des Heimatortes anhängen.

Mit *al'* oder *el'* werden schließlich Ehrennamen angehängt, die die herausragenden Eigenschaften großer Persönlichkeiten rühmen sollen. An welcher Stelle im Gesamtnamen der Ehrentitel stehen soll, wird unterschiedlich gehandhabt.

Einen Familiennamen, wie er im mittelländischen Kulturraum üblich ist, tragen nur wenige Tulamiden. Vor allem große Dynastien und uralte Familien versuchen sich dadurch hervorzuheben. Im nördlichen Aranien, das noch am stärksten mittelreichisch geprägt ist, kommen dreiteilige Namen (Eigenname, Vater-/Muttername, Familienname; also: Abdulon ibn Farid Baburini oder Alhina Nurhansuni Alfaran) am häufigsten vor. Familiennamen leiten sich oft aus den Ehrentiteln berühmter Ahnen (Alahjan, Elyeshinnah) oder einem tulamidischen Ortsnamen (Terekandi, Zorgahani), seltener auch aus den Nachnamen mittelreichischer Vorfahren (Damotil, Hainsate) her.

An den Eigennamen hängen **Novadis** den Namen des Vaters (*ben* = Sohn des … beziehungsweise *saba* oder *-suni/-sunya* = Tochter des …) an, eventuell auch den der Heimatoase (*ay* = aus/von …). Novadi-Frauen, die einen zwölfgöttergläubigen Vater haben, setzen das *bint* vor den Namen ihrer Mutter. Und zu guter letzt wird noch der Sippenname, seltener der Stammesname, angehängt, wieder mit dem *ben* beziehungsweise *saba* geformt. So ist zum Beispiel 'Dhunya saba Cherek sal Faizal al-Djiin ay Keft saba Thira' die Tochter Chereks, war Schülerin Faizals, errang den Ehrennamen 'die Geschickte', stammt aus der Oase Keft und gehört der Sippe der Thira an. Nicht zuletzt wegen des Umstandes der Blutrache aber nennt ein Novadi nur selten seinen vollen Namen (also samt Sippennamen), sondern stellt sich nur mit seinem Vornamen vor, um einem allfälligen Bluträcher die Suche nach ihm nicht zu erleichtern.

**Männliche Vornamen:** Abdul, Abu, Achmad, Achtev, Alam, Alev, Ali, Alrik, Amaryd, Amir, Arkos, Assaf, Aytan, Babur, Benayman, Bey, Chadim, Charef, Cherek, Dajin, Deniz, Dilhaban, Djuned, Dschadir, Dscherid, Dunchaban, Erkhaban, Eslam, Faizal, Faramud, Far(s)id, Faruk, Feruzef, Feyhach, Ftaihif, Gaftar, Gulshev, Habled, Hadjiin, Hahmud, Haimamud, Hairan, Hamar, Hamed, Hamil, Haschnabah, Ha(s)rabal, Hilal, Ismeth, Jachman, Jalif, Jassafer, Jedrech, Jikhaban, Jikhbar, Kalkarib, Karmal, Kasim, Kashban, Kazan, Khabla, Kha(j/l)id, Khorim, Khusrau, M(a)harbal, Mahmud, Marwan, Mawud, Melekh, Mezzek, Mhadul, Mhanach, Mhukkadin, Mordai, Muammar, Mustafa, Nadrash, Najara, Nareb, Nasreddin, Nazir, Nebahath, Neriman, Nezahet, Omar, Omjaid, Pakhizal, Perhiman, Rafid, Rashid, Rashim, Rashman, Rastafan, Rechan, Rezzan, Rhayad, Rhukeyef, Rohal, Ruban, Ruchan, Sahil, Said, Saiman, Sanshied, Sedef, Selim, Selo, Seyshaban, Shabob, Shafir, Shahîn, Shanatir, Shejk, Sheranbil, Sulman, Surkan, Tulachim, Tulef, Tuleyman, Ukhraban, Umran, Yadail, Yakuban, Yali, Yelmiz, Yerdawan, Yussuf, Zachaban, Zachan, Zahir, Zelhiman, Zuhal, Zulhamid

**Weibliche Vornamen:** Abrizah, Aischa, Aishulibeth, Alhina, Arika, Ashaybith, Ayla, Ayrina, Ayshal, Azina, Belima, Belizeth, Beychaliban, Birshen, Byalabeth, Chalibah, Chanya, Dassareth, Delilah, Demeya, Dilhabeth, Dimiona, Djamilla, Dunja, Emira(mis), Erzibeth, Eshila, Esmalda, Fadime, Fahimja, Fayrishe, Ferushan, Halima, Harani, Hennah, Heyeshan, Hidaybeth, Isha, Izmaban, Jamilha, Josmabith, Jushibi, Karhima, Kemill-

ja, Kerime, Laila, Manjula, Meriban, Milhibeth, Mirhiban, Mirshan, Moqtah, Nahema, Nassiban, Nazmeya, Nedime, Neraida, Nesliha, Niobara, Nurhan, Onchabeth, Oyan, Oymira, Palmeya, Peribeth, Perishan, Perizel, Ranchel, Renahban, Reshemin, Riftah, Sajida, Sarjaban, Sefira, Selime, Semirhija, Shabra, Shahane, Shanhazadra, Shanja, Sharisad, Shenny, Sherizeth, Sheydan, Shila, Shuhelja, Shulam, Sulibeth, Tulameth, Tulmyrja, Yamira, Yashima, Yasine, Yeshinna, Yezemin, Yilbalis, Yosmabith, Yullabeth, Zahrabeth, Zechiban, Zulhamin

**Ehrennamen für Männer:** abu'l Ketab (Vater des Buches), al-Ahjan (der Kämpferische), al-Ahmad (der Rächer), al-Alam (der Gelehrte), al-Ankhra (der Löwe), al-Fessir (der Listige), al-Kebîr (der Große), al-Kira (der Siegreiche), al-Rashid (der Gerechte/Weise), al-Rik (der Königliche), al-Hashinnah (der Tapfere)

**Ehrennamen für Frauen:** al-Azila (die Wildrose), al-Azizel (Gartenrose), al-Jamila (die Schöne), ash-Shabra (die Glänzende), ash-Shaya (Juwel), as-Sarjaban (Aranierkatze), az-Zahra (die Blume), bint-al-Laila (Tochter der Nacht), bint-el-Buchâre (Tochter des Duftes), ez-Zitaqi (Nachtigall), sabaes-Sulef (Tochter des Liebreizes)

### Aranische Namen

sind zwar meist grundsätzlich tulamidisch (s.o.), aber durch die lange Zeit garetischen Einflusses oft mit phantasievollen Variationen durchsetzt, so dass eine Reihe von garethisch-tulamidischen Mischnamen entstanden ist.

**Weiblich:** Aischanka, Aylalind, Ayshulianne, Azizelis, Dunjanild, Emerbeth, Fayrieke, Gazalinde, Halimyanis, Hildebeth, Ishannah, Jushiberta, Lailalinde, Nedimsira, Neraidane, Perainibith, Rashpatane, Rhayadaque, Shilaldara, Shulamunde, Shulinai, Sulajmaid, Sybia, Yullabethild, Zulhaminai

**Männlich:** Abubrecht, Abdulon, Amirwolf, Beyhelm, Djafardeon, Dscheridan, Farukol, Hamarbald, Harunian, Jikhbald, Marwamir, Melekhelm, Mukarribald, Nar(e)bold, Omjaralf, Retoban, Rohaldor, Selimwar, Shabobert, Shafirio, Sultanor, Tuleffried, Yussufried

### Ferkinas

Für gewöhnlich fügen Männer und unverheiratete Frauen ihrem Eigennamen den Namen ihres Vaters hinzu; Männer mit *iban* ('Sohn des ...'), Frauen mit *sabu* ('Tochter des ...'). Verheiratete Frauen tragen stattdessen mit dem Zusatz *zawsh(i)* den Namen des Ehemanns und Besitzers. So entstehen Namen wie: Waqran iban Djershar, Nuraya sabu Feridun, Nuraya zawsh-i-Waqran, Zarbanu zawsh-Umar.

Stammesnamen leiten sich oft vom Namen eines mythischen Stammesgründers ab, von einem markanten Ort im Stammesgebiet oder einer Eigenschaft, die man diesem Stamm zuschreibt. Man bildet sie mit *Bân* ('Kinder von ...', sprich: Ba-an), seltener *Ulad* oder *Bem*; zum Beispiel nennt sich ein bei Fasar wohnender Stamm 'Bân Khalil' ('Kinder des Rausches'). Ein einzelner Angehöriger dieses Stammes ist ein 'Ban Khalil', eine Frau eine 'Banu Khalil'.

**Männernamen:** Abtuul, Ardavan, Ardesh, Azad, Bashur, Burshuk, Chosraw, Devlekh, Djershar, Dschafur, Dschalf, Durjin, Faruch, Farzand, Feridun, Fervez, Gulbad, Hafiz, Hamar, Haydar, Kaszan, Kazh, Kazûm, Khordad, Jikhab, Madawan, Mharbal, Mirlam, Muyanshîr, Nashrath, Rachwan, Rashni, Rustam, Sharkhan, Tsharik, Tugril, Tulsani, Uchrab, Umar, Waqran, Yabman, Yistarrech, Zakhaban, Zhandur

**Frauennamen:** Ashu, Azrubat, Begum, Chanum, Chatun, Chizuran, Chorjan, Chorshilan, Dscheridocht, Duncha, Farah, Faroshte, Farsha, Farzandeh, Golbanu, Golshan, Hulya, Jeleyin, Khalila, Khullat, Laal, Lahileh, Massûdeh, Mehrshan, Nadam, Nazrin, Nuraya, Nurjahan, Peribanu, Rashadocht, Rôhila, Rushan, Shiringol, Shmahba, Sulefin, Tamra, Tarshabet, Tebay, Tulamin, Zarbanu, Zule(y)cha

### Trollzacker

Das kehlige, schriftlose Zulchammaqra erinnert an das Ur-Tulamidya, beinhaltet aber viele Entlehnungen aus dem Trollischen und dem Garethi. Die Namen der Kurga sind von dunklem, rauem Klang und erinnern an ihren urtulamidischen Ursprung, allerdings ist es im Gegensatz zu Tulamiden oder Ferkinas unüblich, den Namen von Vater oder Mutter zusätzlich zum eigenen zu führen. Ehren- oder (bei Verbannten) Schandnamen können jedoch den Rufnamen ergänzen oder sogar ersetzen.

**Männliche Vornamen:** Achzul, Azzadh, Bashoth, Bradrukh, Dabrush, Faraz, Gandrosh(aq), Ghonech, Kchorech, Khornan, Rochan, Shamsharb, Shinmash(a)q, Shulman, Tra(u)chan, Zuldar, Zuldhamach

**Weibliche Vornamen:** Ashirut, Chulye, Chumra, Draneth, Habiza, Hach(i)nah, Lahl'a, Kcharra, Kchodi(ma), Khordha, Manlochla, Marchune, Moqtah, Perchi, Rhana, Uchazu, Zul'artun, Zulecha

**Beinamen:** Amadacht / Amadhcha ('der/die im Kampf Gewaltige'), Bal / Balt ('Herr/Herrin über ...'), Grim / Grima ('der/die im Zorn Rasende'), Rôhil / Rôhila ('denkt zuviel'), Rôhaschtu / Rôhaschta ('der/die Felsmutige'), Zert'Zul / Zerta'Zul ('der/die Blutvergessene, Ehrlose')

### Zahori

Die Zahori verwenden hauptsächlich tulamidische oder almadisiert-tulamidische Vornamen (Shafiro, Lailane), hin und wieder auch garetische oder horasische, und einen Sippennamen als Nachnamen.

**Vornamen:** Ayano, Bahilo, Carryo, Diluvio, Ehin, Fahi, Garroti, Hanshi, Ippolito, Jamin, Ka'hashan, Lumiro, Majuelo, Nadir, Oatir, Pashkir, Qamal, Rastafan, Shafir, Ta'ir, Uovolo, Vadiro, Xamal, Ysfadir, Zarrigo (m); Avaris, Bisfira, Caleya, Daya, Esfera, Gushim, Hasfira, Ippolita, Jadira, Korima, Layana, Madalya, Madayana, Nuerta, Oya, Pirana, Qitana, Raistfa, Shayla, Ta'ira, Uviala, Virashida, Xafal, Yala'say, Zafira, Zarpa, Ziqati (w).

Die Sippennamen sind teilweise aus tulamidischen Ehrennamen hervorgegangen, teilweise neueren Datums: Alfahan, Cruento, Espadín, Facundía, Nevasca, Pelágatos, Silfide (viele magisch begabt), Soleado, Vaharada, Zhulhamor (fast ausgestorben, angeblich Nachkommen der Diamantenen Sultane), Zurriaga

### Maraskanische Vornamen

stammen aus dem Garethi oder Tulamidya (siehe jeweils oben) und werden um die Silben *-eran/-oran, -jian, -jin, -mold, -ziber, -rech* (m) oder *-jid, -jida, -sab(u), -yscha* (w) erweitert. Familiennamen sind unüblich und werden meist mit den Nachsilben *-jibar* oder *-ja(a)r* gebildet. Weit häufiger fügt man aber an den Vornamen ein 'von' mit dem Herkunftsort oder gerne auch die halbe Lebensgeschichte an.

### Namen der Waldmenschen

Noch mehr als bei allen anderen aventurischen Völkern drückt der Name bei den Waldmenschen die hervorragenden Eigenschaften seines Trägers aus. Der Sprössling bekommt von seinen Eltern einen Rufnamen, den er meist nicht bis zum Lebensende trägt. Sobald die Knaben und Mädchen herangewachsen sind, haben sie das Recht, sich selbst nach einer ihrer Taten, einer Vision oder ähnlichem zu benennen. In aller Regel wird davon Gebrauch gemacht und der neue Namen von der Dorfgemeinschaft anerkannt.

Sollte ein erwachsener Waldmensch seinem Namen keine Ehre machen, wird er von seinen Stammesgenossen oft bei einem weniger rühmlichen Spitznamen gerufen, den er akzeptieren muss. Allerdings kann er diese Scharte durch mutiges und kluges Handeln wieder auswetzten.

Anders verhält es sich mit dem Tapamnamen, den die Mutter dem Kind direkt nach der Niederkunft gibt und der im Laufe des Lebens nicht geändert wird. Er ist der Name des Schutzgeistes und beinhaltet gleichzeitig all das, was sich die Eltern für ihren Sprössling wünschen. Der Tapamname ist ein großes Geheimnis, nur der Namensträger selbst und seine Eltern kennen ihn. Geschwister erfahren erst dann von ihm, wenn sie alt genug sind, ihn nicht auszuplappern. Manchmal erzählt man den Tapamnamen auch den engsten Freunden. Das ist ein Zeichen großen Vertrauens, denn durch fortwährendes Rufen des Tapamnamens kann man den Schutzgeist von seinem Träger fortlocken und diesen somit ins Unglück stürzen.

Im Puka-Puka wird nicht zwischen typisch männlichen und weiblichen Vornamen unterschieden. Sollte es nötig sein, z.B. weil ein Mann und eine Frau im Dorf den gleichen Namen tragen, kann man durch ein nachgestelltes *Cauwe* bzw. *Ca* eine weibliche Form bilden. Der Mann fügt entsprechend ein *Hapa* oder einfach *Ha* seinem Namen hinzu. Auch Familiennamen sind den Waldmen-

schen fremd. Entweder ist der Ruf einer Jägerin oder eines Kriegers schon so weit gedrungen, dass jeder Zusatz überflüssig ist, oder man bezieht sich auf ein berühmtes Elternteil. Beispiel: "Ich bin Cante-Tinza, Sohn von Huka-Hey Ca, die drei Oijaniha besiegt hat."

**Waldmenschen-Namen:** Ake-Iya (Schreitet mit Kamaluq), Anhe (Kommt bei Morgendämmerung), Anpa-Ha (Giftpfeil), Cankuna (Flink), Cante-Tinza (Tapferes Herz), Catka (Linke Hand), Cekpa (Nabelschnur, kindliches Gemüt), Eyapa-Tisa (Laute Stimme), Hahatonwan (Rauschkraut), Han-Hepi (Mond, Nacht), Hayatepe (Drei Speere), He-Sche (Sonne), Hey-Mo (Vier Finger), Hiye-Haja (Tausend Worte), Ho-Iaya-Yo (Geht voran), Huka (Fürchtet sich nicht), Huka-Hey (Kriegsruf), Isna-Inti (Einsam), Istima-Tonko (Hört im Schlaf den Schreivogel nicht), Kehala (Schildkröte), Miniwatu (Kind des Wassers), Pahaha (Kurzes Haar), Panhahe (Alligatorzahn), Sica (Spricht mit zwei Zungen), Takate (Dessen Hand immer blutig ist), Tapam-Wah (Den die Geister schützen), Tapo (Schlange), Taya-Zo (Flötenspieler), Tokahe (Zu groß für seinen Schurz, Großmaul), Tonkowan (Geistertänzer), Wapiya (Seine Hände tun Gutes), Yako (Katze, Raubkatze)

Utulu-Namen sind üblicherweise etwas länger und fallen durch einen betonten Rhythmus auf; sie sind ebenfalls nicht geschlechtsspezifisch: Bolotongo, Cazembe, Imaro, Kalalu, Kalimba, Kingombo, Kweli, Labiwasene, Mangabe, Monebu, Mopane, Mulga, Rumari, Shasiwatu, Shimenege, Takate, Tangawizi, Tau, Tenkile, Usuthu

Tocamuyac-Namen sind ebenfalls nicht geschlechtsspezifisch: Akivi, Anakena, Ariki, Ataranga, Kiri, Kupe, Manutara, Miru, Rangi, Rano, Ratan, Rawiri, Riro, Rotang, Tahai, Tare, Temura, Totora

## Elfische Namen

Elfen tragen üblicherweise zwei Namen: Der Erstname entstammt dem lyrischen Isdira und soll Platz und Sinn des Elfen in der Welt bestimmen. Dabei ist ein Elf ein unverwechselbares Wesen, und das drückt auch sein Name aus. Unter tausend Elfen mag es bei einem geschehen, dass er einen Namen erhält, den schon einmal ein anderer Elf der Legenden und Lieder einer Sippe oder eines Volkes getragen hat – und dieser empfindet sich dann oft als vollständige Wiedergeburt des betreffenden Helden.

Der Zweitname ist oft allen Mitgliedern einer Familie oder einer Sippe gemeinsam, sei es, dass dreißig nah verwandte Firnelfen den Namen *Kristallglanz* tragen, sei es, dass sich einige hundert Auelfen zusammengehörig fühlen, deren Name das Wort 'Farn' enthält. Bei vielen Elfen enthält der Zweitname die Bezeichnung des Seelentieres, mit dem sich die Elfe verbunden fühlt. Ebenso häufig ist der Zweitname ein ganz persönliches Attribut, das die Elfe erst während ihres Lebens erwirbt, Spitzname, Kosename, eine Art Berufsbezeichnung innerhalb der Sippe, oder Erinnerung an ein ungewöhnliches Ereignis. Der Zweitname eines Elfen wird im Laufe eines langen Lebens möglicherweise merhfach gewechselt, insbesondere wenn er eine Art Spitzname ist oder wichtige Taten beschreibt, die sich mit wachsender Erfahrung ändern können. (Natürlich ist der Zweitname ebenfalls in Isdira gehalten, für Übersetzungen ist an dieser Stelle allerdings kein Platz.)

**Männliche Erstnamen:** Aelindir, Alarion, Alanel, Albion, Amariel, Amaryllion, Aranel, Ardarell, Arikarion, Avalarion, Biundralar, Calhenheri, Calomiriel, Ciryanil, Delâma, Delayar, Dendayar, Diundriel, Eber(e)on, Elbrenell, Eldariel, Eldarion, Elsurion, Faëlandel, Faelindel, Fanaion, Fankoën, Fanloën, Farnion, Felerian, Feysiriel, Floriel, Gilion, Hanyariel, Ilcoron, Ilmariel, Imalayan, Imion, Imrayon, Jyvindar, Lamandrion, Laryllan, Lellindor, Lindariel, Lorindion, Lorion, Mandavar, Mandrion, Marnion, Merdarion, Nadyawin, Navarion, Nindariel, Oiodin, Olidir, Ranarion, Sanyadriel, Sanyarin, Valandriel, Varlara, Vindariel, Visalyar

**Weibliche Erstnamen:** Adailana, Ada(i)loë, Alaniel, Alari, Allacaya, Amariel, Arallian, Asamandra, Belimonë, Biundrala, Calenleya, Ciryanil, Daleonë, Darindel, Dialya, Eiliniel, Elayoë, Eldalië, Faelindel, Feyaria, Fianna, Fiannon, Filyina, Florindel, Gwen(dala/del/la), Haleon(ë/ya), Himiyana, Ilmariel, Ivrinel, Lauriel, Liasanya, Lielil, Liloë, Lorindel, Lorindië, Lynissel, Mandara, Mayaharia, Mayana, Melaonë, Milaileë, Milmiria, Miriyama, Miriel, Nindariel, Odania, Ohaia, Olimonë, Rhiannon, Rileona, Safiriel, Sahanya, Salinyomë, Sanyadriel, Shanaha, Shayariel, Silmariel, Teleria, Ufindel, Valaria, Valeriana

**Typische Elemente elfischer Zweitnamen:** Abend, Ahorn, Apfel, Atem, Au, Auge, Bach, Baum, Bausch, Berg, Biene, Blau, Blitz, Blume, Blut, Bogen, Braue, Braun, Brombeere, Buche, Busch, Butterblume, Dämmer, Donner, Dorn, Efeu, Eibe, Eiche, Einhorn, Eis, Ente, Erdbeere, Erde, Erle, Erz, Esche, Espe, Eule, Farn, Feld, Feuer, Fichte, Fingerhut, Firn, Flamme, Flieder, Flöte, Flügel, Fluss, Frühling, Funken, Fuß, Gipfel, Gletscher Gold, Gras, Grille, Grün, Haar, Hain, Hand, Harfe, Hasel, Hauch, Heidelbeere, Hemd, Herbst, Herz, Himbeere, Himmel, Horn, Hügel, Käfer, Kirsch(e), Klee, Kleid, Klinge, Königskerze, Kralle, Kristall, Kupfer, Land, Laute, Lavendel, Leier, Libelle, Licht, Lilie, Linde, Locke, Lotos, Löwenzahn, Luft, Mammut, Mantel, Minze, Mistel, Mittag, Mohn, Mond, Moor, Moos, Morgen, Nacht, Nebel, Nordlicht, Ohr, Pfeil, Pilz, Quelle, Rauch, Regen, Regenbogen, Reif, Reiher, Rose, Rot, Schachtelhalm, Scharlachkraut, Schatten, Schnee, Schwalbe, Schwamm, Schwanz, Schwarz, Schweif, Schwinge, See, Silber, Singvogel, Sommer, Sonne, Speer, Spinne, Stein, Stern, Stirn, Strauch, Sturm, Tag, Tanne, Tau, Teich, Träne, Traum, Ulme, Veilchen, Wald, Waldmeister, Wasser, Wasserfall, Weide, Weiß, Welle, Wiese, Wiesel, Wind, Winter, Wolke, Zahn, Zauber, Zunge

*Abschlüsse:* -kind, -freund, -sang, -lied, -tanz, -glanz, -klang, -ruf, -lachen, -gruß, zweig, -blatt, -blüte, -blick, -sinn, -mut, -weg, -pfad, -lauf, -flug, -zeit, -sänger, -tänzer, -rufer, -träumer, -reiter, -hüter, -sucher, -bringer, -weber

## Namen aus dem Rogolan

Die zwergische Namensgebung folgt seit Urzeiten ihren festen Traditionen und drückt den Stolz aller Zwerge auf die Herkunft und die Sippenzugehörigkeit aus. Söhne benennen sich üblicherweise nach ihrem Vater, während Töchter den Namen ihrer Mutter führen: Dergam Sohn des Dabrasch (Rogolan: Dergam groscho Dabraschin) und Thorescha Tochter der Thorgrima (Thoreschа groschna Thorgrimaxin). Gelegentlich aber – nämlich dann, wenn man einen besonders ruhmreichen Elternteil oder Vorfahren vorweisen kann – kann diese Regel auch gedehnt werden. Ein Abkömmling der legendären Drachentöterin wird sich zum Beispiel Ingrax Enkel der Theruka nennen, und die größte Heldin der Zwerge, Organa Tochter des Ordamon, trägt den Namen des berühmten Stammvaters statt den ihrer Mutter.

Insgesamt sind die Buchstaben- oder Silben-Alliteration der Vornamen, die Verwendung einer gleichen Silbenanzahl oder die Reimform sehr beliebt – bei den konservativen Erzzwergen sogar so sehr in der Tradition verankert, dass Abweichungen mit Kopfschütteln und Misstrauen bedacht werden. Die Hügelzwerge hingegen leben bereits so lange unter Menschen, dass sie wie diese Sippennamen tragen und ihren Ahnennamen nur hinzufügen, wenn sie Zwergen anderer Völker begegnen. Beispiele für zwergische Namenssilben sind:

**Anfangssilben:** And(r)-, Ang(r)-, Arg-, Arom-, Art-, Aur-, Bal-, Bar-, Basch-, Beng-, Bol(r)-, Bor-, Brod(r)-, Cad(r)-, Cend(r)-, Cobalt-, Cug-, Dab(r)-, Dar-, Der-, Dior-, Dor-, Dwar-, Eb(r)-, Eng(r)-, Esbad-, Etosch-, Fad-, Fen-, Ferr-, Frat-, Gar-, Gand(r)-, Grimm-, Grof-, Hal-, Ham-, Har-, Him-, Hog-, Ib(r)-, Ing(r)-, Irid-, Isch-, Jal-, Jand(r)-, Jor-, Kag(r)-, Kor-, Krim-, Ku-, Lag-, Law-, Lin-, Lub(r)-, Lux-, Mag-, Mar(n)-, Mir-, Mok-, Mur-, Mut-, Nar-, Naur-, Nor(t)-, Olb-, Ort-, Pag(l)-, Per(g)-, Pir-, Ram-, Rog(l)-, Rog-, Rug-, Rum-, Sag-, Schro-, Seg(r)-, Sim-, Tar-, Ter-, Tor-, Top-, Tscho-, Tul-, Ubar-, Ug(r)-, Xand(r)-, Xeb(r)-, Xet-, Xol-, Xor-, Zan-, Zink-

**Mittel- und Endsilben:** -ag-, -am-, -ang-, -ann-, -asch-, -ax-, -ba-, -bo-, -do-, -el-, -esch-, -g(r)am-, -gasch-, -gat-, -geln-, -grim-, -gro-, -hir-, -id-, -il-, -im-, -itt-, -ix-, -lik-, -losch-, -masch-, -man-, -mox-, -nax-, -nim-, -osch-, -om-, -ral-, -ram-, -rim-, -rix-, -rog-, -rosch-, -rox-, -sch-, -tasch-, -tax-, -to-, -tom-, -tosch-, -urr-, -zag-

Weibliche Namen haben meist ein angehängtes -a oder -e.

**Hügelzwergische Namensbeispiele:** Apfelhalm, Beutelsaum, Bösfold, Breitenklein, Breitpfann, Dumpfbrodt, Eisenbart, Grimsbart, Grambax, Grumling, Hopfenwart, Hüglinger, Klappertopf, Kleinenbreit, Köchelbart, Kupferblatt, Labkraudt, Meckerhas, Sandsteiner, Sauerklos, Siebenrüb,

Silberhaar, Sirbensack, Sternhagel, Wackerstrunk, Zwiebelbock

### Namensgebung der Orks

Typische Vornamen sind Airakh, Burchai, Buiruzz, Ghairazz, Girkush, Gurshai, Gushrogh, Harkhash, Khaidach, Kurruz, Mardugh, Naggai, Oigrunz, Shardur, Shurrak, Sharraz, Tuzzugh, Yagu(ch), Yorrak; einen zweiten Namen (einen Kriegs- oder Ehrennamen) verdienen sich nur außerordentlich heldenhafte Orks. Weibliche Namen hingegen sind den Orks völlig unbekannt; wenn Frauen überhaupt einzeln bezeichnet werden sollen, dann nach auffälligen Körpermerkmalen oder dem Namen ihres Besitzers.

Bei den Svellttal-Orks ist es üblich geworden, orkische Vornamen mit 'typisch mittelländischen' Familiennamen zu verbinden, womit solche Namen wie Gharrai Mauerbrech oder Khurrach Rittertot entstehen.

### Namen der Goblins

Typische goblinische Namen sind Argaal, Blugh, Chraaz, Groink, Gruum, Gullinburst, Jaak, Juuksed, Kwoork, Sulrik, Traak, Urmeg, Uzvaral, Xeetsch (m), Aada, Jamuutan, Kashka, Morka, Naissuguun, Oozols, Scherschai, Seenä, Suviintan, Treescha, Tschiiba, Uukra, Viivelas, Zooqa (w). Ein eventueller Zweitname eines Goblins steht für eine Tat, durch die er seine Bedeutung für die Gemeinschaft bewies und wird entweder als 'Titel' vorangestellt oder als 'Eigenschaftsbezeichnung' dem Erstnamen hintangesetzt. Da heldenhafte Taten einzelner Goblins aber äußerst selten sind, tragen nur wenige bedeutende Krieger, Häuptlinge und Schamaninnen tatsächlich einen zweiten Namen.

In Goblinbanden findet man bisweilen goblinisch-garetische Mischformen wie Alrikwoork oder Uukrinda, die man auch bei den Festumer Goblins hört, wenn diese nicht gar gänzlich 'bornländische' Namen wie Morkajescha Festumske, Ertzel Grroopski oder Gruum Gerbensen tragen.

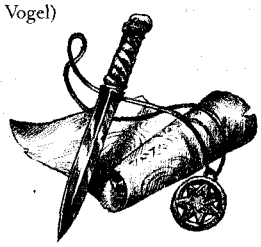
### Achaz-Namen

Das Rssahh, Sprache der Echsenvölker, ist für einen menschlichen Zuhörer und Sprecher kaum nachzuahmen. In beiden Achaz-Kulturen ist es üblich, dass ein Achaz seinen Namen erst mit der sechsten Häutung erlangt. Zuvor gibt es Rufnamen, die sich aus Eigenarten oder Taten des Jung-Achaz ableiten. Diese Rufnamen werden teilweise übernommen, aber manchmal auch vollständig verworfen.

Achaz-Namen sind nicht geschlechtsspezifisch. Gerade wenn ein Schamane oder Priester bei der letzten Häutung eine Vision hat, hat diese oft auch Einfluss auf seinen künftigen Namen. Solche Visionen sind aber eher ungewöhnlich. Achaz-Namen sind nicht geschlechtsspezifisch.

**Typische Achaz-Namen:** Achatazz, Antzzs, Arssachz, Aso'Zzrt, Chuszrr, Crmichl, Dschossr, Fffssz, He'Itsiz, He'Schrr, I'Gsss, Iss'Izz, Jia'Strr, Krmmkr, Ku'Izz, Ls'Wssin, Nga'Churr, Qiqqim, Quttissnz, Rschst, Shashcha, Schar'Kar, Shkank'Wil, Shrrz, Sr'Riszs, Ssirissa, Szintiss, Szzirrtr, Tschak, Tshitshn, Turzass'Chr, Turzass'Chr, Tziktzal, Tzz, Wsffar, Xad'Mal, Xch'War, Xzelfasr, Yaschkuqqim, Yatschpass(ach), Yszassar, Z'Fsir, Zzahxel

**Beispiele für sprechende Namen:** Urch'Thar Zzu (der/die aus dem goldenen Ei schlüpfte), Sarr Szzir'Tzz Serszch (der/die kleiner ist als die Anderen), Dj'Lzz'Zch (Acht Berge), Jhi'Krtz (Kein Fuß), Sca'Szissll (Gespaltene Zunge), Azll'Schrrr (Der bunte Vogel)



# Anhang 4: Übersicht Talente

## Kampftalente

| Name | Kategorie | Typ | Steigern | eBE | ersatzweise verwendbares Talent |
|---|---|---|---|---|---|
| Anderthalbhänder | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | E | BE–2 | Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel |
| Armbrust | Fernkampf | Spezial | C | BE–5 | Bogen |
| Belagerungswaffen | Fernkampf | Spezial | D | — | — |
| Blasrohr | Fernkampf | Spezial | D | BE–5 | — |
| Bogen | Fernkampf | Spezial | E | BE–3 | — |
| Diskus | Fernkampf | Spezial | D | BE–2 | — |
| Dolche | Bewaffneter Nahkampf | Basis | D | BE–1 | Fechtwaffen, Raufen |
| Fechtwaffen | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | E | BE–1 | Dolche, Schwerter |
| Hiebwaffen | Bewaffneter Nahkampf | Basis | D | BE–4 | Säbel, Zweihand-Hiebwaffen |
| Infanteriewaffen | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | D | BE–3 | Speere, Zweihand-Hiebwaffen |
| Kettenstäbe | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | E | BE–1 | Kettenwaffen, Zweihandflegel |
| Kettenwaffen | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | D | BE–3 | Kettenstäbe, Zweihandflegel |
| Lanzenreiten | Bew. Kampf; AT-Tech | Spezial | E | — | — |
| Peitsche | Bew. Kampf; AT-Tech | Spezial | E | BE–1 | — |
| Raufen | Waffenlos | Basis | C | BE | — |
| Ringen | Waffenlos | Basis | D | BE | — |
| Säbel | Bewaffneter Nahkampf | Basis | D | BE–2 | Hiebwaffen, Schwerter |
| Schleuder | Fernkampf | Spezial | E | BE–2 | — |
| Schwerter | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | E | BE–2 | Anderthalbhänder, Fechtwaffen, Säbel |
| Speere | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | D | BE–3 | Infanteriewaffen |
| Stäbe | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | D | BE–2 | Speere |
| Wurfbeile | Fernkampf | Spezial | D | BE–2 | Wurfspeere, Wurfmesser |
| Wurfmesser | Fernkampf | Basis | C | BE–3 | Wurfbeile, Wurfspeere |
| Wurfspeere | Fernkampf | Spezial | C | BE–2 | Wurfbeile |
| Zweihandflegel | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | D | BE–3 | Infanteriewaffen, Kettenwaffen |
| Zweihand-Hiebwaffen | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | D | BE–3 | Hiebwaffen, Infanteriewaffen |
| Zweihandschwerter/-säbel | Bewaffneter Nahkampf | Spezial | E | BE–2 | Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel |

## Körperliche Talente (Steigerungsspalte D)

| Name | Eigenschaften | Typ | Voraussetzungen | eBE | ersatzweise verwendbares Talent |
|---|---|---|---|---|---|
| Akrobatik | (MU/GE/KK) | Spezial | Körperbeherrschung 4 | BEx2 | Körperbeherrschung, Athletik |
| Athletik | (GE/KO/KK) | Basis | — | BEx2 | Körperbeherrschung, Akrobatik |
| Fliegen | (MU/IN/GE) | Spezial | — | BE | Akrobatik |
| Gaukeleien | (MU/CH/FF) | Spezial | — | BEx2 | Taschendiebstahl, Falschspiel |
| Klettern | (MU/GE/KK) | Basis | — | BEx2 | Athletik, Akrobatik, Körperbeherrschung |
| Körperbeherrschung | (MU/IN/GE) | Basis | — | BEx2 | Akrobatik, Athletik |
| Reiten | (CH/GE/KK) | Spezial | — | BE–2 | Körperbeherrschung |
| Schleichen | (MU/IN/GE) | Basis | — | BE | Körperbeherrschung, Sich Verstecken |
| Schwimmen | (GE/KO/KK) | Basis | — | BEx2 | Athletik |
| Selbstbeherrschung | (MU/KO/KK) | Basis | — | — | — |
| Sich Verstecken | (MU/IN/GE) | Basis | — | BE–2 | Schleichen, Körperbeherrschung |
| Singen | (IN/CH/CH) | Basis | — | BE–3 | — |
| Sinnenschärfe | (KL/IN/IN) o. (KL/IN/FF) | Basis | — | — | — |
| Skifahren | (GE/GE/KO) | Spezial | — | BE–2 | Athletik, Körperbeherrschung |
| Stimmen Imitieren | (KL/IN/CH) | Spezial | Sinnenschärfe 4 | BE–4 | Gaukeleien (Bauchreden) |
| Tanzen | (CH/GE/GE) | Basis | — | BEx2 | Körperbeherrschung, Akrobatik |
| Taschendiebstahl | (MU/IN/FF) | Spezial | 10+: Menschenkenntnis 4 | BEx2 | Gaukeleien (Taschenspielereien) |
| Zechen | (IN/KO/KK) | Basis | — | — | — |

## Gesellschaftliche Talente (Steigerungsspalte B)

| Name | Eigenschaften | Typ | Voraussetzungen | eBE | ersatzweise verwendbares Talent |
|---|---|---|---|---|---|
| Betören | (IN/CH/CH) | Spezial | Menschenkenntnis 4 | (BE–2) | Überreden, Überzeugen |
| Etikette | (KL/IN/CH) | Spezial | — | (BE–2) | — |
| Gassenwissen | (KL/IN/CH) | Spezial | — | (BE–4) | Menschenkenntnis |
| Lehren | (KL/IN/CH) | Spezial | 10+: Menschenkenntnis 4 | — | Überzeugen |
| Menschenkenntnis | (KL/IN/CH) | Basis | — | — | Heilkunde Seele |
| Schauspielerei | (MU/KL/CH) | Spezial | 10+: Etikette, Sich Verkleiden, Singen, Überreden, Überzeugen je 4 | spez. | Überreden |
| Schriftlicher Ausdruck | (KL/IN/IN) | Spezial | L/S (passende Schrift) 6 | — | Überzeugen (Rhetorik) |
| Sich Verkleiden | (MU/CH/GE) | Spezial | — | spez. | Schauspielerei |
| Überreden | (MU/IN/CH) | Basis | 10+: Menschenkenntnis 4 | | Überzeugen |
| Überzeugen | (KL/IN/CH) | Spezial | Menschenkenntnis 4 | — | Überreden |

## Natur-Talente (Steigerungsspalte B)

| Name | Eigenschaften | Typ | Voraussetzungen | eBE | ersatzweise verwendbares Talent |
|---|---|---|---|---|---|
| Fährtensuchen | (KL/IN/KO) | Basis | 10+: Sinnenschärfe 4 | — | Sinnenschärfe |
| Fallenstellen | (KL/FF/KK) | Spezial | 10+: Wildnisleben 4 | — | Wildnisleben |
| Fesseln/Entfesseln | (FF/GE/KK) | Spezial | — | spez. | Seiler, Seefahrt, Zum Entfesseln auch Akrobatik (Winden), Ringen-PA |
| Fischen/Angeln | (IN/FF/KK) | Spezial | — | spez. | Wildnisleben |
| Orientierung | (KL/IN/IN) | Basis | — | — | Sternkunde |
| Wettervorhersage | (KL/IN/IN) | Spezial | — | — | Wildnisleben |
| Wildnisleben | (IN/GE/KO) | Basis | — | — | Tierkunde, Pflanzenkunde |

## Wissenstalente (Steigerungsspalte B)

| Name | Eigenschaften | Typ | Voraussetzungen | eBE | ersatzweise verwendbares Talent |
|---|---|---|---|---|---|
| Anatomie | (MU/KL/FF) | Spezial | keine Totenangst | — | Heilkunde Wunden, Heilkunde Krankheiten |
| Baukunst | (KL/KL/FF) | Spezial | L/S 4, M/Z 5, Rechnen 5 | — | Zimmermann, Maurer, Steinmetz |
| Brettspiel | (KL/KL/IN) | Spezial | — | — | Kriegskunst (Strategie), Rechnen |
| Geographie | (KL/KL/IN) | Spezial | — | — | Sagen/Legenden |
| Geschichtswissen | (KL/KL/IN) | Spezial | Lesen/Schreiben 4 | — | Sagen/Legenden |
| Gesteinskunde | (KL/IN/FF) | Spezial | — | — | Baukunst, Steinschneider, Bergbau, Hüttenkunde, Steinmetz |
| Götter/Kulte | (KL/KL/IN) | Basis | — | — | Geschichtswissen, Sagen/Legenden |
| Heraldik | (KL/KL/FF) | Spezial | — | — | Etikette |
| Hüttenkunde | (KL/IN/KO) | Spezial | — | — | Alchimie, Grobschmied, Metallguss |
| Kriegskunst | (MU/KL/CH) | Spezial | — | — | — |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Kryptographie | (KL/KL/IN) | Spezial | L/S und Rechnen je 6, Sprachenkunde 4, M/Z 4 | — | Sprachenkunde, Rechen |
| Magiekunde | (KL/KL/IN) | Spezial | 10+: L/S 6 | — | Sagen/Legenden, Götter/Kulte |
| Mechanik | (KL/KL/FF) | Spezial | 10+: L/S, Malen/Zeichnen, Rechnen je 6 | — | Feinmechanik |
| Pflanzenkunde | (KL/IN/FF) | Spezial | — | — | Wildnisleben |
| Philosophie | (KL/KL/IN) | Spezial | — | — | Götter/Kulte, Magiekunde, Geschichtswissen |
| Rechnen | (KL/KL/IN) | Basis | — | — | — |
| Rechtskunde | (KL/KL/IN) | Spezial | — | — | Etikette, Staatskunst |
| Sagen/Legenden | (KL/IN/CH) | Basis | — | — | Geschichtswissen, Götter/Kulte |
| Schätzen | (KL/IN/IN) | Spezial | — | — | Handel, Juwelier, Feinmechanik (Goldschmied) |
| Sprachenkunde | (KL/KL/IN) | Spezial | — | — | — |
| Staatskunst | (KL/IN/CH) | Spezial | — | — | Hauswirtschaft, Rechtskunde (Staatsrecht) |
| Sternkunde | (KL/KL/IN) | Spezial | 10+: L/S 6, Rechnen 6 Sinnenschärfe 6 | — | Gabe Prophezeien (Astrologie) |
| Tierkunde | (MU/KL/IN) | Spezial | — | — | Viehzucht, Reiten, Wildnisleben |

### Sprachen und Schriften (Steigerungsspalten A–C)

| Name | Eigenschaften | Typ | Voraussetzungen | eBE | ersatzweise verwendbares Talent |
|---|---|---|---|---|---|
| Lesen/Schreiben [Schrift] | (KL/KL/FF) | Spezial | — | — | Schrift aus gleicher Sprachfamilie |
| Sprachen [Muttersprache] | (KL/IN/CH) | Basis | — | — | — |
| Sprachen [Fremdsprache] | (KL/IN/CH) | Spezial | — | — | Sprache aus gleicher Sprachfamilie |

### Handwerkstalente (Steigerungsspalte B)

| Name | Eigenschaften | Typ | Voraussetzungen | eBE | ersatzweise verwendbares Talent |
|---|---|---|---|---|---|
| Abrichten | (MU/IN/CH) | Spezial | 10+: Tierkunde 4 | spez. | Viehzucht, Tierkunde, Reiten |
| Ackerbau | (IN/FF/KO) | Spezial | — | spez. | Viehzucht, Pflanzenkunde |
| Alchimie | (MU/KL/FF) | Spezial | L/S 4, Rechnen 4 | spez. | Kochen (Tränke), Pflanzenkunde |
| Bergbau | (IN/KO/KK) | Spezial | 10+: Gesteinskunde 4 | spez. | Steinmetz, Maurer, Baukunst, Gesteinskunde |
| Bogenbau | (KL/IN/FF) | Spezial | Holzbearbeitung 4 | spez. | Holzbearbeitung, Feinmechanik, Grobschmied |
| Boote Fahren | (GE/KO/KK) | Spezial | — | spez. | Seefahrt |
| Brauer | (KL/FF/KK) | Spezial | — | spez. | Alchimie |
| Drucker | (KL/FF/KK) | Spezial | L/S 6, Mechanik 4, M/Z 4 | spez. | Mechanik |
| Fahrzeug Lenken | (IN/CH/FF) | Spezial | — | spez. | — |
| Falschspiel | (MU/CH/FF) | Spezial | Menschenkenntnis 4 | spez. | Gaukeleien (Taschenspielereien) |
| Feinmechanik | (KL/FF/FF) | Spezial | Malen/Zeichnen 4 | spez. | — |
| Feuersteinbearbeitung | (LK/FF/FF) | Spezial | — | spez. | Steinmetz |
| Fleischer | (KL/FF/KK) | Spezial | — | spez. | Viehzucht, Fischen/Angeln, Tierkunde, Kochen, Anatomie, Gerber/Kürschner (Trophäen) |
| Gerber/Kürschner | (KL/FF/KO) | Spezial | — | spez. | Alchimie, Fleischer |
| Glaskunst | (FF/FF/KO) | Spezial | — | spez. | Juwelier |
| Grobschmied | (FF/KO/KK) | Spezial | — | spez. | Metallguss |
| Handel | (KL/IN/CH) | Spezial | Rechnen 4 | spez. | Hauswirtschaft, Geographie, Schätzen |
| Hauswirtschaft | (IN/CH/FF) | Spezial | — | spez. | Rechnen (Buchführung) |
| Heilkunde Gift | (MU/KL/IN) | Spezial | — | spez. | Alchimie (Gifte), Heilkunde Krankheiten, Kochen (Tränke) |
| Heilkunde Krankheiten | (MU/KL/CH) | Spezial | — | spez. | Heilkunde Gift |
| Heilkunde Seele | (IN/CH/CH) | Spezial | — | spez. | Menschenkenntnis, Überzeugen |
| Heilkunde Wunden | (KL/CH/FF) | Basis | — | spez. | Anatomie |
| Holzbearbeitung | (KL/FF/KK) | Basis | — | spez. | Zimmermann |
| Instrumentenbauer | (KL/IN/FF) | Spezial | Holzbearb. 4, Feinmechanik 4, Musizieren 4 | spez. | Holzbearbeitung, Feinmechanik |
| Kartographie | (KL/KL/FF) | Spezial | Malen/Zeichen 4 | spez. | Orientierung, Sternkunde |
| Kochen | (KL/IN/FF) | Basis | — | spez. | Fleischer, Fischen/Angeln, Wildnisleben |
| Kristallzucht | (KL/IN/FF) | Spezial | — | spez. | Alchimie |
| Lederarbeiten | (KL/FF/FF) | Basis | — | spez. | Gerber/Kürschner, Schneidern |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Malen/Zeichnen | (KL/IN/FF) | Basis | — | spez. | Kartographie, Steinmetz (Bildhauer), Tätowieren |
| Maurer | (FF/GE/KK) | Spezial | — | spez. | Baukunst |
| Metallguss | (KL/FF/KK) | Spezial | Hüttenkunde 4 | spez. | Hüttenkunde, Grobschmied |
| Musizieren | (IN/CH/FF) | Spezial | — | spez. | — |
| Schlösser Knacken | (IN/FF/FF) | Spezial | — | spez. | Feinmechanik |
| Schnaps Brennen | (KL/IN/FF) | Spezial | — | spez. | Alchimie, Brauer, Winzer |
| Schneidern | (KL/FF/FF) | Basis | — | spez. | Webkunst, Lederarbeiten |
| Seefahrt | (FF/GE/KK) | Spezial | — | spez. | Boote Fahren |
| Seiler | (FF/FF/KK) | Spezial | — | spez. | Fesseln (Taue spleißen) |
| Steinmetz | (FF/FF/KK) | Spezial | Gesteinskunde 4 | spez. | Baukunst, Maurer, Bergbau |
| Steinschneider/Juwelier | (IN/FF/FF) | Spezial | 10+: Gesteinskunde 4 | spez. | Feinmechanik, Kristallzüchter |
| Stellmacher | (KL/FF/KK) | Spezial | Holzbearbeitung, Lederarb., Grobschmied je 4 | spez. | Zimmermann |
| Stoffe Färben | (KL/FF/KK) | Spezial | — | spez. | Alchimie, eventuell Drucker für Stoffdruck |
| Tätowieren | (IN/FF/FF) | Spezial | Malen/Zeichnen 4 | spez. | Malen/Zeichnen |
| Töpfern | (KL/FF/FF) | Spezial | — | spez. | Maurer, Steinmetz |
| Viehzucht | (KL/IN/KK) | Spezial | — | spez. | Tierkunde |
| Webkunst | (FF/FF/KK) | Spezial | — | spez. | Schneidern |
| Winzer | (KL/FF/KK) | Spezial | — | spez. | — |
| Zimmermann | (KL/FF/KK) | Spezial | 10+: Holzbearbeitung 4 | spez. | Holzbearbeitung |

# Anhang 5: Listen der Zaubersprüche

Zur Übersicht bei der Ausgestaltung Ihres zauberkundigen Helden folgen zwei Listen, in denen die Zaubersprüche zum einen nach ihren Merkmalen aufgelistet sind (Achtung: Zauber können mehrerer Merkmale haben), zum anderen alphabetisch unter Angabe der geprobten Eigenschaften und der Komplexität des Spruchs. Detaillierte Beschreibungen der Zaubersprüche finden Sie im Band **Liber Cantiones deluxe**.

## Zaubersprüche nach Merkmalen

### Antimagie

Beherrschung brechen, Beschwörung vereiteln, Bewegung stören, Dämonenbann, Destructibo, Eigenschaft wiederherstellen, Einfluss bannen, Elementarbann, Gardianum, Geisterbann, Heilkraft bannen, Hellsicht trüben, Herbeirufung vereiteln, Illusion auflösen, Invercano, Limbus versiegeln, Metamagie neutralisieren, Objekt entzaubern, Pentagramma, Protectionis, Psychostabilis, Schadenszauber bannen, Schleier, Veränderung aufheben, Verständigung stören, Verwandlung beenden, Zappenduster

### Beschwörung

Beschwörung vereiteln, Gefäß der Jahre, Invocatio maior, Invocatio minor, Nuntiovolo, Pandaemonium, Pentagramma, Stein wandle, Tlalucs Odem, Totes handle, Weiße Mähn

### Dämonisch allgemein

Dämonenbann, Ecliptifactus, Invocatio maior, Invocatio minor, Pandaemonium, Pentagramma, Stein wandle, Tlalucs Odem

### Dämonisch (einzelne Erzdämonen):

Arachnea (B), Brenne (B), Chimaeroform, Granit und Marmor (B), Eigne Ängste (B), Erinnerung (B), Fluch der Pestilenz, Hartes schmelze (B), Herzschlag, Höllenpein (B), Iribaars Hand, Karnifilo (B), Krabbelnder Schrecken, Nuntiovolo, Panik, Reptilea (B), Skelettarius, Totes handle, Weiches erstarre (B)

### Eigenschaften

Adlerauge, Armatrutz, Atemnot, Attributo, Axxeleratus, Corpofesso, Corpofrigo, Eigenschaft wiederherstellen, Eigne Ängste (außer B), Eins mit der Natur, Eiseskälte, Falkenauge, Firnlauf, Große Verwirrung, Haselbusch, Herzschlag, Hexenkrallen, Karnifilo, Katzenaugen, Krötensprung, Memorans, Movimento, Psychostabilis, Satuarias Herrlichkeit, Schleier, Schwarz und Rot, Seelenwanderung, Sensattacco, Spinnenlauf, Standfest, Wirres Blut, Wellenlauf, Wipfellauf, Zaubernahrung, Zunge lähmen

### Einfluss

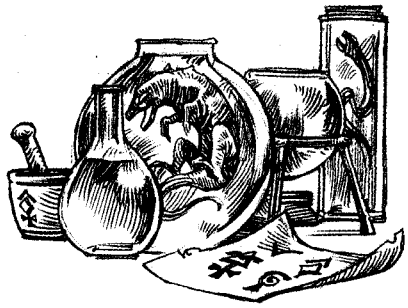
Alpgestalt, Ängste lindern, Band und Fessel, Bannbaladin, Blitz, Böser Blick, Eigne Ängste, Einfluss bannen, Große Gier, Harmlose Gestalt, Herzschlag, Hexenknoten, Hilfreiche Tatze, Höllenpein, Horriphobus, Ignorantia, Iribaars Hand, Juckreiz, Karnifilo, Krähenruf, Kusch, Lach dich gesund, Lachkrampf, Levthans Feuer, Murks, Panik, Papperlapapp, Plumbumbarum, Sanftmut, Schabernack, Schelmenlaune, Schelmenrausch, Schwarzer Schrecken, Seidenzunge, Somnigravis, Vipernblick, Widerwille, Zaubernahrung

### Elementar allgemein

Dschinnenruf, Eins mit der Natur, Elementarbann, Elementarer Diener, Manifesto, Meister der Elemente, Zorn der Elemente

### Elementar (Eis)

Caldofrigo, Corpofrigo, Firnlauf, Frigifaxius, Frigosphaero, Gletscherwand, Leib des Eises, Metamorpho Gletscherform, Pfeil des Eises, Stillstand



**Elementar (Erz)**
Adamatium, Archofaxius, Archosphaero, Armatrutz, Fortifex, Granit und Marmor (außer B), Kraft des Erzes, Leib des Erzes, Metamorpho Felsenform, Paralysis , Pfeil des Erzes, Staub wandle, Weiches erstarre (außer B), Wand aus Erz, Zagibu

**Elementar (Feuer)**
Brenne (außer B), Caldofrigo, Custodosigil, Ignifaxius, Ignisphaero, Leib des Feuers, Pfeil des Feuers, Wand aus Flammen, Warmes Blut

**Elementar (Humus)**
Haselbusch, Humofaxius, Humosphaero, Leib der Erde, Pfeil des Humus, Sumus Elixiere, Wand aus Dornen, Weisheit der Bäume, Wipfellauf

**Elementar (Luft)**
Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Aufgeblasen, Leib des Windes, Nebelleib, Nebelwand, Orkanwand, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Pfeil der Luft, Radau, Sapefacta, Solidirid, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille

**Elementar (Wasser)**
Aquafaxius, Aquasphaero, Hartes schmelze (außer B), Leib der Wogen, Mahlstrom, Nebelleib, Nebelwand, Pfeil des Wassers, Sapefacta, Wand aus Wasser, Wellenlauf

**Form**
Adlerschwinge, Aufgeblasen, Balsam, Bärenruhe, Chimaeroform, Ecliptifactus, Gefäß der Jahre, Granit und Marmor, Haselbusch, Hexenkrallen, Immortalis, Klarum Purum, Langer Lulatsch, Last der Alters, Leib der Erde, Leib der Wogen, Leib des Eises, Leib des Erzes, Leib des Feuers, Leib des Windes, Nebelleib, Paralysis, Pectetondo, Salander, Serpentialis, Tiere besprechen, Transformatio, Transmutare, Verwandlung beenden, Visibili, Wasseratem, Weisheit der Bäume

**Geisterwesen**
Geisterbann, Geisterruf, Nekropathia, Pentgramma

**Heilung**
Balsam, Heilkraft bannen, Hexenspeichel, Klarum Purum, Lach dich gesund, Leidensbund, Lunge des Leviatan, Ruhe Körper, Tiere besprechen

**Hellsicht**
Adlerauge, Analys, Blick aufs Wesen, Blick durch fremde Augen, Blick in die Gedanken, Blick in die Vergangenheit, Exposami, Foramen, Gefunden, Hellsicht trüben, Koboldovision, Madas Spiegel, Memorans, Oculus, Odem, Penetrizzel, Pestilenz, Seelentier, Sensattacco, Sensibar, Tiergedanken, Warmes Blut, Xenographus

**Herbeirufung**
Arachnea, Chronoklassis, Dschinnenruf, Elementarer Diener, Geisterruf, Herbeirufung vereiteln, Komm Kobold, Krabbelnder Schrecken, Krähenruf, Meister der Elemente, Meister minderer Geister, Reptilea, Zauberwesen

**Herrschaft**
Alpgestalt, Beherrschung brechen, Dichter und Denker, Erinnerung, Große Gier, Halluzination, Herr über das Tierreich, Imperavi, Koboldgeschenk, Memorabia, Respondami, Zauberzwang, Zwingtanz

**Illusion**
Aureolus, Auris Nasus, Blendwerk, Chamaelioni, Delicioso, Duplicatus, Favilludo, Harmlose Gestalt, Hexenknoten, Ignorantia, Illusion auflösen, Impersona, Lockruf, Menetekel, Projektimago, Reflectimago, Satuarias Herrlichkeit, Schelmenmaske, Seidenweich, Sinesigil, Unsichtbarer Jäger, Vocolimbo, Vogelzwitschern, Weihrauchwolke, Widerwille

**Kraft**
Auge des Limbus, Destructibo, Fulminictus, Gardianum, Invercano, Magischer Raub, Oculus, Odem, Unitatio, Zauberklinge

**Limbus**
Auge des Limbus, Koboldovision, Körperlose Reise, Krähenruf, Limbus versiegeln, Oculus, Planastrale, Tauschrausch, Transversalis, Verschwindibus

**Metamagie:**
Analys, Applicatus, Arcanovi, Custodosigil, Destructibo, Gardianum, Infinitum, Invercano, Metamagie neutralisieren, Oculus, Protectionis, Reversalis, Schleier

**Objekt**
Abvenenum, Accuratum, Adamantium, Applicatus, Arcanovi, Brenne, Caldofrigo, Claudibus, Cryptographo, Custodosigil, Desintegratus, Eisenrost, Hartes schmelze, Kraft des Erzes, Langer Lulatsch, Metamorpho Felsenform, Metamorpho Gletscherform, Nackedei, Objecto obscuro, Objectofixo, Objekt entzaubern, Pfeil des (Elements), Transformatio, Unberührt, Zagibu, Zauberklinge

**Schaden**
Aquafaxius, Aquasphaero, Archofaxius, Archosphaero, Desintegratus, Fulminictus, Frigifaxius, Frigosphaero, Hexengalle, Humofaxius, Humosphaero, Ignifaxius, Ignisphaero, Iribaars Hand, Kulminatio, Orcanofaxius, Orcanosphaero, Schadenszauber bannen, Schwarz und Rot, Tlalucs Odem, Zauberzwang, Zorn der Elemente

**Telekinese**
Animatio, Aquasphaero, Archosphaero, Bewegung stören, Foramen, Frigosphaero, Hexenholz, Humosphaero, Ignisphaero, Klickeradomms, Lockruf, Motoricus, Nackedei, Orcanosphaero, Radau, Sapefacta

**Temporal**
Blick in die Vergangenheit, Chronoklassis, Chrononautos, Eisenrost, Gefäß der Jahre, Immortalis, Infinitum, Last der Alters, Objectofixo, Tempus stasis, Unberührt

**Umwelt**
Aeolitus, Aerofugo, Aerogelo, Caldofrigo, Dunkelheit, Flim Flam, Fortifex, Holterdipolter, Mahlstrom, Nebelwand, Nihilogravo, Schelmenkleister, Silentium, Solidirid, Spurlos, Stillstand, Veränderung aufheben, Weiches erstarre, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille, Zappenduster

**Verständigung**
Blick durch fremde Augen, Cryptographo, Elfenstimme, Gedankenbilder, Hexenblick, Hilfreiche Tatze, Körperlose Reise, Leidensbund, Levthans Feuer, Madas Spiegel, Magischer Raub, Nekropathia, Objectovoco, Projektimago, Seelenwanderung, Tiergedanken, Traumgestalt, Unitatio, Verständigung stören, Zauberwesen

## Zaubersprüche alphabetisch

### A

| | | |
|---|---|---|
| Abvenenum | KL/KL/FF +Mod | C |
| Accuratum | KL/CH/FF +Mod | C |
| Adamantium | KL/FF/KO | C |
| Adlerauge | KL/IN/FF | B |
| Adlerschwinge | MU/IN/GE +Mod | D |
| Aeolitus | KL/CH/KO | B |
| Aerofugo | MU/KO/KK | D |
| Aerogelo | MU/IN/KO | D |
| Alpgestalt | MU/CH/GE +MR | C |
| Analys | KL/KL/IN +Mod | D |
| Ängste lindern | MU/IN/CH | C |
| Animatio | KL/FF/GE | E |
| Applicatus | KL/FF/FF | C |
| Arachnea | MU/IN/CH | D |
| Arcanovi | MU/IN/CH | E |
| Armatrutz | IN/GE/KO | B |
| Atemnot | MU/KO/KK +MR | C |
| Attributo | KL/CH/Eig. | B |
| Aufgeblasen | CH/KK/KO +MR | C |
| Auge d. Limbus | MU/KO/KK | E |
| Aureolus | IN/CH/FF | A |
| Auris Nasus | KL/CH/FF | D |
| Axxeleratus | KL/GE/KO | C |

### B

| | | |
|---|---|---|
| Balsam | KL/IN/CH +Mod | C |
| Band und Fessel | KL/CH/KK +MR | C |
| Bannbaladin | IN/CH/CH +MR | B |
| Bärenruhe | MU/KK/KO +Mod | D |

| | | |
|---|---|---|
| Beherrsch. brechen | KL/IN/CH +Mod | C |
| Beschw. vereiteln | MU/IN/CH +Mod | C |
| Bewegung stören | KL/IN/FF +Mod | C |
| Blendwerk | IN/CH/GE | C |
| Blick aufs Wesen | KL/IN/CH +MR | C |
| Blick d. fremde K. | MU/IN/CH +MR | E |
| Blick i.d. Gedanken | KL/KL/CH +MR | D |
| Blick i.d. Vergangenh. | KL/KL/IN | D |
| Blitz dich find | KL/IN/GE +MR | B |
| Böser Blick | MU/CH/CH +MR | C |
| Brenne toter Stoff! | MU/KL/KO | C |

## C

| | | |
|---|---|---|
| Caldofrigo | IN/CH/KO | E |
| Chamaeleoni | IN/CH/GE | C |
| Chimaeroform | KL/IN/KO +Mod | F |
| Chronoklassis | KL/IN/KO +Mod | F |
| Chrononautos | MU/CH/KO +Mod | F |
| Claudibus | KL/FF/KK | C |
| Corpofesso | KL/KK/KK +MR | C |
| Corpofrigo | CH/GE/KO +MR | C |
| Cryptographo | KL/KL/IN | C |
| Custodosigil | KL/FF/FF | C |

## D

| | | |
|---|---|---|
| Dämonenbann | MU/CH/KO +Mod | C |
| Delicioso | KL/CH/FF | D |
| Desintegratus | KL/KK/KO | D |
| Destructibo | KL/KL/FF +Mod | E |
| Dichter | KL/IN/CH +MR | C |
| Dschinnenruf | MU/KL/CH +Mod | E |
| Dunkelheit | KL/KL/FF | C |
| Duplicatus | KL/CH/GE | C |

## E

| | | |
|---|---|---|
| Ecliptifactus | MU/KL/KO | D |
| Eigensch. wiederherst. | KL/IN/CH +Mod | C |
| Eigne Ängste | MU/IN/CH +MR | C |
| Einfluss bannen | IN/CH/CH +Mod | B |
| Eins mit der Natur | IN/GE/KO | C |
| Eisenrost | KL/CH/GE | B |
| Eiseskälte | MU/IN/KO | C |
| Elementarbann | IN/CH/KO +Mod | C |
| Elementarer Diener | MU/KL/CH +Mod | D |
| Elfenstimme | IN/CH/KO | D |
| Erinn. verlasse dich! | MU/IN/CH +MR | D |
| Exposami | KL/IN/IN | B |

## F

| | | |
|---|---|---|
| Falkenauge | IN/FF/GE | B |
| Paviliudo | IN/CH/FF | A |
| Firnlauf | MU/KL/GE | D |
| Flim Flam | KL/KL/FF | A |
| Fluch der Pestilenz | MU/KL/CH +MR | D |
| Foramen | KK/KL/FF +Mod | C |
| Fortifex | IN/KK/KO | D |
| Fulminictus | IN/GE/KO | C |

## G

| | | |
|---|---|---|
| Gardianum | KL/IN/KO | D |
| Gedankenbilder | KL/IN/CH | B |
| Gefäß der Jahre | MU/KL/KO | E |
| Gefunden! | KL/IN/GE +Mod | C |
| Geisterbann | MU/MU/CH +Mod | C |
| Geisterruf | MU/MU/CH +Mod | D |
| Granit und Marmor | MU/CH/KO +MR | D |
| Große Gier | KL/KL/CH +MR | C |
| Große Verwirrung | KL/KL/CH +MR | C |

## H

| | | |
|---|---|---|
| Halluzination | KL/IN/CH +MR | C |
| Harmlose Gestalt | KL/CH/GE | C |
| Hartes schmelze! | MU/KL/KK | C |
| Haselbusch | CH/FF/KO | D |
| Heilkraft bannen | KL/CH/FF +Mod | C |
| Hellsicht trüben | KL/IN/CH +MR | C |
| Herbeirufg. vereiteln | MU/IN/CH + Mod | C |
| Herr über das Tierr. | MU/MU/CH +MR | D |
| Herzschlag | MU/CH/KK +MR | D |
| Hexenblick | IN/IN/CH | B |
| Hexengalle | MU/IN/CH | C |
| Hexenholz | KL/FF/KK | B |
| Hexenknoten | KL/IN/CH | C |
| Hexenkrallen | MU/IN/KO | C |
| Hexenspeichel | IN/CH/FF | C |
| Hilfreiche Tatze | MU/IN/CH +MR | D |
| Höllenpein | KL/CH/KO +MR | C |
| Holterdipolter | IN/IN/FF | C |
| Horriphobus | IN/IN/FF | C |

## I

| | | |
|---|---|---|
| Ignifaxius | KL/FF/KO | C |
| Ignisphaero | KL/FF/KO | D |
| Ignorantia | IN/CH/GE | D |
| Illusion auflösen | KL/IN/CH | B |
| Immortalis | MU/CH/KO | F |
| Imperavi | KL/CH/CH +MR | E |
| Impersona | KL/IN/FF | D |
| Infinitum | KL/CH/KO +Mod | F |
| Invercano | MU/IN/FF | F |
| Invocatio maior | MU/MU/CH +Mod | E |
| Invocatio minor | MU/MU/CH +Mod | D |
| Iribaars Hand | MU/MU/IN +MR | D |

## J

| | | |
|---|---|---|
| Juckreiz, dämlicher! | MU/IN/CH +MR | B |

## K

| | | |
|---|---|---|
| Karnifilo | MU/IN/CH +MR | C |
| Katzenaugen | KL/FF/KO | C |
| Klarum Purum | KL/KL/CH +Mod | D |
| Klickeradomms | KL/FF/KK | A |
| Koboldgeschenk | IN/CH/FF +MR | C |
| Koboldovision | MU/CH/CH | D |
| Komm Kobold | IN/IN/CH | C |
| Körperlose Reise | MU/KL/IN | E |
| Krabb. Schrecken | MU/MU/CH | C |
| Kraft des Erzes | KL/KK/KO | D |
| Krähenruf | MU/CH/CH | C |
| Krötensprung | IN/GE/KK | B |
| Kulminatio | MU/IN/FF | D |
| Kusch! | MU/IN/CH +MR | B |

## L

| | | |
|---|---|---|
| Lach dich gesund | IN/CH/CH | C |
| Lachkrampf | CH/CH/FF +MR | C |
| Langer Lulatsch | CH/GE/KK +MR | D |
| Last des Alters | IN/CH/KO +MR | E |
| Leib der Erde | MU/IN/GE | D |
| Leib der Wogen | MU/KL/GE | E |
| Leib des Eises | MU/KL/GE | E |
| Leib des Erzes | MU/GE/KK | E |
| Leib des Feuers | MU/MU/GE | E |
| Leib des Windes | MU/GE/KK | E |
| Leidensbund | MU/IN/KO | C |
| Levthans Feuer | IN/CH/CH +MR | D |
| Limbus versiegeln | KL/IN/KO +Mod | E |
| Lockruf | IN/CH/FF | B |
| Lunge des Leviatan | IN/CH/KO | C |

## M

| | | |
|---|---|---|
| Madas Spiegel | MU/KL/IN | D |
| Magischer Raub | MU/KL/KO +MR | D |
| Mahlstrom | MU/IN/KK | D |
| Manifesto | KL/IN/CH +Mod | A |
| Meister d. Elemente | MU/KL/CH +Mod | F |
| Meister mind. Geister | MU/CH/CH | B |
| Memorabia | KL/IN/CH +Mod | E |
| Memorans | KL/KL/IN | C |
| Menetekel | KL/CH/FF | B |
| Metamag. neutral. | KL/KL/KO +Mod | F |
| Metamorpho | KL/FF/KK | C |
| Motoricus | KL/FF/KK +Mod | C |
| Movimento | IN/GE/KO | A |
| Murks und Patz | IN/IN/FF +Mod | C |

## N

| | | |
|---|---|---|
| Nackedei | KL/IN/FF +Mod | D |
| Nebelleib | MU/IN/KO | D |
| Nebelwand | KL/FF/KO | C |
| Nekropathia | MU/KL/CH | E |
| Nihilogravo | KL/KO/KK | E |
| Nuntiovolo | MU/KL/CH | C |

## O

| | | |
|---|---|---|
| Objecto Obscuro | KL/FF/KO | D |
| Objectofixo | KL/KL/KK | D |
| Objectovoco | KL/IN/CH | C |
| Objekt entzaubern | KL/IN/FF +Mod | C |
| Oculus | KL/IN/CH | E |
| Odem | KL/IN/IN | A |

## P

| | | |
|---|---|---|
| Pandaemonium | MU/MU/CH | D |
| Panik | MU/CH/CH | E |
| Papperlapapp | IN/FF/FF +MR | D |
| Paralysis | IN/CH/KK +MR | C |
| Pectetondo | KL/CH/FF | B |
| Penetrizzel | KL/KL/KO | C |
| Pentagramma | MU/MU/CH +Mod | D |
| Pestilenz erspüren | KL/IN/CH +Stufe | C |
| Pfeil d. [Elements] | KL/IN/CH | C |
| Planastrale | MU/MU/KO | E |
| Plumbumbarum | CH/GE/KK +MR | B |
| Projektimago | MU/IN/CH +Mod | D |
| Protectionis | KL/CH/KO | F |
| Psychostabilis | MU/KL/KO | C |

## R

| | | |
|---|---|---|
| Radau | MU/CH/KO | C |
| Reflectimago | KL/CH/FF | B |
| Reptilea | MU/IN/CH | D |

| | | |
|---|---|---|
| Respondami | MU/IN/CH | B |
| Reversalis | KL/IN/CH | E |
| Ruhe Körper | KL/CH/KO | B |

## S

| | | |
|---|---|---|
| Salander | KL/CH/KO +MR | E |
| Sanftmut | MU/CH/CH +MR | B |
| Sapefacta | KL/CH/FF | C |
| Saturias Herrlichkeit | IN/CH/CH | B |
| Schabernack | KL/IN/CH +MR | B |
| Schadensz. bannen | MU/IN/KO +Mod | C |
| Schelmenkleister | IN/GE/FF | C |
| Schelmenlaune | MU/IN/CH +Mod | D |
| Schelmenmaske | IN/CH/GE | D |
| Schelmenrausch | IN/CH/CH +MR | C |
| Schleier d. Unwissenh. | KL/KL/FF | D |
| Schwarz und Rot | MU/CH/KO +MR | D |
| Schwarzer Schrecken | MU/IN/CH +MR | D |
| Seelentier erkennen | IN/IN/CH+MR | C |
| Seelenwanderung | MU/CH/KO | F |
| Seidenweich | IN/FF/FF | C |
| Seidenzunge | KL/IN/CH +MR | B |
| Sensattacco | MU/IN/GE | D |
| Sensibar | KL/IN/CH +MR | C |
| Serpentalis | MU/CH/GE | D |
| Silentium | KL/IN/CH | B |
| Sinesigil | KL/IN/FF | D |
| Skelettarius | MU/MU/CH +Mod | C |
| Solidirid | IN/KO/KK | D |
| Somnigravis | KL/CH/CH +MR | B |
| Spinnenlauf | IN/GE/KK | C |
| Spurlos | IN/GE/GE | C |
| Standfest | IN/GE/FF | C |
| Staub wandle! | MU/KL/CH +Mod | E |
| Stein wandle! | MU/CH/KK +Mod | E |
| Stillstand | MU/IN/GE | E |
| Sumus Elixiere | IN/CH/FF | C |

## T

| | | |
|---|---|---|
| Tauschrausch | IN/FF/KO | D |
| Tempus Stasis | MU/KL/KK +Mod | E |
| Tiere besprechen | MU/IN/CH +Mod | C |
| Tiergedanken | MU/IN/CH +MR | C |
| Tlalucs Odem | MU/IN/GE | C |
| Totes handle! | MU/CH/KO | D |
| Transformando | KL/FF/KK +Mod | E |
| Transmutare | CH/GE/KO +MR | D |
| Transversalis | KL/IN/KO | E |
| Traumgestalt | IN/CH/CH +MR | D |

## U

| | | |
|---|---|---|
| Unberührt v. Satinav | KL/FF/KO +Mod | C |
| Unitatio | IN/CH/KO | B |
| Unsichtb. Jäger | IN/FF/GE | E |

## V

| | | |
|---|---|---|
| Veränd. aufheben | KL/IN/KO +Mod | D |
| Verschwindibus | IN/CH/GE | C |
| Verständigung stören | KL/KL/IN +MR | C |
| Verwandl. beenden | KL/CH/FF +Mod | D |
| Vipernblick | MU/MU/CH +MR | B |
| Visibili | KL/IN/GE | C |
| Vocolimbo | KL/CH/FF | B |
| Vogelzwitschern | MU/IN/GE | B |

## W

| | | |
|---|---|---|
| Wand aus [Element] | MU/KL/CH | D |
| Warmes Blut | MU/IN/IN | B |
| Wasseratem | MU/KL/KO | C |
| Welches erstarre | MU/KL/KK | C |
| Weihrauchwolke | IN/CH/FF | B |
| Weisheit | MU/IN/KO +Mod | D |
| Weiße Mähn | KL/IN/CH | D |
| Wellenlauf | MU/GE/GE | D |
| Wettermeisterschaft | MU/CH/GE +Mod | E |
| Widerwille | MU/IN/GE | D |
| Windhose | MU/IN/KK | D |
| Windstille | KL/CH/KK +Mod | C |
| Wipfellauf | MU/IN/GE | D |

## X

| | | |
|---|---|---|
| Xenographus | KL/KL/IN | E |

## Z

| | | |
|---|---|---|
| Zahibu | IN/CH/FF | C |
| Zappenduster | IN/IN/FF | C |
| Zauberklinge | KL/FF/KO | D |
| Zaubernahrung | MU/MU/KO +Mod | C |
| Zauberwesen | MU/IN/CH | B |
| Zauberzwang | MU/CH/CH +MR | E |
| Zorn der Elemente | MU/CH/KO | C |
| Zunge lähmen | MU/CH/FF +MR | B |
| Zwingtanz | MU/KL/CH +MR | D |

# Anhang 6: Priesterliche Liturgien und Schamanen-Rituale

## Liturgien

### Liturgien der Praios-Kirche

**(I)** Blendstrahl aus Alveran, Des Herren Goldener Mittag (Weisung des Himmels), Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Innere Ruhe, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

**(II)** Goldene Rüstung, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Lehnseid (Eidsegen), Initiation, Objektweihe, Sicht auf Madas Welt, Ucuris Geleit, Wort der Wahrheit (Heiliger Befehl)

**(III)** Daradors prüfender Blick (siehe Unverstellter Blick), Exkommunikation, Exorzismus, Gilborns Heilige Aura (Argelions Mantel), Großer Eidsegen, Licht des Herrn, Praios' Mahnung, Purgation, Seelenprüfung, Urischars ordnender Blick, Visionssuche

**(IV)** Daradors Bann der Schatten, Indoktrination, Ordination, Praios' Magiebann, Vertreibung des Dunkelsinns, Wille zur Wahrheit

**(V)** Anathema, Garafans Gleißende Schwingen, Konsekration, Sankt Gilborns Bannfluch (Argelions bannende Hand), Zerschmetternder Bannstrahl

**(VI)** Arcanum Interdictum

### Liturgien der Rondra-Kirche

**(I)** Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Segnung der Stählernen Stirn, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

**(II)** Ehrenhafter Zweikampf, Göttliche Verständigung, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe

**(III)** Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Purgation, Seelenprüfung, Thalionmels Schlachtgesang, Tiergestalt, Visionssuche

**(IV)** Indoktrination, Ordination, Rondras Hochzeit, Segen der Hl. Ardare, Segen des Hl. Hlûthar

**(V)** Anathema, Konsekration, Rondras wundersame Rüstung, Segnung der Schlacht

**(VI)** Achmad'ayan ankhrellah al'nurach Shaitanim, Großer Weihesegen der Waffe

### Liturgien der Efferd-Kirche

**(I)** Eidsegen, Feuersegen (wenn auch so gut wie nie angewendet), Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

**(II)** Anrufung der Winde, Gesang der Delphine, Gesegneter Fang, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Hashnabiths Flehen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Ruf der Gefährten, Segen des Plättlings

**(III)** Anrufung Nuiannas, Azilas Quellgesang, Begehen der Heiligen Wasser, Bootssegen, Efferdsegen, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Mannschaftssegen, Quellsegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche,

(IV) Gruß des Versunkenen, Indoktrination, Ordination, Schiffssegen
(V) Anathema, Konsekration, Swafnirs Fluke

### Liturgien der Travia-Kirche

(I) Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Speisung der Bedürftigen, Tranksegen, Weisheitssegen
(II) Der Gänsemutter warmes Nest (Zuflucht finden), Dythlinds Wandeln im Feuer (Vertrauter der Flamme), Gemeinschaft der treuen Gefährten, Göttliche Verständigung, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kleine Segnung des Heimsteins, Lohn des Unverzagten, Objektweihe, Reisesegen, Speisung der hungernden Seele
(III) Exkommunikation, Exorzismus, Freundliche Aufnahme, Großer Eidsegen, Großer Reisesegen, Großer Speisesegen, Handwerkersegen, Hausfrieden, Seelenprüfung, Segen des Hl. Badilak (Segen der Hl. Noiona), Segnung des Heimes, Tiergestalt, Travinians Segen der Schwelle, Visionssuche
(IV) Indoktrination, Ordination
(V) Anathema, Konsekration, Travias Gebet der sicheren Zuflucht
(VI) Große Weihe des Heimsteins Travias Gebet der verborgenen Halle

### Liturgien der Boron-Kirche

(P: nur Puniner Ritus; A: nur Al'Anfaner Ritus)
(I) Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Ruf zur Ruhe, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen
(II) Bishdariels Angesicht (P) / Kleine Liturgie des Hl. Nemekath (A), Bishdariels Auge, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kräutersegen des Hl. Nemekath (Rahjas Rauschsegen), Marbos Geisterblick (P) / Nemekaths Geisterblick (A), Objektweihe, Ruf in Borons Arme, Weihe der letzten Ruhestatt
(III) Bannfluch des Hl. Khalid, Bishdariels Warnung (P), Das Siegel Borons (P), Etilias Gnade (P; nur Etilianer), Exkommunikation, Großer Eidsegen, Hauch Borons, Nemekaths Bannfluch (Bishdariels Warnung), Noionas Zuspruch (P; nur Etilianer) / Segen der Hl. Velvenya, Salbung der Hl. Noiona (Exorzismus), Seelenprüfung, Segen der Hl. Noiona, Tiergestalt, Visionssuche
(IV) Borons süße Gnade, Indoktrination, Nemekaths Zwiesprache (A), Ordination
(V) Anathema, Konsekration, Marbos Geleit (P; nur Marbiden)

### Liturgien der Hesinde-Kirche

(I) Blick an den klaren Himmel (Sterne funkeln immerfort), Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sprechende Symbole, Tranksegen, Weisheitssegen
(II) Cereborns Handreichung (Handwerkssegen), Entzug von Nandus' Gaben, Gift der Erkenntnis, Göttliche Verständigung, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Schlangenstab, Sicht auf Madas Welt
(III) Argelions Mantel, Aura der Form, Blick der Weberin, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Hesindes Fingerzeig (Buchprüfung), Purgation, Schrifttum ferner Lande, Seelenprüfung, Tiergestalt, Unverstellter Blick, Versiegeltes Wissen (Grauers Siegel), Visionssuche
(IV) Argelions Spiegel, Indoktrination, Ingalfs Alchimie, Ordination, Vertreibung des Dunkelsinns
(V) Anathema, Argelions bannende Hand, Konsekration, Wandeln in Hesindes Hain

### Liturgien der Firun-Kirche

(I) Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels
(II) Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Sichere Wanderung im Schnee, Trophäe erhalten, Zuflucht finden
(III) Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Jagdglück, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
(IV) Firuns Einsicht, Indoktrination, Ordination, Winterschlaf
(V) Anathema, Konsekration, Schneesturm/Eissturm

### Liturgien der Tsa-Kirche

(I) Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Kälbchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Wundersame Blütenpracht
(II) Göttliche Verständigung, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kirschblütenregen, Objektweihe, Tierempathie, Tsas Segensreicher Neuanfang, Wundsegen
(III) Aura des Regenbogens, Eidechsenhaut, Exkommunikation, Exorzismus, Flagge des Regenbogens, Großer Eidsegen, Haut des Chamäleons (Verborgen wie der Neumond), Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
(IV) Indoktrination, Ordination, Rahjas Freiheit, Tsas Lebensschutz, Tsas wundersame Fruchtbarkeit
(V) Anathema, Konsekration, Tsas Heiliges Lebensgeschenk, Tsas wunderbare Erneuerung
(VI) Tsas ewige Jugend

### Liturgien der Phex-Kirche

Die Angabe *'geheim'* bedeutet, dass der Geweihte den Tempel, an dem man die Liturgie lernen kann, erst selber herausfinden muss; Wissen hat in der Phex-Kirche immer seinen Preis.
(I) Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weg des Fuchses, Weisheitssegen
(II) Auge des Händlers, Auge des Mondes, Entzug von Nandus' Gaben, Göttliche Verständigung, Händlersegen (Eidsegen), Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens Kunstverstand (Blick für das Handwerk), Phexens wunderbare Verständigung, Sternenglanz, Sternenspur, Sternenstaub
(III) Aura der Form, Buchprüfung, Graues Siegel, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Lug und Trug (Unverstellter Blick), Mondsilberzunge, Nandus' Schriftkenntnis (siehe Schrifttum ferner Lande), Phexens Augenzwinkern, Phexens Elsterflug, Seelenprüfung, Tiergestalt, Verborgen wie der Neumond (geheim), Visionssuche
(IV) Indoktrination, Ordination, Phexens Nebelleib (geheim), Phexens Sternenwurf (geheim)
(V) Anathema, Konsekration, Phexens Meisterschlüssel (geheim), Phexens Schatten (geheim)
(VI) Schattenlarve (geheim)

### Liturgien der Peraine-Kirche

(I) Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Kälbchensegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Speisung der Bedürftigen, Therbûns Erkenntnis, Tranksegen, Weisheitssegen
(II) Anrufung der Erdkraft, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Kleiner Giftbann, Lohn der Unverzagten, Objektweihe, Peraines Pflanzengespür, Wundsegen
(III) Dreifacher Saatsegen, Exkommunikation, Fürbitten des Hl. Therbûn, Große Seelenwaschung (Exorzismus), Großer Eidsegen, Großer Giftbann (Großer Speisesegen), Parinors Vermächtnis, Segen der Hl. Noiona, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche
(IV) Indoktrination, Ordination
(V) Anathema, Fünfte Lobpreisung des Frühlings, Heilige Salbung der Peraine (Tsas Heiliges Lebensgeschenk), Konsekration, Kräftigung der Schwachen und Versehrten
(VI) Segen der Hl. Theria

### Liturgien der Ingerimm-Kirche

Die unten genannten Liturgien sind grundsätzlich von Geweihten des Ingerimm (I) und des Angrosch zu erlernen, sofern der Schüler einen entsprechenden Lehrer findet und für würdig befunden wird. Die Liturgien werden aber immer über die jeweils eigene Liturgiekenntnis abgewickelt.
(I) Eidsegen, Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Geburtssegen (nur I), Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen (nur I), Harmoniesegen, Heilige Schmiedeglut, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen (nur I), Weisheitssegen
(II) Allmacht der Lohe, Angroschs Opfergabe

(nur A), Blick für das Handwerk, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Simias Kelch (Tsas Segensreicher Neuanfang, nur I), Vertrauter der Flamme, Vertrauter des Felsens

(III) Angroschs Zorn (A) / Waliburias Wehr (I), Blick in die Flammen, Exkommunikation, Exorzismus, Geläutert sei Erz und Goldgestein (nur A), Goldener Blick, Großer Eidsegen, Purgation (nur I), Seelenprüfung, Visionssuche

(IV) Feuertaufe (nur A), Herr über Feuer und Glut, Indoktrination, Ordination, Sicherer Weg durch Fels, Unterpfand des Hl. Rhÿs (nur I), Weihe der Ewigen Flamme (nur I)

(V) Anathema, Gebieter der Lava (nur I), Ingerimms Zorn verschone uns, Konsekration, , Lagorax' Hammer rufen (nur A), Meisterstück (Wandeln in Hesindes Hain, nur I)

(VI) Eherne Kraft – lodernder Zorn

### Liturgien der Rahja-Kirche

(I) Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Gleichklang des Geistes, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Rahjas Erquickung (Schlaf des Gesegneten), Reichung des Amethyst, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

(II) Göttliche Verständigung, Hauch der Leidenschaft (Handwerkssegen), Heiliger Befehl, Heiliges Liebesspiel, Initiation, Objektweihe, Rahjas Rauschsegen, Sulvas Gnade

(III) Ascandears Hingabe, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Khablas Jugend, Levthans Fesseln, Rahjalinas Weinranke (Parinors Vermächtnis), Rahjas Fest der Freude, Rahjas heitere Gelassenheit (Segen der Hl. Noiona), Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

(IV) Indoktrination, Ordination, Rahjalinas Kuss, Rahjas Freiheit, Rahjas Geheiligter Wein, Rahjas Schoß

(V) Anathema, Khablas makelloser Leib, Konsekration

(VI) Dorlens Verbrüderung, Rahjas Sinnlichkeit

### Liturgien der Aves-Kirche

Diejenigen Liturgien, die einzig und allein unter den Aves-Geweihten bekannt sind, gelten als sehr selten, so dass es schwierig wird, einen Lehrmeister dafür zu finden.

(I) Eidsegen, Feuersegen, Frieden der Melodie, Geburtssegen, Glückssegen, Grabsegen, Göttliches Zeichen, Händlersegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schlaf des Gesegneten, Schutzsegen, Speisesegen, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weg des Fuchses, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

(II) Am Busen der Natur (Zuflucht finden), Gemeinschaft der treuen Gefährten, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Hashnabiths Flehen, Heiliger Befehl, Hilfe in der Not, Initiation, Nimmermüde Wanderschaft, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Reisesegen, Sternenspur, Sulvas Gnade

(III) Exkommunikation, Exorzismus, Freundliche Aufnahme, Großer Reisesegen, Mondsilberzunge, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

(IV) Aller Welt Freund, Ein Freund in Zeiten der Not, Indoktrination, Ordination, Rahjas Freiheit

(V) Anathema, Konsekration, Über die Wolken

### Liturgien der Kor-Kirche

(I) Eidsegen, Feuersegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Märtyrersegen, Neun Streiche in Einem, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen

(II) Das Schwarze Fell durch das Rote Blut, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe

(III) Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

(IV) Indoktrination, Ordination

(V) Anathema, Konsekration

(VI) Großer Weihesegen der Waffe

### Liturgien der Nandus-Kirche

(I) Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Sprechende Symbole, Sterne funkeln immerfort, Tranksegen, Weisheitssegen

(II) Auge des Händlers, Ein Bild für die Ewigkeit, Bishdariels Auge (nur Grad II), Entzug von Nandus' Gaben, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Phexens wunderbare Verständigung, Sicht auf Madas Welt, Sternenspur

(III) Aura der Form, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Hesindes Fingerzeig (Buchprüfung), Nandus' Schriftkenntnis (Schrifttum ferner Lande), Seelenprüfung, Tiergestalt, Unverstellter Blick, Urischars ordnender Blick, Versiegeltes Wissen (Graues Siegel), Visionssuche

(IV) Hoftag der Sprachen, Indoktrination, Ordination

(V) Anathema, Konsekration

### Liturgien der Ifirn-Kirche

(I) Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Speisesegen, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

(II) Gemeinschaft der treuen Gefährten, Geteiltes Leid, Göttliche Verständigung, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Hilfe in der Not, Initiation, Objektweihe, Sichere Wanderung im Schnee, Tierempathie, Trophäe erhalten, Zuflucht finden

(III) Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Jagdglück, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

(IV) Indoktrination, Ordination, Winterschlaf

(V) Anathema, Konsekration

### Liturgien der Swafnir-Kirche

(I) Eidsegen, Feuersegen, Geburtssegen, Glückssegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen (in einer Variante für Seebestattungen), Harmoniesegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen (nur gegen 'unheilige' Meeresbewohner, aber ansonsten identisch), Speisesegen, Sterne funkeln immerfort, Swafnirs Ruhelied, Tranksegen, Weisheitssegen, Weisung des Himmels

(II) Anrufung der Winde, Gesang der Delphine, Gesang der Wale (Ruf der Gefährten), Gesegneter Fang, Göttliche Verständigung, Handwerkersegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Segen des Plättlings

(III) Anrufung Nuiannas, Bootssegen, Exkommunikation, Exorzismus, Großer Eidsegen, Mannschaftssegen, Seelenprüfung, Tiergestalt, Visionssuche

(IV) Indoktrination, Ordination, Schiffssegen (Bootssegen)

(V) Anathema, Konsekration, Swafnirs Fluke

### Liturgien der Gravesh-Priester

Folgende Liturgien der Ingerimm- und der Angrosch-Kirche (siehe oben) sind in ähnlicher Form auch im Gravesh-Kult bekannt und können von erfahrenen orkischen Priestern erlernt werden. Nur die größten unter ihnen verfügen jedoch über die Kenntnis von mehr als einem halben Dutzend Liturgien, die jeweilige Verfügbarkeit ist Meisterentscheid. Hier nicht aufgeführte Liturgien können (wenn überhaupt) nur durch göttliche Inspiration, keinesfalls aber von Geweihten verwandter Kirchen erlernt werden.

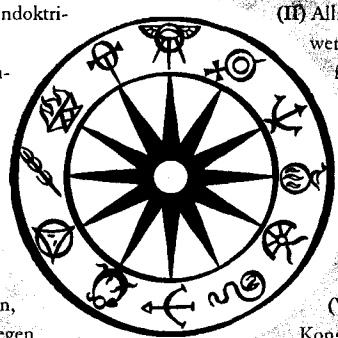
(I) Erneuerung des Geborstenen, Feuersegen, Göttliches Zeichen, Heilige Schmiedeglut, Objektsegen

(II) Allmacht der Lohe, Blick für das Handwerk, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Licht des verborgenen Pfades, Objektweihe, Simias Kelch, Vertrauter der Flamme

(III) Exorzismus, Geläutert sei Erz und Goldgestein, Goldener Blick, Visionssuche

(IV) Herr über Feuer und Glut, Indoktrination, Ordination

(V) Ingerimms Zorn verschone uns, Konsekration



### Liturgien der H'Szint-Kirche

(I) Eidsegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Tranksegen, Weisheitssegen

(II) Bindung der Schlange, Elementwandlung, Gift der Erkenntnis, Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Schlangenstab, Schutz des Geleges, Sicht auf Madas Welt

(III) Argelions Mantel, Blick der Weberin, Exkommunikation, Exorzismus, Purgation, Schrifttum ferner Lande, Unverstellter Blick, Wunderbarer Geschlechterwandel
(IV) Argelions Spiegel, Indoktrination, Ordination
(V) Anathema, Konsekration

### Liturgien der Zsahh-Kirche

(I) Eidsegen, Göttliches Zeichen, Grabsegen, Heilungssegen, Märtyrersegen, Objektsegen, Prophezeiung, Schutzsegen, Tranksegen, Weisheitssegen
(II) Handwerkssegen, Heiliger Befehl, Initiation, Objektweihe, Schutz des Geleges
(III) Alte Schuppen, Eidechsenhaut, Exkommunikation, Exorzismus, Wunderbarer Geschlechterwandel
(IV) Indoktrination, Ordination, Tsas Lebensschutz, Tsas wundersame Fruchtbarkeit
(V) Anathema, Konsekration, Tsas wunderbare Erneuerung
(VI) Tsas ewige Jugend

## Rituale der Schamanen

### Rituale der meisten Waldmenschen-Schamanen

(I) Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen
(II) Aufmerksamer Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Stimme des Nipakau, Tabuzone
(III) Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Kraft des Tayas, Macht der Elemente, Schlangengeist, Tauschplatz
(IV) Herz des Tieres, Regentanz, Schlangenfluch

**Rituale, die bekannten Zaubern ähneln**
(I) Abvenenum, Manifesto
(II) Attributo, Fluch der Pestilenz, Herr über das Tierreich
(III) Adlerschwinge, Halluzination, Zauberklinge
(IV) Seelenwanderung, Wettermeisterschaft

### Rituale der Utulu

(I) Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen
(II) Aufmerksamer Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Stimme des Nipakau, Tabuzone
(III) Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Kraft des Tayas, Macht der Elemente, Schlangengeist
(IV) Herz des Tieres, Regentanz, Schlangenfluch

**Rituale, die bekannten Zaubern ähneln**
(I) Abvenenum, Manifesto
(II) Attributo, Fluch der Pestilenz, Herr über das Tierreich
(III) Adlerschwinge, Halluzination, Invocatio Minor, Zauberklinge
(IV) Wettermeisterschaft

### Rituale der Tocamuyac

(I) Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen
(II) Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Reinigen des Wassers, Stimme des Nipakau, Zeichen setzen
(III) Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Kraft des Tayas, Macht der Elemente, Tauschplatz
(IV) Hairuf (Wolfsruf)

**Rituale, die bekannten Zaubern ähneln**
(I) Abvenenum, Manifesto
(II) Attributo, Fluch der Pestilenz, Herr über das Tierreich
(III) Adlerschwinge, Zauberklinge
(IV) Wettermeisterschaft

### Die Rituale der Kaskjva (Nivesen-Schamanen)

(I) Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Gesang der Wölfe, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen, Wegzeichen
(II) Arngrims Höhle, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Reißgrams Fährte, Schutz der Jurte, Schützende Rotte, Tränke meine Herde (Weidegründe finden), Weg des Windes, Weidegründe finden, Wolfsruf, Zorn des Berglöwen
(III) Freie Seelenfahrt, Heimführung der Herde, Macht der Elemente
(IV) Wolfsfluch (Schlangenfluch)

**Rituale, die bekannten Zaubern ähneln**
(I) Abvenenum, Manifesto
(II) Attributo, Sanftmut
(III) Adlerschwinge, Zauberklinge
(IV) Wettermeisterschaft

### Rituale der Tairach-Schamanen

(I) Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen
(II) Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, M'char Utrak Rikaii, Schutz der Jurte, Schützende Rotte, Tränke meine Herde (Weidegründe finden), Weidegründe finden
(III) Brazoragh Ghorkai, Freie Seelenfahrt, Gharyak Maruki (Reitender Geist), Heimführung der Herde, Khurkachai Tairachi, Macht der Elemente, Reitender Geist, Wild finden
(IV) Efgochai Tairachi, Herz des Tieres, Ogerruf (Wolfsruf), Regentanz, Rikais Verderben (M'cha Utrak Rikaii)

**Rituale, die bekannten Zaubern ähneln**
(I) Abvenenum, Manifesto
(II) Attributo, Harmlose Gestalt, Herr über das Tierreich, Magischer Raub
(III) Adlerschwinge, Invocatio Minor, Zauberklinge
(IV) Blick in die Vergangenheit, Wettermeisterschaft

### Rituale der Goblin-Schamaninnen

(I) Blick ins Geisterreich, Hauch des [Elements]
(II) Arngrims Höhle, Aufmerksamer Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, M'char Utrak Rikaii, Schutz der Jurte, Schützende Rotte, Tränke meine Herde , Weidegründe finden, Wildschweinruf (Wolfsruf)
(III) Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Gaben der Erde (Wild finden), Heimführung der Herde, Macht der Elemente, Reitender Geist, Wild finden
(IV) Mailam Rekdais Segen, Regentanz, Rikais Verderben (M'cha Utrak Rikaii), Tiere aus Farben

**Rituale, die bekannten Zaubern ähneln**
(I) Abvenenum, Manifesto
(II) Attributo, Harmlose Gestalt, Sanftmut
(III) Adlerschwinge, Zauberklinge
(IV) Wettermeisterschaft

### Rituale der Nuranshârim

(I) Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Jagdfieber, Rat der Ahnen
(II) Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Tabuzone, Tränke meine Herde (Weidegründe finden), Weidegründe finden, Zorn des Berglöwen
(III) Brazoragh Ghorkai, Freie Seelenfahrt, Heimführung der Herde, Macht der Elemente, Reitender Geist, Rinderruf (Wolfsruf), Schlangengeist
(IV) Herz des Tieres, Pfad der Blutrache, Regentanz, Schlangenfluch

**Rituale, die bekannten Zaubern ähneln**
(I) Abvenenum, Manifesto
(II) Attributo, Herr über das Tierreich, Magischer Raub, Tiergedanken, Zwingtanz
(III) Adlerschwinge, Halluzination, Zauberklinge
(IV) Seelenwanderung, Wettermeisterschaft

### Rituale der Brenchi-Dûn

(I) Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Rat der Ahnen, Wegzeichen
(II) Arngrims Höhle, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Schutz der Jurte, Weg des Windes, Zorn des Berglöwen
(III) Freie Seelenfahrt, Macht der Elemente, Reitender Geist, Schlangengeist, Wild finden
(IV) Herz des Tieres, Mammutruf (Wolfsruf)

**Rituale, die bekannten Zaubern ähneln**
(I) Abvenenum, Manifesto
(II) Attributo, Herr über das Tierreich, Tiergedanken
(III) Adlerschwinge, Zauberklinge
(IV) Wettermeisterschaft

**Die Rituale der Shochzuli**
(I) Blick ins Geisterreich, Blutsbund, Hauch des [Elements], Jagdfieber, Rat der Ahnen
(II) Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Hilferuf, Kraft des Tieres, Macht des Blutes, Schomas Kraft, Weg des Windes, Zorn des Berglöwen
(III) Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Macht der Elemente, Reitender Geist, Schlangengeist
(IV) Herz des Tieres, Regentanz

**Rituale, die bekannten Zaubern ähneln**
(I) Abvenenum, Manifesto
(II) Attributo, Herr über das Tierreich, Magischer Raub, Tiergedanken, Zwingtanz
(III) Adlerschwinge, Halluzination, Zauberklinge
(IV) Wettermeisterschaft

**Rituale der Achaz-Schamanen**
(I) Blick ins Geisterreich, Hauch des [Elements], Weckruf
(II) Arngrims Höhle (Orklandachaz), Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterbote, Geisterkerker, Geistheilung, Hilferuf, Schützende Rotte, Tabuzone
(III) Freie Seelenfahrt, Macht der Elemente, Ruf des Schamanen, Schlangengeist
(IV) Schlangenfluch, Schlingerruf (Wolfsruf)
V: Seeschlangenruf (Wolfsruf)

**Rituale, die bekannten Zaubern ähneln**
(I) Abvenenum, Manifesto
(II) Attributo, Harmlose Gestalt, Herr über das Tierreich
(III) Adlerschwinge, Haselbusch, Invocatio Minor, Zauberklinge
(IV) Seelenwanderung, Wettermeisterschaft

# Index

*Folgende Abkürzungen werden im Index benutzt: R für Rasse, K für Kultur, P für Profession, V für Vorteil, N für Nachteil und SF für Sonderfertigkeit.*


Abenteuerpunkte zu Beginn 17
Aberglaube (N) 260
Abgebrochene Ausbildung 301
Abgeleitete Grundwerte 20
Achaz (R) 36–38
  Alter 19
  Brutpfleger (P) 153–154
  Erzieher (P) 147
  exotische Helden 299
  Handwerker (P) 150–151
  Krankheiten 36
  Magier 174
  Nahrungsbedarf 37
  Namen 314
  Rituale 324
  Schamane (P) 243
  Stammeskrieger (P) 121–122
  Stoffwechsel 36
Achmad'sunni (K) 54–55
Achmad'sunni (P) 120
Adel
  almadanischer (K) 47
  Andergaster / nostrischer (K) 44
  aranischer (K) 51
  bornischer (K) 45
  horasischer (K) 48
  mittelländischer (K) 41, 42
  zyklopäischer (K) 49
Adersin-Stil (P) 109
Adlig (V) 246
Adlige Abstammung (V) 246
Adliges Erbe (V) 246
AE siehe *Astralenergie*
Affinität zu Dämonen (V) 246–247
Affinität zu Elementaren (V) 246–247
Affinität zu Geistern (V) 246–247
Akademie
  der Erscheinungen (P) 183
  der geistigen Kraft (P) 180
  der Geistreisen (P) 176
  der Herrschaft (P) 179
  der Hohen Magie (P) 191–192
  der Kriegs- u. Lebenskunst (P) 106
  der Magischen Rüstung (P) 182
  der Verformungen (P) 186–187
  des Magischen Wissens (P) 187
  Schwert und Schild (P) 104
  Schwert und Stab (P) 181–182
  v. Licht u. Dunkelheit (P) 189–190
  zu Arivor (P) 103
Akademiegardist (P) 102
Akademische Ausbildung (V) 247
Akklimatisierung (SF) 275
Akoluth (SF) 292
Akrabaal 91
Akrobat (P) 136–137
Al'Anfa 68, 69
  Alchimist (P) 155, 156
  Fähnrich d. Fußkämpfer (P) 97
  Fähnrich zur See (P) 98
  Gladiator (P) 98, 99
  Magier (P) 174–175
  Schwertgeselle 109
Al'Anfaner Ritus (P) 213
Al'Drakorhim (P) 234
Albenhus, Fähnrich (P) 97
Albernische Namen 308
Albernisches Raufen (P) 109–110
Albino (N) 260
Alchimist (P) 155–157
  magiebegabter (P) 156
  Übernatürliche Begabungen 155
Alchim. Fakultät Al'Anfa (P) 155, 156
Al-Halan-Stil (P) 110
Allegorische Analyse (SF) 289
Allgemeine Sonderfertigk. 275–277
  Übersicht 16
Almada (K) 46–47
  Auelfen 74, 77
  Namen 308
Almadanischer Caballero (P) 112
Almadanischer Stil 112
Alter bei der Generierung 19
Altersresistenz (V) 247
Altimont 61, 62
Altoum 61, 62, 69
Amazone (P) 96
  rondrageweihte (P) 210–211
Amazonenburg (K) 50
Ambossgebirge, Menschen 46
Ambossgebirge, Zwerge 32, 81
Ambosszwerge (K) 81–82
Ambosszwerge (R) 32, 34
Amhallah, Schwertgeselle (P) 110
Amhallassih 46
Amtsadel (V) 246
Amtsschreiber (P) 151–152
Amulett der Herrschaft (SF) 285
Anach-Nûr (P) 166
Anatom (P) 149
Anatomische Akademie (P) 195–196
Anchopal 51
Andergast (K) 42–44
  Alchimist 155
  Druiden 159
  *Goblins* 89
  Magier (P) 175–176
  Namen 308
  Ritter 107
Angara-Priester (P) 237–238
Angbar 32, 41
Angrosch-Geweihter (P) 230
Angroschim 32
Angst vor [...] (N) 260
Ängste mehren (SF) 286
Animalische Magie (N) 260
Anoiha 61
Apothekarius (P) 148
Apport (SF) 283–284
Apport der Keule (SF) 286
Aranien (K) 50–51
  Majuna (P) 205
  Namen 312
  Schwertgeselle (P) 111
Aranischer Sippenkrieger (P) 102
Arcanes Institut zu Punin 191
Archaische Achaz (K) 91–92
Archaischer Handwerker (P) 150–151
Ardariten 208–210
Arivor 48
  Kriegerakademie (P) 103
Arkanophobie (N) 260
Armbruster (P) 150
Arroganz (N) 260
Artefaktgebunden (N) 260
Artillerist (Soldat, P) 114
Artillerist (Söldner, P) 117
AsP siehe *Astralpunkte*
Astrale Meditation (SF) 284
Astrale Regeneration (V) 247
Astralenergie 20
Astraler Block (N) 260–261
Astralmacht (V) 247
Astralpunkte 20
AT siehe *Attacke*
Attacke-Basiswert 20
Attackewert 21
AU siehe *Ausdauer*
Auelfen (R) 30
Auelfische Sippe (K) 74–76
Auelfischer Kämpfer (P) 164
Auenläufer (P) 165
Aufgesessener Schütze (P) 114
Aufmerksamkeit (SF) 277
Augenfarbe 24
Aura der Heiligkeit (SF) 292–293
Aura verhüllen (SF) 284
Aurapanzer (SF) 284
Ausdauer 20
Ausdauernd (V) 247
Ausdauernder Zauberer (V) 247–248
Ausfall (SF) 277
Auspendeln (SF) 282
Ausrufer (P) 134
Ausrüstung 21, 94
Ausrüstungsvorteil (V) 248
Ausweichen (SF) 277–278
Autoritätsgläubig (N) 261
Aves-Geweihter (P) 226–227
  Liturgien 322
Avesjünger 226
Azhlazah 92
Baburin 51
  Krieger (P) 103–104
Bader (P) 145
Badilakaner 212
*Balance* (V) 248
Balash 52
Balayan (P) 111
Balihoer Krieger (P) 104
Bandit (P) 133
Bänkelsänger 134
Bann der Keule (SF) 286
Bann des Dolchs (SF) 284
Bannakademie Fasar (P) 180–181
Bannakademie Ysilia (P) 198
Bannkreise (SF) 284
Bannschwert (SF) 284
Bannstrahler (P) 207–208
Barbier (P) 145
Barde (P) 134–135
Bären-Tierkrieger (P) 161
Barun-Ulah (K) 51
Basaltfaust 216
Basistalente 17
Basiswerte für den Kampf 20
Bastler (P) 150
Bauer (P) 145–146
Bauhelfer (P) 152–153
Baukastensystem 7
Baumeister (P) 148
Befreiungsschlag (SF) 278
Begabung für ... (V) 248–249
Behäbig (N) 261
Beidhändig (V) 249
Beidhändiger Kampf (SF) 278
Beilunk 41, 42
Beilunker Reiter (P) 123
Beinarbeit (SF) 282
Beiß auf Granit (SF) 286
Belhanka, Magier (P) 176
Belhankanische Stradioten 117
Beni Dervez, Derwisch (P) 157–158
Beni Dervez, Stammeskr. (P) 232–233
Beni Fessiri 221–222
Beni Rurech 67
Beni Uchakâni (P) 234
Berglöwen-Besessener (P) 166
Bergmann (P) 146
Bergstämme (K) 61, 62
Bergungstaucher (P) 125
Berittener Schütze (SF) 278
  (Soldat, P) 114
  (Söldner, P) 117
Berufsgeheimnis (SF) 275–276
Beseelte Knochenkeule (V) 249
Besessener (P) 166–167
Besonderer Besitz 94
Besonderer Besitz (V) 249
Betäubungsschlag (SF) 278
Bethana 48
  Magier (P) 176–177
  Schwertgeselle 109
Bethanische Bogner 114
Betrüger (P) 220–221
Bettler (P) 135
Beute (SF) 286
Beutelschneider (P) 220
Bewahrer (P) 163
Bewahrer des Wissens 172
Bienenfleiß (SF) 292
Bienenkönigin (SF) 292
Bienenschwarm (SF) 292
Bienentanz (SF) 292
*Bildergalerie* (SF) 287
Bilderspiel (SF) 287
Bildhauer (P) 139
*Binden* (SF) 278
Bindung der Kugel (SF) 287
Bindung des Schuppenbeutels (SF) 290
Bindung des Stabes (SF) 290
Binnenland, thorwalsches (K) 59
Biss (SF) 282
Bjaldorner Höhen, Zwerge 32
Blaue Keuche bei Achaz 37
Blaue Pfeile (P) 123
Blauer Punsch 155
Blindkampf (SF) 278
Block (SF) 282
Blut des Odûn (SF) 288
Blutdurst (N) 261
Blutiger Rotz bei Achaz 37
Blutmagie (SF) 284
Blutrausch (N) 261
Bogenbauer (P) 150
Borbaradianisch besetzte Geb. (K) 42
Bornischer Ritter 107
Bornland (K) 44–45
  Namen 308–309
Bornländisch (SF) 282
Boron-Geweihter (P) 213–214
  Liturgien 321
  reisender (P) 214
Boron-Orden und -Laienbünde 214
Boronsraben (P) 215
Bosquirien 46
Botenläufer (P) 123
Botenreiter (P) 123
Brabaci-Namen 309–310
Brabak 69
  Achaz 36
  Alchimist 155
  Gladiator 98, 99
  Magier (P) 177
Brauer (P) 150
Breitgefächerte Bildung (V) 249
Brennglas und Prisma (SF) 287
Brenoch-Dûn (P) 237
Brillantzwerge (K) 84
Brillantzwerge (R) 32, 34
Brillantzw. Schwertgeselle (P) 110–111
Brobim (K) 84–85
  Geode (P) 167
  Stammeskrieger (P) 122
Bronnjar (K) 45
Bronzegießer (P) 148
Brotbäcker (P) 150
Bruderschaft d. lod. Feuers 223–224
Brünstigkeit (N) 261
Brutpfleger (P) 153–154
Bukanier (K) 69
Bund
  des Roten Salamanders (P) 155, 156
  des Wahren Glaubens 225–226
  z. Schutz v. Heim u. Herdfeuer 212
Bundlied einer Otta 288
Buskur-Stil (P) 112
Caballero (P) 112
Caldaia 46
*CH* siehe *Charisma*
Chabab-Grenzer 116
Chalat 221
*Chamib al'Chimie* (P) 156–157
Charisma 12
Charypso 69
Charyptik 66
Chimärenmeister (SF) 284
Chirakah (K) 63
Chorhop 69
  Gladiator 99
Chymische Hochzeit (SF) 289
Corazon Efferdanez 109
Dachdecker (P) 150
Dämmerungssicht (V) 249
Dämonenbindung (SF) 284
  Höhere (SF) 286
Darna (K) 61, 62–63
  Medizinmann (P) 234–235
  Stammeskrieger 118
Darpatien 42
  Namen 307
Darsteller (P) 139
Defensiver Kampfstil (SF) 278
Deichmeister (P) 148
Denkschulen der Druiden 159
Derwisch (P) 157–158
  mögliche Zauber 158
Deuter Golgaris 214
Dieb (P) 135–136
Diener Bishdariels (P) 213–214
Diener Golgaris (P) 213–214
Diener Sumus (P) 167, 168
Dilettant (P) 143–144
Diplomat, borongeweihter (P) 214
Djunedim 115
Dolchrituale, druidische (SF) 284–285
*Dom-Essalio-Stil* 110
Domestik (P) 146–147
Dompteur (P) 136–137
*Donnerbach* 41, 45

Elfen 77
Magier (P) 177–178
Donnerer 210
Doppelangriff (SF) 278
Doppelschlag (SF) 282
Doppelt vergebene SF 15
Doppelt vergebene Vor- / Nachteile 12
Dorfbüttel (P) 101
Dörfer an der Küste, horasische (K) 48
Dorfhirte 128
Drachenei-Ak., Alchimist (P) 156–157
Drachenei-Akad., Magier (P) 183–185
Drachensteine, Goblins 89
Drachensteine, Zwerge 32, 81
Drakonia, Druide (P) 159, 160
Drakonia, Magier (P) 178–179
Drasdech im Orkland 85, 86
Drasdech im Svelltland 89
Dreischwesternorden 212–213
Drucker (P) 148
Druide (P) 158–161
Denkschulen 159
mögliche Zauber 159–160
Druidenrache (SF) 284
Druidische Dolchrituale (SF) 284–285
Druidische Herrschaftsrituale (SF) 285
Dscherid ben Gaftar 110
Dschungel Maraskans (K) 67
Dschungeldorf des Südens (K) 69
Dschungelkundig (SF) 276
Dschungelstämme (K) 61
Medizinmann (P) 234–235
Stammeskrieger 118
Dukatengarde 116
Dunkelangst (N) 261
Dunkle Halle der Geister (P) 177
Duridya 158
Durro-Dûn (P) 161–163
Ebene bei Goblinstämmen (K) 90
Echsenkrieger 121
Echsenmensch 36
Echsensumpf-Achaz (K) 93
Echsensumpf-Achaz (R) 37
Edelhandwerker (P) 147–148
Edelsteinschleifer (P) 150
Efferdbrüder 211
Efferd-Geweihter (P) 211
Liturgien 320–321
Efferd-Orden und -Laienbünde 211
Ehernes Schwert, Nuanaä-Lie 72
Ehernes Schwert, Zwerge 32, 84
Ehrengardist (P) 102
Eidetisches Gedächtnis (V) 250
und Sonderfertigkeiten 283
Eigeboren (V) 250
Eigenschaft 11
Herausragende (V) 252
Miserable (N) 266
Übersicht 12
Einarmig (N) 261
Einäugig (N) 261
Einbeinig (N) 261–262
Einbildungen (N) 262
Einbrecher (P) 136
Eingeschr. Elementarnähe (N) 262
Eingeschränkter Geruchssinn (N) 262
Eingeschränkter Sinn (N) 262
Eingeschränkter Tastsinn (N) 262
Einhändig (N) 262
Eiselementarist, Druide (P) 161
Eiselementarist, Magier (P) 179
Eisenaffine Aura (V) 250
Eisenarm (SF) 282
Eisengießer (P) 148
Eisenhagel (SF) 278
Eisenwald 32, 46, 82
Eisern (V) 250
Eiserne Schlange 218
Eiserner Wille (SF) 285
Eiskundig (SF) 276
Eiszinnen, Zwerge 32, 84
Eitelkeit (N) 262
Elburum 51
Magier (P) 196–197
Schwertgeselle (P) 111
Elementarharmonisierte Aura (SF) 285
Elenvina 41
Krieger (P) 104
Magier (P) 179
Schwertgeselle 109
Elfen (R) 29–31
Alter 19
Knoblauch 30
Lykanthropie 30
Magier 174
Namen 313
Narzissen 30
Professionen 163–166
Schlachtfeldfieber 30
Schlafkrankheit 30
Schwarze Wut 30
Seidelbast 30
Stinkmirbel 30
Tollwut 30
Zauberkenntnisse 76
Elfenlieder (SF) 285
Elfische Siedlung (K) 76–77
Elfische Weltsicht (N) 262–263
Empathie (V) 250
Entdecker (P) 123–124
Entfernungssinn (V) 250
Entwaffnen (SF) 278
Meisterliches (SF) 280
Ererbte Knochenkeule (V) 250
Ergoch im Orkland 86
Ergoch im Svelltland 89
Erinnerungsmelodie (SF) 285
Ernte des Dolchs (SF) 284
Erntehelfer (P) 145–146
Eroschan Sohn des Erschax 110
Erzähler (P) 134–135
Erzelementarist, Druide (P) 161
Erzelementarist, Magier (P) 179
Erzieher der Achaz (P) 147
Erzzwerge (K) 82–83
Erzzwerge (R) 32, 33–34
Eslamsgrunder Krieger (P) 104
Essalio Fedorinos Vaganten (P) 110
Etilianer (P) 215
Ewige Flamme (SF) 290
Ewige Wegzehrung (SF) 290
Exorzist (SF) 285
Fähnrich (P) 96–98
der Fußkämpfer (P) 97
der Kavallerie (P) 97
Stabs- (P) 97
zur See (P) 98
Fahrende Gemeinschaft 137, 169
Fahrender Händler (P) 137–138
Fährmann (P) 130–131
Falkner (P) 153
Fallensteller (P) 129
Fälscher (SF) 276
Farben des Geistes (SF) 287
Farbenblind (N) 263
Färber (P) 150
Farisim von Amhallah (P) 110
Fasar 53
Alchimist 155
Gladiator (P) 98, 99
Magier (P) 180–181
Schwertgeselle (P) 111
Zwerge 32, 82
Fassadenkletterer (P) 220
Fedorino-Stil (P) 110
Feenfreund (V) 250–251
Feind (N) 263
Feinschmied (P) 150
Feldscher (P) 153–154
Feldsklave (P) 145–146
Fellfarbe 24
Fenneq 221
Ferdok 41
Ferkina (K) 55–57
Archaischer Handwerker (P) 151
Krieger (P) 119
Namen 312
Nuranshâr (P) 236–237
Ferkina-Besessener (P) 166–167
Fern der Zivilisation
horasisch (K) 48
mhanadisch (K) 53
mittelländisch (K) 42
nordländisch (K) 46
Fernbild (SF) 287
Fernhändler (P) 124–125
Fernkampf-Basiswert 20
Fernkampfwert 21
Fernzauberei (SF) 285
Ferrox Ferroque 116
Fessirim 221
Feste Gewohnheit (N) 263
Feste Matrix (V) 251
Festgefügtes Denken (N) 263
Festnageln (SF) 278–279
Festum 40, 41
Alchimist (P) 155, 157
Fähnrich der Fußkämpfer (P) 97
Fähnrich zur See (P) 98
Goblins 91
Magier (P) 181
Festumer Ghetto (K) 91
Festumer Goblin-Schamanin (P) 243
Festung der Tapferen (P) 103
Fettleibig (N) 263
Feuer und Eis (SF) 289
Feuerdeuter 223
Feuerelementarist, Druide (P) 160
Feuerelementarist, Magier (P) 179
Feuerleser 223
Feuerlilie in Rommilys (P) 106
Feuermolch-Tierkrieger (P) 161–162
FF siehe *Fingerfertigkeit*
Fialgra 34
Fieber bei Achaz 37
Fingerfertigkeit 12
Finsterkamm 32, 34, 81
Finte (SF) 279
Firneifen (R) 30–31
Firnelfisch beeinfl. Siedlung (K) 77
Firnelfische Sippe (K) 79–81
Firnelfischer Halbelf (R) 32
Firnelfischer Kämpfer (P) 164
Firunen 45
Firun-Geweihter (P) 218–219
Liturgien 321
Firuns Jagd (SF) 292
Fischer (P) 125–126
Fischotter-Tierkrieger (P) 162
Fjarninger (K) 60
Handwerker (P) 151
Namen 310
Priester (P) 237–238
Stammeskrieger (P) 118
Zauberer 238
FK siehe *Fernkampfwert*
Flachlandstämme 61
Flammenschwert (SF) 290
Fleischer (P) 150
Flink (V) 251
Flößer (P) 130–131
Fluch der Finsternis (N) 263–264
Flüchtlinge aus Glorania (K) 46
Flüchtlinge aus Städten (K) 41
Flusspirat (P) 131
Flussschiffer (P) 130–131
Form der Formlosigkeit (SF) 285
Formation (SF) 279
Former (P) 163–164
Freibauer (P) 145–146
Freidenker (P) 216–218
Freie Kämpfersch. d. Trutzburg (P) 106
Freiheitskämpfer (P) 219
Freischärler (P) 133
Freundschaftslied (SF) 285
Friedenslied (SF) 285
Frunu-Priester (P) 237–238
Fuhrmann (P) 126
Fürstlich Angbarer Schlachtreiter 113
Fußfeger (SF) 282
Fußkämpfer-Fähnrich (P) 97
Fußvolk, Leichtes (Soldat, P) 113
Fußvolk, Leichtes (Söldner, P) 116
Fußvolk, Schweres (Soldat, P) 113
Fußvolk, Schweres (Söldner, P) 116
G siehe *Geweihte*
Gaben der Odûn (SF) 288
Gaben 244
steigern 19
Gänseritter 212
Gardist (P) 100–102
Gareth 40, 41
Fähnrich (P) 97
Krieger (P) 104
Magier (P) 181–182
Garetien, Elfensiedlungen (K) 77
Garetien, Namen 307–308
Garetischer Schwertgeselle (P) 109
Gärtner (P) 145–146
Gashok 45, 46
Gaukler (P) 136–137
Gaukler-Tänzer (P) 205
GE siehe *Gewandtheit*
Geber der Gestalt (SF) 285
Gebildet (V) 251
Gebirge
almadanisches (K) 47
Andergaster oder nostrisches (K) 44
Goblinstämme (K) 90
horasische (K) 48
mittelländisches (K) 42
Gebirgsbock-Tierkrieger (P) 162
Gebirgskundig (SF) 276
Gebrüder Adersin 109
Gedächtnisvorteile und SF 283
Gedankenschutz (SF) 285
Gefahreninstinkt (V) 251
Gefäß der Sterne (SF) 285–286
Gegenhalten (SF) 279
Geheimagent (P) 142
Geheimer Priester v. Rur & Gror (P) 232
Geist der Keule (SF) 286
Geister aufnehmen (SF) 293
Geister bannen (SF) 293
Geister binden (SF) 293
Geister rufen (SF) 293
Geiz (N) 264
Geländekunde (SF) 276
Gelbe Sichel, Goblins 89
Geldwechsler (P) 137–138
Gelehrter (P) 148–149
Generierung, Übersicht 21
Generierungspunkte 7
Geode (P) 167–168
Geodenrituale (SF) 286
Gerade (SF) 282
Gerasim 45
Elfen 77
Magier (P) 182–183
Geräuschhexerei (V) 251
Gerber (P) 150
Gerechtigkeitswahn (N) 264
Geronsblut und Achaz 37
Geruch, übler (N) 271
Geruchssinn, eingeschränkter (N) 262
Geruchssinn, sensibler (N) 270
Geschichtenerzähler 134
Geschützmeister (SF) 279
Geschwindigkeit 21
Gesellenbrief der Schwertgesellen 108
Gesellschafter (P) 140
Gesellschaftl. Professionen 133–144
Gesellschaftl. Talente, Übersicht 315
Gespür der Keule (SF) 286
Gespür des Dolchs (SF) 284
Gestalt aus Rauch (SF) 286
Gesucht (N) 264
Gewandtheit 12
Geweiht (V) 251
Geweihte SF, Übersicht 17
Geweihter der Halbgötter 226–234
Geweihter der Zwölfgötter 206–226
Gewicht 24
Gezielter Stich (SF) 279
Gharyak 86
Gilde der Alchimisten (P) 156
Gjalskerländer (K) 59–60
Brenoch-Dûn (P) 237
Handwerker (P) 151
Namen 310
Stammeskrieger (P) 118–119
Tierkrieger (P) 161–163
Gladiator (P) 98–100
Gladiatorenstil (SF) 282
Glasbläser (P) 150
Glasknochen (N) 264
Glorania, Flüchtlinge (K) 46
Glück (V) 251
Glück im Spiel (V) 251–252
Glyndhaven 45
Goblinbande (K) 90–91
Goblinda 89
Goblinfrau (R) 36
Goblins (R) 35–36
Alter 19
exotische Helden 298–299
Frauen 36
Magier 174
Namen 314
Rituale 323
Schamanin (P) 242–243
Stammeskrieger (P) 120–121
Goblinstamm (K) 89–90
Handwerker (P) 151
Goldfelsen, Zwerge 32, 84
Goldgier (N) 264
Goldschmied (P) 150
Goldsucher (P) 130
Golembauer (SF) 286
Golgarit 214
Gossen-Stil 282
Götterdiener 206–243
GP siehe *Generierungspunkte*
Grabräuber (P) 136
Grangor 48
Fähnrich zur See (P) 98
Magier (P) 183
Gravesh-Priester (P) 240
Liturgien 322
Graveur (P) 150
Greifenfurt (K) 42
Namen 307
Greifenfurter Grenzreiter 113
Grenzjäger (P) 126
Grenzreiter 126
Griff (SF) 282
Grishik 85, 86, 89
Grobschmied (P) 150
Große Meditation (SF) 286
Größenwahn (N) 264
Großhändler (P) 137–138
Großstadt, Eflische Siedlung bei (K) 77
Großwildjäger (P) 126–127
Grundwerte, abgeleitete 20
Grüne Ebene, Goblins 36, 89
GS siehe *Geschwindigkeit*
Güldenl. Rahja-Geweihter (P) 224
Günstling 139
Gussmaurer (P) 150
Gut Aussehend (V) 252
Guter Ruf (V) 252
Gutes Gedächtnis (V) 252
und Sonderfertigkeiten 283
Gutsherr (P) 145–146
H siehe *Halbzauberer*
H'Rabaal 61
Achaz 36, 91
H'Ranga-Priester (P) 230–231
H'Rezkem, Achaz 91
H'Szint-Priester (P) 231
Liturgien 322–323
H'Szints Auge (SF) 287
Haarfarbe 24
Hadjin (P) 233–234
Hafenhure 140
Hafenstädte, horasische (K) 48
Hafenstädte, mittelländische (K) 41
Hafenstädte, tulamidische (K) 53
Hagelschlag (SF) 286
Haijäger (P) 132
Haindruide (P) 159, 160
Haipu (K) 61, 62
Stammeskrieger 118
Halbelfen (R) 31–32
Alter 19
firnelfisch (R) 32
Magiedilettanten 31
Magier 174
magische Professionen 31
nivesisch (R) 32
thorwalsch (R) 32
unter Elfen 31
Halbgötterdienende Prof. 226–230
Halborks (R) 35
Alter 19
Halbschwert (SF) 279
Halbsesshafte Küstenstämme (K) 70
Halbzauberer (V) 252
Halle
der Antimagie (P) 185
der Macht (P) 186
der Metamorphosen (P) 185–186
des Lebens, Alchimist (P) 157
des Lebens, Magier (P) 189
des Quecksilbers, Alchimist (P) 157
des Quecksilbers, Magier (P) 181
des vollend. Kampfes (P) 176–177
des Windes (P) 190–191
Halten (SF) 282
Hammerfaust (SF) 282
Hammerschlag (Kampf-SF) 279
Hammerschlag (Stabzauber-SF) 290
Handelsrouten
almadanische (K) 47
horasische (K) 48
mhanadische (K) 53
mittelländische (K) 42
Handkante (SF) 282
Händler (P) 137–138
phexgeweihter (P) 221
Handwerker (P) 149–151
Handwerksprofessionen 144–154
Handwerks-Talente, Übersicht 316–317
Harben 41
Fähnrich zur See (P) 98
Harnischmacher (P) 150
Harordak 85, 239
Harpunier (P) 125
Härte der Keule (SF) 286
Hauch des Odûn (SF) 288
Haus der Hohen Kriegskunst (P) 104
Hausdiener (P) 146–147
Hausierer (P) 137–138
Hauskatzenhexe 169
Hausknecht (P) 146–147
Hausmagd (P) 146–147
Haussklave (P) 147
Haut des Odûn (SF) 288
Havena 40, 41
Krieger (P) 104–105
Schwertgeselle (P) 109
Hazaqi (P) 204–205
Hebamme (P) 153–154
Hehler (P) 138
phexgeweihter (P) 221
Heiler (P) 238
Heilungsmagier, Donnerbach (P) 178
Heimwehkrank (N) 264
Heldendokument 8
Heldengenerierung, Übersicht 21
Herausragende Balance (V) 252
Herausragende Eigenschaft (V) 252
Herausragende Sicht (V) 253
Herausragender Geruchssinn (V) 253
Herausrag. Sechster Sinn (V) 252–253
Herausragender Sinn (V) 253
Herausragender Tastsinn (V) 253
Herausragendes Aussehen (V) 253
Herausragendes Gehör (V) 253
Herdfeuerorden 212
Herold (P) 138–139
Herr der Erde (P) 167, 168
Herr der Flammen (SF) 290
Herzog-Eolan-Univ., Alch. (P) 155, 157
Herzogliche Kriegerakademie (P) 104

Hesinde-Geweihter (P) 216–218
Liturgien 321
Hexe (P) 168–171
Hexenflüche (SF) 286
Hexenschuss (SF) 286
Hexenzirkel 168–169
Hilfe der Keule (SF) 286
Hilval-Orks 87
Hirte (P) 127–128
Hirte der Walwütigen (P) 229–230
Historiker (P) 149
Hitzeempfindlichkeit (N) 264
Hitzeresistenz (V) 253
Hochstapler (P) 142–143
Hofdame (P) 139–140
Hofdiener 139
Hofkünstler (P) 139
Höfling (P) 139–140
Hofmusicus (P) 139
Hofnarr (P) 203–204
Hofscharlatan (P) 201–202
Hohe Lebenskraft (V) 253
Hohe Magieresistenz (V) 253
Höhenangst (N) 264–265
Hoher Norden, Auelfensippen (K) 76
Hoher Tritt (SF) 282
Höhere Dämonenbindung (SF) 286
Höhlenkundig (SF) 276
Holzfäller (P) 152–153
Honingen, Fähnrich (P) 97
Horaskaiserlicher Hausorden 229
Horaslegion 113
Horasreich (K) 47–48
Namen 309
Horas-Ritter 229
Horathi 48
Hôt-Alem 69
Achaz 36
Hruruzat (SF) 282
Hügelzwerge (K) 83–84
Hügelzwerge (R) 32, 33–34
Namen 313
Humuselementarist, Druide (P) 160
Humuselementarist, Magier (P) 179
Hundeführer (P) 153
Hure (P) 140
Hüter der Esse (P) 230
Hüter der Jagd (P) 218–219
Hüter der Macht (P) 159, 160
Hüter der Tradition (P) 230
Hüter der Wacht (P) 230
Hüter der Walwütigen (P) 229–230
Hüterorden (P) 208
Hüttenkundiger (P) 148
Hylailer Seesöldner 117
Hylailos 49
Krieger (P) 105
Hypervehemenz (SF) 286
Ifirn-Geweihte (P) 228–229
Liturgien 322
Ilsur 41
Iltoken 65
Immunität gegen Gift (V) 253
Immunität gegen Krankh. (V) 253–254
Improvisierte Waffen (SF) 279
Impulsiv (N) 265
IN siehe *Intuition*
Informant (P) 142
Informations-Institut (P) 193–194
Ingerimm-Geweihter (P) 223–224
Liturgien 321–322
Ingra-Geweihter (P) 223
Ingrakuppen, Zwerge 32, 82
INI siehe *Intiative*
Initiative-Basiswert 20
Innerer Kompass (V) 254
Inseln, firnelfische Sippe (K) 81
Inst. d. Hoh. Schule d. Reiterei (P) 104
Instrumentenbauer (P) 150
Intrigant (P) 221
Intuition 12
Invocatio Integra (SF) 286
Ishanna al'Kira 111
Jäger (P) 128–129
Jahresfieber bei Achaz 37
Jahrmarktskämpfer (P) 102
Jahrmarktszauberer (P) 201–202
Jähzorn (N) 265
Jilaskan (K) 42
Joborn 44
Juwelier (P) 150
Kaiserlich Angbarer Sappeure 114
Kaiserl. Ferdoker Gardereiterinnen 113
Kaiserl. Nordm. Armbruster 114
Kaiserl. Boten- u. Kurierdienst (P) 123
Kalligraph (P) 139
Kälteempfindlichkeit (N) 265
Kälteresistenz (V) 254
Kältestarre (N) 265
Kammerjäger (P) 155, 157
Kampf im Wasser (SF) 279
Kampf, Basiswerte 20
Kämpfer (P) 164
Kämpfer der Elemente 172
Kampfgespür (SF) 279
Kampfrausch (V) 254
Kampfreflexe (SF) 279
Kampfseminar Andergast (P) 175–176
Kampf-Sonderfertigkeiten 277–283
Übersicht 16
Kampftalente, Übersicht 314
Kampftechnik, waffenlose 282–283
Kannemünde 40
(K) 41
Kanutepeku (P) 118
KaP siehe *Karmapunkte*
Kapitänsschule 132
Kar Rastullah 158
Karawanenführer (P) 129
Karenhirte (P) 128
Karmaenergie 20
Karmalqueste (SF) 293
Kartograph (P) 123–124
Kasimiten (K) 53–54
Kaskjua (P) 235–236
Rituale 323
Katzenhexe 169
Kauffahrer (P) 125
Kavalier der Rahja (P) 225
Kavalier-Stil 110
Kavallerie-Fähnrich (P) 97
KE siehe *Karmaenergie*
Keamonmund, Elfen 76, 77
Kein Vertrauter (N) 265
Keke-Wanaq 61
Kemal Rashij b. Surkans Schule (P) 111
Keshal Hashinnah ai Baburin (P) 103
Keshal Rondra 50, 210
Keulenrituale (SF) 286
Khadans Kürassiere 113
Kharkush 85, 86
Khefu 69
Khezzara 85, 86
Khôm 54
Khoramgebirge 55
Khorams bestien-Besessener (P) 166
Khunchom 53
Alchimist (P) 156–157
Magier (P) 183–185
Novadis 54
Khunchomer Berge, Zwerge 81
Khunchomer Säbelfechter (P) 111
Khurkach im Orkland 85, 87
Khurkach im Svelltland 89
Kinder des Windes 77
Kinder zweier Welten 301–302
Kiranya von Kutaki 199–200
KK siehe *Körperkraft*
KL siehe *Klugheit*
Klabauterlehrling (P) 203–204
Klammer (SF) 282
Kleinstädte im Norden (K) 46
Kleintierzüchter (P) 128
Kleinwüchsig (N) 265
Klerikale Sonderfertigkeiten 292–293
Klingensturm (SF) 279
Klingentänzer (SF) 279
Klingenwand (SF) 279
Klugheit 12
Knappe (P) 107, 108
Knappe Golgaris 214
Knaufschlag (SF) 282
Knecht (P) 145–146
Knie (SF) 282
Knoblauch und Elfen 30
KO siehe *Konstitution*
Koboldfreund (P) 219
Koboldfreund (V) 254
Koch (P) 150
Köhler (P) 152–153
Kolonialhäfen 69
Königlich Brabaker Hellbardiere 113
Königlich Garet. Hellebardiere 113
Königl. Kriegerseminar Punin (P) 106
Konstitution 12
Kontakt zum Großen Geist (SF) 293
Kontorist (P) 151–152
Konzentrationsstärke (SF) 286
Konzil der Elementaren Gewalten
Druide (P) 159, 160
Magier (P) 178–179
Konzilsdruide (P) 159, 160
Konzilsmagier (P) 178–179
Kopfgeldjäger (P) 127
Kopfstoß (SF) 282
Kopist (P) 152
Korallentaucher (P) 125
Kor-Geweihter (P) 227
Liturgien 322
Kor-Knaben 116
Kornfäule (SF) 286
Korogai (K) 86, 87
Körpergebundene Kraft (N) 265
Körpergröße 24
Körperkraft 12
Körperliche Talente, Übersicht 315
Koschberge, Zwerge 32, 82, 83
Kosten von Sonderfertigkeiten 275
Kraft der Keule (SF) 286
Kräfte der Natur (SF) 290
Kräfteschub (V) 254
Kraftfokus (SF) 290
Kraftkontrolle (SF) 286–287
Kraftlinienmagie (SF) 287
Kraftspeicher (SF) 287
Krämer (P) 137–138
Krankhafte Reinlichkeit (N) 265
Krankheiten, Achaz 37
Krankheiten, Goblins 36
Krankheiten, Orks 34
Krankheitsanfällig (N) 265
Kräutersammler (P) 130
Kreis der Einfühlung (P) 198–199
Kreuzblock (SF) 282
Krieger (P) 103–107
Kriegerbrief 247
Kriegsreiterei (SF) 280
Kristall der Herrschaft (SF) 285
Kristallbindung (SF) 287
Kristallformung (SF) 287
Kristallgebunden (N) 265
Kristallkraft bündeln (SF) 287
Kristallomant (P) 171–172
Kristallomantische Rituale (SF) 287
Kristallzüchter (P) 150
Krokodillero (P) 151
Krona Adersin 109
Krötenkuss (SF) 286
Küfer (P) 150
Kugel des Hellsehers (SF) 287
Kugel des Illusionisten (SF) 287
Kugelzauber (SF) 287
Kultur 7, 10
Kulturen 39–93
eigene 303–307
mögliche nach Rasse 24
mögliche Professionen 39
nichtmenschliche 74–93
Übersicht 10
übliche nach Rasse 24
Varianten 39
Kulturkunde (SF) 276
Kundschafter (P) 129–130
Kunilde von Nordhag 104
Kurga, Kurgah, Kurgar 27, 73
Kurkum 50
Kürschner (P) 150
Kurtisane (P) 140
Kurzatmig (N) 265–266
Kurzsichtig (N) 262
Kuslik 48
Magier (P) 185–186
Kusliker Seesöldner 117
Küste
Andergaster oder nostrische (K) 44
aranische (K) 51
bornische (K) 45
firnelfische Sippe (K) 81
maraskanische (K) 67–68
mhanadische (K) 53
mittelländische (K) 42
nordländische (K) 46
Küstenstämme, nivesische (K) 70
Kutschenräuber (P) 133
Kutscher (P) 147
Kvill 74
Kvirasim 77
L siehe *Leittalent*
Lahm (N) 266
Landadel
almadanischer (K) 47
Andergaster oder nostrischer (K) 44
bornischer (K) 45
horasisch (K) 48
mittelländischer (K) 42
zyklopäischer (K) 49
Landknecht 115
Landstädte, bornische (K) 45
Lanzenreiten, Attackewert 21
Lastenträger (P) 152–153
Lästige Mindergeister (N) 266
Launen des Windes (SF) 290
LE siehe *Lebensenergie*
Lebensenergie 20
Lebenskraft (SF) 284
Legendensänger (P) 164–165
Lehrmeister, persönlicher 198–200
Leib des Dolchs (SF) 284
Leibdiener (P) 147
Leibeigener (P) 145–146
Leibmagier aus Al'Anfa (P) 175
Leibwächter (P) 117
Leichte Reiterei (Soldat, P) 113
Leichte Reiterei (Söldner, P) 116
Leichtes Fußvolk (Soldat, P) 113
Leichtes Fußvolk (Söldner, P) 116
Leittalent, Leitzauber,
Leit-Sonderfertigkeit 76, 262
Letta 74
Licht des Dolchs (SF) 284
Lichtempfindlich (N) 266
Lichtscheu (N) 266
Liebliches Feld 47
Lied der Lieder (SF) 285
Lied der Reinheit (SF) 285
Lied des Trostes (SF) 285
Linkhand (SF) 280
Linkshänder (V) 254
Liturgiekenntnis (SF) 293
steigern 19
Liturgien (SF) 293
Übersicht 320–323
Llanka 51
Loch Harodrôl-Achaz (K) 92, 93
Lockeres Zaubern (SF) 287
Lotse (P) 130–131
Lowangen 40, 41
Elfen 77
Magier (P) 186–187
Lowanger Svellt, Orks 87
Löwenstein 50
Loyalität 266
Luftelementarist, Druide (P) 160
Luftelementarist, Magier (P) 179
Lustknabe (P) 140
Lykanthropie 30, 33
M'Okool 86
Macht des Lebens (SF) 290
Macht über den Regen (SF) 290
Machtvoller Vertrauter (V) 254
Mackestopp (SF) 292
Mada Basari 221
Madakristall (SF) 287
Madas Fluch (N) 266
Madayana (SF) 292
Magd (P) 145–146
Magiedilettant (V) 254
Magiegespür (V) 254–255
Magier (P) 172–200
mit abgebrochener Ausbildung 202
persönlicher Lehrmeister 198–200
Magierakademien, ehemalige 196–198
Magieresistenz 20
Hohe (V) 253
Niedrige (N) 267
Magierlaufbahn f. Elfen / Zwerge 174
Magische Professionen 154–206
bei Halbelfen 31
Magische Sonderfertigkeiten 283–292
Übersicht 16
Magischer Quacksalber (P) 201–202
Magnetismus (SF) 290
Majuna (P) 205
Maler (P) 139
Mammut-Seher (P) 238
Mandricons Bindung (SF) 289
Maraskan (K) 67–68
Achaz 92
Namen 312
Schwertgeselle (P) 112
Maraskan-Achaz (R) 37
Maraskanische Achaz (K) 93
Maraskanische Exilanten (K) 68
Maraskankundig (SF) 276
Marbide (P) 215
Marktschreiber (P) 227–228
Marwan al'Nazzar 111
Mathematicus (P) 149
Matrixgeber (SF) 287
Matrixkontrolle (SF) 287
Matrixkristall (SF) 287
Matrixregeneration (SF) 287–288
Matrixverständnis (SF) 288
Matrose (P) 132
Maurer (P) 150
Mawdli (P) 149
Mechanikus (P) 148
Medicus (P) 149
Medium (N) 266
Medizinmann d. Waldm. (P) 234–235
Meeresangst (N) 266
Meereskundig (SF) 276
Mehrer der Macht (P) 159, 160
Meister der Improvisation (SF) 276
Meisterhandwerk (V) 255
Meisterliche Regeneration (SF) 288
Meisterliche Zauberkontrolle (SF) 288
Meisterliches Entwaffnen (SF) 280
Meisterparade (SF) 280
Meisterschütze (SF) 280
Melodie der Kunstfertigkeit (SF) 285
Mendena 41
Mengbilla 69
Mengbillaner Alchimist (P) 156
Mengbillaner Gladiator 98, 99
Mengbillaner Krieger (P) 105
Menschelf 31
Menschenwelpe 236
Menschliche Rassen 25–29
Mercenario 115
Mercenario-Stil (SF) 282–283
Merkmalsbegabung (V) 248
Merkmalsfokus (SF) 290
Merkmalskenntnis (SF) 288
Metaphysiker (P) 149
Methumis, Alchimist (P) 155, 156
Methumis, Magier (P) 187
Metzger (P) 150
Mhanadi, Achaz 92
Mhanadihafen (K) 53
Mhanad. Rahja-Geweihter (P) 224
Mhanadistan (K) 52
Mhanerhaven (K) 40, 41
Mherech 55
Nuranshâr (P) 236
Mherwed 53, 54
Magier (P) 187–188
Schwertgeselle 110
Mherweder Spahija 113
Militärbegl. Boron-Geweihter (P) 214
Mindergeister, Lästige 266
Miniatur der Herrschaft (SF) 285
Miniwatu (K) 65–66
Stammeskrieger 118
Medizinmann (P) 234–235
Mirham 68, 69
Magier (P) 188
Miserable Eigenschaft (N) 266
Mit Blindheit schlagen (SF) 286
Mittelländer (R) 25
Alter 19
Namen 37–310
Mittell. Landbevölkerung (K) 41–42
Mittelländische Städte (K) 40–41
Mod siehe *Modifikationen*
Modifikationsfokus (SF) 290
Mohaha 61
Mohas 61
Mokolash (K) 86, 87
Mondsüchtig (N) 266
Moralkodex (N) 266–267
MR siehe *Magieresistenz*
MU siehe *Mut*
Mud'ay Fessir 222
Müller (P) 145–146
Murkhall 84
Musiker 139
Musikus (P) 136–137
Mut 12
Mutter Rondra, Akademie (P) 105
Mysob, Achaz 92
Nachrichtenagentur Nanduria 221
Nachtblind (N) 267
Nachteile 7, 12, 244, 259–274
doppelt vergebene 12
Höchstzahl 13
selbst gestaltete 244
späterer Erwerb 245
Übersicht 14
Nachtsicht (V) 255
Nähe zur Natur (SF) 286
Nahkampfwerte 21
Nahrungsbedarf von Achaz 37
Nahrungsrestriktion (N) 267
Namen 307–314
Nanduriat (P) 142, 221
Nandusgefälliges Wissen (SF) 276
Nandus-Geweihter (P) 227–228
Liturgien 322
Napewanha 61
Narzissen, Elfen 30
Natürliche Waffe (V) 255
Natürlicher Rüstungsschutz (V) 255
Natur-Talente 315
Nauoke (K) 72
Navigator (P) 132–133
Nebelzinnen 60
Neersand, Krieger (P) 105
Neersand, Magier (P) 188–189
Neetha 48
Neid (N) 267
Nekromant (SF) 288
Nerida Shirinhas Schule (P) 111–112
Neu-Gareth 41
Neugier (N) 267
ni 308
Nichtmenschliche Kulturen 74–93
Nichtmenschliche Rassen 29–38
Niederringen (SF) 282
Niederwerfen (SF) 280
Niedrige Astralkraft (N) 267
Niedrige Lebenskraft (N) 267
Niedrige Magieresistenz (N) 267
Niedrige Schl. Eigenschaft (V) 255
Nikkali 69

Nivesen (R) 26–27
Alter 19
Namen 310–311
Rituale 323
Nivesenstämme (K) 70
Handwerker (P) 151
Nivesischer Halbelf (R) 32
Nivesischer Karenhirte (P) 128
Noionit 214–215
Nomadenstämme, tulamidische (K) 53
Norbarden (R) 27
Alter 19
Namen 311
Norbardensippe (K) 72–73
Norburg 40, 41, 44, 45
Alchimist (P) 157
Magier (P) 189
Nordlande (K) 45–46
Nördlicher Rahja-Geweihter (P) 224
Nordwalser Höhen, Zwerge 84
Nostria (K) 42–44
Magier (P) 189–190
Namen 309
Ritter 107
Nothilf und Zwerge 33
Notmark 45
Novadi (K) 54–55
Frauen (K) 55
Namen 311–312
Novadische Sharisad (P) 204–205
Novadischer Wüstenkrieger (P) 120
Noviziat
am Rand der Khôm, Efferd (P) 211
an der Küste, Efferd (P) 211
auf dem Land, Peraine (P) 222
im Binnenland, Efferd (P) 211
in einer Stadt, Peraine (P) 222
Nuanaä-Lie (K) 72
Nuranshâr (P) 236–237
Rituale 323–324
Oberfelser Leichte Reiterei 113
Objektritual 283
Oblomon 74
Odûn-Gaben 288
Offizier 96
Oijaniha 61
Okwach 85, 87, 89
Olachtai (K) 86, 87
Olivenöl und Achaz 37
Olport, Elfen 76, 77
Olport, Magier (P) 190–191
Ongalo-Berge 55
Opferdolch (SF) 284
Opferkeule (SF) 286
OR siehe *Objektritual*
Orbitarium (SF) 287
Orden
der Derwische 157
der drei guten Schwestern 212–213
der Heiligen Ardare 208–210
der Heiligen Noiona 214–215
der Hohen Wacht 210
der Schwerter 210
der Templer von Jergan 210
des Donners 210
des Goldenen Falken 207
des Heiligen Badilak 212
des Heiligen Golgari 214
des Heiligen Hüters 208
des Heiligen Laguan 216
des Heiligen Zorns 210
des Schwarzen Raben (P) 215
vom Bannstrahl Praios 207
zu Ehren der Hl. Etilia (P) 215
zur Sanften Ruhe (P) 215
zur Wahrung (P) 210
Orichai (K) 86, 87
Orkfrau (R) 35
Orkland 34
(K) 85–87
Achaz 92
Goblins 89
Orkland-Achaz (K) 93
Orkland-Achaz (R) 37
Orks (R) 34–35
Alter 19
Archaischer Handwerker (P) 151
exotische Helden 298
Frauen 35
in Thorwal 59
Magier 174
Namen 314
Priester und Schamanen 239–242
Stammeskrieger (P) 121
Orrakhar 85
Ortskenntnis (SF) 276–277
Ost-Darpatien 42
Ottagaldr (SF) 288
Ouvenmas 45
PA siehe *Parade*
Pailos 49
Palastsklave 139
Palmschneider (P) 152–153
Pamphletist (P) 141–142
Panaq-Si 61
Parade-Basiswert 20
Paradewert 21
Parierwaffen (SF) 280
Pastori (P) 216
Pech an den Hals (SF) 286
Pechmagnet (N) 267
Peitsche-Attackewert 21
Pentagramm-Akademie (P) 192–193
Peraine-Geweihter (P) 222
Liturgien 321
Peraine-Orden und -Laienb. 222–223
Perlenfischer (P) 125–126
Perlenmeer 66
Perricum 41
Magier (P) 191
Namen 307
Persönlicher Lehrmeister 198–200
Pestilenz (SF) 286
Pflanzer (P) 145–146
Phexcaer 45
Phex-Geweihter (P) 219–221
Liturgien 321
Phex-Orden und -Laienb. 221–222
Philosoph (P) 149
Phrygaios 49
Pilgerstädte, almadanische (K) 47
Pilgerstädte, horasisch (K) 48
Pilgerstädte, mittelländische (K) 41
Pilzzüchter (P) 146
Pirat (P) 132
Plantage des Südens (K) 69
Plättner (P) 150
Platzangst (N) 267
Porzellanbrenner (P) 150
Possenreißer, magischer (P) 203–204
Possenreißer, profaner (P) 136–137
Praios-Geweihter (P) 206–207
Liturgien 320
Praios-Orden und -Laienb. 207–208
Prediger vom Bund des Wahren Glaubens (P) 226
Premer Krieger (P) 106
Priester der anim. Religionen 234–243
Priester der H'Ranga (P) 230–231
Prinzipientreue (N) 267
Privatlehrer (P) 141
Profession 7, 11
Professionen 94–243
eigene 303–307
elfische 163–166
gesellschaftliche 133–144
götterdienende 206–243
halbgötterdienende 226–230
Handwerks- und Wissens- 144–154
kämpferische 94–122
magische 154–206
nach Kultur 39
reisende und Wildnis- 122–133
Unterteilung 94
zeitaufwendige 94
zwölfgötterdienende 206–226
Prophezeien (V) 255
Prospektor (P) 130
Publizist 142
Punin 46, 47
Elfen 77
Krieger (P) 106
Magier (P) 191–192
Novadis 54
Schaukämpfer 100
Puniner Ritus (P) 213
Putras 49
Quacksalber (P) 153–154
magischer (P) 201–202
Quinja-Beere und Achaz 37
Rabengarde (P) 215
Rabenschnabel zu Mengbilla (P) 105
Raben-Tierkrieger (P) 162
Rachsucht (N) 268
Radromtaler Bombardenregiment 114
Rafim al-Halans Klingen (P) 110
Rafim Bey 200
Ragath 47
Ragather Kavallerie-Fähnrich (P) 97
Rahja-Geweihter (P) 224
Liturgien 322
Rahja-Kavalier (P) 225
Rahjalieb und Achaz 37
Rahja-Orden und -Laienb. 224–225
Rahjas Begehren (SF) 292
Randgruppe (N) 268
Raschtulsluchs-Besessener (P) 166
Raschtulswall 32, 55, 81, 84
Rashdul 53
Magier (P) 192–193
Säbelfechter (P) 111–112
Rasse 7, 10
Rassen 24–38
eigene 303–307
menschliche 25–29
nichtmenschliche 29–38
Übersicht 10
Rastullahgefällige Klingen 110
Rastullah-Gläubige 232–234
Rastullahs Güte (SF) 291
Rattenfänger (P) 151
Raubtiergeruch (N) 268
Raumangst (N) 268
Rechtsgelehrter (P) 149
Rechtshelfer (P) 227–228
Regeneration (SF) 288–289
Astrale (V) 247
Meisterliche (SF) 288
Schlechte (N) 269
Regengebirge 61
Achaz 92
Regenwald-Achaz (R) 37
Reichsforst 74
Reichsstraßen, an mittell. (K) 42
Reisende Professionen 122–133
Reiterei, Fähnrich (P) 97
Reiterei, Leichte (Soldat, P) 113
Reiterei, Leichte (Söldner, P) 116
Reiterei, Schwere (P) 113
Reiterkampf (SF) 280
Repräsentation (SF) 289
Resistenz gegen Gift (V) 255
Resistenz gegen Krankheiten (V) 256
Rethis 49
Rhodensteiner (P) 210
Richtungssinn (V) 256
Rikai-Priester (P) 240–242
Rinderhirte (P) 128
Ritter (P) 107–108
Ritter alten Schlags (P) 108
Ritter des Horas 229
Ritualbegabung (V) 248
Rituale der Schamanen 323–324
Rituale, kristallomantische (SF) 287
Rituale, schamanistische (SF) 290
Ritualkenntnis, Schamanen (SF) 293
Ritualkenntnis, Zauberer (SF) 289
Ritualkenntnisse steigern 19
Ritualkenntniswert 293
Riva 25, 40, 41
Magier (P) 193
RkW siehe *Ritualkenntniswert*
Robbenjäger (P) 132–133
Rochshazi (R) 27–28
Rodebrannt 45
Rogolan-Namen 313–314
Rommilys 41
Krieger (P) 106
Magier (P) 193–194
Rondragefällige Kriegerschule (P) 105
Rondrageweihte Amazone (P) 210–211
Rondra-Geweihter (P) 208
Liturgien 320
Rondra-Orden und -Laienb. 208–211
Rondras Schwertkunst (P) 106
Rorwhed-Orks 87
Rosstäuscher (SF) 277
Rote Sichel, Goblins 36, 89
Roter Salamander (P) 155, 156
Rotpelze 35
Ruadas Ehr (P) 104–105
Rückschlag (N) 268
Ruf des Bienenstocks (SF) 292
Ruf des Krieges (SF) 291
Ruf des Odûn (SF) 288
Rufer der Macht Rastullahs 157–158
Ruhende Sonderfertigkeiten 275
Runenkunde (SF) 289
Runenschiff 288
Rur-und-Gror-Priester (P) 231–232
Rüstungsgewöhnung (SF) 280–281
Säbeltänzer (P) 224–225
Sagenkundler (P) 149
Saïd ibn Ilram al-Mussah 157
Salamandersteine 78
Magier (P) 198–199
Salasandra (SF) 289
Salza 44
Salzgänger (P) 128
Sammler (P) 130
Sänger 139
Sappeur (Soldat, P) 114
Sappeur (Söldner, P) 117
Satori (P) 216–218
Sattler (P) 150
Scanlail ni Uinins Raufen (P) 109–110
Schachtfeger (P) 146
Schäfer (P) 128
Schalenzauber (SF) 289
Schamanen 234–243
Schamanistische Rituale (SF) 290
Scharfschütze (SF) 281
Scharlatan (P) 201–202
mit abgebrochener Ausbildung 202
mögliche Zauber 202
Scharlatanischer Seher (P) 201–202
Schauerleute (P) 152–153
Schaukämpfer (P) 98–100
Schauspieler 139
Schauspieler (P) 136–137
Schelaschach 221
Schelm (P) 203–204
mögliche Zauber 204
Namen 204
Schieber (P) 143
Schiffbauer (P) 148
Schiffer (P) 130–131
Schiffszimmermann (P) 150
Schildkampf (SF) 281
Schildspalter (SF) 281
Schlachter (P) 150
Schlachtfeldfieber bei Achaz 37
Schlachtfeldfieber bei Elfen 30
Schlachtreiter (P) 116–117
Schlaf rauben (SF) 286
Schlafstörungen (N) 268
Schlafwandler (N) 268
Schlangenbeschwörer (P) 137
Schlangenmensch (V) 256
Schlangenring-Zauber (SF) 290
Schl. Eigensch. (N) 244–245, 268–269
Höchstzahl 13
Schlechte Regeneration (N) 269
Schlechter Ruf (N) 269
Schließer (P) 101
Schmetterschlag (SF) 282
Schmuggler (P) 131–132
Schmutzige Tricks (SF) 282
Schneeeulen-Tierkrieger (P) 162
Schneegoblins (K) 90
Schneeläufer (P) 165
Schneide des Dolchs (SF) 284
Schneider (P) 150
Schnelle Heilung (V) 256
Schneller Alternd (N) 269
Schnellladen (SF) 281
Schnellziehen (SF) 281
Schöne der Nacht (P) 169, 170
Schöpfer (P) 203–204
Schradoker Bombarden 114
Schreiber (P) 151–152
Schreiner (P) 150
Schriftsteller (P) 141–142
Schrift-Talente, Übersicht 316
Schulden (N) 269
Schule
der Austreibung (P) 191
der Beherrschung (P) 188–189
der Fechtkunst (P) 111–112
der Hellsicht (P) 195
der H. tulam. Kampfk. (P) 111–112
der Schmerzen (P) 196–197
der variablen Form (P) 188
der Vierf. Verwandl. (P) 194–195
des direkten Weges (P) 182–183
des Drachenkampfs (P) 106–107
des Seiend. Scheins, Magier (P) 196
des Sei. Scheins, Scharlatan (P) 201
des Wandelbaren (P) 197
Schüler der K. von Kutaki (P) 199–200
Schüler der S. Gevendar (P) 200
Schüler des Rafim Bey (P) 200
Schuppenbeutel (SF) 290
Schuppenfarbe 24
Schuppenhaut (SF) 290
Schuster (P) 150
Schutz des Dolchs (SF) 284
Schutz gegen Untote (SF) 287
Schutz Rastullahs (SF) 291
Schütze
(Soldat, P) 114
(Söldner, P) 117
Aufgesessener (P) 114
Berittener (Soldat, P) 114
Berittener (Söldner, P) 117
Schutzgeist (V) 256
Schutzkreise (SF) 284
Schwache Ausstrahlung (N) 269
Schwacher Astralkörper (N) 269
Schwammtaucher (P) 125
Schwanzfeger (SF) 282
Schwanzlos (N) 269
Schwanzschlag (SF) 282
Schwarmseele (SF) 292
Schwarze Allianz 68
Schwarze Sichel, Goblins 36, 89
Schwarze Witwe 169–170, 171
Schwarze Wut bei Achaz 37
Schwarze Wut bei Elfen 30
Schwarzer Bund des Kor 116
Schwarzpelze 34
Schwer zu verzaubern (V) 256
Schwere Reiterei (P) 113
Schweres Fußvolk (Soldat, P) 113
Schweres Fußvolk (Söldner, P) 116
Schwerhörig (N) 262
Schwert und Stab zu Gareth (P) 181
Schwerter-Orden 210
Schwertgeselle (P) 108–112
Schwester d. Fahr. Gem. (P) 169, 171
Schwester des Wissens (P) 169, 170–171
Schwesternschaften der Hexen 168–170
Schwinger (SF) 282
Schwitzkasten (SF) 282
Seeartillerist (P) 115
Seefahrer (P) 132–133
Seefischer (P) 125
Seehafen, tulamidischer (K) 53
Seekadett (P) 98
Seekriegsmagier aus Al'Anfa (P) 175
Seele des Odûn (SF) 288
Seelenfeuer (SF) 290
Seelenhirte 167
Seesoldat (P) 115
Seesöldner (P) 117
Seffer Manich (N) 269
Segelmacher (P) 150
Seher des Unwissbaren 172
Seher, scharlatanischer (P) 201–202
Seh. v. Heute u. Morgen (P) 169, 171
Seidelbast und Elfen 30
Seil des Adepten (SF) 290
Seiler (P) 150
Sekretär 139
Selbst gestaltete Vor- / Nachteile 244
Selbstgespräche (N) 269–270
Selem (K) 69
Achaz 36, 92
Novadis 54
Utulus 65
Selindian Hal 46
Seminar der elf. Verst. (P) 177–178
Semipermanenz (SF) 290
Sensibler Geruchssinn (N) 270
Sesh'Shemet (P) 152
Sevastana Gevendar 200
Sewerien 44
SF siehe *Sonderfertigkeit*
Shabaqqinim 134
Shai'Aian 55
Nuranshâr (P) 236
Sharisad (P) 204–205
Shîkanydad von Sinoda 67
Shochzul (P) 238–239
Rituale 324
Shokubunga (K) 63
Shurinknolle und Achaz 37
Siedlerstädte des Nordens (K) 41
Siegel der ewigen Ruhe (SF) 292
Siegelring der Schwertgesellen 107
Signaturkenntnis (SF) 290
Silberne Falken (P) 123
Silhamat 221
Simultanzaubern (SF) 290
Sinn, eingeschränkter (N) 262
Sinoda, Magier (P) 194–195
Sippenkrieger, aranischer (P) 102
Sippenlosigkeit (N) 270
Skalde (P) 134
Sklaven-Aufseher (P) 117
Sklavenjäger (P) 127
SKT siehe *Tabelle der Talentkosten*
Skuldur, Skuldrun (P) 237–238
SO siehe *Sozialstatus*
Sokkina 65
Soldat (P) 112–115
Söldner (P) 115–117
SO-Maximum 39
Sonderfertigkeiten 15, 275–293
allgemeine 275–277
doppelt vergebene 15
Erwerb bei der Generierung 19
Gedächtnisvorteile 283
Kampf 277–283
klerikale 292–293
Kosten 275
magische 283–292
ruhende 275
Übersicht 16
verbilligte 94
Verbreitung 275
Voraussetzungen 275
Sonnenlegion 207
Sonnensucht (N) 270
Sorgenlied (SF) 285
Souram 69
Soziale Anpassungsfähigkeit (V) 256
Sozialstatus 11, 12
Spagyrischer Zweig Norburg (P) 157
Spätberufene Helden 302
Späterer Erwerb Vor- / Nachteile 245
Spätweihe (SF) 293
Speisegebote (N) 270
Spengler (P) 150
Spezialisierung

bei Talenten (SF) 277
bei Waffentalenten (SF) 283
bei Zaubern (SF) 291–292
Spezies 10
Spieler (P) 143
Spielsucht (N) 270
Spießgespann (SF) 281
Spinnenhexe 169–170
Spitzel (P) 142
Sprachenkundler (P) 149
Sprachfehler (N) 270
Sprach-Talente, Übersicht 316
Spruchhemmung (N) 270
Sprung (SF) 282
Sprungtritt (SF) 282
Stabsfähnrich (P) 97–98
Stabverlängerung (SF) 290
Stabzauber (SF) 290
Städte am Yaquir (K) 47
Städte an großen Flüssen (K) 41
Städte auf Maraskan (K) 68
Städte im Bornland, ländliche (K) 45
Städte im Norden (K) 46
Städte in Andergast und Nostria (K) 44
Städte in Aranien (K) 51
Städte m. Tempeln, almad. (K) 47
Städte m. Tempeln, horasisch (K) 48
Städte m. Tempeln, mittell. (K) 41
Stadtgardist (P) 100–101
Städtischer Adel, almadanisch (K) 47
Städtischer Adel, horasisch (K) 48
Städtischer Adel, mittell. (K) 41
Stadtstaaten des Südens (K) 69
Stafettenläufer (P) 123
Stammes-Achaz (K) 92–93
Stammesjäger (P) 129
Stammeskrieger (P) 117–122
der Beni Dervez (P) 232–233
Stammes-Scham. d. Goblins (P) 243
Standfest (SF) 277
Stapeleffekt (SF) 290
Start-AP 17, 18
Startkapital 21
Startwerte der Rassen 24
Steigern von
Gaben 19
Liturgiekenntnissen 19
Ritualkenntnissen 19
Talenten 18
Übernatürlichen Begabungen 19
Zaubern 19
Steinmetz (P) 150
Steinschneider (P) 150
Stellmacher (P) 150
Steppenelfische Sippe (K) 77–78
Steppenelfischer Kämpfer (P) 164
Steppenkundig (SF) 276
Steppenläufer (P) 165
Sternkundiger (P) 149
Stier-Besessener (P) 166
Stigma (N) 270
Stoerrebrandt-Kolleg (P) 193
Straßenräuber (P) 133
Straßenwächter (P) 101
Stratege 227
Streitsucht (N) 270
Streitwagenlenker (P) 114
Streuner (P) 142–143
Stubenhocker (N) 270–271
Sturm der Wüste (SF) 291
Sturmangriff (SF) 281
Stutzer (P) 143–144
Suchende Finger (SF) 290
Sucht (N) 271
Suchtmittel 271
Südaventurien (K) 68–69
Handwerker (P) 150–151
Namen 309–310
Südaventurische Achaz (K) 93
Südliche Mittell., Elfensiedl. (K) 77
Südliche Stadtstaaten (K) 69
Sulman Al-Nassori, Magier (P) 183–185
Sumpfkundig (SF) 276
Sumpforks 86
Sumudiener (P) 167–168
Sumupriester (P) 159, 160
Sumus Fülle 286
Suulak 35
Svelltscher Städtebund 45
Svelltsümpfe, Achaz 92
Svelltal (K) 45–46
Bewohner 25, 34, 35
Svelltal-Besatzer (K) 87–89
Swafnir-Geweihter (P) 229–230
Liturgien 322
Swafskari 261
Sylla 69
Szintotal 52
Tabelle der Talentkosten 18
Tagelöhner (P) 152–153
Tairach-Priester (P) 239–240
Rituale 323
Talente, Steigerungsspalte 18
Talente, Übersicht 314–317
Talentkostentabelle 18
Talentschub (V) 254
Talentspezialisierung (SF) 277
Talentsteigerung bei Generierung 18
Talentwerte bei Generierung 17
Talentwerte in Aventurien 18
Talfan Honoratio von Jurios 112
Talentbegabung 248
Tanz der Bilder (SF) 292
Tanz der Erlösung (SF) 292
Tanz der Ermutigung (SF) 292
Tanz der Freude (SF) 292
Tanz der Gemeinschaft (SF) 292
Tanz der Liebe (SF) 292
Tanz der Mada (SF) 290–291
Tanz der Unantastbarkeit (SF) 292
Tanz der Wahrheit (SF) 292
Tanz der Weisheit (SF) 292
Tänz des Flammenreihers 111
Tanz des Ungehorsams (SF) 292
Tanz ohne Ende (SF) 292
Tänzer (P) 204–205
Tanzlehrer (P) 139
Tapamnamen 312
Tarisharim (P) 233–234
Tastsinn, eingeschränkter (N) 262
Tätowierer (P) 150
Taugenichts (P) 143–144
Tauschhändler (P) 138
Tempelg. Stadt d. Schw. (P) 215–216
Tempelgardist (P) 102
Tempelpriester von Rur & Gror (P) 232
Tempelwache, echsische (P) 122
Templer 210
Teremon 49
Teshkalien (K) 44
Thalusa 53
Thalusien 52
Nuranshâr (P) 236
Thalusischer Wegelagerer (P) 133
Thaschberge, Zwerge 81
Thasch-Orks 87
Theaterzauberer (P) 201–202
Therbûnit (P) 222–223
Thesisgebunden (N) 271
Thesiskristall (SF) 287
Thinskari (P) 115
Thonnys 284
Thorwal (K) 58–59
Magier (P) 195
Namen 310
Orks 34
Thorwaler (K) 26
Alter 19
in fernen Ländern 59
Krieger (P) 106
Thorwalscher Halbelf (K) 32
Tiefhusen 46
Tiefzwerge 32
Tierbändiger (P) 153
Tierempathie (V) 256
Tierfreund (V) 256–257
Tierischer Begleiter (SF) 291
Tierkrieger (P) 161–163
Tischler (P) 150
Titularadel 246
Tjolmar 45, 46
Tobrien 42
Namen 307
Tocamuyac (K) 66
Medizinmann (P) 234–235
Rituale 323
Stammeskrieger 118
Tochter der Erde (P) 169, 170
Tochter Satuarias (P) 168–171
Tod von Links (SF) 281
Todesfluch (SF) 286
Todesstoß (SF) 281
Token 65
Tollpatsch (N) 271
Tollwut bei Achaz 37
Tollwut bei Elfen 30
Töpfer (P) 150
Totenangst (N) 271
Tradition. Ingerimm-Geweihter (P) 223
Trank d. ungehind. Weges (SF) 286
Transmutation der Elemente (SF) 289
Traumgänger (SF) 291
Traumseherin (SF) 292
Traumwissen (SF) 292
Travia-Geweihter (P) 211–212
Liturgien 321
Traviamark, Namen 307
Travia-Orden und -Laienbünde 212
Tresorbauer (P) 148
Trickbetrüger (P) 201–202
Tritt (SF) 282
Trollinge 27
Trollzacken (K) 73–74
Goblins 89
Trollzacker (R) 27–28
Alter 19
Namen 312
Shochzul (P) 238–239
Stammeskrieger (P) 119–120
Trommelzauber (SF) 291
Truanzhai (K) 86, 87
Tsa-Geweihter (P) 219
Liturgien 321
Tschal'an 122
Tscharshai (K) 86, 87
Tschopukikuha (K) 61, 62
Tulamiden (R) 25–26
Alter 19
Namen 311–312
Tulam. Nomadenstämme (K) 53
Tulamidische Reiter 116
Tulamidische Sharisad (P) 204–205
Tulamidische Stadtstaaten (K) 53
Tulmadron bei Zwergen 33
Turnierreiterei (SF) 281–282
Tuzak, Magier (P) 197
Übernatürliche Begabung (V) 257
bei Alchimisten 155
steigern 19
Übler Geruch (N) 271
Ucuriat 207
Ugdalfskronir (P) 106
Uhdenberg 34, 40, 41, 87
Uhdenberger Legion 116
Uhrmacher (P) 148
ui 308
Uinin-Stil (P) 109–110
Umreißen (SF) 282
Unangenehme Stimme (N) 271–272
Unansehnlich (N) 272
Unau 54
Alchimist (P) 155, 157
Unauer Salzlake 155
Unauer Schule (SF) 283
Unbeschwertes Zaubern (V) 257
Unfähigkeit für ... (N) 272
Unfrei (N) 272
Unfruchtbarkeit (SF) 286
Ungebildet (N) 272
Universität Al'Anfa, Alch. (P) 155, 156
Universität Al'Anfa, Mag. (P) 174–175
Universität Meth., Alch. (P) 155, 156
Unsichtbare Chronik (SF) 292
Unstet (N) 272–273
Unterwasserjäger (P) 125
Unterwasserkampf (SF) 282
Unverträgl. m. verarb.Metall (N) 273
Utulus (R) 29
Alter 19
Rituale 323
Waldinseln 65
V siehe *Viertelzauberer*
Vagabund (P) 203–204
Vagant (P) 137
Vallusa 40
Varianten der Kulturen 39
Variation der Start-GP 7
Verbilligte Sonderfertigkeit 94
Verbindungen (V) 257
Verbotene Pforten (SF) 291
Verbreitung von Sonderfertigkeiten 275
Vergesslichkeit (N) 273
Verhüllte Aura (V) 257
Verlorene Stämme (K) 63
Medizinmann (P) 234–235
Stammeskrieger 118
Verpflichtungen (N) 273
Verschwendungssucht (N) 273
Verschwiegene Schwester (P) 169, 170
Verständigungsm. zu Donnerb. (P) 178
Versteckte Klinge (SF) 282
Vertrautenbindung (SF) 291
Vertrauter, Kein (N) 265
Vertrauter, Machtvoller (V) 254
Verwöhnt (N) 273
Verzücktheit 266
Veteran (V) 257
Viehdieb (P) 128
Viehverstümmlung (SF) 286
Viehzüchter (P) 145–146
Vielfache Ladungen (SF) 291
Vielfraß-Tierkrieger (P) 162
Viertelzauberer (V) 257–258
Vinsalt 48
Krieger (P) 106
Magier (P) 195–196
Stabsfähnrich 97
Vinsalter Pikeniere 113
Vinsalter Vaganten (P) 110
Visionär (P) 203–204
Völkerkundler (P) 149
Volkslehrer (P) 227–228
Vollzauberer (V) 258
Vom Schicksal begünstigt (V) 258
Voraussetzungen für SF 275
Vorteile 7, 12, 244, 246–259
Aufstufung 13
doppelt vergebene 12
selbst gestaltete 244
späterer Erwerb 245
Übersicht 13
Vorurteile (N) 273
Wachendes Auge (SF) 287
Wachs der Herrschaft (SF) 285
Wachshaut (SF) 292
Waffe zerbrechen (SF) 282
Waffenl. Kampftechnik (SF) 282–283
Waffenloses Manöver (SF) 282
Waffenmeister (SF) 282
Waffenschmied (P) 150
Waffenspezialisierung (SF) 283
Wagner (P) 150
Wahnvorstellungen (N) 273
Wahrer Name (N) 273
Waldelfen (R) 27
Waldelfisch beeinfl. Siedlung (K) 77
Waldelfische Sippe (K) 78–79
Waldelfischer Kämpfer (P) 164
Waldinsel-Achaz (K) 93
Waldinsel-Achaz (R) 37
Waldinsel-Kolonien 69
Waldinsel-Utulus (K) 65
Medizinmann (P) 234–235
Stammeskrieger 118
Waldkundig (SF) 276
Waldläufer (P) 219
Waldmenschen (R) 28–29
Alter 19
Medizinmann (P) 234–235
Namen 312–313
Rituale 323
Stammeskrieger (P) 117–118
Waldwacht, Zwerge 81
Walfänger (P) 132
Walwut 229, 261
Wanderarbeiter 152
Wanderer (Professionsaufsatz) 166
Wanderpriester v. Rur / Gror (P) 232
Warnendes Leuchten (SF) 287
Warunk 41, 42
Warzen sprießen (SF) 286
Wasserbann (SF) 290
Wasserbüffelhirte (P) 128
Wasserelementarist, Druide (P) 160
Wasserelementarist, Magier (P) 179
Wasserrausch und Achaz 37
Weber (P) 150
Weg des Dolchs (SF) 284
Weg durch Sumus Leib (SF) 290
Wegelagerer (P) 133
thalusischer (P) 133
Wehrheimer Stabsfähnrich (P) 97
Weiden (K) 42
Auelfen 74
Namen 309
Ritter 107
Weidener Kuhbursche (P) 128
Weihe der Keule (SF) 286
Weihe der Schale (SF) 289
Weihe der Schlange (SF) 290
Weihe des Dolchs (SF) 284
Weisheit der Schrift (SF) 292
Weiße Reiter 117
Weisung des Dolchs (SF) 284
Weltfremd (N) 273–274
Wesen der Nacht (V) 258
Widder-Besessener (P) 166
Widerwärtiges Aussehen (N) 274
Wilde Magie (N) 274
Wilde Zwerge 84, 122
(R) 32, 34
Wildhüter (P) 128–129
Wildnisläufer (P) 165
Wildnis-Professionen 122–133
Wildschwein-Tierkrieger (P) 162
Windgeflüster (SF) 285
Windmühle (SF) 283
Winhaller Krieger (P) 106
Winterlager (SF) 292
Winzer (P) 145–146
Wipfelläufer (P) 165
Wirbelnder Luftschild (SF) 290
Wirselkraut, Zwerge 33
Wirt (P) 144
Wissensprofessionen 144–154
Wissenstalente, Übersicht 315–316
Wohlklang (V) 258
Wolfsbald 236
Wolfsjäger 72
Wolfskind (V) 258–259
Wolfssprache 258
Wolf-Tierkrieger (P) 162–163
Wracktaucher 125
Wuchtschlag (SF) 283
Wundarzt (P) 153–154
Wundfieber bei Achaz 37
Wundschwelle 20
Wurara und Achaz 37
Wurf (SF) 282
Würgegriff (SF) 282
Wurzel des Blutes (SF) 285
Wüstenkrieger (P) 120
Wüstenkundig (SF) 276
Wüstenoase (K) 55
Xorlosch 83
Xorloscher Krieger (P) 106–107
Yagannuss und Achaz 37
Yakosh-Dey 63
Yaquir 46, 47
Yaquirtaler Pikeniere 116
Yeshinna 50, 210
Yppolitaner 210
Ysilia 41
Magier (P) 198
Yurach (K) 87
im Orkland 86
Z siehe Vollzauberer
Zäher Hund (V) 259
Zahlenmystiker (P) 149
Zahnreißer (P) 153–154
Zahori (K) 57
Abbildung 56
Hazaqi (P) 204–205
Namen 312
Zara 36
Zauber bereithalten (SF) 291
Zauber
der Derwische 158
der Druiden 159–160
der Hexen 169
der Kristallomanten 172
der Scharlatane 202
der Schelme 204
Steigerungsspalte 19
Übersicht 317–320
Zauber der Keule (SF) 286
Zauber unterbrechen (SF) 291
Zauber vereinigen (SF) 291
Zauberbegabung 248–249
Zauberhaar (V) 259
Zauberkontrolle (SF) 291
Meisterliche (SF) 288
Zaubermelodie (SF) 285
Zauberroutine (SF) 291
Zauberschmied (P) 238
Zauberschule des Kalifen (P) 187–188
Zauberspeicher (SF) 290
Zauberspezialisierung (SF) 291–292
Zaubersteigerung bei Generierung 19
Zaubertänze (SF) 292
Zaubertänzer (P) 204–205
Zauberweber (P) 165–166
Zauberzeichen (SF) 292
Zeitaufwendig 94
Zeitgefühl (V) 259
Zholochai (K) 86, 87
Zibilja (P) 205–206
Zibilja-Rituale (SF) 292
Zielschwierigkeiten (N) 274
Zimmermann (P) 150
Zinnober-Laboratorien (P) 157
Zofe (P) 147
Zögerlicher Zauberer (N) 274
Zöllner (P) 131–132
Zorgan 51
Magier (P) 196
Zorgan-Pocken bei Achaz 37
Zorn des Gottgefälligen (SF) 291
Zornesritter 210
Zsahh-Priester (P) 231
Liturgien 323
Zuckerbäcker (P) 150
Zuhälter (P) 143
Zunge lähmen (SF) 286
Zureiter (P) 153
Zusätzliche Gliedmaßen (V) 259
Zweistimmiger Gesang (V) 259
Zwerch 32
Zwerge (R) 32–34
Alter 19
Lykanthropie 33
Magier 174
Namen 313–314
Zwergennase (V) 259
Zwergenwuchs (N) 274
Zwergischer Alchimist (P) 157
Zwergischer Stafettenläufer (P) 123
Zwölfgötterdienende Prof. 206–227
Zyklopeninseln (K) 49
Namen 309
Zza'hor 57

# Aventurien



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!
Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!
Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.
Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.
Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um **gemeinsam zu gewinnen.**
*Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.*

## Wege der Helden

Helden: Hauptdarsteller, Protagonisten, Charaktere für das phantastische Rollenspiel in Aventurien, Dreh- und Angelpunkt aller Abenteuer und Kampagnen.
Wollen Sie Aventurien als Entdecker aus dem Horasreich erforschen, als Magierin aus Khunchom den Bau magischer Artefakte perfektionieren, als brillantzwergischer Schwertgeselle Ruhm anhäufen oder als thorwalsche Swafnir-Geweihte gegen die Ränke der Seedämonen antreten?
Dieser Band präsentiert Ihnen die kompletten Regeln zur Erschaffung aventurischer Helden: Alle Rassen, Kulturen und Professionen, alle Vor- und Nachteile und alle Sonderfertigkeiten sind so ausführlich beschrieben, dass Sie nur diesen Band benötigen, um einen Helden für den Start ins Abenteuer zu generieren.
Die Schritt-für-Schritt-Anleitung gibt Ihnen dabei eine Hilfestellung, aus den vielen Tausend Möglichkeiten die nach Ihrem Geschmack und den Anforderungen Ihrer Gruppe passende Figur zusammenzustellen.
Übersichts-Listen mit Zaubersprüchen und Liturgien, Namen aus den verschiedenen aventurischen Kulturen sowie Hinweise zum Selbsterschaffen eigener Rassen, Kulturen und Professionen runden den Band ab.

€ 35,00 [D] • CHF 58,00

9 783940 424006

ULISSES SPIELE

12013

ISBN 978-3-940424-00-6

Das Schwarze Auge

Wege der Helden
Generierungs-Regelwerk

Alle Arten aventurischer Helden in einem Band

Überarbeitete 4. Edition

