

AVENTURISCHE HELDEN



Piratin



Händlerin



Kundschafterin



Jägerin



Schwertgeselle



Krieger



Zwergensöldner



Hochstaplerin



Falknerin



Karawanenführer



Stammeskrieger



Gaukler



Das Schwarze Auge

HELDENGENERIERUNG (FÜR NICHT-ZAUBERER) SCHRITT FÜR SCHRITT

STARTGUTHABEN: SIE HABEN 110 GP

KONZEPT

Überlegen Sie sich, was für einen Helden Sie spielen wollen. Lesen Sie dazu bei Bedarf die Beispielhelden und die Hintergrundbeschreibungen der Professionen, Rassen und Kulturen durch.

RASSE

Wählen Sie eine Rasse aus (AH 20–30). Ziehen Sie die GP für diese Kultur von Ihren 110 GP ab. Notieren Sie sich die Modifikatoren der gewählten Rasse.

KULTUR

Wählen Sie eine Kultur aus (AH 31–72). Ziehen Sie die GP für diese Kultur von Ihrem GP-Vorrat ab. Notieren Sie sich die Modifikatoren und Startwerte der gewählten Kultur.

PROFESSION

Wählen Sie eine Profession (AH 73–103 oder die Professionen aus MBK). Ziehen Sie die GP für diese Profession von Ihrem GP-Vorrat ab. Notieren Sie sich die Voraussetzungen, Modifikatoren und Startwerte der gewählten Profession.

EIGENSCHAFTEN UND SOZIALSTATUS

Zur Zeit sind auf Ihrem 'Einkaufskonto' noch 60 bis 110 GP übrig. Verteilen Sie diese Punktzahl auf die acht Eigenschaften (MFF 6) und den SO (AH 12f.). Dabei gilt: Für die acht Eigenschaften zusammen dürfen Sie keinesfalls mehr als 100 GP ausgeben. Alle Eigenschaftswerte müssen zwischen 8 und 14 liegen. Der Sozialstatus muss zwischen 1 und 12 liegen. Sie dürfen Ihr 'Konto' auch 'überziehen', müssen es aber dann später durch Nachteile wieder ausgleichen. Sie müssen andererseits nicht alle GP ausgeben. Das Ergebnis verrechnen Sie mit den Eigenschaftsmodifikatoren für die Rasse und die Kultur. Kontrollieren Sie nun, ob das Ergebnis für die Grundvoraussetzung der gewünschten Profession ausreicht. Korrigieren Sie notfalls nach.

VOR- UND NACHTEILE

Siehe AH 105–118. Maximal können für 50 GP Nachteile erworben werden (einschließlich Schlechter Eigenschaften); durch Schlechte Eigenschaften dürfen maximal 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 bei den Kosten für die Rasse/Kultur/Profession verrechnet. Wollen Sie den Wert einer Schlechten Eigenschaft, die Ihr Held auf diese Weise bekommen hat, noch anheben, so erhalten Sie natürlich nur GP für die zusätzlichen Punkte. Am Ende von Schritt 6 muss das GP-Konto gleich Null sein.

SONDERFERTIGKEITEN

Siehe MFF 41ff., die Liste in AH 14 und das gleichnamige Kapitel in MBK. Sonderfertigkeiten, die Ihr Held zu Spielbeginn können soll, kosten GP; einige Professionen (und einige Kulturen) bringen automatisch einige Sonderfertigkeiten mit sich.

TALENTWERTE

Zählen Sie die Talentwerte zusammen, die Ihr Held durch Rasse, Kultur und Profession erworben hat. Ergänzen Sie diese Liste durch

alle Basistalente (MFF 17); sofern das Talent nicht durch Rasse, Kultur oder Profession modifiziert wird, beträgt der TaW der Basistalente automatisch Null.

Nun stehen Ihnen (KL+IN) x 20 Talent-GP zur Verfügung, mit denen Sie anhand der Steigerungstabelle (AH 15) beliebige Talente erhöhen können. Sie können auch Talente, die bisher noch nicht auf

Ihrem Bogen stehen, aktivieren und dann weitersteigern; die Aktivierungskosten bringen ein Talent auf den TaW Null. Wenn Sie ein Talent steigern wollen, das bisher mit einem *negativen* Wert auf Ihrem Heldendokument steht, müssen Sie unterscheiden:

Wenn es ein Basistalent ist (MFF 17), dann kostet jeder Punkt unter 0, um den Sie es steigern wollen, einmal die Aktivierungskosten. Ist es kein Basistalent, dann müssen Sie vorher noch einmal die Aktivierungskosten aufbringen, um es überhaupt steigern zu können. Es dürfen maximal fünf Talente in diesem Schritt aktiviert werden. 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 die Talentliste auf dem hinteren Innenumschlag von MFF).

ALTER DES HELDEN

Ziehen Sie die Tabelle in AH 16 zu Rate. Das Eintrittsalter ins Abenteuerleben ist abhängig von der Rasse des Helden sowie davon, ob er bestimmte oder gar mehrere Professionen erlernt hat.

DIE ABGELEITETEN GRUNDWERTE

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

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

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

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

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

Initiative-Basiswert = $(MU+MU+IN+GE)/5$

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

ATTACKE- UND PARADEWERTE

Legen Sie die AT- und PA-Werte der einzelnen Kampftalente fest (siehe AH 17 und MBK). Bei Fernkampftalenten wird der gesamte TaW zum Fernkampf-Basiswert addiert, bei den Talenten *Lanzentreiten* und *Peitsche* wird der TaW auf den Attacke-Basiswert addiert. Bei Nahkampftalenten können Sie den TaW nach eigenen Vorstellungen auf Attacke und Parade aufteilen, allerdings darf die Differenz der beiden zugeteilten Werte nicht größer als 5 Punkte sein. Addieren Sie die zugeteilten Werte zu den jeweiligen Basiswerten.

AUSRÜSTUNG

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

LETZTE DETAILS

Anhand der '20 Fragen' (Basisregeln 64) können Sie den Helden noch facettenreicher ausgestalten. Und schlussendlich braucht er noch einen Namen – AH 133–138 bietet hier eine große Auswahl.

VORWORT:

VON AVENTURISCHEN HELDEN

Von den Fjarningern, einem Barbarenvolk aus den eisigen Weiten der Grimmfrostöde, zu den Lebenskünstlern aus dem Horasreich, von den blutrünstigen Ferkinas aus dem Raschtulswall zu den Erben des Diamanten Sultanats in den Tulamidenlanden, von den unerschrockenen Thorwalern über das bunte Menschengemenge mittelländischer Städte zu den Mohas, die die ältesten Geheimnisse der südlichen Dschungelwälder hüten: Der Vielfalt menschlicher Kulturen, die den Kontinent Aventurien besiedeln, sind keine Grenzen gesetzt. Doch nicht nur Menschen leben im Land zwischen Riva und Brabak, sondern noch etliche andere kulturschaffende Rassen: die Zwerge, die Elfen, aber auch Orks, Goblins und Achaz, die schon seit ewigen Zeiten die Geschichte der Menschen teilen. Sie alle haben eines gemeinsam: Immer wieder kommt es vor, dass sich einzelne Angehörige eines solchen Volkes durch ihren Mut, ihre Klugheit oder ihr Kampfgeschick von der Masse ihrer Mitwesen abheben und als leibhaftige Helden Berühmtheit erlangen: Helden wie eben jenen, in dessen Haut Sie schlüpfen können, um die Welt Aventurien aus seinen Augen zu erfahren.

Doch damit dieser Effekt, der den eigentlichen Reiz des Rollenspiels ausmacht, zustande kommen kann, müssen Sie sich ein detailliertes Bild des Wesens machen, das Sie fortan

verkörpern sollen. Sie müssen nicht nur wissen, was genau die Eigenheiten der unterschiedlichen Rassen, Kulturen und Professionen ausmacht, sondern auch, wie diese ganz konkret, in der Spielsituation, zum Tragen kommen. Die vorliegende Publikation soll Ihnen darum einen möglichst umfassenden Überblick über die Vielfalt der aventurischen Lebens-

muster und Persönlichkeitsmerkmale bieten. Aus diesem bunten Katalog der Möglichkeiten können Sie eben jene Aspekte auswählen, die maßgeschneidert zur Persönlichkeit Ihres Helden passen. Wenn Sie diese Wahl getroffen haben, erlaubt Ihnen ein sorgfältig ausgewogenes Regelgefüge, die individuellen Züge Ihres Helden ins Spiel einzubringen – damit das Bild, das Sie bei der Generierung entworfen haben, am Spieltisch zur aventurischen Realität werden kann. Darüber hinaus finden Sie in dem vorliegenden Werk eine Fülle neuer Tipps für Spieler und Meister, exemplarisch vorgestellte Aspekte einer Heldenjugend, ein System zur Schnellkonvertierung alter Helden auf die neue Regeledition, eine Anleitung zum Eigenbau von Kulturen, Rassen oder Professionen und zur schnellen Steigerung von Meisterpersonen sowie Hilfestellungen für die Darstellung exotischer Spielerrassen wie Achaz oder Orks – also alles, was Sie brauchen, um aus der Fülle an Möglichkeiten und Freiheiten, die Ihnen diese Regeledition erlaubt, ein Maximum an Spielfreude zu schöpfen.

Karlsruhe, im November 2001

Für die DSA-Redaktion,

Britta Herz

LEHR- UND JUGENDJAHRE AVENTURISCHER HELDEN

Um Ihren Helden überzeugend darstellen zu können, müssen Sie von ihm eine möglichst genaue Vorstellung haben, die deutlich über Äußerlichkeiten wie Gestalt, Haar- und Augenfarbe sowie Kleidung und Bewaffnung hinausgeht. Im Idealfall sollte er Ihnen ebenso vertraut sein wie ein guter Freund, damit Sie sich in jeder Abenteuersituation in ihn hineinversetzen und die Ereignisse aus seiner Perspektive hautnah miterleben können. Darum sollten Sie sich ein Bild davon machen, was Ihren Helden in seinem Innersten bewegt und was er erlebt hat, bevor er auf Abenteuer auszog. Wenn Sie sich überlegt haben, wie die Jugendzeit Ihres Recken aussah, hilft Ihnen dies auch zu entscheiden, was letztendlich, im Abenteuer, sein Denken und Handeln bestimmt.

Ein Held etwa, der in seiner Kindheit beide Eltern bei einem Schiffsuntergang verlor und selbst nur knapp überlebt hat, wird für eine Segelpassage nicht zu begeistern sein. Seine Kameraden müssen all ihre Überredungskünste

aufbringen, um ihn zu überzeugen, andernfalls werden sie gezwungen sein, ebenfalls den Landweg zu wählen – oder ihm mit einem Schlafmittel im Bier über den Abschied vom Landleben hinwegzuhelfen ...

Es lohnt sich also, ein wenig Zeit zu investieren, um sich eine stimmige, aber auch phantasievolle und markante Hintergrundgeschichte auszudenken, denn durch die Vorgeschichte erhält der Helden erst Profil. Im günstigsten Fall kann es sogar vorkommen, dass Ihren Recken irgendwann einmal die Vergangenheit einholt, weil der Meister eine Begegnung mit alten Freunden oder Feinden ins Abenteuergeschehen einbinden konnte.

Über diesen Band verteilt finden Sie immer wieder Erzählungen aus der Jugend möglicher aventurischer Helden. Wir möchten Ihnen mit diesen Stimmungstexten ein Gefühl vom Leben eines Jugendlichen in Aventurien geben – in der Hoffnung, dass Sie selbst Lust bekommen, für Ihren eigenen Helden eine ähnliche Geschichte zu erfinden.

AKJA RAGNILDSDOTTIR

"Also gut, Akja soll sie heißen, aber dann Slagarsdottir", keuchte der Hüne und wischte sich das Blut aus dem Gesicht, das aus der Platzwunde über dem tsagefällig in allen Regenbogenfarben leuchtenden Veilchen rann. "Dass ... ich ... nicht ... la...che!" Die muskulöse Frau, die breitbeinig über dem am Boden liegenden Kämpfer stand, stieß mit jedem ihrer raschen Atemzüge eine Silbe aus. "Rag...nilds...dot...tir ... das ... wohl!" Mühsam stemmt sich der Hüne hoch. Die Fäuste zur Deckung vors Gesicht erhoben, stand er zwar schwankend, aber immerhin ohne Halt suchen zu müssen.

"Du bist genauso ein Dickschädel wie dein Vater, Slagar Arngrimsson."

Die Frau sprang vor, ihre Faust traf den Gegner am Kinn, der nun endgültig stöhnend zusammenbrach und liegen blieb.

Die Menge, die die Kämpfenden umringte, jubelte und eine Frau mit grau gesträubtem Haar, dem Gesichtsschnitt nach die Mutter der Siegerin, hob einen Säugling in die Höhe und präsentierte ihn der jubelnden Schar.

"Akja Ragnildsdottir! Akja Ragnildsdottir!", schallten die Rufe. So kam die kleine Akja zu ihrem Namen.

Das kleine Mädchen gedieh nach iborwalschen Maßstäben prächtig. Mit sechs verprügelte sie einen Jungen, der zwei Köpfe größer war als sie selbst, mit acht leerte sie gemeinsam mit ein paar Freunden ein (zum Glück nicht einmal halb volles) Fässchen Premier Feuer und wachte nach der zwei Tage währenden Bewusstlosigkeit als erste wieder auf. Ja, Akja würde eine starke Frau werden, das zeigte sich schon in jungen Jahren.

Die Kinderspiele in Thorwal sind wild. Man kämpft mit Holz Waffen und steckt dabei Beulen, Platzwunden und blaue Flecken ein oder denkt sich die abenteuerlichsten Mutproben aus: Akja und ihre Freunde kannten ein Spiel, bei dem man die linke Hand auf den Hackklotz legte und mit der rechten das Beil hinabsausen ließ. Traf die Axt zu weit entfernt von den Fingern ins Holz, galt man als Feigling, und wenn man die Hand wegzog, erst recht. Bei einem solchen Zeitvertreib bißte Akja eine Fingerkuppe an der linken Hand ein – und die Tracht Prügel, die sie zur Strafe für so viel Dummheit von ihren Eltern erhielt, ist ihr noch heute in leuchtender Erinnerung geblieben.

Als Akja zwölf Jahre alt war, bekamen die Spiele einen ernsten Hintergrund. Jetzt fügten sich lose, kindliche Freundschaften zu festen Banden; jetzt zeigte sich, auf wen felsenfest Verlass war; wenn es später um die Führerschaft einer Ottajasko, einer Schiffsgemeinschaft, ging. Neben Wettschwimmen und -tauchen wurde ein neues Spiel immer beliebter: Auf zwei Baumstämmen, die im Wasser trieben, stellte sich je eine Mannschaft auf, die versuchen musste, den Gegner ins kühle Nass zu schubsen. Wer 'über Bord gegangen' war, musste so schnell wie möglich von den Seinen herausgezogen werden, damit er weiterspielen konnte – ein Los, das natürlich auch Akja nicht erspart blieb. Kaum war sie in den Fluten versunken, glitt sie mit zwei, drei kräftigen Schwimmstößen zurück an die Oberfläche, um wie ein Delfin aus dem Wasser zu schießen. Doch es kam anders als gedacht: Ihr Kopf schlug mit voller Wucht gegen den Baumstamm, so dass sie auf der Stelle die Besinnung verlor und von ihren durchnässten Kleidern wie ein Stein in die Tiefe gezogen wurde. Die Kameraden sprangen ihr nach und versuchten vergebens, in den schwarzen Wassern einen Mädchenkörper auszumachen. Da erklang vom Ufer her ein schrilles Winseln, ein lautes Platschen: Den Blick starr geradeaus

gerichtet und prustend vor Aufregung, schob sich die riesige Olporter Hündin Amene durchs Wasser heran, die die ganze Szenerie vom Ufer her beobachtet hatte. Schließlich war sie inmitten der wild kreischenden Kinder angelangt, tauchte zielsicher in die Tiefe, auf den kühlen Grund hinab – und bekam Akjas Kragen zu packen, um das Kind an Land zu ziehen. Seither waren Akja und Amene die dicksten Freundinnen, und als die Hündin im nächsten Ingerimm sechs Welpen warf, durfte sich das Mädchen einen davon aussuchen: einen kleinen, knickschwänzigen Rüden, der 'Horas' getauft wurde.

Zwei Jahre später hatte Akja die knabenhafte Gestalt eines jungen Mädchens abgelegt. Sie war kein Kind mehr, und als das alte Wams überhaupt nicht mehr passen wollte, stand fest, dass es Zeit für die Ottajara war, die Aufnahme in die Schiffs- und Waffengemeinschaft. Eigentlich sollte die Großmutter bei dieser Zeremonie ihre Patin und Fürsprecherin sein, doch als diese kurz zuvor bei einem Kampf gegen ein alananisches Sklavenschiff ein – ehrenvolles – Ende fand, trat Akjas Tante an ihre Stelle. Sie überreichte Akja eine Axt und den Tbin, ein Horn mit einer Zinnkappe, das randvoll mit Schnaps gefüllt war. Mit diesen beiden Gegenständen in der Hand musste das Mädchen auf ganzer Schiffslänge unter einer Otta, einem Thorwaler Langboot, hindurchtauchen. Danach, so wollte es der Brauch, kletterte sie an Bord, öffnete den Thin und leerte ihn in einem Zug. Wie die Ottajara nun weiterging, kann sich jeder denken, der die Trinkfreude der Thorwaler kennt, und zum ersten Mal durfte Akja so viel Premier Feuer trinken, wie sie wollte, ohne dass die Eltern sie schalteten.

Fortan fuhr Akja auf der elterlichen Otta zur See, auf der Jagd nach borasischen Walfängern oder alananischen Sklavengaleeren. An allen Küsten des Meeres der Sieben Winde waren sie gefürchtet. Der Tag von Akjas achtzehnten Tsafest schließlich versprach besonders reiche Beute: eine Galeere, wie sie die höchsten Verwalter alananischer Granden benutzten. Allein die Ringe an den Händen eines solchen Pfeffersacks wären mehr wert als der gesamte Besitz der Ottajasko – ganz zu schweigen von der Aussicht, dass er zudem höchstwahrscheinlich beste Ware und sein perlenbehangenes Weib dabei hatte. Ragnild hielt Kurs auf den Sklavenschinder und gab den Befehl zum Angriff.

Schon kurz später, als sich die fünf Dutzend Seesöldner an Bord der Galeere zeigten, wurde den Thorwalern klar, dass sie in eine Falle getappt waren. Doch zum Beiräumen war es nun zu spät; man würde sich dem Kampf stellen müssen, wenn er auch noch so aussichtslos war. Mit einem letzten Stoßgebet zu Swafnir schwor sich Akja, ihre Haut so teuer wie möglich zu verkaufen, und stürzte sich mit wildem Gebrüll ins Gefecht. Als sie irgendwann später die Augen aufschlug, fand sie sich nicht in Swafnirs Reich wieder, sondern am Strand, von den Trümmern ihrer Otta und den Leichen ihrer Ottajasko umgeben. Die Alananen hatten die junge Thorwalerin für tot gehalten und bei den anderen Gefallenen auf dem Wrack zurückgelassen, das ein glücklicher Wind an den Strand getrieben hatte. Blind vor Tränen irrte Akja zwischen den blutigen, leblosen Leibern umher. Keiner ihrer Leute hatte überlebt, selbst Horas hatten die Südländer erschlagen. Zwischen den Leichen fand Akja die Axt ihrer Mutter. "Bei Swafnir, ich werde nicht eher ruhen, bis du das Blut von hundert alananischen Delfinshändern gekostet hast. Das wohl!", schwor sie leise. Sie bestattete die Toten auf einem Floß, das sie brennend aufs Meer hinaustreiben ließ, dann machte sie sich auf den Weg, ihren Schwur zu erfüllen.

DAS ERSCHAFFEN EINES HELDEN

wird in unserem
'Baukasten'-
System durch

Generierungspunkte und Erfahrungspakete dargestellt: Sie kaufen Ihrem Helden jeweils einen Baustein aus dem

In den Basisregeln haben Sie gesehen, dass Sie entweder einen der dort angebotenen Archetypen spielen können oder die Möglichkeit haben, sich einen Helden nach eigenen Wünschen zu erschaffen. Diesem Prinzip folgen wir auch hier: Sie finden in dieser Box acht neue Archetypen, die Sie praktisch sofort im Spiel einsetzen können – Sie müssen nur Name und Geschlecht eintragen (und sich ein paar Überlegungen zum Aussehen und Hintergrund Ihres Helden machen).

Sie finden auf den folgenden Seiten jedoch auch das System, mit dessen Hilfe Sie sich einen Helden nach Ihren ganz eigenen Vorstellungen und Wünschen Stück für Stück zusammenstellen und 'aufbauen' können.

Nebenher werden Sie feststellen, dass Sie sich wegen der vielen Auswahlmöglichkeiten, die Sie haben, schon vor dem ersten Abenteuer intensiv mit Ihrem zukünftigen Helden beschäftigen werden und der Held daher schon sehr früh eine eigene 'Persönlichkeit' bekommt.

Das Generierungssystem erlaubt Ihnen (im Rahmen der aventurischen Möglichkeiten) größtmögliche Freiheiten: Sie können aus 13 Rassen, 40 Kulturen und mehr als 250 Professionen mehrere Tausend Kombinationen zusammenstellen, um so nach eigenem Belieben oder nach den Erfordernissen der jeweiligen Abenteuer-Kampagne einen passenden Helden zu erschaffen.

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

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 Abenteuererleben 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) sowie einiger Talente fest.

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 einkaufen: Eigenschaften, 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 ist 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 0 Punkten auf diesem Konto haben.

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.

Wenn Sie Helden mit einer größeren Start-Erfahrung oder besonders 'vom Schicksal begünstigte' Personen spielen wollen, dann können Sie für Ihre Spielrunde auch beschließen, mit besseren Startbedingungen ins erste Abenteuer zu ziehen. Denkbar wären zum Beispiel 120, 130 oder – wenn Sie schon mit bekannten Veteranen anfangen wollen – 140 Generierungspunkte. Passen Sie dann jeweils das Maximum der Punkte, die für Eigenschaften ausgegeben werden dürfen, und das Maximum der Eigenschaftswerte entspre-

chend an. Unser Vorschlag liegt bei 110, 117 und 125 Punkten für die Eigenschaften mit einem Maximalwert von 15, 15 und 16 in der einzelnen Eigenschaft.

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. Umgekehrt kann es aber auch sehr reizvoll sein, besonders unerfahrene Helden, Jugendliche oder gar 'Normalbürger' zu erschaffen: Gehen Sie in diesem Fall z.B. von 100 GP aus, von denen nur 95 oder gar nur 90 GP in Eigenschaften gesteckt werden dürfen.

Wichtig ist – wenn Sie denn überhaupt auf so etwas Wert legen –, dass Ihre Abenteuer diesen stärkeren oder schwächeren Helden angemessen 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).

SCHRITT 1: WAS WILL ICH?

Am Anfang müssen Sie sich natürlich überlegen, was für eine Art von Held Sie spielen möchten. Wie Sie an den unterschiedlichen Archetypen bereits sehen können, gibt es sehr verschiedene Ansätze, die alle ihre Stärken und Schwächen haben. Die eine ist eine große Kämpferin, der zweite ist gelehrte und gebildet, der dritte kennt sich mit dem Überleben in der freien Natur aus und die vierte schließlich lebt davon, andere beim Würfelspielen auszunchmen oder heimlich in fremde Häuser einzusteigen. Es gibt Helden, die sehr spezialisiert sind, und andere, die sich in vielen Gebieten ein bisschen auskennen.

Nebenstehend finden Sie eine Tabelle mit den unterschiedlichen Kulturen und Professionen, genauere Details können Sie auf den jeweils angegebenen Seiten nachlesen. Beachten Sie allerdings, dass nicht jede Profession mit jeder Kultur zusammenpasst – außer Sie wollen einen besonders exotischen Helden spielen. (Dann aber empfehlen wir vorher die Lektüre des Kapitels **Wie exotisch darf's denn sein?** ab S. 120).

SCHRITT 2: RASSE DES HELDEN*

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 Haarfarbe er besitzt), sondern zieht auch einige Veränderungen seiner Werte und speziellen Fähigkeiten nach sich.

Für manche Rassen müssen Sie Generierungspunkte zahlen. Das hängt mit den Fähigkeiten und Besonderheiten der einzelnen Rasse zusammen: Je mehr Vorteile eine Rasse bringt, desto mehr Punkte kostet sie. (Beachten Sie bitte, dass die Kosten der Rasse in der Basisbox in die Kosten der Kulturen bereits eingerechnet sind. Dies dient einzig und allein einer Vereinfachung, die möglich ist, weil dort Rassen und Kulturen fest gekoppelt sind. Um jedoch auch seltenere Kombinationen zu ermöglichen, haben wir in der vorliegenden Box die Kosten aufgespalten, so dass die Rasse nun extra bezahlt werden muss. In der Summe macht das aber keinen Unterschied.)

Wenn Sie sich für eine Rasse entschieden haben, dann ziehen Sie die benötigten GP von Ihren 110 Punkten ab und notieren sich die Startwerte und Besonderheiten, die die gewählte Rasse mit sich bringt.

Anmerkung: Die hier aufgezählten Rassen sind eine annähernd erschöpfende Auswahl aus allen spielbaren aventurischen Rassen und Spezies. Es fehlen allerdings noch die Elfen, die aufgrund ihrer angeborenen Zauberfähigkeit in der Box **Zauberei und Hexenwerk** vorgestellt werden.

SCHRITT 3: 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

RASSEN UND KULTUREN

Die Rassen

Mittelländer	0 GP	S. 20
Tulamiden	0 GP	S. 21
Thorwaler	3 GP	S. 22
Nivesen	1 GP	S. 22
Norbarden	3 GP	S. 23
Trollzacker*	5 GP	S. 23
Waldmenschen	3 GP	S. 24
Utulus	8 GP	S. 25
Zwerge	15 bis 18 GP	S. 26
Orks*	9 GP	S. 27
Halborks*	1 GP	S. 28
Goblins*	0 bis 2 GP	S. 28
Achaz*	9 bis 14 GP	S. 29

Die Kulturen

Garetien	0 GP	S. 33
Mittelreich	3 GP	S. 34
Andergast und Nostria	8 GP	S. 35
Bornland	0 GP	S. 36
Svellttal	9 GP	S. 37
Yaquirien	5 bis 6 GP	S. 38
Zyklopeninseln	8 GP	S. 39
Amazonenbourg	9 GP	S. 41
Aranien	5 bis 6 GP	S. 42
Mhanadistan	1 GP	S. 43
Tulamidische Stadtstaaten	5 GP	S. 44
Novadi	7 oder 9 GP	S. 44
Ferkina*	12 GP	S. 46
Zahori	5 GP	S. 47
Thorwal	6 GP	S. 47
Gjalskerländer	11 GP	S. 40
Fjarninger*	11 GP	S. 50
Dschungelstämme	12 GP	S. 51
Verlorene Stämme	12 GP	S. 52
Waldinsel-Utulus	12 GP	S. 53
Miniwatu	17 GP	S. 54
Tocamuyac	15 GP	S. 56
Maraskan	6 GP	S. 56
Südaventurien	5 GP	S. 57
Bukanier	6 GP	S. 58
Nivesenstämme	13 GP	S. 59
Norbardensippe	10 GP	S. 60
Trollzacken*	11 GP	S. 61
Ambossszwerg	4 GP	S. 63
Erzzwerg	5 GP	S. 64
Hügelzwerg	6 GP	S. 64
Brillantzwerg	6 GP	S. 65
Orkland*	8 bis 10 GP	S. 66
Yurach*	2 GP	S. 67
Svellttal-Okkupanten*	3 GP	S. 67
Goblinstamm*	7 bis 9 GP	S. 68
Goblinbande*	2 GP	S. 70
Festumer Ghetto*	7 GP	S. 70
Archaische Achaz*	13 GP	S. 71
Stammes-Achaz*	13 GP	S. 72

*) Verschiedene – namentlich einige nichtmenschliche – der aufgeführten Rassen und Kulturen sind zwar spielbar, aber keineswegs für jede Kampagne und jedes Abenteuer passend. Lesen Sie zu diesem Thema bitte das Kapitel **Wie exotisch darf's denn sein?** auf S. 120.

*) Genau genommen müsste hier zwischen Spezies (Mensch, Ork oder Zwerg) und Rasse (Tulamide, Thorwaler ...) unterschieden werden. Der Einfachheit halber verwenden wir beide Begriffe austauschbar, d.h. zu Spielzwecken sind auch die Zwerge eine Rasse.

PROFESSIONEN

Kämpfer-Professionen

Amazone	13 GP	MBK, S. 103
Fähnrich	11 bis 20 GP	MBK, S. 106
Gardist	1 bis 8 GP	MBK, S. 112
Gladiator	2 bis 12 GP	MBK, S. 104
Knappe	20 GP	MBK, S. 114
Krieger	16 bis 25 GP	MBK, S. 114
Schwertgeselle	20 bis 23 GP	MBK, S. 122
Soldat	0 bis 12 GP	MBK, S. 124
Söldner	5 bis 18 GP	MBK, S. 127
Stammeskrieger	0 bis 11 GP	MBK, S. 130

Reisende und Wildnis-Professionen

Botenreiter	1 bis 5 GP	S. 75
Entdecker	9 bis 10 GP	S. 75
Fernhändler	13 bis 16 GP	S. 76
Fischer	2 bis 7 GP	S. 77
Fuhrmann	4 GP	S. 77
Großwildjäger	7 bis 13 GP	S. 78
Hirte	0 bis 7 GP	S. 79
Jäger	10 bis 15 GP	S. 79
Karawanenführer	7 GP	S. 80
Kundschafter	10 GP	S. 80
Prospektor	0 bis 2 GP	S. 81
Schiffer	0 bis 5 GP	S. 81
Schmuggler	1 bis 2 GP	S. 82
Seefahrer	2 bis 5 GP	S. 83
Straßenräuber	0 bis 3 GP	S. 83

Gesellschaftliche Professionen

Ausrüfer	0 GP	S. 84
Barde	5 bis 10 GP	S. 84
Bettler	1 GP	S. 85
Dieb	5 GP	S. 86
Einbrecher	2 GP	S. 86
Gaukler	2 bis 6 GP	S. 87
Händler	0 bis 2 GP	S. 87
Herold	0 GP	S. 88
Hofkünstler	0 bis 2 GP	S. 89
Höfling	1 GP	S. 89
Kurtisane	0 GP	S. 90
Privatlehrer	0 GP	S. 90
Schriftsteller	0 bis 1 GP	S. 91
Spitzel	3 bis 7 GP	S. 92
Streuner	6 bis 10 GP	S. 92
Taugenichts	10 bis 14 GP	S. 93

Handwerkliche Professionen

Bader	2 GP	S. 94
Bauer	0 bis 2 GP	S. 94
Bergmann	0 GP	S. 95
Domestik	1 bis 3 GP	S. 95
Edelhandwerker	6 bis 10 GP	S. 96
Gelehrter	6 bis 11 GP	S. 97
Handwerker	0 bis 4 GP	S. 98
Schreiber	0 bis 2 GP	S. 100
Tagelöhner	0 bis 5 GP	S. 101
Tierbändiger	0 bis 6 GP	S. 102
Wirt	2 GP	S. 102
Wundarzt	0 bis 3 GP	S. 103

Die obige Liste ist nicht nach Varianten der einzelnen Professionen aufgeschlüsselt; einen vollständigen Überblick über alle Varianten finden Sie auf S. 73f..

der er aufgewachsen ist (also die Sitten und Gebräuche seines Volkes, die benötigten Fertigkeiten und möglichen Freizeitbeschäftigungen) prägen die Dinge, die er gelernt hat – und zwar unabhängig davon, ob er ein Krieger oder Magier, ein Bettler oder Adliger ist.

Im Gegensatz zu dem vereinfachten System aus der Basisbox ist es jetzt möglich, auch ausgefallene Kombinationen aus Rasse und Kultur zu wählen, beispielsweise einen im Bornland aufgewachsenen Thorwaler. Die üblichen Kombinationen sind bei den Rassen ebenso aufgeführt wie die unüblichen, aber möglichen. Eine solche unübliche Mischung sollten Sie allerdings mit Ihrem Spielleiter absprechen. Und wenn Sie sogar vorhaben, eine von uns gar nicht vorgesehene Kombination zu wählen (ein bei den Novadis aufgewachsener Thorwaler), dann können wir das nur erfahrenen Rollenspielern empfehlen – die Zustimmung des Meisters natürlich vorausgesetzt.

Für einige Kulturen müssen Generierungspunkte aufgewendet werden, während andere Kulturen kostenlos sind; eine Übersicht dazu finden Sie in der Tabelle auf der Seite gegenüber. Wenn Sie sich für eine Kultur entschieden haben, dann notieren Sie sich die Startwerte, die diese mit sich bringt (jeweils am Ende der Beschreibung), und ziehen Sie gegebenenfalls die GP von Ihrem Guthaben ab. Bei einigen Kulturen sind kleinere Varianten zu finden, die angeben, ob es einen Unterschied macht, an einem Fluss, als Landadliger oder in einem Pilgerort aufgewachsen zu sein. Solche Varianten kosten unter Umständen weitere GP.

SCHRITT 4: DIE PROFESSIONEN

Wie schon gesagt, beginnt das Leben eines Helden nicht erst in dem Moment, in dem er sein erstes Abenteuer beginnt: Er ist irgendwo aufgewachsen, hatte Eltern und Freunde, und er hat in dieser Zeit viele Dinge gelernt.

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 zugeordnet, die in diesem Berufsbild vermittelt werden, dazu die Ausrüstung, die ein 'Geselle' bei der 'Freisprechung' besitzt (um die Begriffe aus dem traditionellen Handwerksleben zu verwenden), und eventuell besondere Varianten, die sich aus der Ausbildung ergeben. Professionen sind aber ebenfalls 'Lebensstile' (vor allem für den Adel), und auch dies schlägt sich in Talentveränderungen nieder.

Bei vielen Professionen gibt es auch noch Unterscheidungen je nach Spezialgebiet: Beispielsweise gilt der 'Handwerker' als Profession, aber Sie müssen sich natürlich auch noch entscheiden, welches Handwerk Ihr Held denn gelernt hat. Wenn Sie sich für eine kämpferische Profession interessieren, empfehlen wir Ihnen die Lektüre des Heftes **Mit blitzenden Klingen**, denn dort finden Sie eine umfassende Auswahl der unterschiedlichsten Kämpfertypen.

Ähnlich wie bei der Zusammenstellung aus Rasse und Kultur passt natürlich auch nicht jede Profession zu jeder Kultur. Die normalerweise möglichen Kombinationen sind bei den Kulturen aufgeführt, wobei hier immer gesunder Menschenverstand vorgeht. Im Zweifelsfall gilt auch hier das Wort des Meisters.

Wenn Sie sich 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 und einen bestimmten Sozialstatus als Startbedingung. Diese Voraussetzungen werden Sie beim Festlegen der Eigenschaften Ihres Helden beachten müssen (siehe Schritt 5).

SCHRITT 5: 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. Einen Rahmen geben die Mindestwerte, die für eine gewünschte Profession erforderlich sind. Aber wie gesagt: Es handelt sich hier um *Mindestwerte*, 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 'ganz von selbst' Eigenschafts-Modifikationen 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 Ambosszwerg können Sie den KK-Wert sogar um 2 Punkte erhöhen. Die Mindestwerte der Professionen müssen erst eingehalten werden, *nachdem* Sie die Rassen- und Kultur-Modifikationen addiert haben: Was die Körperkraft angeht, hat es ein Thorwaler einen Punkt leichter als ein 'gewöhnlicher Mensch', sich zum Söldner zu qualifizieren, und ein Ambosszwerg gar um zwei Punkte.

Anmerkung: Auch der Sozialstatus zählt in diesem Sinne zu den Eigenschaften, und auch dafür gelten die gerade genannten Überlegungen. Allerdings gibt es hier zusätzlich noch den Umstand zu beachten, dass manche Kulturen nur ein gewisses SO-Maximum zulassen. Wenn der geforderte Mindest-Sozialstatus einer Profession höher liegt als das Maximum der Kultur, heißt das in der Regel, dass Profession und Kultur nicht vereinbar sind.

Weitere Einzelheiten zum Sozialstatus und seiner Bedeutung finden Sie auf den **Seiten 12/13**.

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 nur noch ein Teil der ursprünglichen Punkte verblieben sind. Diese übrigen GP können Sie nun beliebig auf die acht Eigenschaften und den Wert SO verteilen, so dass alle Eigenschaften Werte zwischen 8 und 14 erreichen und der SO einen Wert zwischen 1 und 12. ('Verteilen' heißt hier, dass ein Eigenschafts-Wert von 9 also genau 9 GP kostet, ein Wert von 14 kostet 14 GP. Das Gleiche gilt für den SO.) Bei dieser Verteilung gibt es eine weitere Einschränkung: Sie dürfen höchstens 100 Punkte auf die acht Eigenschaften verteilen.

Anschließend können Sie eventuelle Modifikationen durch die Rasse und die Kultur verrechnen, und bei dem so erhaltenen Ergebnis müssen die Grundvoraussetzungen für die von Ihnen gewählte Profession erreicht sein (und die Endergebnis-

se können auch den Rahmen von 8 bis 14 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. Umgekehrt können Sie auch 'Schulden' machen, um teure Professionen oder Kulturen bezahlen zu können. Wichtig ist, dass Sie *nach Schritt 6 alle Punkte ausgegeben* haben, aber auch keine Schulden mehr haben.

SCHRITT 6: VOR- UND NACHTEILE

Um den Helden noch mehr Persönlichkeit und Einzigartigkeit zu verleihen, steht Ihnen 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, so dass Ihr Held sie automatisch erhält. Die Kosten sind in diesem Fall schon fest in die GP-Kosten der jeweiligen Kultur eingerechnet, so dass sie jetzt nicht mehr weiter beachtet werden müssen.

Wenn Ihr Held über Rasse, Kultur oder Profession einen Vorteil doppelt erhält, dann werden dadurch GP frei, und zwar halb so viel, wie der betreffende Vorteil laut der unten stehenden Liste kostet (gegebenenfalls aufrunden; eine Verdoppelung des Vorteils *Eisern* würde dem Helden beispielsweise 4 GP zur freien Verfügung geben). Ausnahme hierbei sind einige Vorteile, die unterschiedliche Stufen des selben Merkmals bezeichnen: In diesem Fall wird aus einer Verdoppelung des schwächeren Vorteils automatisch die stärkere Variante: aus zweimal *Balance* wird *Herausragende Balance*, aus zweimal *Gutaussehend* wird *Herausragendes Aussehen*, aus zweimal *Richtungssinn* wird *Innerer Kompass*. Bei einer Verdoppelung einer *Resistenz gegen Gift* kann entweder eine *Immunität* gegen dieses Gift werden, oder aber der Held wählt eine zweite Giftkategorie, gegen die er *resistent* ist.

Vorteile, die ohnehin in Zahlenwerten ausgedrückt werden (wie *Ausrüstungsvorteil* oder *Hohe Lebenskraft*), addieren sich auf (und können so auch das jeweils angegebene Maximum überschreiten).

Gerade letztgenanntes gilt bei vielen Nachteilen, den Schlechten Eigenschaften nämlich, im Besonderen: Goldgier 5 eines Zwergen und Goldgier 5 eines Fernhändlers wären kumulativ. Andere Nachteile sollten eigentlich nicht doppelt vorkommen.

Eine Übersicht über die unterschiedlichen Vor- und Nachteile finden Sie nebenstehend, die Details ab S. 105. Beachten Sie dabei, dass Vor- und Nachteile, die mit Sternchen markiert sind, fest an Professionen, Kulturen oder Rassen gebunden sind und nicht frei gewählt werden können.

Die meisten Vor- und Nachteile sind 'binär', das heißt, Ihr Held hat sie oder hat sie nicht. (Niemand kann 'ein bisschen

weiter auf Seite 14

VOR- UND NACHTEILE

Vorteile

Adlige Abstammung	7 GP	S. 106
Adliges Erbe	10 GP	S. 106
Akademische Ausbildung (Gelehrter)	10 GP*	S. 106
Akademische Ausbildung (Krieger)	20 GP*	S. 106
Ausdauernd	1 GP pro AuP	S. 107
Ausrüstungsvorteil	1 GP pro 10 Dukaten	S. 107
Balance	10 GP	S. 107
Begabung [Talent]	GP je nach Talent	S. 107
Begabung [Talentgruppe]	GP je nach Talentgruppe	S. 107
Beidhändig	12 GP	S. 107
Besonderer Besitz	7 GP	S. 107
Breitgefächerte Bildung	15 GP + Professionskosten	S. 108
Dämmerungssicht	10 GP*	S. 108
Eidetisches Gedächtnis	35 GP	S. 108
Eisern	7 GP	S. 108
Entfernungssinn	10 GP	S. 108
Feenfreund	7 GP	S. 108
Gebildet	je 1 GP (max. 5) pro 30 Talent-GP	S. 108
Gefahreninstinkt	15 GP, Gabe	S. 108
Glück	20 GP	S. 108
Glück im Spiel	7 GP	S. 108
Gutaussehend	5 GP	S. 108
Gutes Gedächtnis	7 oder 12 GP	S. 108
Herausragende Balance	20 GP	S. 108
Herausragende Eigenschaft	8 GP+	S. 108
Herausragender Sinn	je 5 GP	S. 109
Herausragendes Aussehen	12 GP	S. 109
Hitzeresistenz	5 GP	S. 109
Hohe Lebenskraft	3 GP pro LeP	S. 109
Hohe Magieresistenz	3 GP pro Punkt MR	S. 109
Immunität gegen Gift	10 GP	S. 109
Innerer Kompass	7 GP	S. 109
Kälteresistenz	5 GP	S. 109
Kampfrausch	15 GP	S. 109
Koboldfreund	15 GP	S. 109
Linkshänder	5 GP	S. 110
Nachtsicht	20 GP*	S. 110
Natürlicher Rüstungsschutz	RSx10 GP*	S. 110
Niedrige Schlechte Eigenschaft	GP variabel	S. 110
Ortskenntnis	3 GP	S. 110
Prophezeien	12 GP, Gabe	S. 110
Resistenz gegen Gift	7 GP	S. 110
Resistenz gegen Krankheiten	7 GP	S. 110
Richtungssinn	3 GP	S. 110
Schlangemensch	25 GP	S. 110
Schnelle Heilung	10 GP	S. 110
Schwer zu verzaubern	7 GP	S. 110
Soziale Anpassungsfähigkeit	7 GP	S. 110
Sprachgefühl	10 GP	S. 111
Tierfreund	7 GP	S. 111
Titularadel	7 GP	S. 111
Verbindungen	SO des Bekannten in GP	S. 111
Veteran	5 GP + Professionskosten	S. 111
Vom Schicksal begünstigt	12 GP	S. 111
Wohlklang	10 GP	S. 111
Zäher Hund	10 GP	S. 111
Zeitgefühl	3 GP	S. 111
Zwergennase	12 GP, Gabe	S. 111

Nachteile

Aberglaube	je -1 GP	S. 112
Albino	-7 GP	S. 112
Angst vor [Insekten, Reptilien ...]	variabel	S. 112
Arroganz	je -1 GP	S. 112
Bluttausch	-15 GP	S. 112
Dunkelangst	je -2 GP	S. 112
Einäugig	-5 GP	S. 112
Einarmig	-15 GP	S. 112
Einbeinig	-20 GP	S. 112
Einbildungen	-5 GP	S. 112
Eingeschränkter Sinn	je -5 GP	S. 113
Einhändig	-10 GP	S. 113
Eitelkeit	je -1 GP	S. 113
Farbenblind	-5 GP	S. 113
Fettleibig	-15 GP	S. 113
Gesucht I, II oder III	-5/-10/-15 GP	S. 113
Glasknochen	-7 GP	S. 113
Goldgier	je -1 GP	S. 113
Höhenangst	je -3 GP für 2 Punkte	S. 113
Jähzorn	je -3 GP für 2 Punkte	S. 114
Kältestarre	-10 GP*	S. 114
Krankhafte Reinlichkeit	je -1 GP	S. 114
Krankheitsanfällig	-7 GP	S. 114
Kurzatmig	-1 GP für AuP	S. 114
Lahm	-10 GP	S. 114
Lichtempfindlich	-15 GP*	S. 114
Lichtscheu	-10 GP	S. 114
Meeresangst	je -1 GP	S. 114
Miserable Eigenschaft	-10 GP	S. 114
Nachtblind	-10 GP	S. 114
Neugier	je -1 GP	S. 114
Niedrige Lebenskraft	-3 GP pro LeP	S. 114
Niedrige Magieresistenz	-3 GP pro Punkt MR	S. 114
Pechmagnet	-10 GP	S. 114
Platzangst	je -3 GP für 2 Punkte	S. 114
Prinzipientreue	-10 GP	S. 114
Rachsucht	je -1 GP	S. 114
Randgruppe	-5 GP*	S. 114
Raubtiergeruch	-5 GP*	S. 115
Raumangst	je -3 GP für 2 Punkte	S. 115
Schlafstörungen	-7 GP	S. 115
Schlechte Eigenschaft	-GP variabel	S. 115
Schlechte Regeneration	-10 GP	S. 115
Schulden	-10 GP	S. 116
Speisegebote	-3 GP	S. 116
Sprachfehler	-10 GP	S. 116
Sucht	-GP je nach Stufe des Suchtmittels	S. 116
Tolpatsch	-12 GP	S. 116
Totenangst	je -1 GP	S. 116
Übler Geruch	-5 GP	S. 116
Unangenehme Stimme	-5 GP	S. 117
Unansehnlich	-5 GP	S. 117
Unfähigkeit [Talent]	-GP je nach Talent	S. 117
Unfähigkeit [Talentgruppe]	-GP je nach Talentgruppe	S. 117
Ungebildet	je -1 GP (max. 5) pro -30 Talent-GP	S. 117
Unstet	-25 GP	S. 117
Vergesslichkeit	-5 GP	S. 117
Verpflichtungen	-12 GP	S. 117
Vorurteile	je -1 GP für 2 Punkte	S. 117
Wahnvorstellungen	-10 GP	S. 118
Widerwärtiges Aussehen	-15 GP	S. 118

Sozialstatus*

So, wie die Fingerfertigkeit die manuelle Geschicklichkeit eines Helden und der Mut seine Tapferkeit misst, so ist der Sozialstatus ein Indikator für den Respekt, der ihm entgegengebracht wird.

Dabei hat dieser Wert nichts mit Beliebtheit und nur wenig mit Berühmtheit zu tun, sondern er gibt die gesellschaftliche Stellung einer Person an. Ein Held aus einer Familie von Tagelöhnern kann durch Taten zu großem Ruhm gelangen, dennoch gilt er bei Leuten höheren Standes weiterhin als Person niedrigsten Standes ohne Bürger- oder Ehrenrechte. Und ein grausamer Despot wird von allen gefürchtet – nichtsdestotrotz steht er in der Rangfolge ganz weit oben und hat dementsprechend einen hohen Sozialstatus.

Ein stadtbekannter Bettler wird vor Gericht vielleicht (!) angehört werden, aber die Aussage eines unauffälligen kleinen Handwerkers von tadellosem Ruf wiegt ungleich mehr – denn dessen SO ist nun einmal höher.

Natürlich hängt der Sozialstatus immer von der jeweiligen Umgebung ab. Ein Andergaster Freiherr steht in Andergast weit über einem novadischen Haran – wenn die beiden sich in der Wüste Khôm begegnen, sieht das ganz anders aus. Dennoch haben wir darauf verzichtet, jedem Helden einen ganzen Katalog von SO-Werten zu geben, da dieser Aufwand niemals durch den spieltechnischen Effekt gerechtfertigt werden würde.

Der SO, der auf dem Heldenbogen erscheint, ist ein Wert, der so etwas wie einen Durchschnitt für ganz Aventurien darstellt. Ausschlaggebend ist demzufolge der SO, den ein Held in den bevölkerungsreichen Feudalstaaten Mittelaventuriens mit ihrem hauptsächlich auf der Herkunft beruhenden Standesrecht und Gesellschaftssystem hat. Daher mag es nicht verwundern, dass Angehörige von Kulturen, die allgemein als barbarisch und zurückgeblieben gelten, niemals einen sonderlich hohen SO haben: Der Häuptling eines Waldmenschen-Stammes mag bei seinem Volk geradezu göttliche Verehrung erhalten, im Lieblichen Feld wird er immer nur als Wilder betrachtet und behandelt. Nur dadurch, dass er sich die Sitten und Gebräuche der 'Blasshäute' aneignet, hat er die Möglichkeit, nach und nach auch in der aventurienweiten Hierarchie einen Platz einnehmen, der einem durchschnittlichen Einheimischen entspricht.

DER RELATIVE SO

Der Wert des Sozialstatus sagt durchaus auch etwas über das Ansehen eines Helden innerhalb seines Volkes aus: Bei den Waldmenschen

wird einfach ein gröberes Raster angelegt, das heißt, dass ein Waldmensch mit dem Maximalwert 4 unter seinesgleichen hohes Ansehen genießt. Oben erwähnter Waldmenschenhäuptling könnte einen SO von 6 haben, was ihn – für Waldmenschenverhältnisse – schon zu einer Art Hochadligen macht.

Ein Mittelreicher mit dem Wert 4 ist hingegen ein Mitglied des einfachen Volkes, denn hier ist ein SO bis 12 möglich, für Meisterpersonen sogar bis 21.

Andererseits würde ein Mittelreicher mit SO 4 als Gast bei den Waldmenschen wie ein unmündiges Kind behandelt (man muss ständig auf ihn aufpassen, damit er sich im Dschungel nicht wehtut ...), ein Hochadliger mit SO 16 würde hingegen vielleicht die Ehre erhalten, vom Stammeshäuptling persönlich empfangen zu werden.

Wie Sie sehen, verlangt das Spiel mit dem SO sehr viel mehr Fingerspitzengefühl als der Umgang mit anderen Eigenschaften – zumindest wenn Sie Ihre Helden öfter einmal in besonders abgelegene Regionen schicken wollen.

DAS SPIEL MIT DEM SOZIALSTATUS

Der SO-Wert eines Helden ist ein Maß dafür, wie er von anderen Menschen behandelt wird – vor allem von der Obrigkeit und ihren Vertretern, den Bütteln und Gesetzeshütern. Wer einen SO-Wert von 4 oder weniger hat, sollte sich nicht wundern, wenn er von jedem Gardisten erst einmal vorläufig für schuldig gehalten wird – egal, um was es geht und wie klar die Sachlage ist. Meist wird er im Verdachtsfall gar nicht erst angehört, sondern präventiv verhaftet. Und als Beschuldigter steht er dann in den meisten aventurischen Staaten vor dem Problem, seine Unschuld beweisen zu müssen, um wieder frei zu kommen. Aus einer Kerkerzelle heraus ist das ein wirklich schwieriges Unterfangen, bei dem in der Regel nur ein paar befreundete Helden helfen können ...

Mit einem derartigen Sozialstatus sollte man sich keinerlei Hoffnungen machen, eine Audienz bei irgendwelchen Würdenträgern zu bekommen. Der Held kann allerhöchstens versuchen, sich nicht von dessen Untergebenen abwimmeln zu lassen, sondern mit irgendwelchen Stichworten die richtige Aufmerksamkeit zu erregen. Oder er muss halt warten, bis dieser Würdenträger wieder einmal öffentlich zu Gericht sitzt und dabei Klagen aus dem Volk anzuhören bereit ist – aber so etwas ist längst nicht überall üblich, und der Held muss sich damit abfinden, keine Möglichkeit zu einem Vieraugen-Gespräch zu haben, sondern vor versammeltem Publikum sprechen zu müssen. Selbst in großen Tempeln werden Helden mit niedrigem SO nur von niedrigeren Geweihten empfangen, die Hochgeweihten haben meist

wichtigeres zu tun – zum Beispiel, sich um besser gestellte Gläubige zu kümmern, also auch um Helden mit einem hohen Sozialstatus.

Umgekehrt werden Helden mit einem hohen SO (10 oder mehr) von Gardisten oder Beamten immer bevorzugt behandelt. Sie brauchen in der Regel nicht lange zu warten, wenn sie mit einem örtlichen Machthaber sprechen wollen, und vor Gericht wiegt ihr Wort schwerer als das eines einfachen Bürgers (oder gar das eines ortsfremden Herumtreibers ohne Bürgerrechte). Sie können eher darauf vertrauen, Hilfe von offiziellen Stellen zu bekommen oder in eine Bibliothek oder ein Archiv eingelassen zu werden.

Gleichzeitig wird ein Landesherr oder reicher Kaufmann, der in einer Notlage ist, sich wesentlich eher an einen Helden mit einem gewissen Ansehen wenden, um ihn um Hilfe zu bitten (spricht: ihm einen Abenteurerauftrag zu geben). Die Not muss schon sehr groß sein, bevor er sich mit 'Gesindel' (also Helden mit niedrigem SO) abgibt.

Reist ein Held hohen Standes gemeinsam mit Helden, die gesellschaftlich weit unter ihm stehen (also einen deutlich niedrigeren SO haben), dann werden diese meist als seine Dienstboten angesehen und behandelt.

NACHTEILE EINES HOHEN SOZIALSTATUS

In manchen Situationen kann es aber auch durchaus von Vorteil sein, keinen zu hohen SO zu haben. Wenn ein Adliger oder auch nur Angehöriger der oberen Mittelschicht eine schmierige Kneipe betritt, in der nur finstere Gestalten verkehren, kann er sich damit eventuell in Lebensgefahr bringen. Denn die Halsabschneider sehen in ihm nicht nur ein potentiell Opfer eines lohnenswerten Raubzugs, sondern mögen solche hohen Herren in der Regel auch nicht gerade.

Auch die Kontaktaufnahme mit Diebes- oder Bettlerbanden (also die meisten Fälle, in denen das Talent *Gassenwissen* verwandt wird) wird bei niedrigem Sozialstatus sicherlich leichter sein, da man bei Höherrangigen eher so etwas wie Verrat vermutet.

OPTIONAL: SO ALS PROBENZUSCHLAG

Gassenwissen: Je nach Situation kann jeder Punkt SO über 5 als automatischer Abzug auf Probe in dem Talent *Gassenwissen* angerechnet werden, wenn es um aktive Kontaktaufnahme mit 'dubiosen Gestalten' geht.

Betören/Überreden/Überzeugen: Für jeweils 2 Punkte, die der SO des Helden unter dem SO des Angesprochenen liegt, kann der Meister Proben auf *Überreden/Überzeugen* um 1 Punkt

*) Diese Regeln ersetzen die SO-Regeln aus der Spielhilfe Fürsten, Händler, Intriganten. Beide Regelungen sind nicht miteinander kompatibel.

erschweren. In gewissen Situationen kann er außerdem für jeweils 2 Punkte, die der SO des Helden über dem SO des Angesprochenen liegt, solche Proben ebenfalls um 1 Punkt erschweren.

Allgemein: Die bei Überreden genannten Erschwernisse können je nach Fall auch bei allen anderen Gesellschaftlichen Talenten eingesetzt werden, etwa bei *Menschenkenntnis* oder *Lehren*.

VERÄNDERUNG DES SOZIALSTATUS

Im Gegensatz zu allen anderen Werten eines Helden lässt sich der SO nicht durch den Einsatz von Abenteuerpunkten verändern. Man kann zwar durch Training mehr über ein Fachgebiet wissen, besser kämpfen und auch kräftiger oder gewandter werden. Seinen Status kann man durch Übung aber nicht verändern. Veränderungen des SO sind eine Sache, über die die aventurische Umwelt des Helden entscheidet (und damit der Meister als Verkörperung dieser Umwelt).

Bedenken Sie dabei aber, dass der gesellschaftliche Auf- (oder Ab-)stieg keine Sache ist, die von Monat zu Monat schwankt. Die eine oder andere Heldentat mag durchaus dazu führen, dass ein Held in einer bestimmten Region bekannt ist und eine gewisse Verehrung genießt, aber sobald er diese Gegend verlässt, weiß niemand etwas davon. Erst wenn er sich einen Ruf geschaffen hat, der seinen Namen wirklich über Landesgrenzen hinaus bekannt macht, ist es Zeit für eine Veränderung des Sozialstatus. Umgekehrt geht ein Abstieg auf der SO-Leiter auch nicht sonderlich leicht vonstatten. Ein bornischer Adliger, der in seinem Heimatland als gesuchter Landesverräter gilt und dort ständig um Leib und Leben fürchten muss, wird im Horasreich weiterhin als Adliger aus dem Bornland behandelt – niemand weiß hier so genau, was für Leute im fernen Nordosten als Verbrecher gilt und wer nicht. Hat jedoch der Aventurischen Bote berichtet, dass der betreffende Held seinen gesamten Besitz einschließlich seiner eigenen Großmutter beim Glücksspiel gesetzt und verloren hat, dann wird das sicherlich aventurienweit so bekannt, dass ein sinkender SO angebracht ist.

Wie Sie sehen, gibt es keine feste Regel für Veränderungen des Sozialstatus eines Helden. Als Faustregel mag aber gelten, dass sich der SO eines Helden während seiner ersten 1.000 Abenteuerpunkte nicht verändern sollte, und auch später nicht stärker als um höchstens einen Punkt pro 1.000 AP. Nehmen Sie bei der Überlegung, ob eine SO-Änderung gerechtfertigt ist, auch die nebenstehende Beispieltabelle als Vergleich zur Hand: Selbst als aventurienweit bekannter Drachentöter und Dämonenarchen-Versenker kann kein Held den Status eines Hochadligen erhalten.

Ein sehr stimmungsvolles Element kann es

übrigens sein, wenn ein Held von einem dankbaren Regenten geadelt wird. Dass dies einen Anstieg des SO zur Folge hat, mag einleuchten. Aber solche Erhebungen in den Adelsstand sind eine seltene Ausnahme, und so ein Augenblick sollte ein ganz besonderer Tag in der Karriere eines Helden sein. Mitunter gibt es auch feste SO-Boni, etwa wenn man in der Hierarchie eines bekannten Ordens oder einer Kirche aufsteigt oder außerordentliche weltliche Ehrungen empfängt. (Wobei eine solche Ehrung schon wirklich *außerordentlich* sein sollte: Eine persönliche Belobigung durch die Horas ist dies noch nicht, wohl aber die Ernennung zum 'Außerordentlichen Beauftragten in besonderen Angelegenheiten für das Horasreich'.)

INKOGNITO

Es ist wohl selbstverständlich, dass kein Held seinen Sozialstatus auf das Wams gestickt oder auf die Stirn tätowiert hat. Man kann einem Helden also nicht unbedingt ansehen, welchen Sozialstatus er hat. Dementsprechend kann er seinen SO auch verheimlichen.

Dazu gehört jedoch mehr, als nur seinen Adelstitel zu verschweigen. Während seiner Kindheit lernt ein Held auch gewisse Verhaltensstrukturen. Dazu gehört ein großer Teil Körpersprache, aber auch Anstandsregeln, die jahrelang verinnerlicht und damit nur noch sehr schwer abzulegen sind. Ein Bauer wird lange brauchen, bis er sich die Nase nicht mehr am Ärmel abwischt, und der Adlige wird ebenso lange brauchen, bis er sich angewöhnt hat, bei laufender Nase *kein* Schnupftuch aus der Tasche zu ziehen, sondern mit völliger Selbstverständlichkeit eben besagten Ärmel zu benutzen. Wie man eine Tasse oder ein Messer hält, wie man flucht, wenn man sich die Hand verbrannt hat, und selbst, ob man sich aufrecht oder gebeugt bewegt – all das sind Hinweise, aus welchem Elternhaus man stammt und in welchen Kreisen man sich üblicherweise aufhält.

Sicherlich ist es möglich, sich all diese Verhaltensmuster anzueignen – doch das ist ein bewusster Lernvorgang und kann nur bei einem hohen Wert in den Talenten *Überreden (Lügen)*, *Menschenkenntnis* und eventuell *Sich Verkleiden* erreicht werden (auch *Schauspielerei* kann durchaus helfen). Wer einen höheren SO vor-täuschen will, sollte darüber hinaus auch noch über eine fundierte Kenntnis der Etikette verfügen. Je größer die Differenz zwischen reallem und vorgetäuschem SO ist, desto größer sollten auch Zuschläge auf solche Talentproben ausfallen.

Inkognito zu reisen, also einen niedrigeren SO vorzutäuschen, mag leichter gelingen. Wer jedoch dabei ertappt wird, dass er sich als höherstehend ausgibt, als er wirklich ist, der muss mit empfindlichen Strafen rechnen. Hochstapelei und im schlimmsten Fall Amtsanmaßung sind Vergehen, die selten toleriert werden. Sie

werden in vielen Gegenden Aventuriens deutlich heftiger geahndet als solche Vergehen wie Taschendiebstahl oder Falschspiel.

BEISPIELE

Die unten aufgeführte Liste mag eine grobe Orientierung geben, was für eine Bedeutung welcher Sozialstatus hat. Natürlich gibt es in jedem Bereich auch Ausreißer nach oben oder unten, und bedenken Sie, dass die meisten Helden noch keineswegs in ihrem Bereich etabliert sind, so dass der SO eines Helden-Gelehrten ohne weiteres unter dem Durchschnitt aller Gelehrten liegen kann (aber nicht muss).

SO: ZUR ORIENTIERUNG

- 1-3: **'Abschaum':** Unfreie, Arbeitssklaven, Bettler, arme Leibeigene, 'primitive Wilde', Ehr- und Besitzlose, Sträflinge, Tagelöhner, Wanderarbeiter
- 4-6: **Unterschicht:** arme Land- oder Stadtbewohner, niederes Gesinde, besser gestellte Sklaven und Leibeigene, einfache Soldaten, aber auch hochrangige Angehörige 'primitiver' Kulturen
- 7-9: **Mittelstand:** angesehene Bürger, Handwerker mit einer gewissen Bildung, Gastwirte, Gardisten, Großbauern, Händler, hochrangige Hausangestellte, niedere Offiziere von einfacher Herkunft, einfache Geweihte, Akademieabgänger, aber auch Mitglieder armer Adelsfamilien oder solcher aus weniger angesehenen Ländern, niederer Titularadel
- 10-12: **Obere Mittelschicht:** wohlhabende Großbürger, einfache Höflinge, angesehene Gelehrte, Offiziere, niederer Lehnsadel, Tempelvorsteher
- 13-15: **Oberschicht:** Handelsmagnaten, reiche Grundbesitzer, hochrangige Offiziere, Vorsteher von Orden und Kirchenprovinzen, Barone des Mittel- und Horasreichs, Könige von Andergast und Nostria, König von Brabak
- 16-18: **Hochadel:** (einfluss-)reiche Barone, Grafen, Fürsten und Personen von ähnlicher Macht, Oberhäupter der Grandenfamilien von Al'Anfa, Vorsteher der drei Magierrgilden, Zwergen-könige, Hetmann der Hetleute
- 19: Thronfolger von Mittel- und Horasreich, Adelsmarschall des Bornlands, König von Albernia, Herzog von Weiden, Kalif der Novadis, die meisten Patriarchen des Zwölfgötterkults
- 20: Patriarch von Al'Anfa, Bote des Lichts, Schwert der Schwerter
- 21: Horas des Horasreiches, Kaiser des Mittelreichs

einäugig' sein ...) Anderen Vor- und Nachteilen, wie etwa der Goldgier oder dem Jähzorn, ist jedoch ein Wert zugeordnet, der die Stärke ihrer Ausprägung kennzeichnet und auf den gegebenenfalls eine Probe wie auf eine Eigenschaft abgelegt werden kann. Aus diesem Grund werden diese Nachteile auch 'Schlechte Eigenschaften' genannt, die Vorteile 'Gaben'.

Vorteile heißen so, weil sie Ihrem Helden im Spiel Vorteile bringen; daher müssen Sie Generierungspunkte aufwenden, um einen Vorteil zu bekommen. **Nachteile** schränken Ihren Helden in bestimmten Situationen ein, stellen Ihnen aber zusätzliche Generierungspunkte 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 (s. S. 115).

Da Sie eventuell noch Generierungspunkte aus vorherigen Schritten übrig haben, können Sie nun ein wenig jonglieren, um festzustellen, welche Vor- und Nachteile Ihr Held hat. Am Ende dieser Berechnungen müssen Sie auf jeden Fall Ihr ganzes GP-Konto verbraucht haben: Übrig gebliebene Generierungspunkte verfallen, und umgekehrt ist es natürlich keinesfalls möglich, mehr GP auszugeben, als auf dem Konto sind.

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. Betrachten Sie Nachteile als eine Möglichkeit für interessantes Rollenspiel und nicht ausschließlich als Quelle für zusätzliche GP – im zukünftigen Leben des Helden ist es sehr schwer, die Nachteile wieder loszuwerden. Ein erfahrener und berühmter Recke, der unter extremer Höhenangst, Kurzsichtigkeit und Traumpulversucht leidet, kann den Spielspaß doch sehr einschränken. Auf jeden Fall hat hier stets der Meister das letzte Wort.

SCHRITT 6A: SONDERFERTIGKEITEN

Bei der Generierung werden die sogenannten Sonderfertigkeiten genauso behandelt wie Vorteile, d. h. Sie müssen GP investieren, um eine Sonderfertigkeit zu erwerben. Der Unterschied besteht hauptsächlich darin, dass Vorteile nur während der Heldengenerierung erworben werden können, Sonderfertigkeiten kann Ihr Held aber auch während des späteren Heldenlebens noch erhalten. Mehr zu Sonderfertigkeiten finden Sie in **MF** ab S. 71.

Beachten Sie, dass für manche Professionen (und seltener auch für Kulturen und Rassen) bestimmte Sonderfertigkeiten billiger sind. (Sollten hierbei halbe GP als Kosten entstehen, wird aufgerundet.)

Hier nicht aufgeführt sind die Sonderfertigkeiten des Waffenlosen Kampfes, die üblicherweise von einem Waffenlosen **Kampfstil** abhängen (s. **MF** 44 und **MBK**); soll Ihr Held eine solche SF bereits zu Spielbeginn beherrschen, kostet dies die jeweils angegebenen AP an Talent-GP (siehe auch den nächsten Schritt), auch hier bereits verbilligt für diejenigen

SONDERFERTIGKEITEN

Aufmerksamkeit	4 GP
Ausfall	4 GP
Ausweichen I	6 GP
Ausweichen II	4 GP
Ausweichen III	4 GP
Befreiungsschlag	2 GP
Beidhändiger Kampf I	2 GP
Beidhändiger Kampf II	8 GP
Berittener Schütze	4 GP
Betäubungsschlag	4 GP
Binden	4 GP
Blindkampf	4 GP
Defensiver Kampfstil	2 GP
Doppelangriff	2 GP
Eisenhagel	3 GP
Entwaffnen	4 GP
Finte	4 GP
Formation	2 GP
Gegenhalten	4 GP
Gezielter Stich	2 GP
Geländekundig	3 GP/2 GP
Hammerschlag	4 GP
Improvisierte Waffen	2 GP
Kampf im Wasser	2 GP
Kampfgespür	6 GP
Kampfreflexe	6 GP
Klingensturm	2 GP
Klingenwand	2 GP
Kriegsreiterei	6 GP
Linkhand	6 GP
Meister der Improvisation	4 GP
Meisterliches Entwaffnen	2 GP
Meisterparade	4 GP
Meisterschütze	6 GP
Nandusgefälliges Wissen	4 GP
Niederwerfen	2 GP
Parierwaffen I	4 GP
Parierwaffen II	4 GP
Reiterkampf	4 GP
Rüstungsgewöhnung I	3 GP
Rüstungsgewöhnung II	6 GP
Rüstungsgewöhnung III	9 GP
Scharfschütze	6 GP
Schildkampf I	4 GP
Schildkampf II	4 GP
Schildspalter	2 GP
Schnellladen	4 GP
Schnellziehen	4 GP
Spießgespann	2 GP
Sturmangriff	2 GP
Talentspezialisierung	2 GP
Tod von links	2 GP
Todesstoß	4 GP
Turnierreiterei	2 GP
Umreißen	2 GP
Unterwasserkampf	4 GP
Waffe zerbrechen	4 GP
Waffenlos: Bornländisch	2 GP
Waffenlos: Gladiatorenstil	3 GP
Waffenlos: Hammerfaust	3 GP
Waffenlos: Hruruzat	4 GP
Waffenlos: Mercenario	4 GP
Waffenlos: Unauer Schule	3 GP
Waffenspezialisierung	5 GP
Windmühle	4 GP
Wuchtschlag	4 GP

Kämpfer, die einen Waffenlosen Stil bereits erlernt (z.B. durch die Profession vorgegeben) haben.

Ebenfalls hier nicht genannt sind magische und quasimagische Sonderfertigkeiten (die Sie in **Zauberei und Hexenwerk** finden können) sowie rituelle Sonderfertigkeiten, die in **Götter und Dämonen** genannt sind.

Sonderfertigkeiten, die Ihr Held über Kultur, Rasse oder Profession erhält, sind wie üblich schon in deren Kosten eingerechnet und müssen nicht noch einmal bezahlt werden. Wenn ein Held die selbe Sonderfertigkeit mehrfach erhält (zum Beispiel durch Kultur und Profession), dann werden dadurch GP frei, und zwar halb so viel, wie die betreffende Sonderfertigkeit laut der unten stehenden Liste kostet (gegebenenfalls aufrunden; eine Verdoppelung der Geländekunde *Gebirgskundig* würde dem Helden beispielsweise 2 GP zur freien Verfügung geben). Einzige Ausnahme sind diejenigen Sonderfertigkeiten, die eine Ziffer tragen, die also verschiedene Stufen ein und desselben Merkmals darstellen: Hier wird aufaddiert. Wenn zum Beispiel ein Zwergensöldner aus dem Amboss über seine Kultur und seine Profession jeweils *Rüstungsgewöhnung I* erhält, so wird daraus automatisch *Rüstungsgewöhnung II*.

Erhält ein Charakter die Verbilligung einer Sonderfertigkeit während der Generierung mehrfach (z.B. durch den Vorteil *Veteran*), so wird die Sonderfertigkeit nochmals verbilligt. In den meisten Fällen heißt dies, dass die Kosten nochmals halbiert werden.

Sonderfertigkeiten sind üblicherweise 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.

SCHRITT 7: DIE 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 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. Die Zahl, die jeweils bei dem betreffenden Talent steht, ist der TaW (Talentwert) dieses Talents. Wenn ein Talent in unterschiedlichen Kategorien (z.B. bei Kultur und bei Profession) auftaucht, dann können Sie die genannten Werte addieren. Außerdem verfügt jeder Held über die sogenannten Basistalente (s. **MFF 16**), die – wenn nichts anderes gesagt ist – einen Anfangswert von 0 haben. Eine Aufzählung dieser Basistalente finden Sie in **MFF** auf S. 17.

Denken Sie auch an eventuelle 'Gaben' (wie *Zwergennase* oder *Gefahreninstinkt*), die ab jetzt auch als Talente behandelt werden. Sie haben einen Startwert von 3, und es gilt während

der Generierung die Steigerungskategorie E (im späteren Heldenleben Spalte G).

Achtung: Bei Alternativmöglichkeiten kommt es gelegentlich vor, 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.

Nun haben Sie einen Überblick, welche Fertigkeiten der Held kraft seiner Herkunft und Vorgeschichte bislang erworben hat. Diese 'Grundausrüstung' können Sie jetzt Ihren individuellen Vorstellungen angleichen und somit Ihrem Helden eine unverwechselbare Persönlichkeit verleihen. Hierzu erhalten Sie ein neues Konto mit Generierungspunkten, den Talent-GP, mit denen Sie die oben genannten Fertigkeiten noch weiter steigern können.

Addieren Sie dazu die Klugheit und die Intuition Ihres Helden und nehmen Sie das Ergebnis mal 20. Das Ergebnis sind die 'Talent-Generierungspunkte' (kurz Talent-GP), die Ihnen zum Steigern der Talente (und eventuell Gaben) zur Verfügung stehen.

Steigerungskosten zu Spielbeginn (Talent-GP)

Wert	A	B	C	D	E	F
Aktivierung	1	2	3	4	5	8
1	1	2	2	3	4	6
2	2	4	6	7	9	14
3	3	6	9	12	15	22
4	4	8	13	17	21	32
5	6	11	17	22	28	41
6	7	14	21	27	34	50
7	8	17	25	33	41	60
8	10	19	29	39	48	75
9	11	22	34	45	55	85
10	13	25	38	50	65	95
11	14	28	43	55	70	105
12	16	32	47	65	80	120
13	17	35	51	70	85	130
14	19	38	55	75	95	140
15	21	41	60	85	105	155
16	22	45	65	90	110	165
17	24	48	70	95	120	180
18	26	51	75	105	130	195
19	27	55	80	110	135	210
20	29	58	85	115	145	220

A: Sprachen und Schriften

B: Gesellschaftliche Talente, Naturtalente, Wissenstalente, Handwerkliche Talente

C: Waffentalente (Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere)

D: Körperliche Talente, Waffentalente (Belagerungswaffen, Blasrohr, Diskus, Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb Waffen)

E: Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Fechtwaffen, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel), Gaben (nur zu Spielbeginn; später G)

Zur Unterscheidung

Generierungspunkte (GP) dienen zum Bezahlen von Kulturen und Professionen sowie der Festlegung von den Eigenschaften, dem Sozialstatus und den Vor- und Nachteilen eines Helden. Jeder Held hat 110 GP zur Verfügung.

Talent-Generierungspunkte (Talent-GP) berechnen sich aus $(KL+IN) \times 20$ und sind nur zum Steigern und Aktivieren von Talenten (und evtl. zum Steigern bereits eingekaufter Gaben) zu benutzen.

● Doch Vorsicht: Während Sie in Schritt 5, beim 'Einkauf' der Eigenschaftswerte, für jeden GP auch einen Eigenschaftspunkt bekommen haben, gilt bei diesem Schritt der Helden-generierung ein anderer Schlüssel: Die Kosten an Talent-GP berechnen sich je nach Art des Talents und nach dem Wert, den Sie erreichen wollen. Schauen Sie dazu in der Tabelle der Talentkosten auf S. 15 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.

● Natürlich muss jede Steigerung einzeln bezahlt werden, wenn Sie also beispielsweise das Natur-Talent *Fährten-suchen* 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 Talent-GP. Beachten Sie aber, dass kein Talent höher gesteigert werden darf als der höchste in der Probe benutzte Eigenschaftswert +3; bei Kampftechniken nicht höher als der höhere der Werte KK oder GE, auch hier jeweils +3.

● Es ist auch möglich, Talente zu steigern, über die Ihr Held bisher noch gar nicht verfügt. Dafür müssen Sie sie allerdings erst 'aktivieren'. Die Kosten für eine solche Aktivierung können Sie ebenfalls der Tabelle entnehmen. 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 normal weiter steigern. Aber: Es ist nicht erlaubt, bei der Heldengenerierung mehr als 5 Talente auf diese Weise zu aktivieren.

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. (Zum Ableiten auf verwandte Talente siehe MF 18.)

● Sollte ein Talent sogar einen negativen Wert aufweisen (auch das kommt vor), dann müssen für jeden Punkt bis 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 Talent-GP bezahlen, um den Talentwert auf -2, -1 und 0 zu steigern, und erst, wenn Sie die vollständige Summe von 12 Punkten investiert haben, gilt *Akrobatik* als aktiviert, so dass Sie nun auch normal weiter steigern und Proben auf dieses Talent ablegen können. Auf das Talent *Schwimmen*, in dem der Zwerg ebenfalls den TaW -3 hat, können (bisweilen: müssen) Sie auch Proben ablegen, ohne es zu aktivieren oder zu steigern, denn es ist ein Basistalent.

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

Mittelländer, Tulamiden, Thorwaler, Norbarden	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

Dazu kommen 3 weitere Jahre für eine *zeitaufwendige* Profession (oder aber die Ausbildungsdauer, wenn sie bei der Profession extra aufgeführt ist), 5 Jahre für den Vorteil *Veteran*, 6 Jahre für den Vorteil *Breitgefächerte Bildung* und je ein halbes Jahr pro GP, der in den Vorteil *Gebildet* investiert wurde.

(Details zu den genannten Vorteilen finden Sie auf den Seiten 108 und 111.)

Sie können natürlich auch einen älteren Helden spielen (siehe hierzu S. 125); 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: ABGELEITETE 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 von vitalem Interesse sogar – und die sich aus den Grundwerten ableiten. Bei allen folgenden Berechnungen wird wie üblich *echt gerundet*.

● **Lebensenergie und Ausdauer:** 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, Krankheit ...), aber deutlich schwieriger, sie zurückzubekommen (mit Hilfe von *Heilkunde*-Talente, Heilzauberei oder einfach durch natürliche Genesung). Die Ausdauer (AU) zeigt an, wann ein Held 'außer Puste gerät', wie lange er rennen und schwimmen kann und dergleichen. Ausdauer geht noch schneller verloren als Lebenspunkte, dafür erhält man sie meist auch durch Ausruhen schnell wieder zurück.

Beide Werte sind stark von der Konstitution (kurz: KO) des Helden abhängig, wobei bei der Lebensenergie die 'Muskelmasse' (Körperkraft, kurz KK) noch in die Rechnung eingeht,

bei der Ausdauer die 'Willenskraft' (also der MU-Wert) und die 'Beweglichkeit' (die GE).

Lebensenergie (LE): $(KO + KO + KK) / 2$
+ Rassen-/Kultur-Modifikation
+ eventuell Vorteil *Hohe Lebenskraft*
– evtl. Nachteil *Niedrige Lebenskraft*

Ausdauer (AU): $(MU + KO + GE) / 2$
+ Rassen-Modifikation
+ Professions-Modifikation
+ eventuell Vorteil *Ausdauernd*
– evtl. Nachteil *Kurzatmig*

● Die Basiswerte für den Kampf: Hier sind zunächst 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 und echt gerundet wird. Unter Umständen werden diese Werte noch durch *Sonderfertigkeiten* verändert.

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 noch durch die getragene Rüstung, die verwendete Waffe und einen Wurf mit dem W6 modifiziert, um die INI für einen Kampf zu bestimmen. Weitere Details hierzu finden Sie im Band *Mit blitzenden Klingen*.

Initiative-Basiswert: $(MU + MU + IN + GE) / 5$

● Die **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 *Hohe/Niedrige Magieresistenz*

SCHRITT 9: 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. Es wird Zeit, die beiden Werte zusammenzuführen und damit den genauen Kampfstil Ihres Helden festzulegen. Bekanntlich 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 auch mehr Treffer einstecken müssen. Dies wäre eine aggressive Kampfweise. Wenn Sie jedoch vor allem den PA-Wert

steigern, dann trifft Ihr Held wesentlich seltener, wird aber auch nicht so oft getroffen: Er bevorzugt den defensiven Kampf. Und diesen Stil müssen Sie nun festlegen, und zwar für jede Waffenfertigkeit gesondert.

Die Basis für den jeweiligen Wert ist der Basiswert, den Sie in Schritt 8 ermittelt haben, und der Talentwert kann nun auf Attacke- und Parade-Wert verteilt aufaddiert werden. Diese Verteilung ist allerdings endgültig, Sie können die Talentpunkte nicht nachträglich noch einmal umverteilen. Wie Sie Ihren Talentwert auf den Attacke- und Paradowert aufteilen, ist (fast) vollständig Ihnen überlassen; die einzige Einschränkung ist, dass keiner der beiden zugeteilten Werte den anderen um mehr als 5 Punkte übertreffen darf. Wenn Sie also beispielsweise 9 Talentpunkte verteilen dürfen, können Sie 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 und 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.

Bei Fernkampfwaffen ist das Vorgehen leichter: Hier addieren Sie einfach den Talentwert auf den Fernkampf-Basiswert und erhalten so den Attacke-Wert – bekanntlich kann man mit Fernkampfwaffen nicht parieren, braucht also auch keinen Paradowert. Das Lanzenreiten und der Angriff mit einer Peitsche werden als reine AT-Fertigkeit behandelt und wie der Fernkampf-Wert gehandhabt: Auch hier wird der vollständige TaW auf die AT-Basis addiert.

Nun sind endlich alle Werte Ihres Helden komplett. Übertragen Sie sie also auf Ihren Heldenbogen. Dennoch ist der Entstehungsvorgang noch immer nicht ganz abgeschlossen ...

SCHRITT 10: EINKAUFBSUMMEL

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 einige Ausrüstungsteile aufgeführt, über die Ihr Held auf jeden Fall verfügt (üblicherweise Kleidung).

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

Startkapital: $(SO \times SO \times SO)$ Heller

(Abweichungen von dieser Formel können sich durch die

jeweilige Profession ergeben, was dann bei der Professionsbeschreibung extra vermerkt ist.)

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 (z.B. in den **Basisregeln** ab S. 153 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. Er entscheidet, was möglich ist – und hat wie üblich das letzte Wort.)

Falls Sie bei der Charaktererschaffung einen *Ausrüstungsvorteil* erworben haben, kann Ihr Held sogar noch mehr Geld ausgeben als sein ursprüngliches Startkapital. Und durch den Vorteil *Besonderer Besitz* 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

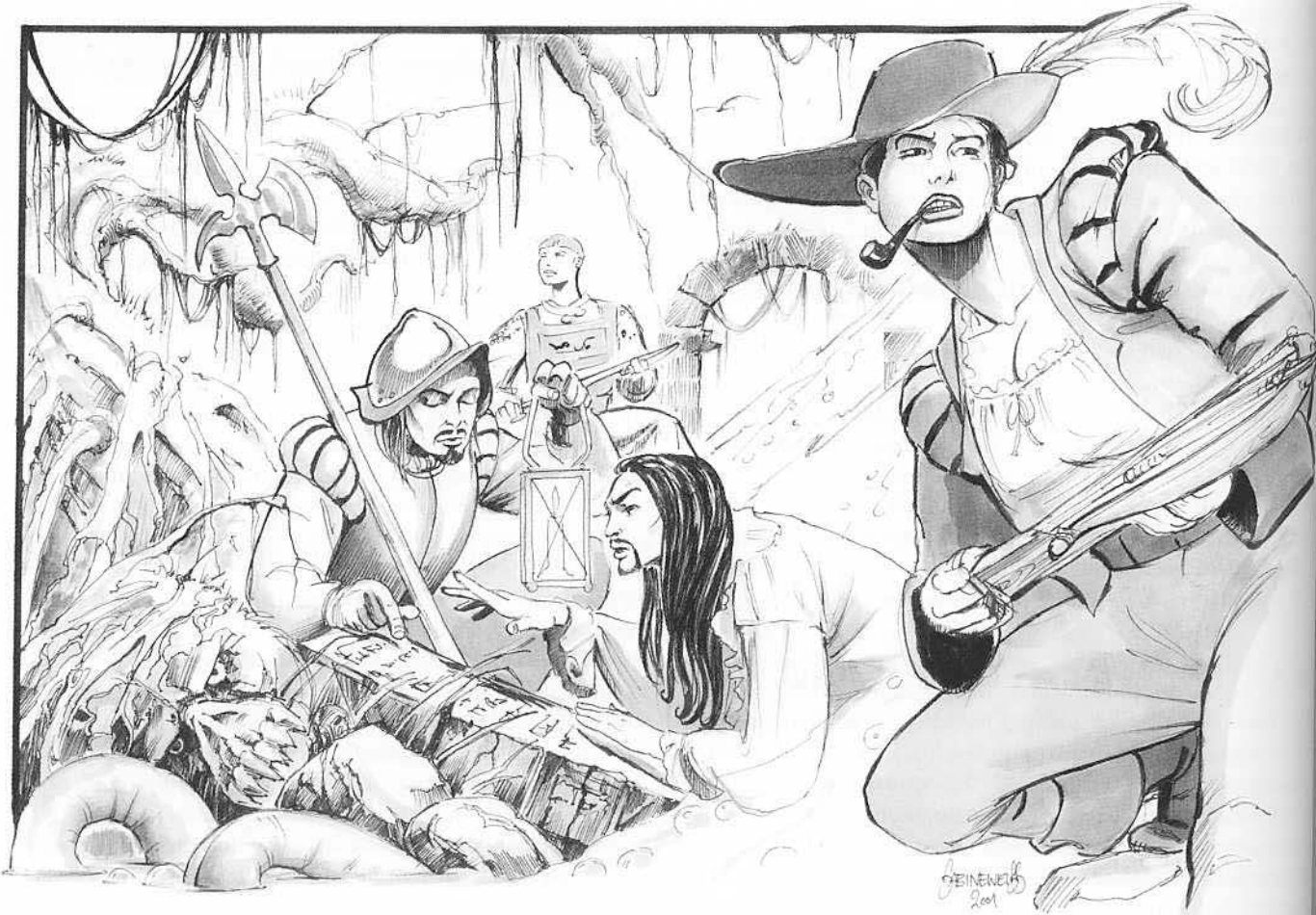
alle relevanten Spielwerte einzutragen, damit Sie im Falle eines Kampfes nicht lange herumsuchen müssen.

SCHRITT II: WARUM DAS GANZE?

Spätestens jetzt wird es Zeit, sich einen Namen für Ihren neu geschaffenen Helden auszudenken. 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 in diesem Band 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. (Ein Beispiel hierzu finden Sie in den **Basisregeln** auf S. 63ff.) Das 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.

SCHRITT 12: SPIELEN SIE. JETZT.



ARTOX SOHN DES ADRAG

35 lange Jahre hatte Artox darauf gewartet, und endlich war er da, der lang ersehnte Tag der Feuerraufe. Der Priester sprach seinen Segen über die jungen Angroschim, las ihnen aus den alten Schriften von ihren Rechten und Pflichten vor und entließ sie schließlich in die Welt der Erwachsenen. Von der anschließenden Feier, für die die Bezeichnung Besäufnis noch schmeichelhaft war, behielt er allenfalls lückenhafte Erinnerungen zurück – nur ein Eindruck, neben dem alles andere nebensächlich wurde, hatte sich in seine Gedächtnis gebrannt: die strahlende Schönheit Xebrimas. Die junge Zwergin hatte Artox' Herz im Sturm erobert; fortan träumte er nur noch von ihrem hübschen Gesicht, rund und milchweiß wie ein Vollmond, den lustigen Grübchen auf ihren rosigen Wangen und den dicken, blonden Zöpfen. Er kannte nur noch ein Ziel: mit Xebrima den Bund aus Feuer und Erz zu schließen, die zwergische Form der Ehe. Artox umwarb die Zwergin mit kostbaren Geschenken, wie es bei den Angroschim Sitte ist. Er arbeitete weit länger in Meister Jandrim's Schmiede als gewöhnlich und bekam schließlich zum Lohn ein wenig Silber geschenkt, aus dem er nächstens einen wunderschönen Ring für die Angebetete schmiedete. Als das Geschmeide schließlich vollendet war, schmückte er es mit einem hauchzarten und kunstvollen Muster aus ziselierten Linien. Nach einem letzten stolzen Blick auf das Meisterwerk machte er sich auf zu den Wohnstätten der Söhne Gurtbags, des Stammes, dem Xebrima angehörte, und präsentierte der Schönen ein wenig schüchtern sein Geschenk.

"Oh, das ist aber hübsch! Danke, Artox", säuselte die Angroschna und steckte sich den Ring an den Finger. Das Herz des jungen Zwerges tat einen Sprung vor Freude: Angrosch sei Dank, seine Gabe war angenommen worden! Doch was war das? Sein Blick fiel auf eine Mantelschließe, die Xebrimas Umbang zierte und ebenfalls aus Silber gefertigt war. Sie zeigte ein Feuer, jedes noch so winzige Flämmchen war so fein und lebendig graviert, dass es wirklich zu flackern schien. Ob, gewiss, Artox' Ring war recht wohl gelungen, aber an Kunstfertigkeit wurde er zweifelsohne von dieser Schließe übertroffen. Und das Schlimmste war: Der junge Zwerg wusste, dass dieses Meisterstück nur von Dugobalosh stammen konnte, seinem ewigen Rivalen!

Also gut, dann eben kein Schmuckstück. Artox würde sich vielmehr auf die Suche nach einem Edelstein machen, einem Juwel so groß und rein, wie es Xebrima noch nie zuvor gesehen hatte! Der junge Zwerg legte sein Kettenhemd an, hängte sich die Armbrust über den Rücken und schulterte die Axt und eine Spitzhacke. Er packte ausreichend Proviant und Lampenöl in den Rucksack und drang in den Berg ein. Hier gab es ein weit verzweigtes Netz alter, längst aufgegebener Stollen und Tunnel, das in ein natürliches Höhlensystem mündete, die schon lange keines Angroschos Fuß mehr betreten hatte. Er marschierte fast einen Tag lang durch das Dunkel des Berges und hielt dabei an jedem der kleinen Angrosch-Sebreine, die die Erbauer vor Urzeiten angelegt hatten, auf ein Gebet inne. Gegen Abend erreichte er dann eine große Kaverne, so hoch, dass sich das Licht seiner Laterne im Dunkel verlor. Artox packte ein wenig Brot und Schafskäse aus und legte sich nach dem Mahl zufrieden zur Ruhe. Sobald er wieder wach war, würde er frisch und ausgerubt seine Expedition fortsetzen.

Schon wenige Stunden später machte er sich nach einem kargen Frühstück wieder auf den Weg. Am hinteren Ende der Höhle führte ein schmaler Gang mit sanfter Steigung abwärts. Der Zwerg studierte interessiert dessen Boden und Wände: "Sandschliff am Boden gut erkennbar", brummte er in den Bart. "Deutliche Spuren von Zernagung und Ausböhlung, starker Kalksinter. Hier ist vor kurzem noch Wasser entlanggeflossen." Womöglich hatte sich zur Zeit seiner Vorfahren, die das Bergwerk angelegt hatten, in der Kaverne ein See befunden, der dann durch diesen Tunnel abgeflossen war. Dann wäre er wirklich der erste Angroschim, der jemals seinen Fuß in diese Höhle gesetzt

hatte. Wer weiß, was es hier alles zu entdecken gab, welche ungeheuren Schätze seiner harrierten!

Entschlossenen Schritts drang er in den Gang vor, der sich in abenteuerlichen Windungen abwärts schlängelte, und hatte nur wenige Stunden später gefunden, was er suchte. Hier wuchs ein Kristall aus der Wand, makelloser und klarer als das reinste Glas. Nur ein Spinnennetz trennte Artox von dem Kleinod, das mit seinen fingerdicken Fäden den ganzen Gang versperrte. Das allein hätte einen Zwerg nicht gestört, wäre da nicht die Bewohnerin gewesen, eine fette, haarige Höhlenspinne, deren Körper gut einen Schritt durchmaß und die Artox mit ausdruckslosem Blick entgegenstarrte.

Artox überlegte. Die Spinne war vermutlich giftig, ein ernst zu nehmender Gegner, zumal er hier in der Enge des Ganges die Axt nicht wirkungsvoll einsetzen konnte. Andererseits, warum sollte Angrosch ihm den kostbaren Kristall erst zeigen und dann vorenthalten? Nein, das Ganze war eine Prüfung, und Prüfungen waren dazu gemacht, bestanden zu werden. Artox ging ein halbes Dutzend Schritte zurück, lehnte die Axt an die Wand, nahm die Armbrust vom Rücken und spannte sie. Dann legte er den Bolzen ein, während die Spinnen ihn mit zahllosen glasigen Augen musterte. Artox legte an, zielte sorgfältig, schoss und – verfehlte sein Ziel. Just in dem Moment, als die Armbrust losging, ließ sich das Tier nach unten fallen, so dass der Bolzen ins Leere ging und lediglich einen Faden des Netzes entzwei riss. Die Spinne schoss wütend auf den Angroscho zu. Artox ließ die Armbrust fallen und nahm die Axt zur Hand. Der Kampf war kurz und heftig, und der junge Angroscho konnte war nicht verhindern, dass ihn die Spinne biss, hatte jedoch schon bald mit einem kräftigen Hieb seiner Gegnerin den Garaus gemacht. Er zerstörte das Netz, schlug den Kristall aus der Wand und nahm sich Zeit, den Schatz ausgiebig zu begutachten. Erst, als er befunden hatte, dass der Kristall Xebrimas würdig war, trat er den Rückweg an. Als er sich zur Ruhe legte, fröstelte ihn, und am nächsten Morgen zitterte er gar wie Espenlaub, wurde von Schwindel übermannt und sah alles verschwommen.

"Das Gift der Spinne ... Ich habe es gleich gewusst", sagte er sich. "Ein kleines Beutetier hätte es sofort getötet, bei mir wirkt es mit Verzögerung. Und wenn ich nicht bald heimkomme, dann ist es zu spät ..."

Schwankend schleppte er sich in Richtung Ausgang. Wie er es schließlich geschafft hatte, die heimatlichen Höhlen zu erreichen, wusste er nicht. Das erste, an das er sich wieder erinnern konnte, war das bärtige Gesicht eines Pilzsammlers, der ihm freundlich die Schulter tätschelte, als er wieder die Augen aufschlug. "Hast Glück gehabt", sprach sein Retter. "Einen Menschling hätte das umgebracht."

Drei Tage später war Artox wieder auf den Beinen und sein erster Weg führte ihn natürlich zu Xebrima. Das Herz schlug ihm bis zum Hals, als er der wunderschönen Zwergin seine Gabe überreichte. "Oh, Artox, wie schön, wie kostbar", hauchte sie. "Nur allzu gern nehme ich dieses Wunderwerk Angroschs an." Sie barg den Juwel in ihren kleinen Händen, konnte ihren Blick gar nicht davon lösen, und setzte wie nebenbei hinzu: "Übrigens – ich muss dich dennoch enttäuschen." Sie nickte zu einem kindskopfgroßen Goldklumpen, der auf einer Kommode lag, und Artox folgte ihrem Blick. "Den hat mir vorgestern Dugobalosh gebracht und da habe ich mich mit ihm verlobt. Tja, wenn du vorher damit gekommen wärest ..."

Artox war fassungslos. Mit dem Sieg über die Spinne hatte er eine Heldentat vollbracht, und ausgerechnet das Gift dieses Tieres sollte nun schuld daran sein, dass es ihm zu spät gelungen war, die Gunst seiner Angebeteten zu gewinnen?! Bei Angrosch, das durfte nicht wahr sein!

Drei Tage lang suchte Artox Trost im Bier, dann fasste er einen Entschluss: "Nun gut – wenn die Liebe mir kein Glück bringt, dann ziehe ich halt auf einen guten Kampf aus. Vielleicht erschlage ich ja ein wenig Drachengezücht, wer weiß ... Und bei meinem Bart, das schwöre ich: Ich kebre erst zurück, wenn ich einen Schatz gefunden habe, bei dessen Anblick jede Angroschna mir sofort und für immer verfällt."

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 RASSEN

Wir präsentieren Ihnen hier zur Verwendung für Spieler-Helden die Rassen der Menschen (mit den Unterrassen Mittelländer, Tulamide, Thorwaler, Nivese, Norbarde, Trollzacker und Waldmensch), der Zwerge, Orks, Halborks, Goblins und Achaz. Bei allen 'wilden' Rassen sollten Sie das Kapitel **Wie exotisch darf's denn sein?** ab Seite 120 zu Rate ziehen und sich mit Ihrem Meister (oder besser noch: der ganzen Spielrunde) darüber verständigen, ob ein solcher Held in die Heldengruppe und die geplanten Abenteuer passt. Falls Sie Elfen vermissen: Eine Vorstellung der elfischen Rasse und ihrer Kulturen (die ja durchweg magische Aktivität zeigen) finden Sie in der Box **Zauberei und Hexenwerk**. Die Rassenbeschreibung beginnt jeweils mit dem Stichwort **Herkunft/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. Den Abschluss bilden die **Startwert-Modifikationen**, die für die Heldengenerierung (siehe S. 7) von Bedeutung sind.

MENSCHLICHE RASSEN

Allen Menschen ist gemein, dass es sich bei ihnen um zweibeinige, zweiarmlige Wesen von anderthalb bis knapp über zwei Schritt Körpergröße handelt. 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 Krankheit, harter Arbeit oder Gewalteinwirkung selten geschieht.

STARTWERTE

Haar-, Fell-, Schuppen- und Augenfarbe: Hier wird jeweils mit W20 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. *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-Modifikationen eingerechnet haben.

LE-, AU-, MR-Mod.: Diese Modifikatoren werden auf die berechneten Ergebnisse für Lebensenergie, Ausdauer und Magieresistenz angerechnet.

Automatische Vor- und Nachteile: Diese Vor- und Nachteile sind von vornherein mit der Rasse des Helden verbunden; sie spielen in der GP-Berechnung bei der Heldenerschaffung keine Rolle (außer über die interne Verrechnung bei der Bestimmung der GP-Kosten der Rasse, s. S. 129). Ausnahmen: Wenn Sie einer Schlechten Eigenschaft mehr Punkte als die angegebenen

Mindestwerte zuteilen, erhalten Sie zusätzliche GP je nach Art der Schlechten Eigenschaft (s. S. 115). Mit dem Vorteil *Niedrige Schlechte Eigenschaft* (s. S. 110) 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 S. 11.

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 Talent-GP verteilen.

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 erdenkli-

che 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 Horasreiches 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:

1-3	4-7	8-12	13-16	17-18	19-20
schwarz	braun	dkl.blond	blond	weißblond	rot

Augenfarbe:

1-2	3-9	10-11	12-17	18-19	20
dkl.braun	braun	grün	blau	grau	schwarz

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

Übliche Kulturen: Garetien, Mittelreich, Andergast/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, und 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 Almadras sowie Al'Anfas und anderer südlicher Städte ist tulamidisch geprägt. Die Norbarden, die als reisende Händler durchs Bornland und die Nivesensteppe ziehen, haben ebenso tulamidische Vorfahren wie die zweigottgläubigen Maraskaner.

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 Waldmenschenklaven



Tradition hat, haben sich die Tulamiden immer wieder mit diesem Volk vermischt, dieses Erbe macht sich durch kleineren Wuchs, hohe Wangenknochen, weichere Gesichtszüge und vor allem dunklere Haut bemerkbar.

STARTWERTE TULAMIDEN

Generierungskosten: 0 GP

Haarfarbe:

1-6	7-12	13-14	15-17	18-19	20
schwarz	dkl.braun	mtl.braun	hellbraun	blond	rot

Augenfarbe:

1-4	5-12	13-16	17-18	19	20
schwarz	dkl.braun	braun	grau	grün	blau

Körpergröße: 1,55+2W20 (1,57-1,95 Schritt)

Gewicht: Größe -105 Stein

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

Übliche Kulturen: Aranien, Mhanadistan, Tulamidische Stadtstaaten, Novadi, Ferkina, Zahori, Maraskan, Südaventurien, Bukanier

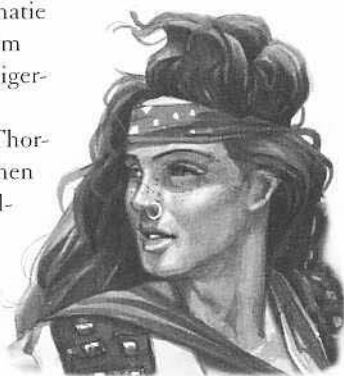
Mögliche Kulturen: Garetien, Yaquirien, Amazonenburg

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 (Piratenester oder Seesöldner-Niederlassungen) entlang aller aventurischen



Küsten. 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 Hjäldinger sind, die vor etwa 2.650 Jahren aus dem nördlichen Guldland in der Nähe der heutigen Stadt Olport anlandeten.

Körperbau und Aussehen: Die Thorwaler sind der größte (verbreitete) Menschengeschlag Aventuriens: Muskulöse Hünen von über 2 Schritt Körpergröße sind keine Seltenheit, helle Haarfarben und blaue Augen herrschen vor, aber auch Rot-schöpfe 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 Kampfrausch (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 hinein zu versetzen, aber die meisten können ihn nicht kontrollieren und werden damit schnell zu einer Gefahr für sich und ihre Umgebung.

STARTWERTE THORWALER

Generierungskosten: 3 GP

Haarfarbe (Thorwaler und Fjarninger):

1-8	9-13	14-15	16-17	18	19	20
blond	rotblond	weißbl.	rot	dkl.blond	braun	schw.

Augenfarbe (Thorwaler und Fjarninger):

1-2	3-7	8-11	12-18	19-20
dkl.braun	braun	grün	blau	grau

Haarfarbe (Gjalskerländer):

1-4	5-8	9-15	16-17	18-20
blond	rotblond	rot	braun	schwarz

Augenfarbe (Gjalskerländer):

1-2	3-10	11-18	19-20
dkl.braun	braun	grün	blau

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: Ausdauernd, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube, Blutausch, Rachsucht

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Hitzeresistenz, Hohe Magieresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit; Meeresangst, Platzangst

Übliche Kulturen: Thorwal, Fjarninger, Gjalskerland

Mögliche Kulturen: Garetien (vor allem in den nördlichen und in Hafenstädten), Andergast/Nostris, Bornland, Sveltall, Südaventurien, Tulamidische Stadtstaaten, Bukanier

Talente: *Körper:* Athletik +1, *Sinnschärfe* +1, *Zeichen* +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 südlicher 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 guldlandischen Einwanderern, hellbraun und ein wölfisches Bernstein gelb. Nivesen sind vom Körperbau her schlank und ein wenig kleiner als die Mittelländer; Körperbehaarung und Bartwuchs sind 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 NIVSEN

Generierungskosten: 1 GP

Haarfarbe:

1-15	16	17-18	19	20
kupferrot blond		braun	dkl.blond	schwarz

Augenfarbe:

1-2	3-9	10-14	15-17	18-19	20
braun	hellbraun	bernstein	grün	blau	grau

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, Schnelle Heilung, Tierfreund, Zäher Hund; Raumangst
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Zwergennase; Fettleibig, Glasknochen, Hitzeresistenz, Lichtempfindlich

Übliche Kulturen: Nivesenstämme

Mögliche Kulturen: Garetien (vor allem im Norden), Mittelreich (ebenfalls im Norden), Bornland, Svellttal, Thorwal, Gjalskerland, Norbardensippen

Talente: *Körper:* Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Zechen –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 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:

1-17	18-19	20
schwarz	kupferrot	blond

Augenfarbe:

1-3	4-13	14-17	18-19	20
schwarz	dkl.braun	braun	grün	blau

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; Goldgier, Neugier, Raumangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragende Balance, Hitzeresistenz, Zwergennase; Krankheitsanfällig

Übliche Kulturen: Norbardensippen

Mögliche Kulturen: Garetien (nördliche Städte), Mittelreich (ebenfalls im Norden), Bornland, Thorwal, Svellttal, Nivesenstämme, Gjalskerland

Talente: *Körper:* Zechen +1; *Gesellschaft:* Menschenkenntnis +1; *Natur:* Orientierung +1; *Wissen:* Rechnen +1

DIE TROLLZACKER

Neben den Trollen 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 Al'Hani-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 schwarztobrischen Kriegs-



herren 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 schmächtig 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: 5 GP

Haarfarbe

1-15	16-17	18	19	20
schwarz	dkl.braun	mtl.braun	hellbraun	dunkelblond

Augenfarbe

1-16	17	18	19	20
schwarz	dkl.braun	braun	grau	grün

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 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Eisern, Entfernungssinn, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Bluttausch, Jähzorn, Randgruppe, Unansehnlich, Übler Geruch

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Herausragendes Aussehen, Herausragende Balance, Wohlklang, Zwergennase; Fettleibig, Glasknochen, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Schlechte Regeneration

Übliche Kulturen: Trollzacken

Mögliche Kulturen: als Findelkind sehr selten bei Ferkinas im Raschtulswall, darpatischen Bauernfamilien (Mittelreich) 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: 5 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 5, Jähzorn 5

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 Südzüpfel 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 Harodröl, im Regengebirge und den Niederungen westlich und südlich davon sowie auf den Waldinseln. Im Flachland östlich des Regengebirges findet man sie seltener, da Al'Anfa seit jeher Waldmenschen als Sklaven fängt.

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 Waldmenschenklaven auch als 'Rotes Gold' bezeichnet) bis braun, 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.



STARTWERTE WALDMENSCHEN

Generierungskosten: 3 GP

Haarfarbe

1-5	6-19	20
schwarz	blauschwarz	dunkelbraun

Augenfarbe

1-3	4-10	11-20
hellbraun	dunkelbraun	schwarz

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, Gefahreninstinkt, Glück, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gift, Schlangenmensch, Wohlklang; Aberglaube, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eisern, Herausragende Balance, Hohe Magieresistenz, Kälteresistenz, Schwer zu verzaubern, Zwergennase; Farbenblind, Glasknochen

Übliche Kulturen: Dschungelstämme, Verlorene Stämme, Miniwatu, Tocamuyac, Südaventurien, Bukanier

Mögliche Kulturen: Yaquirien, Aranien, Tulamid. Stadtstaaten

Talente: *Körper:* Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1; *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; es mag sein, dass sie nicht in Aventurien entstanden, sondern von anderswo (vielleicht aus dem sagenhaften Südkontinent Uthuria) eingewandert sind. Die größten Stämme sind die Shokubunga und Tschopukikuhas. Die Sippen der Shokubunga leben verteilt von der süd-elemitischen Halbinsel bis zum Loch Harodröl und zur Szintomündung. Die Tschopukikuhas bevölkern die syllanische Halbinsel. Auf den Waldinseln von Token bis Setokan leben viele kleinere Stämme, die meist einfach als 'Utulus' zusammengefasst werden. Durch Sklaverei (sei es als Sklaven oder Sklavenjäger) wurden Utulus über weite Teile des aventurischen Südens verstreut, doch auch in den Mutterländern der Kolonialmächte mag der eine oder andere anzutreffen sein.

Körperbau und Aussehen: Ebenholzschwarze Haut und 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 Mitelländern oder Tulamiden eine mehr oder weniger braune Haut aufweisen.

Besonderheit: Die Utulus sind außergewöhnlich musikalisch, vor allem im rhythmischen Bereich – so gibt es auch bei den meisten von Utulus dominierten Kulturen Trommeln in unterschiedlichster Ausführung, denen die Utulus stundenlang variantenreiche Rhythmen entlocken können.

STARTWERTE UTULUS

Generierungskosten: 8 GP

Haarfarbe

1–17	18–20
schwarz	blauschwarz

Augenfarbe

1–3	4–10	11–20
hellbraun	dunkelbraun	schwarz

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: Aberglaube, Ausdauernd, Balance, Gefahreninstinkt, Glück, Gutaussehend, Resistenz gegen Gift, Schlangenmensch, Wohlklang; Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Eisern, Herausragende Balance, Hohe Magieresistenz, Kälteresistenz, Schwer zu verzaubern, Zwergennase; Farbenblind, Glasknochen

Übliche Kulturen: Waldinsel-Utulu, Dschungelstämme (Tschopukikuha), Verlorene Stämme (Shokubunga), Südaventurien, Bukanier

Mögliche Kulturen: Yaquirien, Aranien, Dschungelstämme (andere), Tocamuyac, Tulamidische Stadtstaaten, Verlorene Stämme

Talente: *Körper:* Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sinnenschärfe +3, Tanzen +1; *Natur:* Orientierung +1; *Handwerk:* Musizieren +2

PICHT-MENSCHLICHE RASSEN

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, im Amboss, in den Ingrakuppen und den Goldfelsen, in den Koschbergen

und dem östlich davon gelegenen Hügelland am Angbarer See; kleinere Völker finden sich auch 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 Svelllandes 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 ...

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.

Besonderheit: 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 unter-

schiedlicher 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 Ambosszwerge aufgewachsen ist, wählt als Rasse den Zwerg mit den Erzzwerg-Modifikationen, als Kultur aber den Ambosszwerg.

STARTWERTE ZWERGE

Generierungskosten: 15 GP (Ambosszwerg 18 GP)

Haarfarbe

1-5	6-9	10-11	12-13	14	15	16-17	18-20
blond	schwarz	dkl.grau	hellgrau	salzweiß	silberweiß	feuerrot	kupferrot

Augenfarbe

1-2	3-5	6-9	10	11-14	15-20
dkl.braun	braun	grün	blau	grau	schwarz

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

Gewicht: Größe –80 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: FF +1, GE –1, KO +2, KK +1 (Ambosszwerg zusätzlich KK +1)

LE-Mod.: Brillantzwerg +10, Erz- und Hügelzwerg +11, Ambosszwerg +12

AU-Mod.: Erz-/Hügelzwerg +15, Brillant-/Ambosszwerg +18
MR-Mod.: –4

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

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz, Hohe Magieresistenz, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube, Arroganz, Blutausch, Jähzorn, Lichtscheu, Meeresangst, Platzangst, Rachsucht, Schlechte Regeneration, Unansehnlich

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Balance, Feenfreund, Herausragendes Aussehen, Koboldfreund, Schlangenmensch, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang; Dunkelangst, Glas-knochen, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Raumangst
Übliche Kulturen: Ambosszwerg, Erzzwerg, Hügelzwerg, Brillantzwerg

Mögliche Kulturen: Garetien, Mittelreich, Yaqirien, Bornland, Thorwal, Andergast/Nostria, Tulamidische Stadtstaaten

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

Besonderheiten: Zwergische Geoden (Details zu diesen Zauberkörnern siehe **Zauberei und Hexenwerk**) müssen statt Goldgier 5 eine andere Schlechte Eigenschaft in gleicher Höhe wählen. *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 in der Waffenliste in **MBK**.

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, deren deutlichster Ausdruck das garethische Schimpfwort 'Orkschl' ist.

Herkunft und Verbreitung:

Heimat und Ursprungsgebiet der Orks sind die kargen Hügel und Steppenlande des Orklands, wo bis heute ein Großteil der insgesamt etwa 100.000 Schwarzpelze lebt. Im

Zuge des Orkensturms haben sich zahlreiche Okkupanten auch im Gebiet des Svelllandes und Finsterkamms niedergelassen. Als Ausgestoßene, Söldner und/oder Wegelagerer findet man sie in fast ganz Aventurien (jedoch extrem selten südlich der Linie Drôl-Unau); kleine Gruppen leben in den Städten Thorwal und Uhdenberg mit Menschen zusammen.

Die ersten Zeugnisse 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 Zwillinggeburten ist häufig eines der Geschwister deutlich entwickelter als das andere. Im Alter färben sich Fell und Haare stets grau bis silbern.

Besonderheit: 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.

STARTWERTE ORKS

Generierungskosten: 9 GP

Haar- und Fellfarbe*

1-5	6-11	12-19	20-28
dkl.braun	br.-schwarz	tiefschwarz	blauschwarz

*) Zholochai: +8; Mokolash haben stets braunes, Olochtai dichtes graues Fell.

Augenfarbe

1-4	5-12	13-16	17-20
gelb	rot	grau	schwarz

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, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Richtungssinn, Zäher Hund; Jähzorn 5, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeit: Gesellschaftliche Talente

Empfohlene Vor- und Nachteile: Aberglaube, Ausdauernd, Eisern, Entfernungssinn, Immunität gegen Gift, Innerer Kompass, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift; Angst vor Zauberei, Bluttausch, Goldgier, Niedrige Magieresistenz, Unansehnlich

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Herausragendes Aussehen, Hohe Magieresistenz, Koboldfreund, Schwer zu Verzaubern, Wohlklang, Zwergennase; alle anderen Ängste, Glasknochen, Nachtblind, Schlechte Regeneration

Übliche Kulturen: Orkland, Yurach, Svellttland-Okkupanten

Mögliche Kulturen: sehr selten Andergast/Nostria, Bornland, Südaventurien, Svellttal, Thorwal

Talente: *Kampf:* Raufen +1, Ringen +1; *Körper:* Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Singen –2, Sinnenschärfe +2; *Gesellschaft:* Sich Verkleiden –1; *Natur:* Orientierung +2; *Wissen:* Rechnen –1; *Waffenlose Sonderfertigkeit:* Biss (siehe MBK)

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 120. Weibliche Orks als Heldinnen kommen nicht vor.

DIE HALBORKS

Während orkische Weiber 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.

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

1–2	3–6	7–12	13–20
blond	rot	braun	schwarz

Augenfarbe

1–5	6–8	9–13	14–20
rot	grün	braun	schwarz

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

Gewicht: Größe –100 Stein

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

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

Automatische Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Zäher Hund; Jähzorn 7, Randgruppe

Empfohlene und Ungeeignete Vor- und Nachteile: wie Ork

Übliche Kulturen: Yurach

Mögliche Kulturen: selten Svellttland-Okkupanten, noch seltener Svellttland oder sogar Bornland

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

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 120 durch.

DIE GOBLINS

Die Goblins sind nach den Menschen die zahlenmäßig größte Rasse Aventuriens; sie haben ihren 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 etwa 200.000 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 Stammes über 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 gedrungenen Körper ist weniger muskulös als bei den Orks (die auch zu den goblinsken Rassen gezählt werden) und mit kurzem, struppig-

gem Fell bedeckt, das von ebenso roter Farbe ist wie das meist strähniige 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. Ihr Geruchssinn ist zugunsten eines ausgeprägten Gehörs und einer auch an Dunkelheit gewöhnten Sehkraft zurückgebildet.

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 (insbesondere Schamaninnen) überschreiten aber auch oft die vierzig.

STARTWERTE GOBLINS

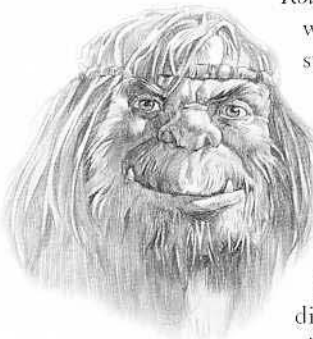
Generierungskosten: Männer 0 GP, Frauen 2 GP

Haar- und Fellfarbe

1–2	3–7	8–13	14–18	19–20
orangerot	feuerrot	rotbraun	dunkelrot	rot-grau

Augenfarbe

1	2–5	6–11	12–17	18–19	20
grün	gelb	hellrot	dunkelrot	rotbraun	rotviolett



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

Gewicht: Größe –100 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: MU –2, KL –2, FF +2, GE +2, KK –1; Frauen zusätzlich IN +1

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

Automatische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht (Männer), Gefahreninstinkt, Herausragendes Gehör, Kälteresistenz, Nachtsicht (Frauen), Natürlicher RS (1); Randgruppe, Unstet

Empfohlene Vor- und Nachteile: Aberglaube, Ausdauernd, Balance, Beidhändig, Eisern, Entfernungssinn, Resistenz gegen Gift, Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Schlangemensch, Zäher Hund; Neugier, Meeresangst, Niedrige Magieresistenz, Unansehnlich

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Herausragendes Aussehen, Koboldfreund, Linkshänder, Schwer zu verzaubern, Wohlklang; Arroganz, Bluttausch, Dunkelangst, Glasknochen, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Schlechte Regeneration

Übliche Kulturen: Goblinstamm, Goblinbanden, Festumer Ghetto, Garetien (nur Uhdenberg, also 'Siedlerstädte des Nordens')

Mögliche Kulturen: als Knecht oder Arbeitssklave eventuell in mittelländischen (Bornland, Sveltland, selten Mittelreich, Andergast/Nostria) oder orkischen Kulturen (Orkland, Yurach)

Magie: magische Begabung nur bei Frauen

Talente: *Körper:* Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +2, Selbstbeherrschung –1, Sich Verstecken +1, Singen –1, Sinnenschärfe +4, Zechen –2 (Männer nur –1); *Gesellschaft:* Sich Verkleiden –1; *Natur:* Fährtensuchen +1, Orientierung +1; *Wissen:* Rechnen –1; *Waffenlose Sonderfertigkeit:* Biss (siehe MBK)

Besonderheiten: 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 120.

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 *Zaru* bezeichnet. Mehr zu den Achaz erfahren Sie in **Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges** unter dem

Stichwort *Echsenmenschen* sowie in **Blutrosen und Marasken** in der Box **Borbarads Erben** auf S. 109ff.

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 Blütezeit 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 Blütezeit verhalf, war ihr Zeitalter bereits beendet. Achaz siedeln vornehmlich im warmen Süden Aventuriens. In Städten wie H'Rabaa, Hô-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 bis 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 spannen 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 Orklandachaz kleiner gebaut sind, zeichnen sich die Achaz der Waldinseln durch ihren schlanken, hohen Wuchs aus. Die Echsenmenschen der Echsen Sümpfe 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. 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. Diese Unterschiede sind jedoch so gering, dass wir auf die Ausformulierung unterschiedlicher Echsen-Rassen verzichtet haben.

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 'Allerweltscheld', 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: Echsenumpfachaz 14 GP, Orklandachaz 13 GP, Waldinselachaz 9 GP

Schuppenfarbe*

1–5	6–10	11–15	16–18	19–20
hellgrün	olivgrün	dunkelgrün	braungrün	braun

*) Meist sind Achaz zweifarbig quergestreift ('Tiger-' oder 'Zebra-streifen'); es wird daher zweimal gewürfelt, nur bei gleichem Ergebnis ist die Schuppenfarbe einheitlich.

Augenfarbe

1–2	3–4	5–9	10–14	15–17	18–19	20
golden	gelb	hellgrün	olivgrün	dunkelgr.	hellbraun	kupfern

Körpergröße: Echsenumpfachaz 167+3W6 (1,70–1,85 Schritt); Orklandachaz: 159+3W6 (1,62–1,77 Schritt); Waldinselachaz: 207+3W6 (2,10–2,25 Schritt)

Gewicht: Größe –120 Stein; Waldinselachaz: Größe –130 Stein

Eigenschafts-Modifikationen:

Echsenumpfachaz: MU –1, IN +2, FF +1, GE+1, KO +1, KK –1

Orklandachaz: MU –1, IN +2, FF +1, GE+1, KK –1

Waldinselachaz: MU –1, IN +2, FF –2, GE+1, KK –1

LE-Mod.: +8 LeP (Waldinselachaz nur +7 LeP)

AU-Mod.: +7 AuP **MR-Mod.:** –2

Automatische Vor- und Nachteile: Balance, Begabung:

Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2; Orklandachaz: RS 1), Richtungssinn; Dunkelangst 5, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre (nicht bei Orklandachaz), Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeit: Singen, Unfähigkeit: Stimmen Imitieren, Unfähigkeit: Musizieren

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Herausragende Balance, Hohe Magieresistenz, Immunität gegen Gift, Innerer Kompass, Schlangenmensch, Zeitgefühl; Aberglaube

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Entfernungssinn, Feenfreund, Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Koboldfreund, Nachtsicht, Sprachgefühl, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang, Zwergen-nase; Farbenblind, Lichtscheu

Übliche Kulturen: Stammes-Achaz, Archaische Achaz;

Orklandachaz können nur Stammes-Achaz wählen

Mögliche Kulturen: Südaventurien

Talente: Kampf: Raufen +1; Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +6, Singen –3, Sinnenschärfe +5, Stimmen Imitieren –3, Zechen –1; Gesellschaft: Sich Verkleiden –2; Natur: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1; Handwerk: Musizieren –3; Waffenlose Sonderfertigkeit: Schwanzschlag (siehe MBK)

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 120.

DIE KULTUREN

Die folgenden Einträge zu den Kulturen gliedern sich 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 der Kultur finden Sie auf den **Seiten 133ff.**

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.

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-, 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).

SO-Maximum: Angehörige mancher Kulturen werden von der überwiegenden Mehrheit aller anderen Aventurier verachtet, 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. 120 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 in der GP-Berechnung bei der Heldengenerierung keine Rolle (außer über die interne Verrechnung bei der Bestimmung der GP-Kosten der Kultur). Ausnahme: Wenn Sie einer Schlechten Eigenschaft mehr Punkte als die angegebenen Mindestwerte zuteilen, erhalten Sie für jeden weiteren Punkt zusätzliche GP nach Art der Schlechten Eigenschaft (siehe 115).

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, be-

nötigen 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. 108) sein. Beachten Sie, dass die kämpferischen Professionen im Heft **Mit blitzenden Klingen** stehen, die magischen und priesterlichen Professionen hingegen in den Boxen **Zauberei und Hexenwerk** bzw. **Götter und Dämonen** zu finden sind.

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 Talent-GP verteilen.

Sonderfertigkeiten: Angehörige mancher Kulturen erhalten automatisch Sonderfertigkeiten, andere können sie jetzt oder zu einem späteren Zeitpunkt verbilligt (also zum halben Preis) erwerben.

Varianten: Falls es innerhalb der Kultur noch wichtige Unterteilungen gibt und diese das Talentprofil des Helden beeinflussen, sind sie hier genannt. Bei 'Möglichen Varianten' kann eine der aufgeführten Möglichkeiten gewählt werden, ansonsten muss man sich für eine Variante entscheiden. Die bei einer Variante genannten GP müssen zusätzlich zu denen der eigentlichen Kultur gezahlt werden, die aufgeführten Talentboni gelten ebenfalls zusätzlich. Oft ist es sogar möglich, mehrere Mögliche Varianten gleichzeitig zu wählen, etwa 'Küstenstadt' und 'Stadt mit einem wichtigen Tempel'. Ob dies Sinn macht, 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.

Eine abschließende Anmerkung: Während wir bei den Rassen bewusst bestimmte Auslassungen gemacht haben (nämlich die prinzipiell zauberkundigen sowie einige, die sich durch das Generierungssystem nicht mehr richtig darstellen lassen),

sollten eigentlich alle möglichen Kulturen hier zu finden sein – nichtsdestotrotz gibt es Ausnahmen.

Die wichtigste sind sicherlich die Völker und Kulturen der *Elfen*, die wir – da alle Elfen magisch begabt sind und wir uns



THORWALER
(S. 47)



GARETIERIN
(S. 33)



HORASIER (S. 38)



BORPLÄNDERIN (S. 36)

© • RDA • 01

hier
Zaul
nives
zu d
Kultu
sonst
erst n
Bei e
che Z
mac
haben
dend
zur V
elle A
Wir H
'Barb
werde
benac

G

Eine A
fern im
vorwie
gemei
wohne
und so
Korrekt
dische

Aventu
der We
2.000 S
oder Fe
Einwo
statt für
Für vie
ner Sta
zuletzt
macht:
in einer
länger
bzw. ei
Stadtle
hier ke
werden
men, d
wird –
da man
geschni
Lebens
nahme
Vallusa
gen Sve
landen,
Lebens
gut von
sich als
ren. Für
Broterw
lisiert, S
noch ga
nicht ve

hier nicht mit Zauberei beschäftigen wollen – in der Box **Zauberei und Hexenwerk** vorstellen. Gleiches gilt für die nivesischen Stämme der *Nuanaä-Lie* und ihre enge Beziehung zu den Wölfen. Und, um im Ehernen Schwert zu bleiben: Die Kultur der *Wilden Zwerge* haben wir nicht aufgeführt, weil wir sonst einige Geheimnisse verraten müssten, die Sie als Spieler erst noch entdecken sollen.

Bei einigen Kulturen haben wir auf den ersten Blick willkürliche Zusammenfassungen gemacht, die aber durchaus Sinn machen, denn trotz aller gockelhaften Grenzstreitigkeiten haben z.B. *Almada* und das *Horusreich* weitaus mehr verbindende Elemente als man meint. Zudem können die zu Beginn zur Verfügung stehenden Steigerungspunkte 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 wird also die Kultur Seweriens (Bornland) oder der Städte Festum oder Riva (Garetien) angenommen haben. Eventuelle weitere Anpassungen können mit Erlaubnis des Meisters oder durch Einsatz von Talent-GP vorgenommen werden.

Als Kulturen sind ebenso wenig schließlich die *Schwarzen Lande* (Glorania, die Reiche Galottas, Rhazzazors und Xeraans, das ostaranische Oron sowie das besetzte Maraskan) aufgeführt, weil wir der Meinung sind, dass trotz aller Möglichkeiten, die ein Aufbausystem für Helden bietet, ein wenig Schwarzweiß-Malerei bleiben muss und es daher in Heldengruppen eigentlich keine überzeugten Repräsentanten dieser Kulturen geben kann. Es ist natürlich durchaus möglich, einen Flüchtling aus diesen Ländern zu spielen, wobei Sie vorhandene Kulturen (Mittelreich, Aranen, Maraskan) als Grundlage nehmen können, diese jedoch daran anpassen müssen, wie lange der Held bereits unter der finsternen Besatzung gelebt hat.

GARETIEN

Eine Anmerkung vorweg: Der Name ist insofern irreführend, als dass mit dieser Kultur zwar vorwiegend die Bewohner garetischer Städte gemeint sind, aber ebenso auch die Stadtbewohner des gesamten zentralen Mittelreichs und sogar diejenigen in nördlicheren Gefilden. Korrekt wäre also eigentlich *Kultur: 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 anscheinliche 30.000 Einwohner und der Moloeh Gareth ist Heimstatt für an die 200.000 Menschen.

Für viele Landbewohner ist das Leben in einer Stadt ein unerfüllter Traum, was nicht zu 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 im Mittelreich (mit Ausnahme Almadas), dazu die Städte Festum und Vallusa im Bornland, Lowangen im ehemaligen Sveltischen Städtebund, Riva in den Nordlanden, Uhdenberg in der Roten Sichel

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.

Weltbild 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 viele 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: Geliebt 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 'Praiosstagskleidung' 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 der 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 verbreiteten Sprache. Die üblichen Namen in den verschiedenen Regionen des Mittelreichs finden Sie auf Seite 133.

Quellen: Stolz Schlösser; auch: Land an Born und Walsach (Festum, Vallusa), Orkland (Lowangen, Riva), Das Herzogtum Weiden (Trallop, Baliho), Das Fürstentum Albernien (Havena), Lexikon (Uhdenberg)

Startwerte Garetien

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: Feindfreund; Angst vor Menschenmassen

Kriegerische Professionen: alle außer Stammeskrieger

Reisende Professionen: alle außer Straßenräuber

Gesellschaftliche Professionen: alle

Handwerkliche Professionen: alle

Magische Professionen: Druide (nur Geist), Hexe (nur Katze, Schlange, selten Rabe), Magier, Scharlatan, Schelm

Priesterliche Professionen: Novize (Zwölfgötterkult)

Talente

Kampf: Armbrust oder Bogen oder Wurfmesser +1, Dolche +1, Infanteriewaffen +1, Raufen +1

Körper: Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1

Natur: –

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

Schriften/Sprachen: Muttersprache Garethi; Sprachen Kennen [eine passende Verkehrs-Fremdsprache (Tulamidy, Rogolan, Thorwalsch)] +3

Handwerk: Ackerbau oder Hauswirtschaft +1

Mögliche Varianten: Die o.g. Werte gelten für Kleinstädte. Größere Städte und solche mit Besonderheiten bringen folgende zusätzlichen Modifikationen mit sich.

Hafenstädte und Städte an großen Flüssen (+4 GP; z.B. Elenvina, Ferdok, Festum, Harben, Havena, Perricum): Körper:

Schwimmen +1; **Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Überreden +1; **Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Seefahrt oder Seefischerei +1; **Wissen:** Geographie +1; **Handwerk:** Boote Fahren +1

Städte mit wichtigem Tempel / Pilgerstätte (+3 GP; Angbar, Gareth/Neu-Gareth, Rommily): **Gesellschaft:** Überreden +2; **Wissen:** Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2; eine weitere Verkehrs-Fremdsprache +4

Siedlerstädte des Nordens (+1 GP; Uhdenberg, Donnerbach, Riva, Lowangen): **Natur:** Wildnisleben +1; **Handwerk:** Ackerbau +1, Viehzucht +1; Verkehrssprache hier Nujuka oder Alaani oder Oloarkh anstelle von Tulamidy/Rogolan/Thorwalsch

Städtischer Adel (+3 GP; Voraussetzung: SOmin 7): **Kampf:** Fechtwaffen oder Schwerter statt Infanteriewaffen +1; **Gesellschaft:** Etikette +2, Gassenwissen –1; **Wissen:** Heraldik +2; **Vorteil:** Adlige Abstammung

Mittelreich

Anmerkung (siehe auch Kultur Garetien): Auch dieser Name kann falsch interpretiert werden. Gemeint ist die *Landbevölkerung* des zentralen Mittelreichs und des südlichen Bornlands.

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 Kleinadel gilt. **Lebensraum:** Auf dem Lande (also in Ansiedlungen unter 1.000 Einwohnern) im Mittelreich und im Bornland südlich von Festum sowie die Siedler auf dem flachen Land im hohen Norden, soweit sie mittelländisch geprägt sind.

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 ließ, 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 wurde oder aber ein Jahr und einen Tag in einer Stadt lebt.

Weltsicht und Glaube: Siehe auch *Garetien*; 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 an fast allen Orten 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 Preisfrage ist), die klassischen Waffen sind Schwert und Streitkolben.

Darstellung: Siehe *Garetien*, jedoch mit deutlich mehr Misstrauen gegenüber Fremden.

Sprache: Siehe *Garetien*. 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 S. 133.

Quellen: Stolz Schlösser; Herzogtum Weiden; Dämonenkrone 48–52 (Tobrien), Fürstentum Albernä

Startwerte Mittelreich

Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: 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: Druiden, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm
Priesterliche Professionen: Novize (Zwölfgötterkult)

Talente

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +1, Infanteriewaffen oder Zweihand-Hieb Waffen +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; Sprachen Kennen [Tulamida oder Rogolan oder Isdira oder Thorwalsch] +3

Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneider +1, ein weiteres Handwerk aus folgender Liste +2, ein weiteres +1: Ab-

richten, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Kochen, Seiler, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann

Mögliche Varianten

Küstengebiete oder an großen Flüssen

(+4 GP): Körper: Schwimmen +2, **Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Seefahrt oder Seefischerei +1; **Wissen:** Geographie +1, **Handwerk:** Boote Fahren +1

An einer wichtigen Handelsroute/Reichsstraße (+3 GP): Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1; **Wissen:** Geographie +1, Sagen/Legenden +1; **Sprachen:** Sprachen Kennen [beliebige Handelssprache] +2; **Handwerk:** Fahrzeug Lenken +1

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

Nördliche Siedlungsgebiete (+1 GP): Natur: Wildnisleben +2; **Wissen:** Viehzucht +1,

Handwerk: Holzbearbeitung +1; **Sprachen:** als Fremdsprache nicht Tulamida, Rogolan oder Thorwalsch, sondern Nujuka oder Alaani oder Isdira

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 (+7 GP; Voraussetzung: SO mindestens 7): Kampf: Schwerter +1 anstatt Zweihand-Hieb Waffen +1; **Körper:** Reiten +1; **Gesellschaft:** Etikette +1; **Wissen:** Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1; **Schriften/Sprachen:** Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2; **Vorteil:** Adlige Abstammung

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 bis vor kurzem noch 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 Mode 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 Stutzer aus dem Horasreich keine zwei Tage überleben 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.

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.

Weltansicht und Glaube: Andergaster und Nostrianer 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 recht patriarchalische Ordnung aufweist, in der Frauen als Kriegerinnen und Herrscherinnen eher 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. Von manch einem Landmann erzählt man sich gar, dass er schon einmal einen besonders hartnäckigen Witzbold mit der Mistgabel aufgespießt hat, um ihn zu zeigen, wie amüsant man an einer schlimmen Bauchwunde krepieren kann ...

Tracht und Bewaffnung: Hier gilt grundsätzlich das bei Mittelreich Gesagte (siehe gegenüber). 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 Nostrianer 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 Nostrianer mit etwas Baumharz, zwei Nägeln und fünf Ellen Bindfaden schon wieder hin. Andergaster und Nostrianer sammeln alles, was sich vielleicht irgendwann noch einmal gebrauchen lässt.

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 S. 134.

Quellen: Lexikon 22–25 (Andergast), 181–183 (Nostria), Bann des Eichenkönigs (Andergast), Welt 47–50 (beide)

Startwerte Andergast/Nostris**Generierungskosten:** 8 GP**Modifikationen:** +1 LeP, +2 AuP**SO-Maximum:** 10**Automatische Vor- und Nachteile:** keine**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Innerer Kompass, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Titularadel, Zäher Hund; Aberglaube, Prinzipientreue, Vorurteile**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Krankhafte Reinlichkeit**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, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm**Priesterliche Professionen:** Novize (Zwölfgötterkult)**Talente****Kampf:** Dolche +1, Hiebaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Speere +1, Wurfspere +1**Körper:** Athletik +1, Selbstbeherrschung +1, Schleichen +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; Sprachen Kennen [4 Talentpunkte auf die Sprachen Oloarkh, Ologhaijan und Thorwalsch verteilen]**Handwerk:** Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Schneider +1; ein Handwerk aus folgender Liste +1: Abrichten, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied,Kochen, Seiler, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann
Sonderfertigkeit: Meister d. Improvisation
Verbilligte Sonderfertigkeit: Waldkundig**Mögliche Varianten****Stadt (+/- 0 GP; nur Andergast, Nostris, Salza, Joborn):** Kampf: Armbrust oder Bogen statt Wurfspere +1, Infanteriewaffen statt Speere +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: Fallenstellen -1, Wildnisleben -1**Landadel (+7 GP; Voraussetzung: SO mindestens 7):** Kampf: Schwerter oder Hiebaffen +1 anstatt Speere +1; Körper: Reiten +2; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2; Vorteil: Adlige Abstammung

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 glorianische 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 garetisch (siehe dort).

Lebensweise: Die Landbevölkerung lebt von Ackerbau, ein wenig Viehzucht und gegebenenfalls Fischfang. Nirgendwo sonst in Aventurien ist die Feudalherrschaft 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 Gelage des Adels, das mehrere Tage dauerte, die Hälfte der Gäste buchstäblich zu Tode gesoffen hat.

Die Jagd ist dem Adel vorbehalten. Verstöße gegen diese Regel werden oft durch einen grausamen Tod geahndet; und selbst wer eine Rote 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 nördardischen und niyvesischen Lehnwörtern durchsetzt. Beispiele für bornische Namensgebung finden Sie auf S. 135.

Quellen: Land an Born und Walsch

Startwerte Bornland**Generierungskosten:** 0 GP**Modifikationen:** keine**SO-Maximum:** keines**Automatische Vor- und Nachteile:** keine**Empfohlene Vor- und Nachteile:** Ausdauernd, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube, Vorurteile**Ungeeignete Vor- und Nachteile:** Titularadel; Platzangst**Kriegerische Professionen:** Fähnrich, Gardist, Knappe (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 (sehr selten), Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm**Priesterliche Professionen:** Novize (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; Sprachen Kennen [Alaani oder Nujuka] +6, die andere Sprache +2

Handwerk: Ackerbau +1, Lederarbeiten +1

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sumpf-

kundig, Eiskundig

Mögliche Varianten

Landstädte (+4 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 (+5 GP): **Körper:** Schwimmen +2; **Natur:** Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Seefahrt oder Seefischerei +1; **Wissen:** Geographie +1, **Handwerk:** Boote Fahren +1

Landadel (Bronnjar; +8 GP; Voraussetzung: SO mindestens 7): **Kampf:** Bogen +1, Hieb Waffen oder Schwerter +1; **Körper:** Reiten +2, Zechen +1; **Gesellschaft:** Etikette +1; **Wissen:** Geschichtswissen +1, Heraldik +2; **Handwerk:** Hauswirtschaft +1; **Vorteil:** Adlige Abstammung

SVELLTAL

Die Städte zwischen Gashok und Tjolmar bildeten einst den Svelltschen Städtebund, Obwohl sie mitten in der Wildnis liegen, waren sie als aufstrebende Handelsmacht durchaus ernst zu nehmen. Doch die Orks setzten dem ein Ende: Vor gut fünfzehn Jahren verließen die Schwarzpelze ihre Heimat jenseits des Firunswalls, eroberten das Svelltal und unterjochten die Bevölkerung. Wohl wissend, dass man die Kuh, die man melken will, nicht schlachten darf, hat man die Städte zwar zum Tribut verpflichtet, aber nicht über Gebühr ausgepresst. 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 dennoch wälzen sich wieder Wagenzüge über die schlammige Svelltsstraße. Langsam wird das Svelltland wieder das, was es einmal war: ein Land für Pioniere.

Lebensraum: Der Menschenschlag, vom dem hier die Rede ist, lebt längs des Svell zwischen Gashok und Tjolmar.

Lebensweise: Die Städter leben von Handwerk und Handel wie andernorts auch, nur dass sie einen ercklecklichen Teil ihres Erlöses als Tribut an die Besatzer abführen müssen. Auf Rodungen mitten in den tiefen Wäldern sind Bauernhöfe und Einödhöfe entstanden, letztere sind, da man schon immer gegen einzelne Orkbanden zu kämpfen hatte, mit einer Palisade umgeben (die die Besatzer aber oft haben einreißen lassen). Da die Jagd auch für die Nichtadligen frei ist (echte Adlige gibt es ohnehin nur noch sehr wenige), kann man mit Fallenstellen gutes Gold machen. 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.

Weltbild und Glaube: Im Svelltal hat sich eine sektiererische Strömung 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 eines oder anderen Got-

tes eingeteilt. Anhänger dieser Glaubensweise sind überaus prüde und jeder Vergnügung abgeneigt, dazu aber arbeitsam und fromm.

Die hiesigen Tempel der Zwölfgötter wurden zwar zumeist 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.

Orks gehören inzwischen zum Alltag, immerhin ist seither eine ganze Generation von Menschen herangewachsen, die sich an das Leben ohne Schwarzpelze nicht mehr erinnern kann.

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 Kehrriß scheren, steht auf einem anderen Blatt

Tracht und Bewaffnung: Tuniken und Hosen sind hier genauso verbreitet 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.

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

Darstellung: Der Svellländer 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 eines zugute.

Vor allem bei der jüngeren Generation geraten die Kriegsgreuel zusehend in Vergessenheit; man hat sich die tsagefällige Freude am Neubeginn bewahrt und träumt davon, den alten Glanz des Svelltschen Städtebunds mit einem neuen, freieren Lebensgefühl zu verbinden.

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. 133) sind auch norbardische und nivesische Namen verbreitet (S. 136). Nachnamen sind unüblich, gegebenenfalls werden kennzeichnende Beinamen benutzt (etwa Bären-Benja oder Neun-Finger-Al).

Quellen: Orkland 39–47, Welt 41–43

Startwerte Svelltal

Generierungskosten: 9 GP

Modifikationen: +1 LeP, +2 AuP

SO-Maximum: 10

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Titularadel; 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 Gelehrten; Edelhandwerker nur in Städten
Magische Professionen: Druide, Hexe, Scharlatan

Priesterliche Professionen: Novize (nur Hesinde, Ingerimm, Peraine, Rahja, Travia, Praios, Boron)

Talente

Kampf: Bogen +1, Dolche +1, Hieb Waffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Speere +1

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +1, Selbst-

beherrschung +1, Sich Verstecken +1, Zeichen +1

Gesellschaft: –

Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +1, Wildnisleben +2

Wissen: Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Garethi; Sprachen Kennen [Ologhaijan oder Isdira oder Thorwalsch] +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: Ablichten, Brauer, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Kochen, Seiler, Stoffe Färben, Töpfern, Viehzucht, Webkunst, Winzer, Zimmermann

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meister der

Improvisation, Steppenkundig, Sumpfkundig

Mögliche Variante

Stadt (+/-0 GP; nur Gashok, Tiefhusen, Tjolmar): Kampf: Infanteriewaffen statt Speere; Körper: Körperbeherrschung –1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1; Natur: Fallenstellen –1; Wissen: Götter/Kulte +1

YAQUIRIEN

An den Ufern des Yaquir im weitesten Sinne liegen die Königreiche Almada und Yaquirien. So gegensätzlich die südlichste Provinz des Mittelreiches und das Liebliche Feld, Kernland des Horasiats, auch zu sein scheinen, verbinden die Almadanis und Liebfelder doch einige Gemeinsamkeiten – und sei es nur ihre Streitlust. Lebensraum: Die Lande am Yaquir sind ausgesprochen fruchtbare und mit hervorragendem Klima gesegnete Gebiete. Vor allem im Lieblichen Feld ermöglichte dies schon vor über zweitausend Jahren die Gründung großer und zahlreicher Städte, deren kulturelle Erbschaften zum Inbegriff dieser Region geworden sind.

Lebensweise: Der sprichwörtliche Stolz ist ein deutlicher Ausdruck des heißblütigen Wesens der Almadaner und sicherlich zu einem guten Teil auf tulamidische Einflüsse zurückzuführen, während die Liebfelder Eitelkeit vielleicht ähnliche Ursachen hat, aber sich dennoch anders äußert: oft in scheinbar freundlicher Überheblichkeit. Almadanis und Liebfeldern ist ein gewisser Drang gemein, das Leben in vollen Zügen zu genießen, wenn auch in unterschiedlicher Form. In beiden Königreichen wird sehr viel Wert auf Standesunterschiede gelegt, deren Fesseln man in Almada auch kaum entrinnen kann, während im Horasreich der höhere Stand vor allem eine Verpflichtung zu *Stil* mit sich bringt. Im Lieblichen Feld hingegen haben sich Geldadel und Bildungsbürgertum erstaunlichen Einfluss und auch soziales Ansehen erstritten, das kaum mehr hinter dem der klassischen Aristokratie zurücksteht. Auch ist es das Land mit der höchsten Volksbildung Aventuriens – nicht nur in den Städten, sondern auch in unteren Schichten der Bevölkerung findet man ein großes Interesse an Kunst, Kultur und Philosophie.

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.

Auch im Lieblichen Feld ist der Glaube an Rahja sehr verbreitet, daneben der an die ewigjunge

Tsa (wobei Tsa stellenweise auf dem Lande den üblichen Peraine-Kult auf den zweiten Platz verdrängt hat). Nirgendwo sonst in Aventurien besitzt Hesinde, Herrin der Künste, des Wissens und der Magie, eine größere Anhänger-schaft als im Kernland des Horasreichs (mit einer Ausnahme: dem almadanischen Punin), während Arivor eine der Hochburgen des Rondra-Glaubens ist. Daneben müssen vor allem Nandus als Patron der Volksbildung und natürlich der Heilige Horas als halbgötlicher Schutzherr und mythischer Reichsgründer genannt werden.

Sitten und Bräuche: In beiden Yaquirkönigreichen lebt man einen ausgefeilten Ehrenkodex und pflegt Streitigkeiten in streng reglementierten Duellen beizulegen, die in Almada auch oft in die berüchtigte Blutrache ausarten. Ebenfalls in beiden Reichen gelten Stil, persönliche Würde und geziemendes Auftreten oft mehr als wirkliche Stellung, und ebenfalls entlang des gesamten Yaquir, in Chababien und Dröl sind immer wieder tulamidische Einflüsse in der Lebensführung spürbar – auch wenn gerade die Almadanis dies gerne bestreiten.

Tracht und Bewaffnung: Das äußere Erscheinungsbild gilt beiden Völkern ausgesprochen viel, auch einfache Bürger eifern gerne betuchten Patriziern und Adligen nach. Große Herrscherhöfe prägen dabei einen eigenen Stil, dem zu folgen auch einem politischen Bekenntnis entspricht – in all ihren Eigenheiten ist diesen unterschiedlichen Stilen vor allem die Verwendung feiner Stoffe wie Brokat oder Seide und edler Spitze gemein. Als standesgemäße Waffen haben sich in den letzten Jahrzehnten schlanke Fechtwaffen wie Rapier und Degen (oft kombiniert mit Linkhand oder Buckler) und Almadanersäbel etabliert, auch wenn nur wenige die komplizierte Kunst des Fechtens wirklich beherrschen.

Darstellung: Almadanischer Stolz, liebfeldischer Individualismus, 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 Tulamidyä 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. Auch im Lieblichen Feld wird das Garethi weicher und melodischer gesprochen und ist zudem von zahlreichen Lehnwörtern aus dem Bosparano durchsetzt – der Eigennamen *Horathi* für diesen Dialekt etablierte sich erst vor einigen Jahren. Hinweise zur Namensgebung finden Sie auf S. 134.

Quellen: Königreich Almada und Fürsten. Händler, Intriganten

Startwerte

Generierungskosten: nach Variante

Modifikationen: keine

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Austrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel (nur Horasreich), Verbindungen; Arroganz, Eitelkeit, Jähzorn, Prinzipientreue, Rachsucht, Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

Kriegerische Professionen: alle außer Knappe und Stammeskrieger

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

Gesellschaftliche Professionen: alle

Handwerkliche Professionen: alle

Magische Professionen: Druiden (selten), Hexe (selten Eule, nur in Almada Kröte, dort aber vor allem Rabe), Magier, Scharlatan, Schelm

Priesterliche Professionen: Novize (Zwölfgötterkult)

Talente

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

Körper: Schwimmen +1, Tanzen +1

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte

+1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2
Schriften/Sprachen: Muttersprache Garethi (in Yaquirien als Horathi); Sprachen Kennen [Tulamida oder Rogolan] +5
Handwerk: Ackerbau oder Hauswirtschaft +1
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

Varianten (eine dieser beiden Varianten muss gewählt werde):

Almada (6 GP): Kampf: Säbel +1; Körper: Reiten +2, Zechen +1; Handwerk: Abrichten +1, Musizieren +1, Viehzucht +1

Horasreich (5 GP): Kampf: Armbrust +1; Gesellschaft: Betören +1, Etikette +1, Gasenwissen +1, Menschenkenntnis +1; Wissen: Mechanik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

Eine der folgenden Varianten kann dazu addiert werden:

Hafenstädte / Städte an großen Flüssen (+4 GP; z.B. Punin, Kuslik, Grangor, Vinsalt): Körper: Schwimmen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1, Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Seefahrt oder Seefischerei +1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: Boote fahren +1

Städte mit wichtigem Tempel / Pilgerstätte (+3 GP; z.B. Punin, Bethana, Arivor, Neetha): Gesellschaft: Überreden +2; Wissen: Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +2; Sprachen: eine weitere Verkehrs-Fremdsprache +4

Städtischer Adel (+4 GP; Voraussetzung: SO mindestens 7): Kampf: Fechtwaffen oder Schwerter statt Infanteriewaffen +1; Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +2; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2; Vorteil: Adlige Abstammung

Küstengebiete oder an großen Flüssen (+4 GP): Körper: Schwimmen +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Seefahrt oder Seefischerei +1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: Boote fahren +1
An einer wichtigen Handelsroute (+3 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 (+6 GP; Voraussetzung: SO mindestens 7): Kampf: Schwerter +1 statt Infanteriewaffen +1; Körper: Reiten +1; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2; Vorteil: Adlige Abstammung

ZYKLOPENINSeln

Die sonnengesegneten, aber oft recht felsigen und kargen Inseln westlich des Lieblichen Fels 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. Erst in jüngerer Zeit unterstellte sich der Seekönig nach einer kurzen Zeit der Unabhängigkeit wieder dem Schutz des Horasiats, so dass die Zyklopeninseln nun als Teil des Horasreiches gelten.

Lebensraum: Die Inseln Pailos, Hylailos, Phrygaio 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. 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 ebenfalls 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. 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 alafanische 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 auch an Bord eines Fischerbootes oder sogar im Wasser nützlich sein können, also vor allem Dolche und Kurzscheren. 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 Speiß, 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 jedoch, diese Waffe sei eine Erfindung der Zyklopen selbst, und die Menschen hätten ihre Form nur kopiert.

Darstellung: Spielen Sie eine 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



ALMADANER
(S. 38)

ARAPIERII
(S. 42)



SVELTTALER
(S. 37)



ZAHORI (S. 47)

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 immer einmal von zyklöpäischen Königen wiederbelebt wurde) und kaum noch Gemeinsamkeiten mit diesem aufweist. Tipps zur Namensgebung finden Sie auf S. 135.

Quellen: Horas, 123ff.

Startwerte Zyklöpäer

Generierungskosten: 8 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn, Feenfreund, Gutaussehend, Innerer Kompass, Wohlklang; Eitelkeit, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst, Platzangst

Kriegerische Professionen: alle außer Knappe und Stammeskrieger

Reisende Professionen: alle

Gesellschaftliche Professionen: alle

Handwerkliche Professionen: alle

Magische Professionen: Druiden, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm

Priesterliche Professionen: Novize (Zwölfgötterkult)

Talente

Kampf: Dolche +1, Raufen +2, Ringen +2, Schleuder +1

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +1, Tanzen +1

Gesellschaft: –

Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angehn +1, Orientierung +1, Seefischerei +1, Wettervorhersage +1

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

Schriften/Sprachen: Muttersprache Horathi; Zweitsprache Zyklöpäisch

Handwerk: Boote Fahren +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Seefahrt +1, Viehzucht +1

Sonderfertigkeit: Meereskundig

Mögliche Variante

Landadel (+6 GP; Voraussetzung: SO mindestens 7): Waffen: Bogen +1 statt Schleuder +1, Hiebaffen +1; Gesellschaft: Etikette +1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2; Vorteil: Adlige Abstammung

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 Krieger-Orden, zu den 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 übergeben.

Lebensraum: Seit der Invasion der Schwarzen Horden existieren nur noch zwei Amazonenburgen: Keshal Rondra im westlichen 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 verübte 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 Auf-

gaben 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 ganz 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 ausgewählte 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 donnernenden 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 weiterer 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 manchmal auch 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 genau 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. Allerdings führen Amazonen in der Regel keine Nach- oder Beinamen, sondern übernehmen Fremden gegenüber höchstens den Namen ihrer Heimatburg. **Quellen:** Lexikon, Königreich Almada

Startwerte Amazone

Generierungskosten: 9 GP

Modifikationen: KO +1, +1 LeP, +3 AuP

SO-Maximum: keines

Automatischer Nachteil: Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Arroganz, Vorurteile gegen Männer

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungs-

fähigkeit, Titularadel; Blutausch. 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: Novizin (Rondra)

Talente

Kampf: Bogen oder Wurfspeer +4, Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2, Säbel +2 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

Schriften/Sprachen: Muttersprache Garethi

Handwerk: Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

ARANIEN

Das reiche und fruchtbare Aranien stand fast die ganzen letzten 750 Jahre unter der Herrschaft der Garethi 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 Magierkriegen 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.

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 garethisch 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 Schuldklaverei 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, deren wichtigste Heiligtümer in Zorgan und Anchopal stehen, werden vor allem Rahja und Phex (die häufig als Liebespaar gesehen werden) sowie – vom ritterlichen, häufig 'garethisierten' Adel – 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 (vornnehm) 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 Tuchrüstungen oder, wer es sich leisten kann, auch Kettenhemd oder Spiegelpanzer, dazu einen spitzen Helm. Neben dem allgegenwärtigen Krumm-

dolch, 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 Aranierinnen 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 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 Aranierinnen (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 alle Aranierinnen sprechen Tulamidya und Garethi, je nach Region und Stand mehr vom einen oder anderen. Ihre Namen sind meist – gerade in neuerer Zeit – tulamidisch (siehe Seite 137ff.), aber mitunter vom Garethi beeinflusst.

Quellen: Blutrosen 6–17, Lexikon 26–29

Startwerte Aranien

Generierungskosten: Männer 6 GP, Frauen 5 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 Knappe und Stammeskrieger, Fähnrich nur Frauen

Reisende Professionen: alle, aber Entdek-

kerin und Fernhändlerin fast immer Frauen
Gesellschaftliche Professionen: alle
Handwerkliche Professionen: alle (viele angesehene Professionen nur bei Frauen)
Magische Professionen: Hexe (häufig), Magier (fast ausschließlich Akademie Zorgan), Scharlatan, Schelm, Sharisad
Priesterliche Professionen: Novize (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

Natur: –

Wissen: Brettspiel +1, Götter/Kulte +1, Magiekunde oder Philosophie +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1
Schriften/Sprachen: Muttersprachen Tulamida und Garethi; Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Tulamida] +3
Handwerk: Abrichten oder Musizieren oder Webkunst +1, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Frauen zusätzlich: Etikette +1, Menschenkenntnis +1

Männer zusätzlich: Ackerbau +1, Viehzucht +1

Mögliche Varianten

Stadt (+0 GP; Anchopal, Baburin, Zorgan): Gesellschaft: Gassenwissen +1, Überreden +1
Küstengebiete oder am Barun-Ulah (+4 GP): Körper: Schwimmen +2; Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Seefahrt oder Seefischerei +1; Wissen: Geographie +1; Handwerk: Boote Fahren +1
Adel (+6 GP; SO mindestens 7): Kampf: Säbel +1; Körper: Reiten +1 oder Fahrzeug Lenken +2; Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Geschichtswissen +1, Rechtskunde +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen oder Tulamida] +2; Vorteil: Adlige Abstammung

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 altherwürdigen Ahnen stehen die 'kriegslüsternden 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 Thalusionen dazu gezählt – in unserer Unterteilung bezeichnet es daher allgemein die ländlichen Gebiete zwischen dem Kalifat und Aranien.

(Anmerkung: Die Kultur Mhanadistan der Basisregeln beinhaltet auch die Stadtstaaten am Mhanadi, die wir hier getrennt betrachten; daher haben sich auch einige der Startwerte verändert.)

Lebensweise: Die Mhanadistani sind Ackerbauern und Viehzüchter, denn an den Ufern des Stroms gedeiht 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 verfielen zu einer Ansammlung von 'Dorfstaaten', denen meist ein sogenannter Bey vorsteht und die häufig dem Fürsten des nächsten Stadtstaates Tribute schulden.

Weltansicht 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 Aven-

turien 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.

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.

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 Mhanadistani beliebt, die sich niemals einen Sklaven leisten könnten.

Tracht und Bewaffnung: Im Mhanadital treffen sich alle möglichen modischen Einflüsse: Pumphosen, kurze Westen, wallenden Kaftane oder Tuniken sind ebenso vertreten wie Turbane, Kopftücher und Strohhüte.

Typische Waffe ist der Khunchomer, ein zweischneidiger Krummsäbel, sowie der größere, zweihändige zu führende Doppelkhunchomer. Ebenso verbreitet ist auch der kleinere Krumm-

dolch, 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 Kavaliersdelikt 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 Sklavenshaltung aufklären.

Sprache: In Mhanadistan (auf dem Land) wird fast ausschließlich Tulamida 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 S. 136.

Quellen: Wüste Khôm und Echsenümpfe

Startwerte Mhanadistan

Generierungskosten: 1 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: keine
Empfohlene Vor-/Nachteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn, Verbindungen; Aberglaube, Rachsucht, Schulden, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund, Koboldfreund

Kriegerische Professionen: alle außer Knappe 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, Rattenfänger

Magische Professionen: Druide (sehr selten), Hexe (sehr selten), Magier, Scharlatan, Sharisad

Priesterliche Professionen: Novize (Zwölfgötterkult außer Firun)

Talente

Kampf: Dolche +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel oder Speere +1

Körper: Tanzen +1

Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkennt-

nis +1, Überreden +2

Natur: –

Wissen: Brettspiel +1, Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +3

Schriften/Sprachen: Muttersprache Tulamida; Zweitsprache Garethi

Handwerk: Ackerbau +1, Lederarbeiten +1, Viehzucht +1; ein weiteres Handwerk aus folgender Liste +1: Abrichten, Fleischer, Gerber, Grobschmied, Hauswirtschaft, Stoffe Färben, Töpfern, Webkunst, Winzer

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, während Mherwed heute praktisch eine novadische Stadt ist. Das von Aranien abtrünnige 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 *Garetien* 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, wobei viele Städte ihre eigenen traditionellen Kulte haben, die besonderes Ansehen genießen: Boron in Rashdul, Praios und Efferd in Thalusa, diverse vorgüldenländische Götzen 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 er 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: Wüste Khôm

Startwerte Tulamidische Stadtstaaten

Generierungskosten: 5 GP

Modifikationen: MR +1

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Besonderer Besitz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Aberglaube, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neugier, Schulden, Speisegebote, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feenfreund; Angst vor Menschenmassen, Raumangst

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

Reisende Professionen: alle außer Jäger und Kundschafter

Gesellschaftliche Professionen: alle

Handwerkliche Professionen: alle

Magische Professionen: Hexe (sehr selten, fast immer Katze oder Rabe), Magier, Scharlatan, Sharisad

Priesterliche Professionen: Novize (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, Sich Verkleiden +1, Überreden +1

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +1, Schätzen +2, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Tulamida; Zweitsprache Garethi

Handwerk: Hauswirtschaft +1

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 mehr als

nur ein wenig 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 Novadigemeinden 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 Novadis 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). **Anmerkung:** Von ihrem Glauben (und damit eventuell verbundenen Einschränkungen der Professionswahl und empfohlenen Vor- und Nachteilen) abgesehen, sind städtische Novadis wie Angehörige der Kultur *Tulamidische Stadtstaaten* zu behandeln, sesshafte Oasenbewohner wie *Mhanadistani*.

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 abschbarer 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 *Amazon* 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 Glut Hitze 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" sind im Abenteuerleben manchmal schlichtweg nicht einzuhalten. Letzten Endes wird man von ihm oft ein gemurmelt "Rastullah, ich habe gesündigt 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 *ihn* zum Abschluss des Vaternamens wird jedoch häufig das *ben* verwendet.

Quellen: Wüste Khôm 43–60

Startwerte Novadis (Männer)

Generierungskosten: 7 GP

Modifikationen: MU +1, +2 AuP

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: Hitze-resistenz, Richtungssinn, Raumangst 5, Arroganz oder Jähzorn oder Rachsucht 5, Speisegebote

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungssinn, Innerer Kompass, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund; Arroganz, Jähzorn, Meeresangst, Prinzipien-treue (99 Gesetze), Rachsucht, Vorurteile
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feen-

freund, Koboldfreund, Soziale Anpassungs-fähigkeit, Titularadel; Lichtscheu, Platzangst
Kriegerische Professionen: Ordens-krieger (Hadjin, Kasimit), 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

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, Sinnen-schärfe +1, Tanzen +1

Gesellschaft: –

Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +1

Wissen: Brettspiel +2, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Le-genden +1, Schätzen +1, Sternkunde +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Tula-midya

Handwerk: Boote Fahren –1, Viehzucht +1

Sonderfertigkeit: Wüstenkundig

Verbilligte Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule

Startwerte Novadis (Frauen)

Generierungskosten: 9 GP

Modifikationen: +1 AuP

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: Hitze-resistenz, Richtungssinn, Raumangst 5, Speisegebote

Empfohlene Vor- und Nachteile: Entfer-nungssinn, Innerer Kompass, Richtungs-sinn, Schwer zu verzaubern, Titularadel; Arroganz, Jähzorn, Meeresangst, Prinzipi-entreue (99 Gesetze), Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feen-freund, Koboldfreund, Soziale Anpassungs-fähigkeit, Titularadel; Lichtscheu, Platzangst
Kriegerische Professionen: Achmad'sun-ni, Amazone

Reisende Professionen: Entdeckerin, Fernhändlerin, Hirtin, Kundschafterin, Prospektorin, Straßenräuberin (Banditin)

Gesellschaftliche Professionen: Bardin, Händlerin

Handwerkliche Professionen: Arbeiterin, Bäuerin, Domestikin, Tierbändigerin, Wund-ärztin

Magische und priesterliche Professionen: Sharisad

Talente

Kampf: Dolche +1, Raufen +2

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schleichen +1, Schwimmen -1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3

Gesellschaft: Lehren +1, Überreden +1

Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +1

Wissen: Brettspiel +3, Götter/Kulte +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +3, Schätzen +1, Sternkunde +1

Sprachen: Muttersprache Tulamidya

Handwerk: Boote Fahren -1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Krankheit +1, Heilkunde Seele +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +1

Sonderfertigkeit: Wüstenkundig

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 halb wilde 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*.

Weltbild 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 Bluttausch des Kampfes, der Traumschlaf der Rauschpilze und -kakteten oder die Qual des Fastens und selbst-aufgelegter 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 Spiel-

material 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 ein paar schöne 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 der heimatischen 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, die oft schon im nächsten Tal nicht mehr verstanden werden. Ihre Namen ähneln den tulamidischen, fallen aber härter und knurrender aus; siehe S. 137.

Quellen: Wüste Khôm und Echsen Sümpfe 61–65, Bestiarium 16–17

Startwerte Ferkina

Generierungskosten: 12 GP

Modifikationen: MU +2, KL -1, KO +1, +1 LeP, +5 AuP, MR -2

SO-Maximum: 5

Automatische Vor- und Nachteile: Rauscht 5, Randgruppe

Empfohlene Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Aberglaube, Bluttausch, Jähzorn, Meeresangst, Vorurteile, Unansehnlich (Gesichtsnarben)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Feenfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; jegliche Form von Ängsten, Einbeinig, Glasknochen, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfälligkeit, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Schulden

Kriegerische Professionen: Gladiator, Söldner, Stammeskrieger

Reisende Professionen: Großwildjäger, Hirte, Jäger, Prospektor, Straßenräuber

Gesellschaftliche Professionen: Barde, Dieb, Streuner

Handwerkliche Professionen: Bauer (Viehzüchter), Tierbändiger, Wundarzt

Magische und priesterliche Professionen: Besessener, Druide (sehr selten), Schamane

Talente

Kampf: Dolche +1, Hiebaffen +1, Raufen +2, Ringen +2, 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, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1, Tierkunde +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Ferkina, Zweitsprache Tulamidya

Handwerk: Abrichten oder Fleischer oder Gerber/Kürschner oder Heilkunde Gift +2, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeit: Gebirgskundig

ZAHORI

In der Jahrtausende währenden Geschichte der Tulamiden sind immer wieder ganze Völkernschaften 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 auf sammeln. 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 Sippen-geschwistern 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 Tsä' 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 ar-

tistischer 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 summt der Zahori stets irgendein Liedchen und wippt selbst dann mit dem Fuß den Takt, wenn er eigentlich besser stillhielte. 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 (s. Aranen), wie etwa Shafrio, Ayshulianna, Yussufrida.

Quellen: Königreich Almada 60–63

Startwerte Zahori

Generierungskosten: 5 GP

Modifikationen: CH +1, MR –1

SO-Maximum: 8

Automatische Vor- und Nachteile: Rachsucht 5, Randgruppe

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Begabung für ein oder mehrere körperliche Talente, Breitgefächerte Bildung, Glück, Glück im Spiel, Gutaussehend, Richtungs-

sinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang, eine Gabe (besonders Prophezeien); Aberglaube, Eitelkeit, Gesucht, Jähzorn, Neugier, Schulden, Unstet, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Kampfrausch, Titularadel; Blutrausch, Prinzipientreue

Kriegerische Professionen: Gladiator (Schaukämpfer), Söldner

Reisende Professionen: Fernhändler, Fuhrmann, Hirte, Karawanenführer, Prospektor (Kräutersammler), Schmuggler
Gesellschaftliche Professionen: Barde, Bettler, Dieb, Einbrecher, Gaukler, Hofkünstler, Händler (Fahrender Händler/Hausierer), Kurtisane/Gesellschafter, Streuner, Volksredner

Handwerkliche Professionen: Bader/Barbier, Handwerker (Gold- und Feinschmied, Grobschmied, Instrumentenbauer, Schneider, Schuster/Sattler, Stellmacher, Tätowierer), Tierbändiger, Wirt, Wundarzt

Magische Professionen: Hazaqi, Hexe, Scharlatan

Priesterliche Professionen: Novize (Aves, Phex, Rahja, Tsä)

Talente

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +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; Zweitsprache Garethi; Sprachen Kennen [Atak] +4

Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schneidern +1

THORWAL

"Die Thorwaler kommen!", so gelit 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 kassierte.

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 thorwalischen 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

Αποίνα
(S. 51)



ΜΑΡΑΣΚΑΠΕΡ (S. 56)

FERKIPA
(S. 46)



SÜDAVENTURIERIN (S. 57)

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 diesmal 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/Ifrin, 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 Ambosszwerges wird nirgendwo sonst in Aventuriere 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 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 Garethier den Satz zwar nicht wörtlich verstehen, aber immerhin doch dessen Bedeutung erraten. Hinweise zur thorwalschen Namensgebung finden Sie auf Seite 135.

Quellen: Thorwal

Startwerte Thorwal

Generierungskosten: 6 GP

Modifikationen: +2 AuP

SO-Maximum: 10

Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Entfernungssinn, Glück, Innerer Kompass, Kampfbrauch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung,

Zäher Hund; Bluttausch, Neugier, Rachsucht, Raumangst, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel; Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst, Platzangst

Kriegerische Professionen: Krieger, Söldner

Reisende Professionen: Entdecker, Fernhändler, Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Prospektor (Goldsucher), Schiffer, Seefahrer (v.a. Pirat, kein Walfänger)

Gesellschaftliche Professionen: Barde (Skalde), Gaukler, Herold, Händler, Volksredner

Handwerkliche Professionen: alle außer Domestik und Rattenfänger, nur selten Edelhändler

Magische Professionen: Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Schelm

Priesterliche Professionen: Novize (Swafnir, seltener Efferd, Firun, Ifrin, Travia)

Talente

Kampf: Raufen +2, Hieb Waffen +1, Wurfbeile +2

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +3, Zehen +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +3, Orientierung +3, Seefischerei +1

Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +4, Sternkunde +1

Sprachen: Muttersprache Thorwalsch; Zweitsprache Garethi

Handwerk: Boote Fahren +2, Holzbearbeitung +1, Seefahrt +2

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust

Mögliche Variante

Binnenland (+0 GP): Kampf: Zweihand-Hieb Waffen +1; Körper: Athletik +1, Klettern +1, Schwimmen –1; Natur: Fährten suchen +1, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln –2, Orientierung –1, Seefischerei –1, Wildnis leben +2; Handwerk: Seefahrt –2, Boote Fahren –1; Verbilligte Sonderfertigkeiten: Gebirgskundig oder Eiskundig, aber nicht Meereskundig

GJALSKERLÄNDER

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. Die Gjalskerländer sind hier seit Jahrhunderten heimisch, nachdem sie aus der Verbindung von Thorwalern und Norbarden entstanden.

Lebensweise: Die Gjalskerländer züchten Hochlandrinder und Mähnschafe, 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 *Hacradi*

(Sg.: *Haerad*) nennen und deren Oberhaupt den Titel des *Yaldir* (f.: *Yaldirgar*) 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 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 Kettenkugelwurf 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 ein langer Schaffellmantel). Als Waffen bevorzugen sie Hieb Waffen 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 bekommt 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 136.

Quellen: Aventurischer Bote #90, S. 13–16

Startwerte Gjalskerländer

Generierungskosten: 11 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: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Dunkel-

angst, Einbeinig, Fettleibig, Glasknochen, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Lahm, Nachtblind, Niedrige Lebenskraft, Platzangst, Raumangst, Schulden, Verpflichtungen

Kriegerische Professionen: Schaukämpfer, Söldner, Stammeskrieger

Reisende Professionen: Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Karawanenführer, Kundschafter, Prospektor (Sammler)

Gesellschaftliche Professionen: Skalde

Handwerkliche Professionen: Bauer (Viehzüchter), Handwerker (Brauere/Brenner, Färber, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Schuster/Sattler, Steinmetz, Tätowierer), Tierbändiger, Wundarzt

Magische und priesterliche Professionen: Schamane (Brenoch-Dún), Tierkrieger

Talente

Kampf: Hieb Waffen +2, Raufen +2, Ringen +3, Speere +2, Zweihand-Hieb Waffen +1

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Sinnen-schärfe +1

Gesellschaftlich: –

Natur: Fährtensuchen +2, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Weltervorhersage +1, Wildnisleben +3

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

Schriften/Sprachen: Muttersprache Thorwalsch (Gjalskisch), 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

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 Säbelzahnstiger 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, sein 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 Hieb Waffen und Doppel-

blattäxte; beliebt ist auch die Molokdeschnaja der Norbarden.

Darstellung: Um einen glaubwürdigen Fjarninger in eine Heldengruppe zu integrieren, bedarf es schon einiger Erfahrung und Fingerspitzengefühl. Ein verschlossener Barbar, der im Leben nur Härte kennengelernt 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 S. 136.

Quellen: Firuns Atem 57–61, Dämonenkrone 128

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; Blutausch, Jähzorn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Feenfreund, Hitzeresistenz, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Dunkelangst, Einbeinigkeit, Fettleibigkeit, 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: keine

Handwerkliche Professionen: Handwerker (Gerber/Kürschner, Grobschmied, Schuster/Sattler)

Magische und priesterliche Professionen: Schamane

Talente

Kampf: Hiebaffen +1, Raufen +1, Ringen +2, Wurfspere +1, Zweihand-Hiebaffen +2

Körper: Athletik +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen –2, Selbstbeherrschung +2, Sinnesschärfe +1, Skifahren +1, Zechen –1

Gesellschaftlich: –

Natur: Fährtensuchen +1, Orientierung +3, Wildnisleben +4

Wissen: Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache Thorwalsch (Fjarningsch), Sprache kennen [Nivesisch oder Norbardisch oder Ologhaijan] +4

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +1, Holzbearbeitung* +1, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: 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 Harodröl–Salem.

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 Tschopukikuha gehören zu den Utulus.

In der neben stehenden Tabelle sind die wichtigsten Merkmale der Waldmenschenvölker zusammengefasst.

Weltsicht und Glaube: Die Dschungelstämme huldigen nicht den Zwölfgöttern, sondern verehren eine Unzahl von Geistern. *Kamalug*, der göttlichen Jaguar, wird hingegen nicht angebetet, sondern als Teil des Schöpfungsmythos in erster Linie gefürchtet. Wichtigster Geist ei-

Waldmenschen: Bergstämme

Stamm	Gebiet	Siedlungsform	Haartracht
Anoihas	nordöstl. Regengeb.	Felsensiedlung	lang und offen, zwei Zöpfe
Darna*	Altimont-Gebirge/Altoum	Langhäuser	lang und offen / mit Hut
Oijaniha	westl. Regengeb.	Runddorf	lang und offen / Stirnband

Waldmenschen: Flachlandstämme

Stamm	Gebiet	Siedlungsform	Haartracht
Mohaha	Flachland westlich des Regengebirges	Langhäuser/Runddorf	lang und offen / Pferdeschwanz
Napewanha	H'Rabaa	schwimmende Schilfhäuser	Zöpfchen
Haipu	östliches Altoum	Rundhütten im Kreis	dicker, kurzer Zopf
Keke-Wanaq	zw. Al'Anfa und Höt-Alem	Ruinenstadt/halbnomadisch	lang, rasierter Vorderschädel
Panaq-Si**	Westseite des mittleren Regengebirges	Baumhäuser	keine festgelegt
Tschopukikuha	Syllan, Halbinsel	nomadisch	3 Scheitelbürsten, rundherum lang

*) Da die Kultur der Darna sehr von Magie geprägt ist, findet sich eine Beschreibung dieses Volkes in der Box **Zauberei und Hexenwerk**.

**) Die menschenfressende Kultur der Panaq-Si bringt keine Spieler-Helden hervor.

nes jeden Waldmenschen ist der *Tapam*, der persönliche Schutzgeist.

Laut ihrer Schöpfungsgeschichte wandeln sie 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 Blutfeldern 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 zurückzuerobieren – für den zart besaiteten Mittelländer eine unerschöpfliche Quelle von Schauer- und Horrorgeschichten. Besonders eifrig wird die Kopfgabe von den *Tschopukikuhas* betrieben.

Das bekannteste Wort aus der Waldmenschen-sprache, das auch in das Garethische 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 Niederhöhlen 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 Walflänger 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' Aventurieren 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.

Der Waldmensch wird auf die zivilisierte Welt mit Neugier und Unverständnis reagieren und zum Beispiel längere Zeit brauchen, 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-melodisches 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 S. 137.

Quellen: Tiefer Süden

Startwerte Dschungelstämme

Generierungskosten: 12 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: 4

Automatische Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt; Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Meer-

resangst 5, Neugier 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Entfernungssinn, Glück, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangemensch, Schnelle Heilung, Wohlklang; Aberglaube, Platzangst (bei Stämmen der Ebene), Rachsucht, Raumangst, Totenangst, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Titularadel, Verbindungen; Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Höhenangst (v.a. bei Bergstämmen), Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Nachtblind, Schulden, Unfähigkeit (Naturtalente), Unstet

Kriegerische Professionen: Stammeskrieger

Reisende Professionen: Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor

Gesellschaftliche Professionen: keine

Handwerkliche Professionen: Tierbändiger

Magische und priesterliche Professionen: Schamane

Talente

Kampf: Blasrohr oder Bogen oder Wurf-speer +2, Dolche +1, Hieb Waffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Speere +2

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Schwimmen +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zehen –2

Gesellschaft: Sich Verkleiden –1

Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +3, Wildnisleben +5

Wissen: Pflanzenkunde +4, Tierkunde +4

Sprachen: Muttersprache Mohisch; Sprachen Kennen [Garethi oder Tulamidya] +3

Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +1

Sonderfertigkeit: Dschungelkundig

Verbilligte Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil: Hruruzat

Mögliche Varianten

Bergstämme (+1 GP): Modifikation: +2 AuP; Körper: Klettern +2, Schwimmen –1; Handwerk: Boote Fahren –1, Feuersteinbearbeitung +1

Haipu (+2 GP): Körper: Klettern –2, Schwimmen +3, Sich Verstecken –1; Natur: Fährtensuchen –1, Seefischerei +1, Wildnisleben –1; Handwerk: Boote Fahren +2; Nachteile: keine Meeresangst 5

VERLORENE STÄMME

Einigen rührigen Travia-Geweihten ist es gelungen, den einen oder anderen Wald-

menschenstamm zu missionieren und ein götterfürchtiges Leben zu lehren – mit dem

Ergebnis, dass diese Stämme ihre eigene Kultur verloren haben, aber auch nicht wirklich

Waldmenschen: Verlorene Stämme

Stamm	Gebiet	Siedlungsform	Haartracht
Chirakahs	nörtl. Regengebirge	Lehmhütten	kurz
Yakosh-Dey	oberer Südask	Pfahlhütten	kahl, Haarbürste
Shokubunga	Szintomündung	Lehmkegelhütten	Bürsten o. Stacheln

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 Harodröl.

Lebensweise: Die alten Jäger- und Sammlertraditionen sind längst in Vergessenheit geraten, stattdessen lebt man im Falle der Yakosh-Dey und Shokubunga von Wägelagerei, Überfällen auf Siedlerdörfer und Sklavenjagd. Die Chirakahs bauen hingegen Mais an oder ziehen als Tagelöhner durch die Dröler Mark. Sofern sie sesshaft sind, leben sie in 'ordentlichen' Häusern aus Lehmziegeln. Einige finden in der Armee als Pfadfinder ein Auskommen oder verdingen sich als Dienstmädchen 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 oben 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, wonach 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 bestimmte 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.

Quellen: Tiefer Süden

Startwerte Verlorene Stämme

Generierungskosten: 12 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: 4

Automatische Vor- und Nachteile:

Gefahreninstinkt; Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Meeresangst 5, Neugier 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Entfernungssinn, Glück, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Wohlklang; Aberglaube, Rachsucht, Raumangst, Totenangst, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Titularadel, Verbindungen; Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Schulden, Unfähigkeit (Natur-Talente)

Kriegerische Professionen: Söldner, Stammeskrieger; als Sklave: Gladiator, Söldner

Reisende Professionen: Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Straßenräuber; als Sklave Fischer, Hirte, Schiffer

Gesellschaftliche Professionen: keine; als Sklave Gaukler

Handwerkliche Professionen: Tierbändiger; als Sklave Arbeiter (Bauarbeiter, Tagelöhner), Bauer (Feldsklave), Domestik (Hausklave), Rattenfänger

Magische und priesterliche Professionen: Schamane

Yakosh-Dey und Shokubunga

Kampf: Blasrohr oder Bogen oder Wurfspieß +2, Dolche +2, Hieb Waffen +3, Raufen +2, Ringen +2, Speere +2

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Schwimmen +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Zehen –2

Gesellschaft: Sich Verkleiden –1

Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +4, Wildnisleben +3

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Mohisch; Sprachen Kennen [Garethi oder Tulamidya] +4

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeit: Dschungelkundig

Verbilligte Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil: Hruruzat

Variante Chirakah (+1 GP)

MR-Mod.: +1

Zusätzliche mögliche Professionen: Soldat, Bauer, Tagelöhner

Kampf: Bogen oder Wurfspieß +1, kann nicht Blasrohr wählen, Ringen –1

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung –1, Schleichen –2, Schwimmen –1, Sich Verstecken –2, Zehen +1

Natur: Fährtensuchen –2, Fesseln/Entfesseln –3, Orientierung –2, Wildnisleben –1

Wissen: Tierkunde +1

Schriften/Sprachen: –

Handwerk: Ackerbau oder Viehzucht +1, Heilkunde Gift –1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1

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 Töken 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 typi-

sche Utuludorf ist der von einer mehrere Schritte 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 besetzt, deren Vater der gültige 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 be-

raubt (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 Perlmutscheiben und nicht das auf ihren Inseln häufige Gold.

Tracht und Bewaffnung: s. Dschungelstämme.
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.

Quellen: Tiefer Süden 85–87

Startwerte Waldinsel-Utulu
Generierungskosten: 12 GP
Modifikationen: keine

Miniwatu

Die Miniwatu gehen auf befreite Sklaven zurück, die von ihren Befreier in Unkenntnis der komplizierten Beziehungen und Feindschaften zwischen den Stämmen einfach auf den Waldinseln ausgesetzt wurden. Vor über hundert Jahren gelang es einer Mohahafrau, die Freigelassenen und deren Nachkommen zu einem. 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 Itoken

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 Itoken herrschen. Die Aufseher der Plantagen haben einen Rang, der dem eines mittelständischen Barons entspricht.

Weltsicht und Glaube: Im Wesentlichen gilt das bei den Dschungelstämmen Gesagte. Die Miniwatu sehen sich als von Kamaluq auserwähltes Volk, das die Streitigkeiten überwunden hat und dessen Aufgabe es nun ist, die anderen Waldmenschen zu einem. Ihre Plantagensklaven behandeln sie wie Kinder, die noch nicht die nötige Reife haben, auf einer Stufe

SO-Maximum: 4

Automatische Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt; Aberglaube 5, Meeresangst 5, Totenangst 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Entfernungssinn, Glück, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Wohlklang; Aberglaube, Platzangst, Randgruppe, Raumangst, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, 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; als Sklave vor allem Fischer oder Hirte

Gesellschaftliche Professionen: keine; als Sklave Gaukler oder Hure/Lustknabe

Handwerkliche Professionen: Tierbändiger; als Sklave Arbeiter (Bauarbeiter, Tagelöhner), Bauer (Feldsklave), Domestik (Haussklave), Rattenfänger

Magische und priesterliche Professionen: Schamane

Talente

Kampf: Blasrohr oder Bogen oder Wurfspieß +2, Dolche +1, Hieb Waffen +1, Raufen +2, Ringen +2, Speere +3

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +2, Tanzen +2, Zeichnen –2

Gesellschaft: Sich Verkleiden –2

Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +2, Orientierung +1, Wildnisleben +4

Wissen: Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Mohisch; Sprachen Kennen [Garethi (südländischer Dialekt) oder Tulamidya] +3

Handwerk: Boote Fahren +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Musizieren +1

Sonderfertigkeit: Dschungelkundig

mit den Miniwatu 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 Hrruzat 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: s. Dschungelstämme

Darstellung: Im Wesentlichen gilt das für die Dschungelstämme Gesagte. Der Miniwatu wird jedoch der 'göttergewollten' Feudalordnung ein gewisses Verständnis entgegenbringen. Viele Segnungen der Zivilisation sind ihm außerdem schon bekannt.

Sprache: siehe Dschungelstämme

Quellen: Tiefer Süden 84–85

Startwerte Miniwatu

Generierungskosten: 17 GP

Modifikationen: –2 AuP, MR +1

SO-Maximum: 4

Automat. Vor-/Nachteile: Entfernungssinn; 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)

Krieger. Professionen: Stammeskrieger

Reisende Professionen: Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor

Gesellschaftliche Professionen: keine

Handwerkliche Professionen: Tierbändiger

Mag./priesterliche Profession: Schamane

Talente

Kampf: Blasrohr oder Bogen oder Wurfspieß +3, Dolche +2, Hieb Waffen +2, Raufen +4, Ringen +4, Speere +3

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Schwimmen +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +2, Zeichnen –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; Sprachen Kennen [Garethi (südländischer Dialekt) oder Tulamidya] +4

Handwerk: Boote Fahren +4, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeit: Dschungelkundig; Waffenloser Kampfstil: Hrruzat

МНАПАДИСТАНИ
(S. 43)



AMBOSS-
ZWERGİN
(S. 63)



AVELF

POVADI
(S. 44)



© R.A. 01

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 zwischen Brabak und Festum, in erster Linie jedoch zwischen Selem und Setokan

Lebensweise: Die Tocamuyac leben auf bis zu 25 Schritt durchmessenden, runden Schilffloßen. 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 leicht gegen 'Anderer' verteidigen kann.

Darstellung: Der Tocamuyac kommt viel herum und weiß einiges über die Zivilisation der 'Anderen' – jedenfalls genug, um darin nicht leben zu wollen. Ein Tocamuyac hat eigentlich keinen Grund, die Seinen 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 bzw. Freundschaft mit seinen Heldenkameraden schließen. Dann allerdings wird er sich auch mit Feuereifer darum kümmern, dass der Floßfriede 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: Tiefer Süden 87f., Blutrosen 68f.

Startwerte Tocamuyac

Generierungskosten: 15 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: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Eisern, Kälteresistenz, Titularadel, Verbindungen; Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfälligkeit, Meeresangst, Nachtblind, Schulden, Unfähigkeit (Natur-Talente)

Krieger. Professionen: Stammeskrieger

Reisende Professionen: Fischer, Händler

Gesellschaftliche Professionen: keine

Handwerk. Professionen: Tierbändiger

Mag./priesterl. Profession: Schamane

Talente

Kampf: Dolche +1, Hiebaffen +2, Raufen +3, Ringen +3, Speere +2, Wurfspeer +2

Körper: Körperbeherrschung +3, Schwimmen +5, Sinnenschärfe +3, Zehen -2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +4, Orientierung +4, Seefischerei +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1

Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Muttersprache Mohisch; Sprachen Kennen [Garethi oder Tulamidya] +5

Handwerk: Boote Fahren +5, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeit: Meereskundig

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 frisch 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 *Shikanydad*

von *Sinoda*, ist auf den Südpfel 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 auch, dass dies überall anderswo so 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 histori-

scher 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 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 Schöpfungsgottes 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 "Preisest 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 *Shikanydads* endet.

Tracht und Bewaffnung: Maraskanische Kleidung vereint tulamidische und mittelreichische Elemente mit schreienden (meist komplementären) Farbkombinationen. Gemusterte Stoffe sind dank der Erfindung des Stoffdruckes äußerst beliebt. Typisch ist etwa die Kombination von (bisweilen in Röcke auslaufenden) Kitteln und Jacken mit Pluderhosen und knöcheligen Gamaschen. Am Fuß werden Strohsandalen oder seitlich geschnitzte 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 Hartholzharz. 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, Cousins 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.

SÜDAVENTURIEN

Hervorgegangen ist diese vielfältige Mischkultur aus den alten südaventurischen Ansiedlungen der Tulamiden, den ihnen nachgefolgten Mittelländern und der steten Vermischung mit den Waldmensch. (Auf die Kultur der *Bukaniar* wird auf S. 58 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 Horasreiches und des Bornlandes leben. Im Landesinneren finden sich, von der Königsstadt Mirham einmal abgesehen, so gut wie keine nennenswerten Ansiedlungen. Der überwiegende Teil der

Sprache: Das *Maraskani* ist weit mehr als ein Dialekt des Garethi. Es ist auch mehr als ein Dialekt des Tulamidy. Es entstand aus Garethi, Tulamidy, zahlreichen Mundarten sowie dem quasi ausgestorbenen *Rurz* 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 134.

Quellen: Blutrosen 81–109, Land an Born und Walsach 143–144

Startwerte Maraskaner

Generierungskosten: 6 GP

Modifikationen: IN +1, MR +1

MR-Mod.: +1

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und 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: Feindfreund, Kälteresistenz, Kampfrausch, Kolbfreund, Titularadel, Angst vor Insekten, Farbenblind, Jähzorn

Kriegerische Professionen: alle außer Amazone, Knappe, Stammeskrieger

Reisende Professionen: alle

Gesellschaftliche Professionen: alle

Handwerkliche Professionen: alle

Mag. Professionen: Magier, Scharlatan

Priesterliche Professionen: Priester, Mönch oder Wanderprediger der Zwillinge

Talente

Kampf: Diskus +2, Dolche +1, Hieb Waffen oder Säbel oder Schwerter +1, Infanteriewaffen oder Speere +1, Raufen +2

Körper: Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2

Gesellschaft: Sich Verkleiden +1, Überreden +2

Natur: –

Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +1, Philosophie +2, Rechnen +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache Maraskani; Zweitsprache Tulamidy oder Garethi

Handwerk: Ackerbau +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen oder Musizieren +2, Stoffe Färben +1

Verb. Sonderfertigkeit: Maraskankundig

Mögliche Varianten

Dschungel (+6 GP): Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Sinnen-schärfe +2, Natur: Fährtensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnis-leben +2; Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1; **Sonderfertigkeit:** Maraskankundig
Küstengebiete (+4 GP): Kampf: Wurfspeer +1; Körper: Schwimmen +1, Sinnen-schärfe +1; Natur: Seefischerei oder Seefahrt +1; Wissen: Tierkunde +1; Handwerk: Boote Fahren +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, *Garetien* für Festum, *Südaventurien* für Al'Anfa) und erhalten zusätzlich für 2 GP noch folgenden **Modifikationen:** MR +1; **Nachteile:** Arroganz 5, Neugier 5, Randgruppe; **Kampf:** Diskus +2, Körper: Selbstbeherrschung +1, Sich Verkleiden +1, **Wissen:** Götter/Kulte +1, Philosophie +1; **Sprachen:** Muttersprache Maraskani, Zweitsprache die Sprache des Gastlandes; **Handwerk:** Heilkunde Gift +1, Stoffe Färben +1

Menschen lebt in den Hafenstädten, ehemaligen 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 alafanischem 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 alafanische 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, ja 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, Zerwürfissen 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 Horasreiches 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 Stadämter 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 Tüchern, 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 bewah-

ren 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 Bukaniersprache *Charypto* (S. 59) Verbreitung gefunden, während zwischen Hôt-Alem und H'Rabaa das trahelische *Gatamo* vorherrscht. Zur Namensgebung siehe S. 134.

Quellen: Al'Anfa, Tiefer Süden

Startwerte

Generierungskosten: 5 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Empfohlene Vor-/Nachteile: Hitzeresist., Verbindungen; Aberglaube, Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neugier, Schulden, Speisegebote, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feindfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund; Angst vor Menschenmassen, Raumangst

Kriegerische Professionen: alle außer Amazone, Knappe, Stammeskrieger

Reisende Professionen: alle

Gesellschaftliche Professionen: alle
Handwerkliche Professionen: alle

Magische Professionen: Druide (sehr selten), Hexe (keine Kröte), Magier, Scharlatan, Schelm, Sharisad

Priesterliche Professionen: Novize (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 Brabaci oder Gatamo), Sprachen Kennen [Tulamida] +4, Sprachen Kennen [Mohisch] +4

Handwerk: Boote Fahren +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Mögliche Varianten

Südliche Stadtstaaten (+2 GP; Al'Anfa, Brabak, Charypso, Chorhop, Hôt-Alem, Khefu, Mengbilla, Mirham, Sylla): Gesellschaft: Gassenwissen +1, Natur: Seefischerei oder Seefahrt +1; in Brabak zusätzlich Sprachen kennen [Thorwalsch] +2, in Al'Anfa Gassenwissen +1, Götter/Kulte +2; in Charypso und Sylla Schwimmen +1, Boote Fahren +1; in Mengbilla Heilk. 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 [Tulamida] +2, Holzbearbeitung +2

Kolonialhäfen (+3 GP; Waldinsel-Kolonien des Bornlands, des Horasreichs und Al'Anfas): Kampf: Hieb Waffen +1, Natur: Seefischerei oder Seefahrt +2, Wildnisleben +1; Wissen: Geographie +1; Sprachen: Sprachen kennen [Mohisch] +2; Handwerk: Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Dschungeldorf/Plantage (+1 GP): Kampf: Hieb Waffen +1, Säbel +1, Gesellschaft: Gassenwissen –1; Natur: Wildnisleben +2; Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +1, Handwerk: Ackerbau oder Fallenstellen +1; Vorteil: keine Soziale Anpassungsfähigkeit

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 auch auf anderen Waldinseln, in küstennahen Hütten und kleinen Siedlun-

gen. Ein ähnlicher Lebensstil ist jedoch vielen Menschen zwischen Sylla und Hôt-Alem, zwischen 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 gerbte 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 ihre 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 Verhörung machen ihm nichts aus, Unterdrückung und Verbote sind ihm jedoch unerträglich.

Sprache: Die Bukaniersprache *Charypto* ist ein

wildes Gemisch aus Garethi und Tulamidyä, stark von südaventurischen Dialekten gefärbt, und enthält zahlreiche Elemente aus anderen Sprachen, insbesondere den Mundarten der Waldmenschen und Brocken des Thorwalschen. Typische Namen stammen vor allem aus dem Tulamidyä oder dem südaventurischen Brabaci (S. 136 und 134).

Quellen: Tiefer Süden 56–57

Startwerte

Generierungskosten: 6 GP

Modifikationen: +1 LeP, +2 AuP, MR –1

SO-Maximum: 6

Automatische Vor- und Nachteile: Randgruppe, Vorurteile (Misstrauen gegen jegliche Obrigkeit) 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz, Zäher Hund; Aberglaube, Gesucht, Goldgier, Jähzorn, Rachsucht, Unstet

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Feenfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel; 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, Rattefänger, Tagelöhner, Wirt, Wundarzt

Magische Professionen: Druide (sehr selten), Hexe (nur Fahrende Gemeinschaft, sehr selten)

Priesterliche Professionen: Novize (sehr selten, nur Phex, Efferd, Swafnir)

Talente

Kampf: Bogen +1, Dolche +1, Hiebaffen oder Säbel +1, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +3, Sinnenschärfe +1

Gesellschaft: Überreden +1

Natur: Fährtsensuchen +1, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Seefischerei +1, Wildnisleben +2

Wissen: Sagen/Legenden +1

Schriften/Sprachen: Muttersprache Charypto, Sprachen Kennen [Garethi, Tulamidyä, Mohisch und Thorwalsch] je +2

Handwerk: Boote Fahren +1, Fleischer +1, Gerber +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1

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 Werwolfkrankheit, verwechselt werden darf.

Daneben ist die Welt ihrem Glauben zufolge von unzähligen (Natur- und Ahnen-)Geistern besetzt.

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 kei-

ne 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, Stickerien 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 fremd-

artigen 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 auseinanderzusetzen, 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 136.

Quellen: Rauhes Land 29–40

Startwerte Nivesenstamm

Generierungskosten: 13 GP

Eigenschafts-Modifikationen: keine

Modifikationen: +5 AuP

SO-Maximum: 8

Automatische Vor- und Nachteile: Totenangst 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Schnelle Heilung; Höhenangst, Raumangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Arroganz, Fettleibig, Goldgier, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Platzangst, Schulden

Kriegerische Professionen: Stammeskrieger

Reisende Professionen: Fischer, Hirte, Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter, Prospektor (Sammler)

Gesellschaftliche Professionen: keine

Handwerkliche Professionen: Handwerker (Gerber/Kürschner), Tierbändiger

Magische und priesterliche Professionen: Schamane, Wolfskind

Besonderheiten: Nivesische Schamanen (siehe **Zauberei und Hexenwerk**) müssen statt Totenangst 5 eine andere Schlechte Eigenschaft in gleicher Höhe wählen.

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, Sinnen-schärfe +2, Skifahren +2, Zechen –1

Natur: Fährtsensuchen +3, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Götter/Kulte +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Nujuka, Sprachen Kennen [Alaani oder Garethi] +5

Handwerk: Abrichten +1, Boote Fahren +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Hundeschlitten Fahren +2, Lederarbeiten +2, Schneider +1, Viehzucht +2

Sonderfertigkeit: Eiskundig, Steppen-kundig

Mögliche Variante

Halbesshafte Küstenstämme (+1 GP):

Körper: Schwimmen +1; **Handwerk:** Boote Fahren +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 dem man sich die langen Abende am Lagerfeuer verkürzt hat, klebrig und abgegriffen geworden 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 machen 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 Norbarden Sippe begegnet.

Sesshafte Norbardenfamilien haben sich in der Regel im Laufe der Jahre ansehnliche Handelsimperien aufgebaut.

Kern der norbardenischen Gesellschaft ist die Sippe, die stets von einer Frau, der Muhme, angeführt wird. Die Norbarden führen eine polygame Form der Sippenche, 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: Der Norbarde liebt 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 Far-

ben ausweist (fürs Geschäft mit den Kunden). Außerdem typisch ist die norbardenische Haartucht, bei der die Männer einen Kahlschädel und lang herabhängende Schnurrbärte tragen, die Frauen dagegen breit ausrasierte Mittel-scheitel.

Die klassische Waffe der Norbarden ist die Molokdeschnaja, eine ertümlich wirkende Axt, darüber hinaus werden meist Messer, Speere und Stäbe geführt.

Darstellung: Der Norbarde schätzt ein weites, ebenes Land unter hohem Himmel; in engen Gassen und Herbergszimmern fühlt er sich nicht wohl. Er ist ein freundlicher und fröhlicher Geselle mit einem gesunden Geschäftssinn und zudem ein fähiger Diplomat und zuverlässiger 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 Fahren den aus den Nordlanden. Mit Städtern oder gar Südländern können sie oft weniger anfangen, bemühen sich aber schon aus geschäftlichem Interesse um einen freundlichen Umgang.

Sprache: Das Alaani, die Norbarden-sprache, entstammt dem (Ur-)Tulamidyä und gilt als recht kompliziert. Als Händler spricht der Norbarde natürlich aber auch Nivesisch und Garethi. Norbardenische Namen finden Sie auf Seite 136.

Quellen: Rauhes Land 43–50

Startwerte Norbardensippe

Generierungskosten: 10 GP

Modifikationen: +2 AuP

SO-Maximum: 10

Automatische Vor- und Nachteile: Höhenangst 5, Neugier 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Gutes Gedächtnis, Kälteresistenz, Richtungssinn; Goldgier, Raumangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Titularadel; Arroganz, Platzangst, Prinzipientreue, Vorurteile

Kriegerische Professionen: Gladiator/Schaukämpfer, Söldner

Reisende Professionen: Entdecker, Fernhändler, Fuhrmann, Großwildjäger, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Schiffer, Schmuggler

Gesellschaftliche Professionen: Barde, Gaukler, Händler, Streuner, Volksredner

Handwerkliche Professionen: Bader/Barbier, Gelehrter (Sprachkundler, Völkerkundler), Handwerker (Gold- und Feinschmied, Graveur, Schuster/Sattler, Stellmacher, Tätowierer), Tierbändiger, Wirt, Wundarzt

Magische und priesterliche Professionen: Hexe, Novize (Aves, Firun, Hesinde, Nandus, Phex; alle selten), Scharlatan, Zibilja

Talente

Kampf: Armbrust oder Bogen +1, Dolche +1, Hiebaffen +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 +2
Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +3

Natur: Fährten suchen +1, Orientierung +2, Wildnis leben +2

Wissen: Geographie +1, Götter/Kulte +2, Rechnen +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Alaani, Zweitsprache Garethi oder Nivesisch, Sprachen Kennen [die andere Sprache] +4, Sprachen Kennen [Thorwalsch] +4, Sprachen Kennen [Ologhaijan] +4

Handwerk: Fahrzeug Lenken +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Musizieren +1, Schneidern +1

Sonderfertigkeit: Steppenkundig

TROLLZACKEN

Als Trollzacker gelten die uralten 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 Zelt nomaden 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 seine 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.

Weltansicht und Glaube: Röschtula 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 diese 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 fügen 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 Hiebsdolch. Hoirazi und andere Rochshazi führen häufig die in Glutgruben geschmiedete Barbarenstreitaxt, daneben sind (Stein-)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 Troll-

zacker verlassen ihr Gebirge, um eine Schuld abzubüßen oder weil sie verbannt wurden.

Sprache: Das kehlig-harte *Zulchammaqra* erinnert ans Ur-Tulamida, hat aber auch viele 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).

Quellen: Stolz Schlösser 90–91

Startwerte

Generierungskosten: 11 GP

Modifikationen: KO +1, +1 LeP, +2 AuP

SO-Maximum: 4

Automatische Vor- und Nachteile: Randgruppe, Unansehnlich

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schnelle Heilung, Zäher Hund; Aberglaube, Blutausch, Jähzorn, Rachsucht, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Einbeinig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Niedrige Lebenskraft, Schulden, Totenangst, Unfähigkeit (Natur-Talente)

Kriegerische Professionen: Stammeskrieger (Rochshazi sind immer Stammeskrieger)

Reisende Professionen: Hirte, Jäger, Kundschafter, Straßenräuber

Gesellschaftliche Professionen: keine

Handwerkliche Professionen: Bauer

Magische und priesterliche Professionen: Druiden, Schamane

Talente

Kampf: Hiebaffen oder Speere oder Zweihand-Hiebaffen +3, ein weiteres aus dieser Liste +1, Raufen +3, Ringen +2, Schleudern +2, Wurfbeile +1

ΠΙVESE
(S. 59)



GJALKSER-
LÄNDERIΠ
(S. 49)



ΠΟRBARDIΠ
(S. 60)



ΤRÖLLZACKER
(S. 61)

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, Sprachen Kennen [Garethi] +4,

Sprachen Kennen [Trollisch] +4
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1
Sonderfertigkeit: Gebirgskundig

NICHT-MENSCHLICHE KULTUREN

AMBOSSZWERGE

Rauf- und saulustig, 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, den Thaschbergen, den Drachensteinen, den Osthängen des Raschtulswalls und den Khunchomer Bergen.

Lebensweise: Erst wird geschmiedet, dann gegessen 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 ...

Weltsicht und Glaube: Die Ambosszwerge verehren 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.

Schmieden ist für die Ambosszwerge nicht nur Handwerk, sondern Lebensinhalt und Gottesdienst in einem. Sie sind wie kein zweites Zwergenvolk für ihre Waffenschmiedekunst berühmt.

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, dahinsterven wie die Fliegen ...

Sitten und Bräuche: 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 *Felspalter* (eine Doppelblattaxt), die zweihändig zu führen sind. Daneben sieht man häufig noch Kurzscherwerer oder Schwere Dolche.

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 um das 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. Andererseits gehören spontane Flüche oder hohes Lob über gute Handwerksarbeit oder eine spektakuläre Felsformation ebenso zum Ambosszwerg.

Sprache: Die Sprache, die allen Zwergenvölkern gemein ist, ist das dunkle, brummelnde Rogolan, das sich seit Jahrtausenden kaum verändert hat. Einige Hinweise zur Namensgebung finden Sie auf S. 138. Das Wort *Freigiebigkeit* kommt übrigens im Rogolan nicht vor. **Quellen:** Dunkle Städte (Zwerge) 28–32, Stolz Schlösser 107–109, Königreich Almada 65

Startwerte

Generierungskosten: 4 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: Platzangst 5, Meeresangst 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Begabung (Grobschmied), Begabung (Kampftalente), Hohe Lebenskraft, Schnelle Heilung, Veteran, Zäher Hund; Einbildungen, Meeresangst, Platzangst, Prinzipientreue, Schulden, Übler Geruch, Verpflichtungen, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, 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)

Priesterliche Professionen: Angrosch-Novize (selten auch menschlicher Ingerimm-Kult), Kor-Novize, Rondra-Novize

Talente

Kampf: Armbrust +3, Hieb Waffen +1, Raufen +1, Ringen +2, Zweihand-Hieb Waffen +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, Zweitsprache Garethi (oder – seltener – Tulamidyä)

Handwerk: Bergbau +2, Grobschmied oder Steinmetz +3

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd)

ERZZWERGE

Höchst selten begegnet man einem Erzzwerg außerhalb der großen, tiefen Höhlenstädte, obwohl sein Volk das größte unter den Zwergen darstellt. Die Erzzwerge sind konservativ und eher still, laute Feiern schätzen sie nicht und haltlose Besäufnisse sind ihnen geradezu verhasst. Stattdessen folgen sie einem weitgehend ritualisierten Leben, in dem alles seinen Platz und seine Zeit hat.

Lebensraum: In oder vielmehr 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 hektische Wechsel der Jahreszeiten. Ihr Traditionsbewusstsein ist selbst unter den Zwergenvölkern sprichwörtlich. Die Erzzwerge 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 Zahlen-

mystik als Mittel zur Erklärung des Weltens.

Tracht und Bewaffnung: Die übliche Tracht ist eine dunkle, lange Lodengewand, zu festlichen Anlässen trägt man gold- oder silberdurchwirkten Brokat. Wie auch bei den Ambosszwerge 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

Quellen: Dunkle Städte (Zwerge) 32–36, Stolz Schlösser 107–109, Königreich Almada 65

Startwerte

Generierungskosten: 5 GP

Modifikationen: KL +1, IN –1, MR +1

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und 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

Priesterl. Professionen: Angrosch-Novize

Talente

Kampf: Armbrust +1, Dolche +1, Hiebaffen +1, Zweihand-Hiebaffen +1

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Selbstbeherrschung +2, Singen +1

Gesellschaft: Etikette +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +2

Natur: Fahrtensuchen –1, Wettervorhersage –2, Wildnisleben –1

Wissen: Hüttenkunde oder Rechtskunde oder Tierkunde +2, Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +2, Götter/Kulte +2, Mechanik +1, Rechnen +4, Sagen/Legenden +3, Schätzen +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Rogolan, Zweitsprache Garethi oder Tulamidya, Lesen/Schreiben [Rogolan] +8

Handwerk: Bergbau +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Grobschmied oder Kristallzucht oder Steinmetz +3

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig

HÜGELZWERGE

Sie sind weder die größten Handwerker oder 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 auch keine Schätze an, sondern geben ihr Gold gerne für Gewürze aus, für gute Weine oder Mobiliar, mit dem sie ihre kreisrunden Erdhütten noch behaglicher ausstatten können.

Weltsicht und Glaube: Der hügelzwergische Angrosch-Kult wird weit weniger 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, scheint 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 ein Hügelzwerg einem Kampf nicht ausweichen kann, dann benutzt er Axt oder Kurzsword. Da er aber weiß, dass Nichtzwerge ihn kaum von seinen wehrhaften Vettern unterscheiden können, trägt er auf Reisen oft zu Abschreckungszwecken eine ebenso imposante wie wirkungslose Doppelaxt mit

Schneiden aus Kupferblech mit sich herum.

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 man halt das nächste Haus auf. Und hat man endlich ein passendes Quartier gefunden, dann werden erst einmal die Möbel so lange umgestellt, bis es richtig gemütlich ist ...

Sprache: siehe Ambosszwerge (mit einigen Variationen; siehe S. 138)

Quellen: Dunkle Städte (Zwerge) 36–43, Stolz Schlösser 107–109

Startwerte

Generierungskosten: 6 GP

Modifikationen: IN +1

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: 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)

Priesterliche Professionen: Novize (meist Angrosch, bisweilen menschlicher Ingerimm-Kult; auch Travia und Peraine)

Talente

Kampf: Armbrust +2, Dolche +1, Hieb Waffen +2, Ringen +2, Schleuder +1

Körper: Schwimmen +2, Zehen +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: –

Wissen: Götter/Kulte +1, Mechanik +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Rogolan, Zweitsprache Garethi, 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

BRILLANTZWERGE

Die Brillantzwerg sind weniger Handwerker als vielmehr in erster Linie Händler. Ursprünglich lebten sie in den Beilunker Bergen, die allerdings während der borbaradianischen Invasion verloren gingen. Derzeit suchen sie eine neue Heimat und sind, wie es scheint, bereits fündig geworden.

Lebensraum: Nach Meinung der Zwergenkennner deutet einiges darauf hin, dass sich die Brillantzwerg im Raschtulswall einrichten werden, wenn auch einige sich bereits in den Goldfelsen niedergelassen haben.

Lebensweise: Die Brillantzwerg treiben Handel mit anderen Völkern, fertigen filigrane Kunstwerke an und ziehen Dufikräuter in ihren Gärten. Ihren Wohnungen schlagen sie in den Berghang und schließen sie nach außen hin mit einer Wand aus durchsichtigem Kristall ab.

Weltansicht und Glaube: Neben Angrosch, der für sie auch Schirmherr der Künste ist, verehren die Brillantzwerg auch noch Phex. Sie sehen sich als kulturelle Elite unter den Zwergenvölkern und empfinden daher grobe Arbeiten oft als unter ihrer Würde.

Sitten und Bräuche: Die Brillantzwerg haben die Brautwerbung zur Perfektion entwickelt. Um eine echte 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 Brillantzwerg züchten als einziges Zwergenvolk Pferde, die sogenannten Zwergenyponys. Auch die Katzenzucht ist eine weit verbreitete Leidenschaft.

Tracht und Bewaffnung: Brillantzwerg bevorzugen bequeme Reisekleidung aus weichem Leder und können leidlich mit Schwertern und Speeren, 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 Ambosszwerg

Quellen: Dunkle Städte (Zwerg) 43–46

Startwerte

Generierungskosten: 6 GP

Modifikationen: MU +1, CH +1

SO-Maximum: keines

Automatische Vor- und Nachteile: Eitelkeit oder Neugier 5, Platzangst 5, 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, Spion, Streuner, Taugenichts

Handwerkliche Professionen: alle außer Gelehrter (Mawdli, Meereskundiger)

Magische Professionen: Geode, Magier (selten, beschränkte Auswahl)

Priesterliche Professionen: Novize (meist Angrosch, bisweilen menschlicher Ingerimm-Kult, Phex; selten auch Rondra, Kor, Hesinde, Rahja)

Talente

Kampf: Armbrust +2, Hieb Waffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Schwerter oder Speere +1

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Zehen +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, Zweitsprache Garethi oder Tulamidy, 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

Sonderfertigkeit: 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 Hjalldorbergen und der Großen Olochtai bis zum Firunswall und den Blut-

zinnen. Während die weitaus meisten Orks nomadisch leben, sind im Osten auch drei größere Ansiedlungen bekannt: die für ihre selbst in menschlichen Augen exzellenten Schmiedewaren berühmten Städte *Kharqush* (am Südostrand des Firunswalls) und *Orrakhar* (am Dairuchsee in den westlichen Blutzinnen) so-

wie 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 im ewigen Eis 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 welche 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 besieigten 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 blau- bis tiefschwarzes Fell. In der Orkschädelsteppe und den Hjäldorbergen 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 *Ticharshai* 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 verschieden starken 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 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 erstklassigen Schmieden von Kharkush und Orrakhar, neuerdings auch Khezzara. Typische orkische Waffen sind der geflammte oder gezaackte Krummsäbel (*Arbach*), die anderthalbhändig geführte Axt mit doppeltem Blatt und Dorn (*Byakka*), der dornengespickte Kriegshammer (*Gruufshai*) sowie der breitblättrige Wurfspeer (*Yagriik*) und der kurze Reiterbogen aus Horn und Sehnen des Steppenrindbullen.

Darstellung: Der Ork hat in seinem Stamm gelernt, dass ihm entsprechend seiner Fähigkeiten auch gewisse Rechte zustehen, die er auch andernorts ungefragt einfordern (aber anerkannt kompetenten Mitkämpfern auch einräumen) wird.

Sprache: Die Sprache der orkischen Stämme ist das *Ologhaijan*, die schriftlose Hochsprache des Orklandes. 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.

Quellen: Box: Das Orkland, Lexikon, Firuns Atem (Schneecorks), Welt des Schwarzen Auges (Orkische Städte)

Startwerte

Generierungskosten: je nach Stamm

Modifikationen: +1 LeP, +2 AuP

SO-Maximum: 3

Automat. Vor-/Nachteile: Aberglaube 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund; Arroganz, Jähzorn, Raumangst, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Begabung (beliebige Gesellschaftliche Talente), Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Einbeinig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Platzangst, Prinzipientreue, Schulden

Kriegerische Professionen: Stammeskrieger, evtl. 'Ordenskrieger' (Garde des Roten Mondes, nur Zholochai)

Reisende Professionen: Fischer, Fuhrmann (nur Tscharschai), Hirte, Jäger (kein Wildhüter), Kundschafter; Fahrender Händler (nur Tscharschai), evtl. Großwildjäger, Prospektor (Sammler, bei den Korogai auch Goldsucher)

Gesellschaftliche Professionen: keine

Handwerkliche Professionen: Arbeiter (Tagelöhner), Bauer (Freibauer, Feldsklave oder Viehzüchter), Handwerker (Bogenbauer, Brauer/Brenner, Färber, Fleischer, Gerber/Kürschner, Grobschmied, Küfer, Salzsieder, Schuster/Sattler, Seiler, Stellmacher/Wagner, Weber, Zimmermann; vornehmlich Korogai), Tierbändiger, evtl. Bergmann (nur Korogai), Wundarzt

Magische/priesterliche Professionen: Schamane, Gravesh-Priester, Rikai-Priester

Talente

Kampf: Bogen +1, Raufen +2, Ringen +2, Hiebaffen oder Säbel +2, das andere +1

Körper: Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Fährtsensuchen +1, Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2
Sprachen: Muttersprache Ologhaijan, Sprachen Kennen [Garethi oder Thorwalsch] +2
Handwerk: Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Wunden +1, Lederarbeiten +1, Viehzucht +1

Eine der folgenden Varianten (Stämme) muss gewählt werden:

Korogai (10 GP): Modifikation: MR +1; Handwerk: Bergbau +1, Grobschmied +1; Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation

Mokolash (9 GP): Körper: Schwimmen +2; Natur: Fischen/Angeln +2; Handwerk: Bootfahren +1; Sonderfertigkeit: Sumpfkundig
Olochtai (10 GP): Modifikation: +2 AuP; Kampf: Ringen +1; Körper: Klettern +2; Natur: Wildnisleben +2; Vorteil: Kälteresistenz; Nachteil: Speisegebot (nur rohes Fleisch); Sonderfertigkeit: Steppenkundig, Gebirgs- oder Eiskundig, kann die jeweils andere SF zum halben Preis erlernen

Orichai (8 GP): Handwerk: Ackerbau +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Viehzucht +1; Sonderfertigkeit: Steppen-

kundig

Truanzhai (9 GP): Körper: Klettern +1; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1; Handwerk: Lederarbeiten +1; Sonderfertigkeit: Gebirgskundig, Steppenkundig

Tscharshai (10 GP): Modifikation: KL +1; Gesellschaft: Überreden +1, Wissen: Rechnen +2, Schätzen +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2; Sonderfertigkeit: Steppenkundig
Zholochai (9 GP): Modifikation: MU +1; Kampf: Raufen +1, Ringen +1, Natur: Fährtensuchen +1; Wissen: Kriegskunst +1; Sonderfertigkeit: Steppenkundig

YURACH

Wen der Häuptling nicht leiden konnte, wer seine Mannbarkeit nicht bewies oder wer als Sklave entflohen, 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; sehr selten südlich der Linie Unau-Dröl.

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 verzweiferten 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 dem Ork 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.

Quellen: Orkland, Lexikon 190-192

Startwerte

Generierungskosten: 2 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: 3

Automatische Vor- und 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: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Begabung (be-

liebige Gesellschaftliche Talente), Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel; 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/priesterl. Professionen: keine

Talente

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen oder Säbel oder Speere +2, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Scharfsinn +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

SVELLTAL-OKKUPANTEN*

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: Am Oberlauf des Hilval (*Hilval-Orks*) und des Lowanger Svellt (*Thasch-Orks*) sowie am östlichen Svellt-Ufer zwischen Tjolmar und den Altsvelltsümpfen (*Rorwhed-Orks*).

*) Die Orks, die im wilden Völkergemisch von Uhdenberg leben, entsprechen in ihren Werten den Svelltal-Okkupanten, allerdings sollte Sumpfkundig durch Gebirgskundig ersetzt werden.

Lebensweise: Das Kastensystem der Orks (siehe S. 66) 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 – was bisweilen bizarre Früchte trägt, wenn den orkischen Göttern etwa einige der Zwölfe gegenübergestellt und diese dann paarweise angerufen werden.

Darstellung: Die Orks des Svelltslandes streichen den Lohn für einen mehrjährigen Krieg ein und leben in dem Bewusstsein, die göttergewollte Herrschaft des Orken über den Menschen aufrechtzuerhalten.

Sprache: Während die meisten Orks noch mit Ologhaijan aufgewachsen sind, beherrschen immer mehr von ihnen auch den hier gespro-

chenen Dialekt des Garethi. Zudem ist es üblich geworden, orkische Vornamen mit 'typisch mittelländischen' Familiennamen (oder besser: Kampfnamen) zu verbinden.
Quellen: Orkland 47–48

Startwerte

Generierungskosten: 3 GP

Modifikationen: MR +2

SO-Maximum: 5

Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaube 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Verbindungen; Aberglaube, Arroganz, Goldgier, Jähzorn, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Begabung (beliebige Gesellschaftliche Talente), Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Ti-

tularadel; Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipientreue

Kriegerische Professionen: Gardist, Söldner

Reisende Professionen: Fischer, Fuhrmann, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Schiffer, Schmuggler, Straßenräuber

Gesellschaftliche Professionen: Dieb, Einbrecher, Händler, Streuner

Handwerkliche Professionen: Bauer (Freibauer oder Viehzüchter), Bergmann, Handwerker (Bogenbauer/Armbruster, Brauer/Brenner, Färber, Fleischer, Gerber/Kürschner, Gold- und Feinschmied, Grobschmied, Küfer, Maurer, Plättner/Harnischmacher, Schreiner, Schuster/Sattler, Seiler, Spengler, Steinmetz, Tätowierer, Tischler, Töpfer, Waffenschmied, Weber, Zimmermann), Tierbändiger, Wundarzt

Magische und priesterliche Professionen: Schamane, Gravesch-Priester, Rikai-Priester, Novize (nur Firun, Ingerimm, Kor)

Talente

Kampf: Bogen +1, Dolche +1, Hiebaffen oder Säbel +2, Raufen +1, Ringen +1

Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1, Selbstbeherrschung +1, Zehen +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1

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

Schriften/Sprachen: Muttersprache Olog-haijan, Zweitsprache Garethi

Handwerk: Ackerbau oder Viehzucht oder Bergbau +2, Lederarbeiten +2

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Sumpfkundig, Steppenkundig

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 750 v.H. zerschlagenen Goblin-Reiches der legendären Schamanin *Kunga Saula* (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 Kriegshauptling, 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 Part-

nerschaften 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 Wälderin 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 gar 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 138 aufgeführt.

Quellen: Land an Born und Walsach 122ff., Bestiarium 20–22, Firuns Atem 64–65 (Schnee-goblins)

Startwerte

Generierungskosten: Frauen 9 GP, Männer 7 GP

Modifikationen: KO +1, +1 LeP, +3 AuP

SO-Maximum: 3

Automat. Vor-/Nachteile: Aberglaube 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Begabung (Natur-Talente), Gefahreninstinkt, Glück, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund; Aberglaube, Neugier, Raumangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Gutausschend, Titularadel, Verbindungen; Einbeinig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Platzangst, Prinzipientreue, Rachsucht, Schulden, Speisegebote, Verpflichtungen



ZHOLOCHAI-
ORK
(S. 66)

GOBLIN AUS
DEM FESTUMER
GHETTO
(S. 70)



BRILLANTZWERG
(S. 65)



STAMMES-ACHAZ
(S. 72)

©. Arja. 01

Männer

Krieger. Professionen: Stammeskrieger

Reisende Professionen: Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor (Sammler)

Gesellschaftliche Professionen: keine

Handwerkliche Professionen: keine

Magische und priesterliche Professionen: keine

Kampf: Hieb Waffen oder Speere +1, Raufen +2, Ringen +1, Wurfspeere +1

Körper: Athletik +2, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnen-schärfe +2

Gesellschaft: –

Natur: Fähr tensuchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnis leben +4

Wissen: Geschichtswissen –2, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Goblinsch

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Frauen

Kriegerische Professionen: keine

Reisende Professionen: Hirtin, Prospektorin (Sammlerin)

Gesellschaftliche Professionen: keine

Handwerkliche Professionen: Handwerkerin (Färberin, Gerberin/Kürschnerin, Schusterin/Sattlerin, Töpferin)

Magische und priesterliche Professionen: Schamanin

Kampf: Hieb Waffen oder Speere +1, Raufen +2, Ringen +1

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnen-schärfe +2

Gesellschaft: Lehren +1, Menschenkenntnis +2

Natur: Fähr tensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, Wildnis leben +3

Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +2

Schriften/Sprachen: Muttersprache Goblinsch

Handwerk: Feuersteinbearbeitung +2, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2

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 (+3 GP): Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2; Sonderfertigkeit: Eiskundig

GOBLINBANDEN

Goblinische Verbände in zivilisierten Ländern 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 über 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 erkannte man, 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 Rekdaï 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.

Quellen: Lexikon 103–105, Bestiarium 20–22

Startwerte

Generierungskosten: 2 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: 3

Automatische Vor- und Nachteile: Aberglawe 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Glück, Hohe Lebenskraft, Zäher Hund, Goldgier, Neugier

Ungeeignete Vor-/Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Gutausschlag, Titularadel, Arroganz, Fettleibig, Glas-knochen, Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipien-treue, Rachsucht, Schulden, Speise-gebote

Kriegerische Professionen: Söldner

Reisende Professionen: Jäger, Kundschafter, Schmuggler, Straßenräuber

Gesellschaftliche Professionen: Bettler, Dieb, Einbrecher

Handwerkliche Professionen: keine

Mag. / priesterliche Professionen: keine

Talente

Kampf: Hieb Waffen oder Säbel oder Speere +2, Raufen +1, Ringen +1, Wurfspeere +1

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Schleichen +3, Sich Verstecken +1, Sinnen-schärfe +1

Gesellschaft: –

Natur: Fähr tensuchen +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnis leben +3

Wissen: Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1

Sprachen: Muttersprache Goblinsch, Zweitsprache Garethi

Handwerk: Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2

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 Gerber-viertel, westlich vor den Stadtmauern gelegen, hält sich heute die Waage mit menschlichen Flüchtlingen. Neben Uhdenberg ist Festum damit die einzige aventurische Stadt mit nen-

nenswertem goblinischen Bevölkerungsanteil.

Lebensweise: Unter der Führung ihrer Schamanin *Mantha Riiba* (deren Name wohl eher ein Titel ist) haben sich die Festumer Goblins perfekt an die Gegebenheiten und Bedürfnis-

Es gibt die Wä-zunehm-hinweg-ren kom-Lebens-einer C-leben A-sind un-aufrech-Akraba-deren g-wenige-stamm-nere Sie-alte Le-den gle-opfert, s-im nörd-Lebensv-Echsen-Priester-der Spit-Echsen-Achaz an-ist. Dies-gen Ach-unterhal-lehrtenKa-des Gese-Weltsich-H'Ranga

se 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 puncto 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 Knurrelaut und sprechen das 'j' fast grunzend aus – was auch ihren sonst bornländischen Namen einen unverwechselbaren Klang verleiht.

Quellen: Land an Born und Walsach 142

Startwerte

Generierungskosten: 7 GP

Modifikationen: KL +1, AuP -2, MR +1

SO-Maximum: 5

Automatische Vor- und Nachteile: Aberglaupe 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Aberglaupe, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Feenfreund, Gutausschlag, Arroganz, Jähzorn, Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipientreue, Rachsucht, Speisegebote

Kriegerische Professionen: Gardist, Söldner

Reisende Professionen: Prospektor (Kräutersammler), Schiffer, Schmuggler, Straßenräuber

Gesellschaftliche Professionen: Bettler,

Dieb, Einbrecher, Gaukler (Dompteur), Streuner (Schieber)

Handwerkliche Professionen: Domestik (Hausknecht, Haussklave), Handwerker (Bogenbauer, Brauer, Färber, Fleischer, Gerber/Kürschner, Schuster/Sattler), Rattenfänger, Tagelöhner, Tierbändiger, Wirt, Wundarzt (nur Frauen)

Magische und priesterliche Professionen: Schamanin (nur Frauen), Novize (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: Muttersprachen Goblinisch und Garethi (Bornländisch)

Handwerk: Gerber/Kürschner +2, Lederarbeiten +2, Schneider +1, Stoffe Färben +2

Sonderfertigkeit: Meister der Improvisation

ARCHAISCHER 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'Rabaa, einer Gründung verschiedener Echsenrassen, leben Achaz, die sich ihrer Geschichte bewusst sind und alte Traditionen seit Jahrtausenden aufrechterhalten haben. Ähnliches gilt für Akrabaa, einer legendären Stadt auf Maraskan, deren genaue Lage selbst von den Achaz nur wenige kennen (und von wo kein Achaz-Held stammt). Daneben gibt es immer wieder kleinere Siedlungen und Kultplätze, an denen man alte Lebensweisen bewahrt hat und wo man den gleichen Göttern wie in uralten Zeiten opfert, so etwa das verborgene Tal H'Rezzem 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 (übrigens ungeachtet des Geschlechts, außer zur Tragezeit) gleich.

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'Yaz, Chr'Ssir'Ssr, Kha, Kr'Thon'Chh, Sad'Huarr, Ssad'Navu, V'Sar oder der Gott-drache 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 Echsen Sümpfen 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'Rabaa spielen, der die Menschen seit vielen Jahren kennt und in seinem Stolz nicht wahrhaben will, dass die Zeit der großen Echsenreiche dahin ist, oder einen Echsen-

priester, dem die Orakel das Zeitalter der Menschen prophezeit haben und der sich nun die neuen Herren der Welt einmal anschauen möchte.

Sprache: Das Rsahh 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 'X' (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: Lexikon 68–71, Blutrosen 109–111

Startwerte

Generierungskosten: 13 GP

Modifikationen: MR +1

SO-Maximum: 5

Automatische Vor- und Nachteile: keine
Empfohlene Vor- und Nachteile: Arroganz, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen, Wohlklang; Meeres-

angst, Raumangst, Schulden, Totenangst
Kriegerische Professionen: Söldner, Stammeskrieger

Reisende Professionen: Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor (Kräutersammler, Sammler), Schmuggler, Seefahrer

Gesellschaftliche Professionen: keine
Handwerkliche Professionen: Edelhändler (außer Drucker), Gelehrter (außer Mawdli, Rechtsgelehrter), Handwerker (Brauereibrenner, Färber, Fleischer, Gerber/Kürschner, Glasbläser, Gold- und Feinschmied, Grobschmiede, Küfer, Schuster/

Sattler, Töpfer), Tierbändiger (nur Reptilien), Wundarzt

Magische und priesterliche Professionen: Kristallomant, Hranga-Priester

Talente

Kampf: Ringen +1, Hieb- oder Zweihand-Hieb- oder Speere +3, Blasrohr oder Wurfspeer oder Schleuder +2

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnen-schärfe +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; Lesen/Schreiben [Chrmk] +4

Handwerk: Boote fahren +2, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Krankheiten +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeit: Dschungelkundig oder Sumpfkundig (die jeweils andere ist zu halben Kosten zu erlernen)

STAMMES-ACHAZ

Die meisten Achaz haben ihre Vergangenheit vergessen und leben in einfachen Strukturen: vereinzelter Stämme und kleiner Reichen, die von Königen, Häuptlingen oder Priestern geführt werden.

Lebensraum: Am weitesten vom alten und wohligen warmen Siedlungsraum entfernt leben die Orklandachaz, das Volk der *Azhlahaz*. Sie kennen keine Kältestarre und haben sich an das Leben im kühlen Orkland und in den *Swelltsümpfen* angepasst, indem sie in der kalten Jahreszeit einen Winterschlaf halten. Die Achaz der *Waldinseln* haben sogar meistens vergessen, dass sie kleiner gewachsene Vettern auf dem Festland besitzen. Weitere Achaz leben am *Loch Harodröl*, an *Mysob* und *Mhanadi*, auf *Maraskan*, im *Regengebirge* sowie bei *Selem* – die meisten jedoch in den *Echsenstümpfen*.

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 Götter 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'Saint* ebenso sein wie *Charyb'Yz* oder *Kr'Thon'Chh*. Von dem legendären *Krsh Tish'Kr*, dem 'Verkürder der Er-

neuerung', 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 Luloo-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 Echse 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

Quellen: Lexikon 68–71, Blutrosen 109–111, Bestiarium 9–11

Startwerte

Generierungskosten: 13 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: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Feindfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen, Wohlklang; Einbeinig, Fettleibig, Glas-knochen, 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 (Färber, Fleischer, Gerber/Kürschner, Schuster/Sattler, Töpfer), Tierbändiger (nur Echsen), Wundarzt

Magische und priesterliche Professionen: Schamane

Talente

Kampf: Blasrohr oder Wurfspeer +2, Hieb- oder Zweihand-Hieb- oder Speere +2, Raufen +2, Ringen +1, Speere +3

Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +2, Sinnen-schärfe +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, Sprachen Kennen [Tulamida oder Garethi oder Ologhaijan] +2

Handwerk: Boote fahren +2, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Krankheiten +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeit: Dschungelkundig oder Sumpfkundig (Orklandachaz nur Sumpfkundig)

Die Professionen

Wie Sie bereits aus der Basisbox 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.

Die **Voraussetzungen** müssen erfüllt sein, wenn Sie sich für eine bestimmte Profession entschieden haben, während die **Modifikationen** erst nachträglich eingerechnet werden. 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.

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. Wenn Ihr Held eine Sonderfertigkeit mehrfach erhält, etwa durch Kultur und Profession, dann erhält er die Hälfte der GP, die die Sonderfertigkeit kostet, erstattet (siehe S. 14). Nur wenn es sich um eine nummerierte Sonderfertigkeit handelt, wird aufaddiert: Aus zweimal Rüstungsgewöhnung I wird also Rüstungsgewöhnung II. 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. 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

Zur raschen Orientierung, wenn Sie auf die Schnelle eine ganz bestimmte Profession suchen, hier und auf der nächsten Seite eine Auflistung der jeweiligen Zuordnung und Seitenzahlen. Die Kürzel stehen für: **G** = Gesellschafts-Profession, **H** = Handwerkliche Profession, **W** = Wildnisorientierte Profession, **K** = Kämpfer-Profession. Die Kämpfer-Professionen sind vollständig im Band **Mit blitzenden Klängen** untergebracht.

Professionen

Akrobat (5 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87	Darsteller (2 GP)	G, siehe Hofkünstler, S. 89	Goldschmied (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Amazone (13 GP)	K, MbK	Dieb (5 GP)	G, S. 86	Goldsucher (0 GP)	W, siehe Prospektor, S. 81
Amtschreiber (2 GP)	H, siehe Schreiber, S. 101	Dilettant (14 GP)	G, siehe Taugenichts, S. 93	Grabräuber (2 GP)	G, siehe Einbrecher, S. 87
Anatom (8 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 97	Domestik (1–3 GP)	H, S. 95	Graveur (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Apothekarius (8 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 96	Dompteur (6 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87	Grobschmied (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Armbruster (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Drucker (10 GP)	H, siehe Edelhandwerker, S. 97	Großhändler (0 GP)	G, siehe Händler, S. 88
Ausrüfer (0 GP)	G, S. 84	Edelhandwerker (6–10 GP)	H, S. 96	Großwildjäger (13 GP)	W, S. 78
Bäcker (1 GP)	H, S. 99	Edelsteinschleifer (2 GP)	H, s. Handwerker, S. 99	Gutsherr (0 GP)	H, siehe Bauer, S. 95
Bader (2 GP)	H, S. 94	Einbrecher (2 GP)	G, S. 86	Haijäger (5 GP)	W, siehe Seefahrer, S. 83
Bandit (1 GP)	W, siehe Straßenräuber, S. 84	Eisengießer (9 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 97	Händler (0–2 GP)	G, S. 87
Barbier (2 GP)	H, siehe Bader, S. 94	Entdecker (10 GP)	W, S. 75	Handwerker (0–4 GP)	H, S. 98
Barde (5–10 GP)	G, S. 84	Erntehelfer (1 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Harnischmacher (2 GP)	H, s. Handwerker, S. 99
Bauer (0–2 GP)	H, S. 94	Erzähler (5 GP)	G, siehe Barde, S. 85	Hausdiener (2 GP)	H, siehe Domestik, S. 96
Bauhelfer (5 GP)	H, siehe Tagelöhner, S. 101	Falkner (3 GP)	H, siehe Tierbändiger, S. 102	Hausierer (0 GP)	G, siehe Händler, S. 88
Baumeister (10 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 96	Fallensteller (10 GP)	W, siehe Jäger, S. 80	Hausknecht (1 GP)	H, siehe Domestik, S. 96
Beilunker Reiter (5 GP)	W, s. Botenreiter, S. 75	Fährnrich (11–20 GP)	K, MbK	Hausmagd (1 GP)	H, siehe Domestik, S. 96
Bergmann (0 GP)	H, S. 95	Fahrender Händler (2 GP)	G, siehe Händler, S. 88	Haussklave (1 GP)	H, siehe Domestik, S. 96
Bettler (1 GP)	G, S. 85	Fährmann (0 GP)	W, siehe Schiffer, S. 82	Hebamme (1 GP)	H, siehe Wundarzt, S. 103
Bildhauer (2 GP)	G, siehe Hofkünstler, S. 89	Färber (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Herold (0 GP)	G, S. 88
Blauer Pfeil (2 GP)	W, siehe Botenreiter, S. 75	Feinschmied (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Hirte (0 GP)	W, S. 79
Bogenbauer (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Feldscher (1 GP)	H, siehe Wundarzt, S. 103	Historiker (10 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 97
Botenläufer (5 GP)	W, siehe Botenreiter, S. 75	Feldsklave (1 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Hochstapler (10 GP)	G, siehe Streuner, S. 93
Botenreiter (1 GP)	W, S. 75	Fernhändler (13 GP)	W, S. 76	Hofkünstler (0–2 GP)	G, S. 89
Brauer (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Fischer (2 GP)	W, S. 77	Höfling (1 GP)	G, S. 89
Bronzegießer (9 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 97	Fleischer (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Hofmusicus (0 GP)	G, siehe Hofkünstler, S. 89
Brotbäcker (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Flößer (1 GP)	W, siehe Schiffer, S. 82	Holzfaller (4 GP)	H, siehe Tagelöhner, S. 101
Dachdecker (3 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Flusschiffer (3 GP)	W, siehe Schiffer, S. 82	Hundeführer (1 GP)	H, siehe Tierbändiger, S. 102
		Freibauer (2 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Hure (0 GP)	G, siehe Kurtisane, S. 90
		Fuhrmann (4 GP)	W, S. 77	Hüttenkundiger (9 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 97
		Gardist (1–8 GP)	K, MbK	Informant (3 GP)	G, siehe Spitzel, S. 92
		Gaukler (2 GP)	G, S. 87	Instrumentenbauer (3 GP)	H, s. Handwerker, S. 99
		Geheimagent (4 GP)	G, siehe Spitzel, S. 92	Jäger (13 GP)	W, S. 79
		Geldwechsler (0 GP)	G, siehe Händler, S. 88	Juwelier (2 GP)	H, s. Handwerker, S. 99
		Gelehrter (6–11 GP)	H, S. 97	Kaiserlicher Bote (4 GP)	W, s. Botenreiter, S. 75
		Gerber (3 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Karawanenführer (7 GP)	W, S. 80
		Gesellschafter (0 GP)	G, siehe Kurtisane, S. 90	Karenhirte (2 GP)	W, siehe Hirte, S. 79
		Gladiator (2–12 GP)	K, MbK	Kartograph (9 GP)	W, siehe Entdecker, S. 76
		Glasbläser (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Kauffahrer (16 GP)	W, siehe Fernhändler, S. 77

durchaus möglich, dass ein Held wegen einer bleibenden körperlichen Beeinträchtigung seinen bisherigen Beruf aufgeben musste und sich nun dem Abenteuerleben widmet. Ein einarmiger Soldat ist kaum sinnvoll, ein einarmiger Ex-Soldat aber sehr wohl. 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 muss eventuell angepasst werden, wenn der entsprechende Held aus einer Kultur stammt, in der die aufgeführten Gegenstände zu selten oder ungewöhnlich sind.

Oft gibt es bei den einzelnen Professionen noch unterschiedliche **Varianten**. *Mögliche Varianten* heißt hier, dass Sie eine der Varianten wählen können, andernfalls müssen Sie sich für eine der angegebenen Möglichkeiten entscheiden.

Die Anmerkung, dass eine Profession **zeitaufwendig** ist, bedeutet, dass sie nicht mittels Breitgefächerter Bildung (s. S. 108) mit irgendeiner anderen Profession gekoppelt werden kann. Eine **Erstprofession** hingegen eignet sich besonders gut als Teil einer Breitgefächerten Bildung – wer eine Erstprofession gewählt hat, muss für diesen Vorteil nur noch 5 GP + Professionskosten der Zweitprofession bezahlen statt 15 GP

+ Professionskosten. Nur bei Erstprofessionen ist es sogar möglich, insgesamt drei Professionen zu wählen – in diesem Fall müssen die ersten beiden gewählten Professionen jeweils Erstprofessionen sein.

Die VIERTEILUNG

Aus Gründen der Übersichtlichkeit haben wir alle Professionen in vier Kategorien unterteilt: **Kämpfer-Professionen**, **Reisende und Wildnis-Professionen**, **gesellschaftlich orientierte Professionen** und schließlich **Handwerks-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 wirkliche 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 geben, 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 Problemen zu rechnen ...

Knappe (20 GP)	K, MbK	Privatlehrer (0 GP)	G, S. 90	Sprachkundler (9 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98
Knecht (0 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Prospektor (0–2 GP)	W, S. 81	Stammeskrieger (0–11 GP)	K, MbK
Koch (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Publizist (7 GP)	G, siehe Spitzel, S. 92	Steinmetz (4 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Kopist (1 GP)	H, siehe Schreiber, S. 101	Quacksalber (3 GP)	H, siehe Wundarzt, S. 103	Steinschneider (2 GP)	H, s. Handwerker, S. 99
Kontorist (0 GP)	H, siehe Schreiber, S. 101	Rattenfänger (4 GP)	H, S. 100	Stellmacher (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Krämer (0 GP)	G, siehe Händler, S. 88	Rechtsgelehrter (9 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98	Sternkundiger (8 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98
Kräutersammler (2 GP)	W, s. Prospektor, S. 81	Rinderhirte (7 GP)	W, siehe Hirte, S. 79	Straßenräuber (0–3 GP)	W, S. 83
Krieger (16–25 GP)	K, MbK	Sagenkundler (6 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98	Streuner (6 GP)	G, S. 92
Küfer (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Sammeler (0 GP)	W, siehe Prospektor, S. 81	Stutzer (12 GP)	G, siehe Taugenichts, S. 93
Kundschafter (10 GP)	W, S. 80	Sattler (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Tagelöhner (0 GP)	H, S. 101
Kürschner (3 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Schäfer (1 GP)	W, siehe Hirte, S. 79	Tänzer (5 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87
Kurtisane (0 GP)	G, S. 90	Schauerleute (3 GP)	H, siehe Tagelöhner, S. 101	Tanzlehrer (2 GP)	G, siehe Hofkünstler, S. 89
Kutschenräuber (3 GP)	W, s. Straßenräuber, S. 84	Schaukämpfer (4 GP)	K, siehe Gladiator, MbK	Tätowierer (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Kutscher (3 GP)	H, siehe Domestik, S. 96	Schauspieler (5 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87	Taugenichts (10 GP)	G, S. 93
Leibdiener (3 GP)	H, siehe Domestik, S. 96	Schieber (7 GP)	G, siehe Streuner, S. 93	Tierbändiger (0 GP)	H, S. 102
Leibeigener (0 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Schiffbauer (10 GP)	H, siehe Edelhandwerker, S. 97	Tischler (0 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Leibwächter (18 GP)	K, siehe Söldner	Schiffer (0–5 GP)	W, S. 81	Töpfer (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Lotse (5 GP)	W, siehe Schiffer, S. 82	Schiffszimmermann (1 GP)	H, s. Handwerker, S. 99	Uhrmacher (6 GP)	H, siehe Handwerker, S. 97
Lustknappe (0 GP)	G, siehe Kurtisane, S. 90	Schlachter (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Vagant (5 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87
Magd (0 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Schmuggler (1 GP)	W, S. 82	Viehdieb (4 GP)	W, siehe Hirte, S. 79
Maler (1 GP)	G, siehe Hofkünstler, S. 89	Schneider (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Viehzüchter (0 GP)	H, siehe Bauer, S. 95
Mathematicus (7 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98	Schreiber (1 GP)	H, S. 100	Völkerkundler (6 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98
Matrose (2 GP)	W, siehe Seefahrer, S. 83	Schreiner (0 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Waffenschmied (1 GP)	H, s. Handwerker, S. 99
Maurer (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Schriftsteller (1 GP)	G, S. 91	Wagner (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Mawdli (10 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98	Schuster (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Walfänger (5 GP)	W, siehe Seefahrer, S. 83
Mechanikus (10 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 97	Schwertgeselle (20–23 GP)	K, MbK	Weber (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 100
Medicus (11 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98	Seefahrer (2–5 GP)	W, S. 83	Wegelagerer (0 GP)	W, s. Straßenräuber, S. 84
Metaphysiker (8 GP)	H, s. Gelehrter, S. 98	Seefischer (7 GP)	W, siehe Fischer, S. 77	Wildhüter (15 GP)	W, siehe Jäger, S. 80
Metzger (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Segelmacher (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Winzer (1 GP)	H, siehe Bauer, S. 95
Müller (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Seiler (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Wirt (2 GP)	H, S. 102
Musikus (4 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87	Silberner Falke (2 GP)	W, siehe Botenreiter, S. 75	Wundarzt (0 GP)	H, S. 103
Nanduriet (7 GP)	G, siehe Spitzel, S. 92	Skalde (10 GP)	G, siehe Barde, S. 85	Zahnreißer (3 GP)	H, siehe Wundarzt, S. 103
Pamphletist (0 GP)	G, siehe Schriftsteller, S. 91	Skavenjäger (7 GP)	W, s. Großwildjäger, S. 78	Zimmermann (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 100
Perlenfischer (3 GP)	W, siehe Fischer, S. 77	Soldat (0–2 GP)	K, MbK	Zofe (3 GP)	H, siehe Domestik, S. 96
Philosoph (8 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98	Söldner (5–18 GP)	K, MbK	Zöllner (1 GP)	W, siehe Schmuggler, S. 82
Pirat (5 GP)	W, siehe Seefahrer, S. 83	Spengler (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Zuckerbäcker (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Plättner (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Spieler (10 GP)	G, siehe Streuner, S. 93	Zuhälter (10 GP)	G, siehe Streuner, S. 93
Possenreißer (6 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87	Spitzel (3–7 GP)	G, S. 92	Zureiter (6 GP)	H, siehe Tierbändiger, S. 102

REISENDE UND WILDNIS-PROFESSIONEN

BOTENREITER:IN

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 lahmes 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 Botinnen 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 Altersgründen 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 auszuwaschen.

Weitere berühmte Kurierdienste sind die in Ostaventurien tätigen *Blauen Pfeile* aus Arannien, 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 Botinnen nicht zulässt, speziell also in Gebirge oder Sumpf, haben sich *Botenläuferinnen* etabliert, die überall dort hinkommen, wo Pferde keinen guten Tritt finden.

Botenreiterin (1 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12; SO 5–10

Modifikation: +2 AuP

Körper: Armbrust oder Bogen +1, Dolche +1, Hiebaffen oder Säbel +1, Ringen +1

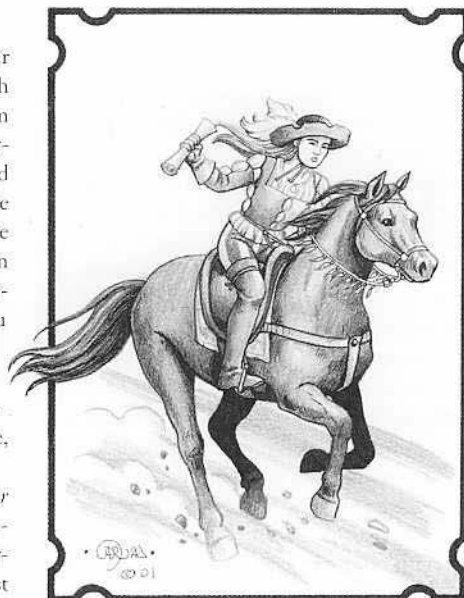
Körper: Athletik +3, Klettern oder Boote Fahren +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +5, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sinnenschärfe +3

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

Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Mutter- oder Verkehrssprache] +3, Spra-



chen Kennen: [zwei verbreitete Fremdsprachen] je +4

Handwerk: Kartographie +5, Malen/Zeichnen +4

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Reiterkampf

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Ortskenntnis (einer häufig benutzten Strecke), Resistenz gegen Krankheiten, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund; Prinzipientreue

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Blutausch, Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Goldgier, Krankheitsanfälligkeit, Kurzatmig, Neugier, Platzangst, Unstet

Ausrüstung: stabile und wetterfeste Kleidung oder Uniform, feste Stiefel, Regentmantel, geeignete Seitenwaffe, Dolch, waserdichte 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 (+4 GP, zeitaufwendig): Kampf: keine Armbrust, Bogen +2, kein Hiebaffen/Säbel +1, Schwerter +4; Körper: Reiten +2, Selbstbeherrschung +1; Wissen: Rechnen +1; Handwerk: Heilkunde Wunden +2; Modifikation: SO +1; Nachteil: Prinzipientreue; Sonderfertigkeit: Nandusgefälliges Wissen

Blau Pfeile (+1 GP): Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +3; Handwerk: Handel +1

Silberne Falken (+1 GP): Natur: Wildnisle-

ben +1; Wissen: Rechnen +2, Schätzen +1
Kaiserlicher Boten- und Kurierdienst (+3 GP): Natur: Orientierung –1; Wissen: Etikette +2, Heraldik +2, Rechtskunde +1; Modifikationen: SO +1; Vorteil: Verbindungen (im Wert von 15 GP); Nachteil: Prinzipientreue

Botenläuferin: (+4 GP): Modifikation: +2 AuP; Kampf: keine Armbrust oder Bogen, Dolche +2; Körper: Athletik +2, Klettern oder Boote Fahren +2, Körperbeherrschung +2; Sonderfertigkeit: Dschungelkundig oder Eiskundig oder Gebirgskundig oder Sumpfkundig; 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 Schatz-, Sklaven- 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 auf die Hilfe seiner Gefährten angewiesen – was man ihm gerne nachsieht, wenn er warnende Inschriften in alten Tempeln übersetzt oder mit juristischen Spitzfindigkeiten einen Mitreisenden vor dem Kerker bewahrt.



Entdecker (10 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 12, IN 12, KO 11; SO mindestens 7

Automatischer Nachteil: Neugier 5

Körper: Armbrust +1, Hiebaffen *oder* Säbel *oder* Stäbe +2

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schwimmen +1, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Etikette +3, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Fährten suchen +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnis leben +2

Wissen: ein Talent aus der folgenden Liste

+6: Anatomie, Alchimie, Bergbau, Feinmechanik, Geographie, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Götter/Kulte, Heraldik, Kartographie, Magiekunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Rechtskunde, Sprachkunde, 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), Geographie +2, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Magiekunde +3, Mechanik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Sprachkunde +3, Sternkunde +2

Sprachen/Schriften: 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

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Nandusgefälliges Wissen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Titularadel, Verbindungen, Zwergen-nase; Schulden

Ungeeignete Nachteile: Aberglaube, Dunkelangst, Höhenangst, Raumangst, Unstet

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

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 Kar-

ten aber auch Händlern *oder* Heerführern gegen gutes Gold zur Verfügung stellt.

Kartograph (9 GP; Zeitaufwendig)

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter); Neugier 5

Körper: Armbrust +2, Hiebaffen *oder* Säbel *oder* Stäbe +2

Körper: Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Etikette +1, Menschenkenntnis +1

Natur: Fährten suchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +4, Wildnis leben +3

Wissen: Geographie +4, Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +2, Magiekunde +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +7, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +4, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprachen 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

Empfohlene/Ungeeignete Vor- und Nachteile: wie Entdecker

Ausrüstung: wie Entdecker, jedoch statt Lupe Kompass und weitere Schreibgeräte

Besonderer Besitz: Fernglas, Landvermessungs-Geräte

FERNHÄNDLER

Reisen in Aventurien ist gefährvoll 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 Markort 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 (13 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 11, CH 12, KO 11, SO mindestens 7

Automatischer Nachteil: Neugier 5 *oder* Goldgier 5

Kampf: Armbrust +1, Dolche +1, Hiebaffen *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, Zeichnen +1

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +2, Schriftlicher Ausdruck +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +4

Natur: Fährten suchen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnis leben +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/Schriften: 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 *oder* Hundeschlitten Fahren +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

V
de
K
de
we
re
Fe
erh
ein
ver
er,
ge
ste
Ha
cha
See
sch
de,
Em
rüs
le A
bind
Ung
sehr
Aus
dung
Umh
tive
Dolo
für
Schr
Papi
mess
Bes
Satte
oder
Be ei
Mögl
Die fo
lich zu
Kauff
schun
suche
+1, W
ren +1
kann a
Hande
ter Na

FISC

Durch
reich, ab
ern die
nen auf
der Laur
schert, d
auf dem
auch we
nicht gan
Unwetter
schern in
ren – ma

Verbilligte Sonderfertigkeit: eine Geländekunde 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, Brettspiel, Feinmechanik, Fischen/Angeln, Fleischer, Gerber/Kürschner, Gesteinskunde, Glaskunst, Grobschmied, Hauswirtschaft, Hüttenkunde, Kochen, Mechanik, Pflanzenkunde, Schnaps Brennen, Seefahrt, Seefischerei, Staatskunst, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tierkunde, Viehzucht, Webkunst, Winzer

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausüstungsvorteil, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen; Schulden

Ungeeignete Nachteile: Platzangst, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen

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)

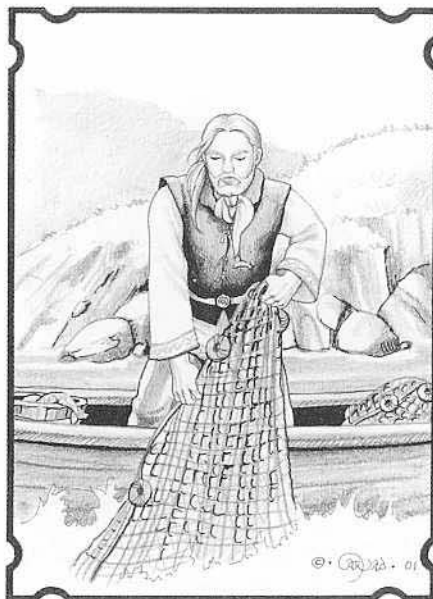
Mögliche Variante

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten.

Kauffahrer (+3 GP): Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1; Natur: Fährten-suchen -1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wildnisleben -1; Handwerk: Boote Fahren +1, Seefahrt +2; 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.

Fischer (2 GP; Erstprofession)

Voraussetzungen: GE 12, KO 11, KK 12, SO 3–8

Modifikationen: keine

Automatischer Vorteil: Balance

Kampf: Dolche +3, Raufen +2, Hieb- oder Wurfspieß +2, ein weiteres aus dieser Liste +1, Schleuder oder Wurfspieß +2

Körper: Athletik +1, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung +1, Sinnesschärfe +1, Zehen +2

Gesellschaft: –

Natur: Fesseln/Entfesseln +5, Fischen/Angeln +7, Orientierung +2, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +2

Wissen: Sagen/Legenden +1, Sternkunde +1, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Boote Fahren +5, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser

Empfohlene Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Ortskenntnis (üblicher Fischgrund), Richtungssinn; Aberglaube

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Meeresangst, Platzangst

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

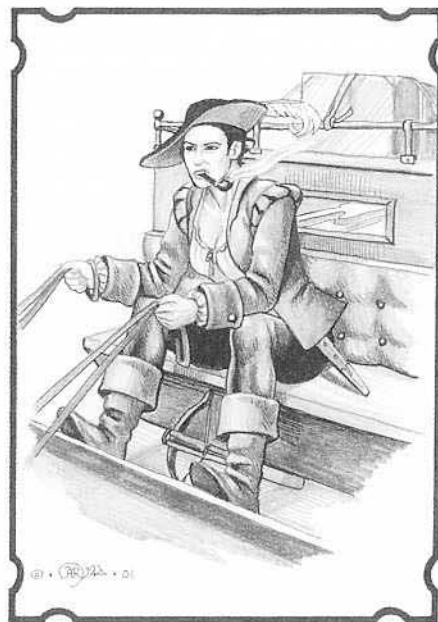
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten.

Seefischer (+5 GP): Natur: Orientierung +2, Seefischerei +6; Handwerk: Seefahrt +4; *Sonderfertigkeit:* Meereskundig

Perlenfischer (+1 GP, zusätzliche Voraussetzung KO 13): Körper: Schwimmen +3; Natur: Seefischerei +3; Vorteil: kein automatischer Vorteil Balance; *Sonderfertigkeiten:* Talentspezialisierung Schwimmen (Tauchen), Meereskundig; verbilligte *Sonderfertigkeit:* Unterwasserkampf

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.

Fuhrfrau (4 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KO 12, KK 11, SO 3-8

Modifikationen: keine

Kampf: Armbrust +2, Hiebaffen oder Säbel +2, Peitsche +4, Raufen +3, Ringen +3

Körper: Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Zehen +2

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Fährtsuchen +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/Schriften: 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 Geländekunde nach Wahl; Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Empfohlene Vor- und Nachteile: Eisern, Gefahreninstinkt, Ortskenntnis, Richtungssinn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe; Krankheitsanfällig, Platzangst

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung (verbreitet und robust) oder Uniform, lederner oder gewachster Fuhrmannsmantel, breitrempiger 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



mutons 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.

Großwildjägerin (13 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, GE 11, KO 12, KK 11, SO mindestens 5

Modifikationen: keine

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: Fährtsuchen +4, Fallenstellen +5, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4

Wissen: Geographie +1, Kriegskunst +1,

Mechanik +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2, Tierkunde +5

Sprachen/Schriften: 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 oder Talentspezialisierung Schleuder (Wurfnetz) und Aufmerksamkeit

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Immunität gegen tierische Gifte, Innerer Kompass, Ortskenntnis, Resistenz gegen tierische Gifte, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen

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, Wolledecke, Wasserschlauch, Brotbeutel, Material für Fallen

Besonderer Besitz: eigenes Pack-Maultier oder ausgebildeter Jagdhund

Variante

Sklavenjägerin (7 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, GE 11, KO 12, KK 11, SO mindestens 6

Modifikationen: keine

Kampf: Armbrust oder Blasrohr oder Bogen oder Wurfmesser +1, Dolche +3, Peitsche +3, Raufen +3, Ringen +3, Säbel +3, Schleuder +4

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: Überreden +2

Natur: Fährtsuchen +4, Fallenstellen +5, Fesseln +5, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4

Wissen: Geographie +1, Kriegskunst +2, Mechanik +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Sprachen kennen [Mörisch oder andere passende Sprache] +6

Handwerk: Boote fahren +1, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Schleuder (Wurfnetz)

Verbilligte Sonderfertigkeit: Dschungelkundig

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Immunität

GROßWILDJÄGERIN

Ob nun ein Herrscher einen Riesenaffen für seine Menagerie oder ein albanischer 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 allerlei Dinge spezialisierten Großwildjägerinnen bereitwillig erstaunliche Summen, damit diese Aufgaben erledigt werden. Auch wenn es sich um eine schnöde Mammutjagd handelt – des kostbaren Mam-

gegen tierische Gifte, Innerer Kompass, Ortskenntnis, Resistenz gegen tierische Gifte, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Fettleibig, Glasknochen

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

HIRTE

Die fettesten Weiden finden sich oft nicht am Dorfanfang, 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* Darpatis und Weidens, die als Meister im Umgang mit Peitsche und Wurfscnhlinge gelten, sowie den *nivesischen Karenhirten*.

Hirte (0 GP; Erstprofession)

Voraussetzungen: CH 11, GE 11, KO 11, KK 11, SO höchstens 7

Modifikationen: AuP +1



Automatischer Nachteil: Raumangst 5

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen 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 +1

Gesellschaft: –

Natur: Fährten suchen +3, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +3, Wildnis leben +3

Wissen: Pflanzenkunde +3, Rechnen +1, Tierkunde +4

Handwerk: Abrichten +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Viehzucht +4

Verbilligte Sonderfertigkeit: eine passende Geländekunde nach Wahl

Empfohlene Vorteile: Feenfreund, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Richtungssinn, Tierfreund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Adlige Abstammung, Soziale Anpassungsfähigkeit; Dunkelangst, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Platzangst, Unstet

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 Hühnd (Dorfhirte, Karenhirte, Schäfer, Viehdieb)

Mögliche Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten.

Rinderhirte (Weidener Kuhbursche) (+7 GP): Kampf: Dolch +1, Peitsche +5, Schleuder +2; Körper: Reiten +5

Schäfer (+1 GP): Handwerk: Abrichten +4
Viehdieb (+4 GP): Körper: Reiten +4, Schleichen +2; Gesellschaft: Überreden +2; Wissen: Schätzen +3

Nivesischer Karenhirte (+2 GP): Körper: Skifahren +3; Wissen: Rechnen +1; Handwerk: Hundeschlitten Fahren +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 Fal-



len 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 (s. Mit blitzenden Klingen).

Jägerin (13 GP)

Voraussetzungen: IN 11, GE 12, KO 11, SO höchstens 7

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Armbrust oder Bogen oder Wurfspeer +5, Dolche +3, Hieb Waffen 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: Fährten suchen +6, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3, Wildnis leben +5

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +4

Handwerk: Abrichten oder Bogenbau +2, Fleischer oder Gerber/Kürschner +3, Heil-

kunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2
Sonderfertigkeiten: eine Geländekunde nach Wahl, Scharfschütze

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Ortskenntnis (Jagdrevier), Richtungssinn, Zäher Hund; Raumangst

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit; Dunkelangst, Nachtblind, Platzangst, Unstet

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

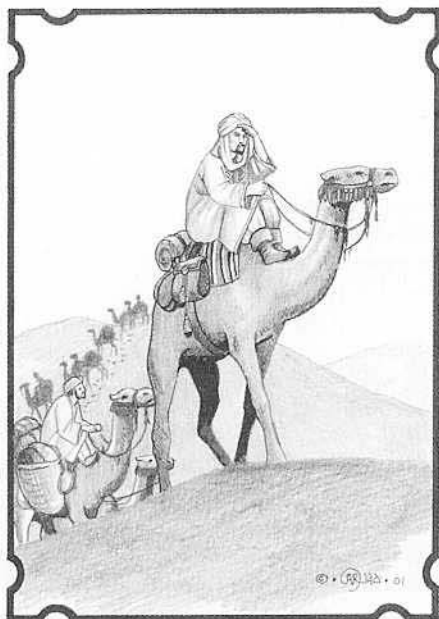
Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten.

Fallenstellerin (-3 GP, zusätzliche Voraussetzung FF 12): Kampf: die gewählte Fernkampfwaffe -2; Natur: Fallenstellen +5; Sonderfertigkeit: kein Scharfschütze

Wildhüterin (+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 begehrtigen 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 ...

Karawanenführer (7 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 11, CH 11, KO 13, KK 11, SO 3-8

Modifikationen: AuP +3

Automatische Vorteile: Ortskenntnis, Richtungssinn (bevorzugtes Reisegebiet)

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen 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/Schriften: eine Fremdsprache +4
Handwerk: Abrichten +1, Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1

Sonderfertigkeiten: eine passende Geländekunde nach Wahl

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Sprachgefühl, Tierfreund, Verbindungen, Zäher Hund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Glas-knochen, Nachtblind, Platzangst, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: robuste und wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, Mantel, geeignete Seitenwaffe, Rucksack, Feldflasche, Feuerstein und Zunder, Schlafsack, kleines Zelt

Besonderer Besitz: erfahrenes Lasttier

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 (10 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 12, SO höchstens 7

Modifikationen: AuP +2

Kampf: Armbrust oder Blasrohr oder Bogen +1, Dolche +2, Hieb Waffen oder Säbel +1, Ringen +2, Speere oder Stäbe +3

Körper: Athletik oder Boote Fahren oder Reiten +4, ein weiteres aus dieser Liste +3, das verbleibende +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/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +3

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: eine passende Geländekunde nach Wahl

Empfohlene Vor-/Nachteile: Ausdauernd, Balance, Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Innerer Kompass, Richtungssinn, Zäher Hund; Vorurteile (gegen Stadtbewohner)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Kurzatmig, Nachtblind, Platzangst

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. *Kräutersammlerinnen* und *Goldsucherinnen* arbeiten in der Regel auf eigene Faust, während die *Prospektorin* im Dienst einer Landesherrin steht. Prospektorinnen wie Kräutersucherinnen 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 Goldsucherinnen haben irgendwann gelernt, sich missliebige Konkurrenz mit Fäusten und Klingen vom Leib zu halten.

Die *Sammlerinnen* sind hingegen eine Variante, die vor allem in archaischen Kulturen vorkommen, bei denen Landwirtschaft nur in geringerem Maße ausgeprägt ist.

Prospektorin (GP je nach Variante; Erstprofession)

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, KO 11, SO höchstens 7

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Kampf: Armbrust oder Blasrohr oder Bogen oder Wurfmesser +2, Dolche +1, Hieb- waffen +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, Weter- vorhersage +2, Wildnisleben +3

Wissen: Geographie +1, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Heilkunde Wunden +2, Holzbear- arbeitung +2, Kochen +1, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: eine passende Geländekunde nach Wahl

Empfohlene Vorteile: Ausdauernd, Innerer Kompass, Ortskenntnis, Richtungssinn, Verbindungen, Zäher Hund, Zwergennase

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Dunkelangst, Krankheitsanfällig, Nachtblind

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung (ver- breitet und robust), wetterfester Mantel, Hut oder Kapuze, Gürtel mit Trageschlaufen, Speer, Dolch, Haumesser oder Handbeil, Woldecke, Arbeitsmesser, 10 Schritt Seil, Wasserschlauch, Brotbeutel, berufstypisches Werkzeug (z.B. Spitzhacke, Holzfälleraxt, Sichel)

Besonderer Besitz: eigenes Pack- oder Zugtier

Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätz- lich zu den oben genannten Werten; man muss sich also für eine der Varianten ent- scheiden.

Goldsucherin oder Prospektorin (0 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 12, FF 11): Kampf: Raufen +1, Zweihand-Hieb- waffen +1; Wissen: Gesteinskunde +5, Schät- zen +4; Handwerk: Bergbau +3, Malen/ Zeichnen +3; keine Erstprofession; empfo- lener Nachteil: Goldgier; ungeeigneter Nachteil: Raumangst

Kräutersammlerin (2 GP; zusätzliche Vor- aussetzung: FF 11): Wissen: Gesteinskun- de +1, Pflanzenkunde +6, Tierkunde +1;

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +1, Kochen +2; **ungeeigneter Vorteil:** Adlige Abstammung

Sammlerin (0 GP): Kampf: Dolche +1, Hieb- waffen oder Speere +1, Ringen +1; **Ge- sellschaft:** Überreden –2; **Natur:** Wildnis- leben +1; **Wissen:** Geographie –1, Pflanzen- kunde +3, Tierkunde +2; **Handwerk:** Heil- kunde Gift +1, Heilkunde Krankheiten +1; **ungeeigneter Vorteil:** Adlige Abstammung

SCHIFFER

Viele Reise- und Handelswege führen nicht nur über Land, sondern durchqueren auch Flüsse und Seen oder schließen längere Passa- gen auf einem der aventurische Ströme ein. Hier ist man auf die Kunst der Schiffer ange- wiesen, 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 verantwor- tungsvolle Aufgaben aus, die ihnen gewissen Privilegien und reichlich Kontakt zu Fremden bescheren. Die *Flussschiffer* führen wie die See- fahrer, mit denen sie eine traditionelle Rivali- tät pflegen, ein sehr hartes und unstetes Leben. Als Sonderfall gelten hier die *Flößer*, die auf provisorisch zusammengebundenen Baum- stämmen flussabwärts fahren, um das in den unzugänglichen Wäldern geschlagene Holz in die Städte zu bringen. Alle Schiffer schufteten tagaus, tagein die Heuer zusammen, die, so- bald 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.

Schiffer (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, GE 12, KO 11, SO 1–10

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: Balance, Ortskenntnis (eine Flussstrecke); Aberglaupe 5

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen oder Säbel oder Speere +2, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Sinnschärfe +1, Zehen +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +3, Orientierung +2, Wettervorhersage +2

Wissen: Geographie +2, Tierkunde +2, Sagen/Legenden +1

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4

Handwerk: Boote Fahren +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +2, Seefahrt +2, Zimmermann +1

Verbilligte Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe; Meeresangst
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: Boote Fahren +2

Flussschiffer (3 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, Steuermann +1

Lotse (5 GP; zusätzliche Voraussetzung: KL 11; IN 12): Körper: Sinnschärfe +2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Natur: Orientierung +2, Wettervorhersage +2; Wis-

sen: Sternkunde +1; Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +1, Sprachen Kennen [eine zweite Fremdsprache] +4; Handwerk: Holzbearbeitung –2, Kartographie +2, Malen/Zeichnen +4, Seefahrt +4, Steuermann +4, Zimmermann –1; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Orientierung (Gewässer); empfohlener Vorteil: Gutes Gedächtnis

Flößer (1 GP; Erstprofession; zusätzliche Voraussetzung GE 13): Körper: Körperbeherrschung +2, Schwimmen +2; Natur: Wildnisleben +1

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 herauspringt).

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 ge-

hen 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 geschuggelt 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 ...

Schmugglerin (1 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, KO 11, SO höchstens 7

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: Ortskenntnis; Goldgier 5

Kampf: Armbrust oder Bogen +2, Dolche +2, Hieb Waffen oder Säbel oder Speere +3, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +4, Schwimmen +1, Sich Verstecken +4, Sinnschärfe +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +1, Überreden +3

Natur: Fährten suchen +1, Fallenstellen +1, Orientierung +3, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +3, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Schätzen +4, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +6, Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache] +4

Handwerk: Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +4, Handel +4, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Empfohlene Vorteile: Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Gesucht, Ortskenntnis, Verbindungen

Ungeeignete Nachteile: Dunkelangst, Nachtblind

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

(zusätzlich zu den oben genannten Werten)
Zöllnerin (+0 GP): Kampf: Armbrust oder Bogen +1; Körper: Schleichen –2, Sich Verstecken –2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden –1; Natur: Fährten suchen +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, Ruhhorn





SEEFÄHRER

Kaum ein Beruf ist derart von Romantik umweht wie der des Seefahrers: Stolz auf die mit knatternden Segeln die Giseht 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 Ithras 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 Stutzerium herzlich wenig übrig haben.

Seefahrerin (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: MU 12, GE 12, KO 11, KK 11, SO höchstens 10

Modifikationen: keine

Automatische Vor- und Nachteile: Balance; Aberglaube oder Goldgier 5

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen oder Säbel +2, Raufen +2

Körper: Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +3, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +1, Zehen +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +2, Orientierung +3, Wettervorhersage +3

Wissen: Geographie +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1

Sprachen/Schriften: 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

Verbilligte Sonderfertigkeit: Kampf im Wasser

Empfohlene Vor- und Nachteile: Innerer Kompass; Aberglaube, Jähzorn

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe; Höhenangst, Meeresangst, Platzangst

Ausrüstung: zweckmäßige Kleidung, Nahkampf Waffe, 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.

Matrosin (2 GP): **Körper:** Sinnenschärfe +1; **Gesellschaft:** Menschenkenntnis +1, Überreden +1 **Natur:** Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Seefischerei +1; **Wissen:** Geographie +1, Sagen/Legenden +1, Tierkunde +1; **Handwerk:** Seefahrt +2, Steuer-mann +1; **zusätzliche Ausrüstung:** Teerjacke oder wasserfester Mantel oder Umhang

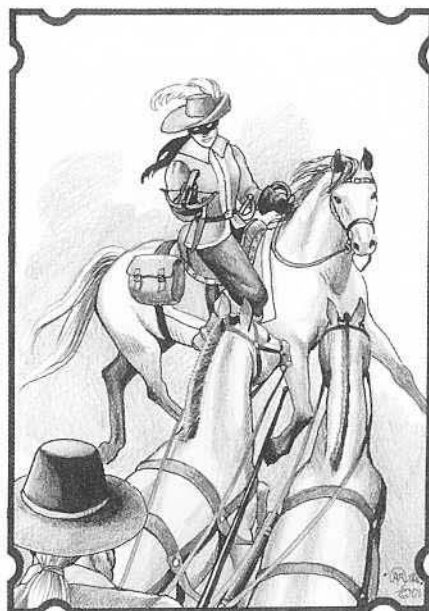
Piratin (5 GP): **Kampf:** Hieb Waffen +2, Säbel +2, Raufen +1, eine Wurf Waffe +3, eine weitere +2; **Körper:** Akrobatik +2, Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1, Zehen +1; **Gesellschaft:** Gassenwissen +1; **Natur:** Fischen/Angeln +1, Orientierung -1; **Wissen:** Kriegskunst +2, Schätzen +1; **zusätzliche Ausrüstung:** eine Wurf Waffe

Walfängerin/Haijägerin (5 GP):

Kampf: Speere +3, Wurfspeere +3; **Körper:** Klettern -1, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +1; **Natur:** Seefischerei +4; **Wissen:** Tierkunde +2; **Handwerk:** Boote Fahren +2, Belagerungswaffen oder Fleischer oder Gerber/Kürschner +1; **zusätzliche Ausrüstung:** Teerjacke oder wasserfester Mantel oder Umhang

STRASSEN RÄUBERIN

Anders als Einbrecher und Langfinger steigen die klassischen Räuberinnen 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 Straßenräuberinnen 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 *Wegelagerinnen* sich auf ihr Glück verlassen und oft gerade genug erbeuten, um nicht verhungern zu müssen, legen echte *Banditinnen* und *Kutschenräuberinnen* weitaus mehr Kunstfertigkeit an den Tag und planen ihre Raubzüge und Entführungen häufig minutiös – ja, manche davon sind gar ob ihrer Raffinesse zu 'Heldinnen' örtlicher Mythen geworden.



Straßenräuberin (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: MU 11, GE 11, KO 12, KK 11, SO höchstens 7

Kampf: Armbrust oder Blasrohr oder Bogen oder Wurfspeer +3, Hieb Waffen +4, Raufen +3, Ringen +3, Säbel oder Schwerter oder Speere +2

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +1, Zehen +1

Gesellschaft: Gassenwissen +1, Überreden +2

Natur: Fährten suchen +2, Fallen stellen +2, Fesseln +1, Orientierung +2, Wildnis leben +2

Wissen: Geographie +2, Schätzen +2

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Bogenbau oder Grobschmied +2, Boote fahren oder Fahrzeug Lenken +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +2, Schneidern +1

Verbilligte Sonderfertigkeit: eine Geländekunde nach Wahl

Empfohlene Vor- und Nachteile: Dämme-

run gssicht, Eisern, Gefahreninstinkt, Ortskenntnis; Gesucht, Goldgier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Titularadel; Dunkelangst, Nachtblind

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.

Banditin (1 GP; zusätzliche Voraussetzung: IN 11): Kampf: die beiden bewaffneten Nahkampftalente je +1, Körper: Reiten +2; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1,

Überreden +1; Wissen: Heraldik oder Fahrzeug Lenken +1, Kriegskunst +1, Schätzen +1; Sprachen: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4; Handwerk: Schlösser Knacken +1

Kutschenräuberin (3 GP; zusätzliche Voraussetzung: IN 11, CH 12, 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 Sonderfertigkeiten: Reiterkampf

Wegelagerin (0 GP): Kampf: Raufen oder Ringen +1; Körper: Reiten oder Fahrzeug Lenken +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1; Natur: Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1, Wildnis leben +1; Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde +1, Geographie –1

GESELLSCHAFTLICH ORIENTIERTE PROFESSIONEN

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 neuesten 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 ein-

mal 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 (0 GP)

Voraussetzungen: MU 11, IN 13, CH 13; SO 3–8

Modifikationen: keine

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +2, Raufen +3, Ringen +3

Körper: Gaukeleien +2, Selbstbeherrschung +2, Singen +3, Zehen +1

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +3, Gassenwissen +2, Lehren +1, Menschenkenntnis +4, Schauspielerei +2, Sich Verkleiden +2, Überreden +6, Überzeugen +4

Natur: –

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +3, Heraldik +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +3

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +5, Sprachen Kennen [alte Form der Muttersprache] +4, Sprachen Kennen [eine verbreitete Fremdsprache] +6

Handwerk: Malen/Zeichnen +2

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen, Wohlklang; Verpflichtungen

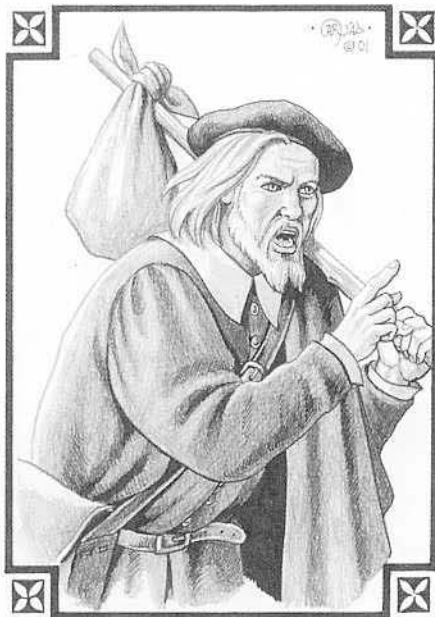
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Angst vor Menschenmengen, Platzangst, Randgruppe, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: Kleidung (verbreitet, bunt), Dolch, Knüppel, Tuchbeutel, Buch mit typischen Reden/Predigten, Wein- oder Wasserschlauch, Woldecke

Besonderer Besitz: eigenes Packtier mit Packsattel

BARDIN

Fahrende Sängern und Geschichten-erzählerinnen 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 Gerüch-



ten, 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 *Bänkelsängerinnen*, 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 *Skaldinnen* 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.

Bardin (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: KL 11, IN 12, CH 13, SO je nach Variante

Modifikationen: keine

Automatische Vor-/Nachteile: Neugier 5

Kampf: Dolche +2, Fechtwaffen oder Hieb-
waffen oder Stäbe oder Schwerter +2, Rau-
fen +3

Körper: Gaukeleien +3, Selbstbeherr-
schung +1, Sich Verstecken +1, Singen +2,
Sinnenschärfe +1, Tanzen +3

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +2,
Gassenwissen +3, Lehren +3, Menschen-
kenntnis +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, Schätzen +2, Spra-
chenkunde +2, Staatskunst +1, Sagen/Le-
genden +3

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben
[Muttersprache oder Verkehrssprache] +5,
Sprachen Kennen [zwei Fremdsprachen]
jeweils +6, Sprachen Kennen [eine weitere
Fremdsprache] +4

Handwerk: Heilkunde Seele +1, Holzbear-
beitung +1, Lederarbeiten +1, Musizieren
+2, Schneidern +1

Empfohlene Vor- und Nachteile: Feen-
freund, Glück, Gutaussehend, Gutes Ge-
dächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit,
Sprachgefühl, Verbindungen, Wohlklang;
Eitelkeit, Neugier, Unstet

Ungeeignete Nachteile: Übler Geruch, Un-
ansehnlich, Widerwärtiges Aussehen

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 zusätz-
lich zu den oben genannten Werten. Man
muss sich für eine der genannten Vari-
anten entscheiden.

Bardin (7 GP; zusätzliche Voraussetzung:

FF 12, SO 5–8): Körper: Singen +4; **Gesell-
schaft:** Etikette +1, Sich Verkleiden +1;
Handwerk: Musizieren +5, Schneidern +1

Erzählerin (5 GP; zusätzliche Vorausset-

zung: SO 5–8): Gesellschaft: Überreden +2,
Überzeugen +3; **Wissen:** Sagen/Legenden
+4; bei *sesshaften Erzählern* ersetze Wild-
nisleben +2 durch Gassenwissen +2

Skaldin (10 GP; zusätzliche Vorausset-

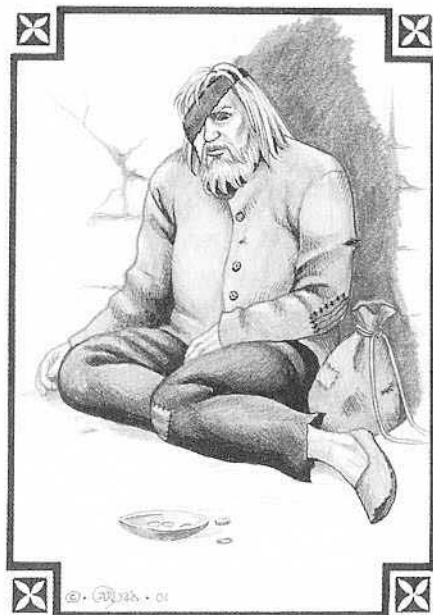
**zung: FF 12, SO mindestens 5): Modifika-
tionen:** SO +1; **Körper:** Singen +5; **Gesell-
schaft:** Lehren +2; **Wissen:** Geschichtswis-
sen +2, Sagen/Legenden +4; **Handwerk:**
Musizieren +2, Heilkunde Seele +2; **Sonder-
fertigkeit:** Nandusgefälliges Wissen

BETTLER

Besonders in den ärmeren Vierteln aventu-
rischer Städte sind Bettler – zerzaust, mager,
verdreckt und oft verkrüppelt – ein kaum zu
überschendes Abbild des Elends, das der
Göttergefällige mit einer milden Gabe zu lind-
ern sucht.

Aber obwohl viele der armen Gestalten – Wai-
sen, Krüppel, Kriegsversehrte oder andere Un-
glückliche – tatsächlich vom Schicksal in die-
se Lage gebracht wurden, findet man biswei-
len 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 näch-
tigen und sich vor skrupellosen Konkurrenten
im Kampf um die lukrativen Plätze ebenso in
Acht nehmen zu müssen wie vor den stets miss-
günstigen 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 verkeh-
ren und sich von diesen allerlei nützliche In-
formationen und Beobachtungen, die das Le-
ben auf der Straße ihnen beschert hat, ver-
silbern lassen.

Bettler (1 GP; Erstprofession)

Voraussetzungen: MU 11, IN 11, FF 12,
SO höchstens 4

Modifikationen: keine

Kampf: Dolche +2, Hieb-
waffen +1, Raufen
+3, Ringen +3

Körper: Gaukeleien +2, Schleichen +3,
Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken
+3, Sinnenschärfe +2, Taschendiebstahl +1,
Zechen +3

Gesellschaft: Gassenwissen +6, Men-
schenkenntnis +5, Sich Verkleiden +4, Über-
reden +5

Wissen: Götter/Kulte +2, Schätzen +2, Sa-
gen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [je
nach Region Fücksisch (Mittelländer) oder
Atak (Tulamide)] +5, das andere +2

Handwerk: Falschspiel oder Schlösser
Knacken +1, Schneidern +1

Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefah-
reninstinkt, Glück, Goldgier, Krankheitsan-
fällig, Ortskenntnis, Soziale Anpassungs-
fähigkeit, Aberglaube, Unansehnlich, alle For-
men von körperlichen Behinderungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige
Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungs-
vorteil, Gutaussehend, Titularadel, Eitelkeit,
Fettleibig, Krankhafte Reinlichkeit

Ausrüstung: ärmliche, abgewetzte Klei-
dung, alter Mantel, Decke, Bettelschale,
Flasche mit Hochprozentigem, verborgenes
Messer, Knüppel oder Keule, Augenklappe,
Krücke oder Holzbein (auch wenn es sich
um schiere Attrappen handelt)

Besonderer Besitz: nicht möglich



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 Geldsäcke insgeheim derart überdrüssig geworden sind, dass sie nicht einmal bemerken, wenn eine fremde Hand danach greift – so zumindest sehen es die Diebinnen, die auf ihr phexgefälliges Handwerk 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?

Diebin (5 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12, FF 13, GE 13, SO höchstens 7

Modifikationen: AuP +2

Automatischer Nachteil: Goldgier 5

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +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/Schriften: Sprachen Kennen [je nach Herkunft Atak (für Tulamiden) oder Fuchsisch (für Mittelländer)] +4, das andere +2

Handwerk: Falschspiel +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1, Schlösser Knacken +2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Beidhändig, Gefahreninstinkt, Glück, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Gesucht

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Titularadel; Dunkelangst, Einbeinig, Lahm, Tolpatsch, Übler Geruch, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: unauffällige Allerweltskleidung, die mit diversen versteckten Taschen versehen ist, evtl. Dietriche, Messerchen zum Beutelschneiden, Tinkturen, um Haut und Haare zu färben

Besonderer Besitz: Verbindungen im Wert von 20 GP (Hehler, Unterweltgrößen)

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.

Einbrecherin (2 GP)

Voraussetzungen: MU 12, FF 13, GE 12, SO höchstens 10

Automatische Vor- und Nachteile: Ortskenntnis; Goldgier 5 oder Neugier 5

Kampf: Dolche +3, Ringen +1, Schleuder +3, 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/Schriften: –

Handwerk: Malen/Zeichnen +2, Schlösser Knacken +7

Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Klettern (Freiklettern)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Beidhändig, Dämmerungssicht, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass, Schlangenmensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (üblicherweise ein Hehler und ein Patron), Zwergennase; Gesucht, Goldgier, Neugier, Sucht, Verpflichtungen (gegenüber einer Diebesbande)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Dunkelangst, Fettleibig, Höhenangst, Nachtblind, Raumangst

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 (siehe MFF, S. 33) und gut sortierte Nachschlüssel



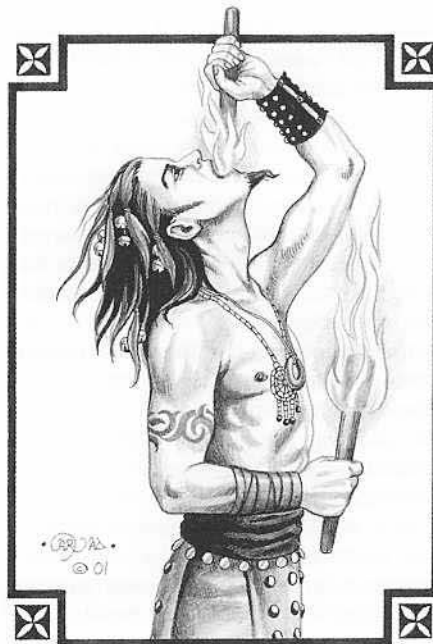
sel/Dietriche oder Verbindungen (im Wert von 20 Punkten) zur lokalen Unterwelt (Hehler, Informanten)

Mögliche Variante

(zusätzlich zu den oben genannten Werten)
Grabräuber (+0 GP): Kampf: Dolche -1, Hiebaffen +2, Ringen +1, Schleuder -1, Wurfmesser -1; **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; **Vorteile/Nachteile:** nicht automatisch Ortskenntnis, sehr wohl aber Goldgier oder Neugier (mindestens 7); 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:** nicht möglich

GAUKLER

Akrobaten, Tänzer, Musikanten, Possenreißer, Schauspieler und Dompteure – sie alle zählen zu dem geheimnisumwitterten fahrenden Volk, um dessen Leben sich manche romantische Legende 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.
 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 (2 GP)

Voraussetzungen: MU 11, CH 12, GE oder FF 13, SO höchstens 7

Kampf: Dolche +1, Hiebaffen 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

Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: 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

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Beidhändig, Feenfreund, Gefahreninstinkt, Glück, Glück im Spiel, Gutaussehend, Schlangemensch, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund; Aberglaube, Eitelkeit, Neugier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Arroganz, Übler Geruch, Unansehnlich, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: einfache, aber sehr auffällige Kleidung, passendes Arbeitsgerät (Jong-

lierkeulen 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/Tänzer (+3 GP; zusätzliche Voraussetzung GE 14): Körper: Akrobatik oder Tanzen +3, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1; **Verbilligte Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausweichen II; **ungeeignete Nachteile:** Einarmig, Einbeinig, Einhändig, Fettleibig, Lahm, Tolpatsch

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 (+4 GP; zusätzliche Voraussetzung IN 12): Körper: Gaukeleien +3, Sinnenschärfe +4, Stimmen Imitieren +2, Gesellschaft: Menschenkenntnis +1

Schauspieler (+3 GP; zusätzliche Voraussetzung CH 13): Körper: Singen +1; Gesellschaft: Etikette +4, Schauspielerei +3, Sich Verkleiden +2, Überzeugen +4; **Nachteil:** Eitelkeit 5

Vagant (+3 GP; zusätzliche Voraussetzung KL 13): Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2; Wissen: Geschichtswissen +1, ein beliebiges Wissens-Talent +4; **Schriften/Sprachen:** Zweitsprache Bosparano, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Lesen/Schreiben [Tulamida] +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 behäbi-



gen Krämer um die Ecke nicht ansehen mag: Ein guter Funke Jagdeifer und Pioniergeist stecken in jedem Händler, wie man sie bestenfalls bei den Pelzjägern des Nordens erwarten würde. Zwar wird bei der phexgefalligen 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.

Händler (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, CH 12, SO mindestens 5

Automatische Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil (30 Dukaten)

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +2, Raufen +1, Ringen +2

Körper: Reiten +3, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2, Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +4, Überreden +6

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, Brettspiel, Feinmechanik, Fischen/Angeln, Fleischer, Gerber/Kürschner, Gesteinskunde, Glaskunst, Grobschmied, Hüt-

tenkunde, Kochen, Mechanik, Pflanzenkunde, Schnaps Brennen, Seefahrt, Seefischerei, Steinschneider/Juwelier, Stoffe Färben, Tierkunde, Viehzucht, Webkunst, Winzer
Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Spezialisierung Überreden (Feilschen)
Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang; Goldgier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Randgruppe, Vorurteile, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: geschmackvolle aber robuste Kleidung, Umhang, Kopfbedeckung, Wanderstab oder Peitsche oder Kurzsword, Dolch, Weinschlauch, Tuchbeutel, Brotbeutel, Feldflasche

Besonderer Besitz: Krämerkarren oder Packesel; Großhändler statt dessen Verbindungen im Wert von 25 Punkten

Varianten

Zusätzlich zu den oben genannten Werten; man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.

Krämer (0 GP): Gesellschaft: Menschenkenntnis +2, Überreden +2, Wissen: Sagen/Legenden +1; Schriften: Lesen/Schreiben [obige Schrift] +2

Geldwechsler (0 GP): Gesellschaft: Gassenwissen +2; Wissen: Rechnen +2, Schätzen +1; Sprachen: Sprachen Kennen [zwei weitere Fremdsprachen] je +4; Sonderfertigkeit: keine Talentspezialisierung Überreden (Feilschen); kein kommerzielles Interesse

Fahrender Händler (2 GP): Kampf: Peitsche +2, Hieb Waffen +1; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1; Wissen: Geographie +1, Sagen/Legenden +1; Handwerk: Fahrzeug Lenken +3, Lederarbeiten +1

Hausierer (0 GP): Kampf: Hieb Waffen +1, Raufen +2; Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1; Wissen: Sagen/Legenden +1; Handwerk: Lederarbeiten +1, Schneidern +1

Großhändler (0 GP): Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Rechtskunde +2, Rechnen +2; Schriften: Lesen/Schreiben [obige Schrift] +2; Handwerk: Handel +3

HEROLDIN

Da das Lesen und Schreiben eine Kunst ist, die längst nicht jeder Aventurier beherrscht, aber dennoch die einfachen Leute wissen sollen, vor wem sie sich gerade verbeugen, benutzen die verschiedenen Dynastien, Länder und Herrschaften farbenfrohe Wappen und Banner als eindeutige Erkennungszeichen. Die Expertinnen für das Entwerfen und Zuordnen selbst der ausgefallensten Wappen sind die Heroldinnen, doch sie sind mehr als das: Als reisende

Botschafterin übermitteln und verkünden sie Erlasse und Lobgesänge über ihren Dienstherrn, 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.

Heroldin (0 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, CH 12, SO mindestens 7

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen o. 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/Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +8, Sprachen Kennen [zwei verbreitete Fremdsprachen] je +5

Handwerk: Malen/Zeichnen +6

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Gutes Aussehen, Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl, Titularadel, Verbindungen, Wohlklang; Arroganz, Eitelkeit, Verpflichtung (Dienstherr)

Ungeeignete Nachteile: Gesucht, Jähzorn, Platzangst, Randgruppe, Widerwärtiges Aussehen

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 weitläufigen Palast, sondern versammelt an seinem Hofe auch berühmte Maler, Bildhauer, Musiker, Schauspieler und Sänger, deren Kunst er seinen Gästen dann gönnerhaft präsentieren kann. Und wer Wert auf ein richtiges Auftreten legt, der beschäftigt auch einen eigenen Tanzlehrer, der nicht nur den Kindern die richtigen Schritte beibringt, sondern bei Bällen auch für die richtige Tanzfolge zuständig ist und notfalls noch ein paar Tipps in Etikette gibt.

Vielorts 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.

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 Kunstkeimern durch die Lande und haben sich geschworen, eher in Armut zu leben, als jemals wieder ihre künstlerischen Ideale für schnödes Geld zu verkaufen.



Hofkünstler (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: KL 11, IN 13, CH 12; SO mindestens 7

Kampf: Dolche +1, Fechtwaffen oder Hieb-
waffen oder Säbel oder Stäbe +2, Raufen
+1, Ringen +1

Körper: Reiten +2, Selbstbeherrschung +2,
Sinnenschärfe +2, Tanzen +3

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +4, Leh-
ren +1, Menschenkenntnis +4, Überreden +3
Wissen: Brettspiel +2, Geschichtswissen
+1, Götter/Kulte +2, Heraldik +1, Rechnen
+4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1,
Schätzen +2

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben
[Schrift des Hofes] +6, Sprachen Kennen
[Bosparano oder Ur-Tulamidyä] +8, Sprachen
Kennen [eine weitere Fremdsprache] +6

Handwerk: –

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige
Abstammung, Breitgefächerte Bildung,
Titularadel, Verbindungen; Arroganz, Eitel-
keit, Prinzipientreue, Sucht, Verpflichtungen
Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet,
je nach Kunst Farbenblind, Unansehnlich,
Lahm etc.

Ausrüstung: teure Kleidung, verzierter
Dolch, Beutel mit Arbeitsgeräten oder In-
strument, Schreibzeug, diverse Pergamen-
te und Unterlagen

Besonderer Besitz: Verbindungen (Mäze-
ne) im Wert von 20 Punkten

Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätz-
lich zu den oben genannten Werten. Man
muss sich für eine der genannten Varian-
ten entscheiden.

Maler (1 GP; zusätzliche Voraussetzung:

FF 12): Körper: Sinnenschärfe +2; **Wissen:**
Anatomie +2, Baukunst +2, Heraldik +3,
Rechnen +1, **Handwerk:** Alchimie +2, Ma-
len/Zeichnen +7, Stoffe Färben +2

**Bildhauer (2 GP; zusätzliche Vorausset-
zung: FF 13): Körper:** Sinnenschärfe +2;
Wissen: Anatomie +2, Baukunst +2, Ge-
steinskunde +4, Heraldik +1, Rechnen +1;
Handwerk: Holzbearbeitung +1, Malen/
Zeichnen +5, Steinmetz +7

Hofmusicus (0 GP): Körper: Singen +4,
Tanzen +1; **Handwerk:** Kapellmeister +5,
Musizieren +7

**Darsteller (2 GP; zusätzliche Vorausset-
zung: CH 13): Körper:** Körperbeherrschung
+2, Singen oder Schauspielerei +6, das
andere +4; **Gesellschaft:** Sich Verkleiden +4,
Überzeugen +1

**Tanzlehrer (2 GP; zusätzliche Vorausset-
zung: GE 12): Körper:** Akrobatik +1, Athle-
tik +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 (1 GP)

Voraussetzungen: KL 11, IN 11, CH 12,
SO mindestens 7

Kampf: Armbrust oder Bogen +1, Dolche
+3, Fechtwaffen oder Hieb-
waffen oder Schwerter +3, Raufen +1

Körper: Reiten +3, Schleichen +1, Sich Ver-
stecken +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +3,
Zechen +1

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +5, Men-
schenkenntnis +4, Überreden +3, Überzeu-
gen +1

Natur: Orientierung +1

Wissen: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte
+2, Heraldik +4, Rechnen +4, Rechtskunde
+2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2,
Staatskunst +5



Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [Sprache des Hofes] +6, Sprachen Kennen [Bosparano oder Ur-Tulamida] +6, Sprachen Kennen [eine weitere Fremdsprache] +4

Handwerk: –

Interessensgebiet: Ein Talent aus: Galanterie, Schriftlicher Ausdruck, Brettspiel, Kriegskunst, Magiekunde, Sprachenkunde, Ablichten, Handel, Hauswirtschaft, Heilkunde Gift, Malen/Zeichnen, Musizieren +4, ein weiteres davon +3, ein drittes +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Titularadel, Verbindungen; Arroganz, Eitelkeit, Schulden, Verpflichtungen, Vorurteile (Nicht-Adlige)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Koboldfreund; Blutausch, Randgruppe Ausrüstung (Luxus), Kleidung (teuer), verzierte Nahkampfwaffe, Schmuck für 10 Dukaten, verzierte Ledermappe für offiziellen Schriftverkehr, Flakon mit teurem Branntwein

Besonderer Besitz: Vorteil Verbindungen im Wert von 30 Punkten oder weitere Ausrüstung im Wert von 200 Dukaten

KURTISANE/ GESELLSCHAFTER

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, SO mindestens 7

Kampf: Dolche +3, Fechtwaffen oder Hieb-
waffen +1, Raufen +1, Ringen +2

Körper: Akrobatik +1, Gaukeleien oder Singen +2, das andere +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +1, Sinnen-
schärfe +1, Tanzen +4, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +7, Etikette +4, Galanterie +7, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +3

Wissen: Brettspiel oder Malen/Zeichnen oder Musizieren +3, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4

Handwerk: Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +1, Schneidern +3

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen, Wohlklang; Eitelkeit, Goldgier, Verpflichtungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Blutausch, Jähzorn, Raumangst, Übler Geruch, Unansehnlich, Unstet, Widerwärtiges Aussehen

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

Hure/Lustknabe (0 GP)

Voraussetzungen: MU 11, CH 11, GE 12, SO höchstens 7

Kampf: Dolche +3, Hieb-
waffen +1, Raufen +3, Ringen +3

Körper: Akrobatik +1, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +2, Sinnen-
schärfe +1, Tanzen +2, Taschendiebstahl +2, Zechen +3

Gesellschaft: Betören +5, Galanterie +3, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +2, Überreden +3

Wissen: Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +4

Handwerk: Falschspiel +1, Heilk. Krankhei-

ten +2, Heilkunde Wunden +1, Schlösser Knacken +1, Schneidern +1

Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Gutausschend, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang; Eitelkeit, Goldgier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Titularadel; Blutausch, Jähzorn, Randgruppe, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: billige und dünne Kleidung (kein Rüstungs- und Kälteschutz), versteckter Dolch, billige Schminke und penetran-
tes Duftwasser

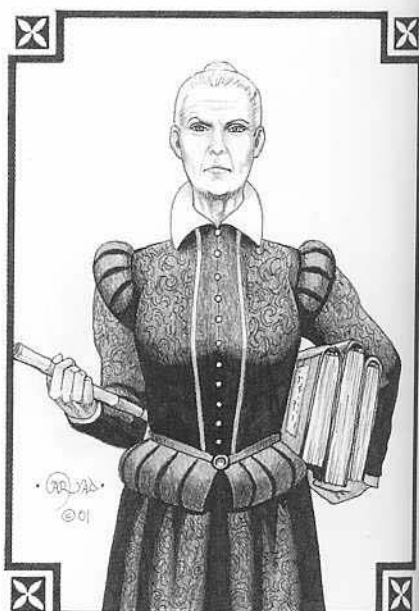
Besonderer Besitz: nicht möglich

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 Pädagoginnen 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 verzögerten 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.

Privatlehrerin (0 GP)

Voraussetzungen: KL 13, CH 12, IN 12, SO mindestens 7

Kampf: Hiebaffen +1, Raufen +1, Ringen +1

Körper: Selbstbeherrschung +2

Gesellschaft: Etikette +4, Menschenkenntnis +5, Lehren +7, 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, Brettspiel +2, Götter/Kulte +4, Rechnen +7, Sagen/Legenden +4

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [Bosparano *oder* Ur-Tulamida] +8, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +7, Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +10, Lesen/Schreiben [weitere Schrift nach Wahl] +7

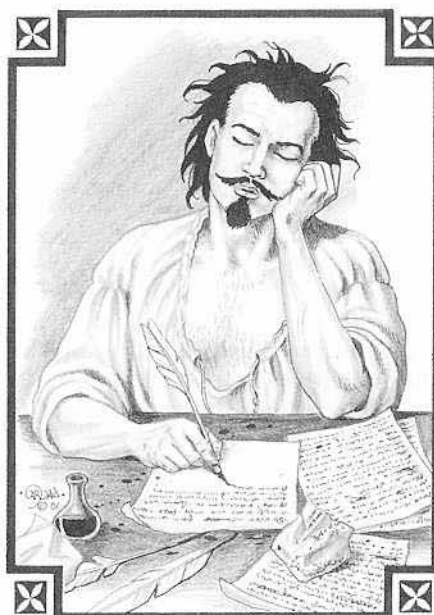
Handwerk: Malen/Zeichnen +3

Sonderfertigkeit: Nandusgefälliges Wissen
Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung, Gutes Gedächtnis, Sprachgefühl, Verbindungen; Arroganz, Verpflichtungen

Ungeeignete Nachteile: Jähzorn, Randgruppe, Übler Geruch, Unstet, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: Robe, Scholarenhut, Schiefertafel mit Kreide, ein Büchlein, Schreibzeug, Umhängetasche, Wasserschlauch und Wanderstab

Besonderer Besitz: ein bis zehn Bücher über seine Wissensgebiete im Gesamtwert von 200 Dukaten



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 *Breitgefächelter Bildung* anbietet.

Schriftsteller (1 GP)

Voraussetzungen: KL 12, IN 12, SO mindestens 7

Kampf: Fechtaffen *oder* Hiebaffen *oder* Säbel +2, Raufen +2

Körper: Gaukeleien *oder* Stimmen Imitieren +2, Reiten +2, Schleichen +1, Sich Verstecken +1, Sinnenschärfe +4, Tanzen +1, Zehen +3

Gesellschaft: Betören +1, Etikette +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +7, Sich Verkleiden +1, Überreden +3, Überzeugen +1

Natur: –

Wissen: Brettspiel *oder* Philosophie +3, Geographie +1, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +3, Heraldik +1, Sagen/Legenden +5, Sprachenkunde +2

Sprachen/Schriften: 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

Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Glück *oder* Vom Schicksal begünstigt, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen; Arroganz, Schulden

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Unstet
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

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 schöngestigen Kollegen ...

Pamphletist (0 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 12, IN 12, FF 12, SO mindestens 7

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz *oder* Jähzorn *oder* Neugier *oder* Vorurteile (je mindestens 5)

Kampf: Armbrust +2, Hiebaffen *oder* Säbel +2, Raufen +2

Körper: Gaukeleien *oder* Stimmen Imitieren +3, Reiten *oder* Fahrzeug Lenken +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +4, Zehen +1

Gesellschaft: Etikette +2, Menschenkenntnis +4, Schriftlicher Ausdruck +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +3, Überzeugen +2
Natur: Orientierung +1, Wildnisleben +1

Wissen: Brettspiel *oder* Philosophie +3, Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Mechanik +4, Sagen/Legenden +2

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [am häufigsten benutzte Schrift] +6, Lesen/Schreiben [eine passende andere Schrift] +4, Sprachen Kennen [Muttersprache] +2, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +5

Handwerk: Drucker +5, Feinmechanik +2, Malen/Zeichnen +4

Verbilligte Sonderfertigkeit: Nandusgefälliges Wissen *oder* Meister der Improvisation

Empfohlene Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen; Schulden, Unstet

Ungeeignete Vorteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe

Ausrüstung: wie Schriftsteller, dazu Decke und Brotbeutel

Besonderer Besitz: transportable Druckerpresse, 200 Bogen Papier, Druckerfarbe

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 'schöngestiger' Texte befasst. Dies mag schwulstige 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 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

SPITZELIN

Einige Leute haben sich zum Beruf gemacht, die bestgehüteten Geheimnisse anderer Aventureur 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.

Die gewöhnliche Spitzelin nennt sich selber gerne beschönigend *Informantin*: Sie sucht für ihre Auftraggeber nach dem Schmutz ihrer Gegner und beschafft so Material für Gerichtsklagen, Übereinkünfte oder Erpressungen. In Gassen und Kaschemmen kennt sie sich aus wie keine andere, während die vornehme Gesellschaft ihr in der Regel eher fremd ist. Eine gute Ermittlerin verdient in der Regel nicht schlecht, doch sie schwebt auch ständig in Gefahr, denn ihre Geheimnisse sind den Mächtigen oft weit wertvoller als ein Menschenleben, und bei Opfern und Unbeteiligten genießen die Ermittlerinnen oft einen Ruf als 'dreckige Denunziantinnen'.

Eine besondere Variante der Spitzelin ist die *Geheimagentin*: Diese Spionin steht bei einem der Königreiche und Fürstentümer Aventureurs in Lohn und Brot, die dadurch ein wachsameres Auge auf ihre Nachbarn und möglichen Gegner haben wollen. Zwar kennt sie sich gut mit der Staatskunst und der feinen Gesellschaft aus, doch die rauen Künste der Straße sind ihr weit weniger vertraut; und ihre Kontakte zur Obrigkeit ihres Landes können ebenso ein Segen wie ein Hindernis sein, wenn sie wieder einmal von einem misstrauischen Kanzleirat ohne nähere Erklärungen ans Ende der Welt geschickt wird.

Zuletzt sei noch die *Nanduriatin* angeführt, die sich manchmal auch *Publizistin* nennt: Auch sie gräbt als Laie, aber bisweilen mit dem Segen des Phex, nach allerlei Geheimnissen, um dieses Wissen den Leitern ihrer Agentur und

damit (meist) auch über eine Gazette der gebildeten Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Sie ist die Schriftstellerin unter den Spitzeln und oft von einem rechtschaffenen Sendungsbewusstsein erfüllt. Ihr Wunsch, die bösen Geheimnisse der Mächtigen aufzudecken, ist manchmal von fast demokratischem Geiste.

Spitzel (GP je nach Variante)

Voraussetzungen: MU 12, IN 12; SO höchstens 10

Automatischer Vorteil: Gefahreninstinkt

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/Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +5, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache] +5

Handwerk: Handel oder Hauswirtschaft +2, Schlösser Knacken +3

Empfohlene Vorteile: Breitgefächerte Bildung, Eidetisches Gedächtnis, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

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. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.

Informantin (3 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 12): Kampf: Wurfmesser +2; Gesellschaft: Gassenwissen +3, Sich Verkleiden +2, Überzeugen +2; *Ungeeignete Vorteile:* Adlige Abstammung, Adliges Erbe

Geheimagentin (4 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: Verpflichtung (handelt nie gegen die Interessen des eigenen Landes)

Nanduriatin (7 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, CH 12, SO 5-10): Kampf: Fechtwaffen oder Stäbe +2; Gesell-

schaft: Etikette +2, Gassenwissen +2, Schriftlicher Ausdruck +5; Wissen: Geographie +2, Götter/Kulte +2; Schriften: Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +1; Handwerk: Schlösser Knacken -1, Staatskunst +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 finsternen Kaschemmen mit noch finsternerem Publikum herum. Hier begegnet er solchen Männern und Frauen, die für einen raschen, einträglichen Auftrag jemanden suchen, der keine Fragen stellt.

Streuner (6 GP)

Voraussetzungen: MU 11, IN 12, CH 12, FF 12, SO höchstens 10

Automatischer Vorteil: Gefahreninstinkt

Kampf: Dolche +3, Fechtwaffen oder Hieb-



waffen 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, Sinnen-schärfe +2, Tanzen +3, Taschendiebstahl +5, Zechen +3

Gesellschaft: Betören +2, Etikette +2, Gassenwissen +5, Menschenkenntnis +5, Überreden +3

Natur: –

Wissen: Rechnen +2, Sagen/Legenden +1, Schätzen +3

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Falschspiel +2, Schlösser Knack-ken +2

Sonderfertigkeit: Aufmerksamkeit

Empfohlene Vor- und Nachteile: Glück, Glück im Spiel, Gutes Aussehen, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen, Wohlklang; Aberglaube, Eitelkeit, Gesucht, Goldgier, Neugier, Sucht

Ungeeignete Vorteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe

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: Vorteil *Verbindungen* im Wert von 20 GP, dabei darf der Rahmen von SO +/-5 auch überschritten werden (nicht aber das Maximum von SO 15)

Mögliche Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten.

Hochstapler (+4 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: Falschspiel –2, Handel +3

Spieler (+4 GP, zusätzliche Voraussetzung FF 14): Körper: Gaukeleien oder Brettspiel +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnen-schärfe +1, Taschendiebstahl –1; Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen –2, Menschenkenntnis +1, Sich Verkleiden +2, Überreden +1; Wissen: Rechnen +2; Handwerk: Falschspiel +5, Schlösser Knacken –1

Zuhälter (+4 GP): Körper: Fechtwaffen oder Säbel oder Schwerter oder Hieb-waffen +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 Streunerinnen 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 Gifkunde oder die theoretische Nekromantie ...

Taugenichts (10 GP)

Voraussetzungen: MU 13, IN 11, CH 12, GE 11, SO mindestens 7

Modifikationen: SO –1

Automatischer Vorteil: Gefahreninstinkt

Kampf: Dolche +2, Fechtwaffen oder Hieb-waffen oder Schwerter oder Säbel +3, Raufen +1, Ringen +2, Wurfmesser +2

Körper: Gaukeleien +2, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +2, Sinnen-schärfe +2, Taschendiebstahl +2, Tanzen +4, Zechen +2

Gesellschaft: Betören +4, Etikette +5, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +5, Sich Verkleiden +2, Überreden +4

Natur: –

Wissen: Götter/Kulte +2, Brettspiel +2, Rechnen +3, Sagen/Legenden +2, Schätzen +3, Staatskunst +1

Sprachen/Schriften: 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

Empfohlene Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Ausrüstungsvorteil, Gefah-

reninstinkt, Glück im Spiel, Ortskenntnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Arroganz, Eitelkeit, Gesucht, Jähzorn, Neugier, Schulden, Sucht, Unstet, Vorurteile

Ungeeigneter Nachteil: Randgruppe

Ausrüstung: aufwendige, auffällige und teure Kleidung, ein Satz zusätzlicher 'Straßenkleidung', Federhut, weiter Mantel, passende Nahkampfwaffe, Schnupftüchlein, Dolch, Schlafsack, Feldflasche, Tornister

Besonderer Besitz: Vorteil *Verbindungen* im Wert von 25 GP, dabei darf der Rahmen von SO +/-5 auch überschritten werden (nicht aber das Maximum von SO 15).

Mögliche Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten.

Stutzerin (+2 GP): Kampf: Fechtwaffen oder Hieb-waffen oder Säbel oder Schwerter +2, eine andere davon ebenfalls +2, Raufen oder Ringen +1; Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1; Gesellschaft: Etikette –2, Gassenwissen –1, Menschenkenntnis –1, Überreden –2

Dilettantin (+4 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



HANDWERKS-PROFESSIONEN

BADERIN/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 frivoll 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 pruden 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.

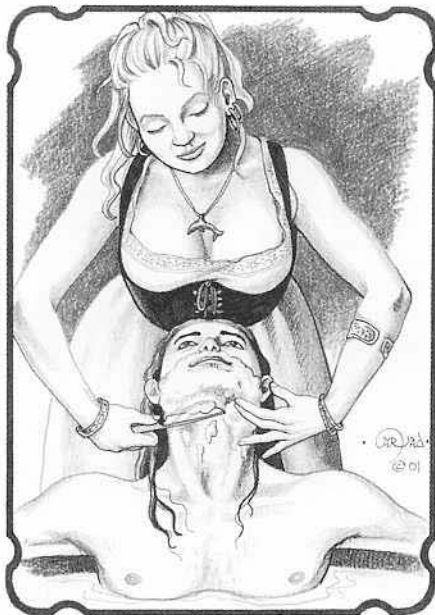
Baderin/Barbierin (2 GP)

Voraussetzungen: KL 11, FF 12, KK 11, SO 3-8

Automatische Vor- und Nachteile: Resistenz gegen Krankheiten, Verbindungen im Wert von 20 Punkten

Kampf: Dolche +3, Hieb Waffen +2, Raufen +3, Ringen +4

Körper: Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +2



Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3

Natur: Fesseln/Entfesseln +1

Wissen: Anatomie +2, Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +3

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kochen +2, Schneidern +1

Sonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil Bornländisch

Empfohlene Vor- und Nachteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Titularadel; Krankheitsanfälligkeit, Totenangst

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. 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.

Bauer (GP je nach Variante; Erstprofession)

Voraussetzungen: KO 11, KK 11, SO höchstens 10

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen oder Infanteriewaffen oder eine andere kulturtypische Waffe +2, das andere Talent oder wiederum eine kulturtypische Waffe +1, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Athletik +2, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1, Zehen +2

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1

Natur: Fährtensuchen +1, Fallenstellen +1, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +2

Wissen: Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +2

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Abrichten +1, Ackerbau +6, Fahrzeug Lenken +2, Fleischer +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +2, Lederarbeiten +2, Schneidern +2, Töpfern +2, Viehzucht +2

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ortskenntnis; Aberglaube, Vorurteile (gegen Unbekanntes)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe; Krankhafte Reinlichkeit, Platzangst

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; SO 1–4): Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +1, Wissen: Geographie +1

Feldsklave (1 GP; SO 1–4): Körper: Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Natur: Fesseln/Entfesseln +2

Freibauer (2 GP): Körper: Reiten +2; Gesellschaft: Überreden +1; Handwerk: Brauer +1, Fahrzeug Lenken +1

Gutsherr (0 GP): Körper: Reiten +2; Gesellschaft: Etikette +2; Wissen: Rechnen +4; Handwerk: Hauswirtschaft +2; keine Erstprofession

Knecht/Magd (0 GP; SO 1–7): Handwerk: Kochen +2

Leibeigener (0 GP; SO 1–4): Natur: Fallenstellen +1, Wildnisleben +1; Wissen: Götter/Kulte +1; Handwerk: Ackerbau –1

Viehzüchter (0 GP): Wissen: Tierkunde +2; Handwerk: Ackerbau –4, Lederarbeiten +1, Viehzucht +5

Winzer (1 GP): Wissen: Pflanzenkunde +1, Tierkunde –1; Handwerk: Winzer +4

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: Erdbeben, 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.

Bergmann (0 GP; Erstprofession)

Voraussetzungen: MU 12, GE 11, KO 11, KK 13, SO höchstens 7 (bei Angroschim: SO 3–8)

Modifikationen: KK +1 oder KO +1; +2 AuP
Automatische Vor- und Nachteile: Hitze-resistenz

Kampf: Hiebaffen +3, Raufen +2, Ringen +1, Zweihand-Hiebaffen +1

Körper: Athletik +2, Klettern +4, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnschärfe +4, Zechen +2

Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +1, Gesteinskunde +4, Sagen/Legenden +1, Schätzen +1

Sprachen/Schriften: –

Handwerk: Bergbau +7, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +1, Steinmetz oder Zimmermann +2

Sonderfertigkeiten: Höhlenkundig

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Zwergennase; Aberglaube

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Dunkelangst, Fettleibig, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Raumangst

Ausrüstung: robuste Kleidung, lederne Schürze, Hut, Laterne mit Lampenöl, Spitzhacke oder Hammer, Tuchbeutel, Wasser-schlauch, Messer

Besonderer Besitz: nicht möglich

beigebracht, dass die schmecke 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.

Domestik (GP je nach Variante; Erstprofession)

Voraussetzungen: IN 11, FF 11, SO 3–8

Kampf: Dolche +1, Hiebaffen +2, Raufen +1, Ringen +2

Körper: Reiten +1, Schleichen +1, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +1, Sinnschärfe +1, Tanzen +1, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Lehren +1, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

Natur: –

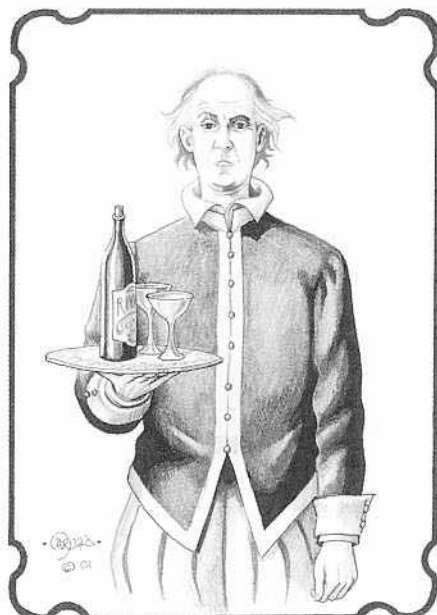
Wissen: Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Schätzen +2, Tierkunde +1

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [Schrift des Haushalts] +2



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 *Hausklaven*, 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



Handwerk: Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +2, Handel +1, Hauswirtschaft +3, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Schneider +2, 4 TaP auf weitere passende Handwerks- und/oder Wissenstalente (je nachdem, was im herrschaftlichen Haushalt bzw. auf der Domäne wichtige Tätigkeiten sind)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Ortskenntnis, Verbindungen; Arroganz, Prinzipientreue

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe; Jähzorn

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 folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.

Hausdiener (2 GP): Gesellschaft: Etikette +2, Galanterie +3, Menschenkenntnis +2, Überzeugen +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Sprache des Haushalts] +4; Handwerk: Hauswirtschaft +4, Kochen +3

Haussklave (1 GP; SO 1-7): Wissen: Tierkunde +1; Handwerk: Holzbearbeitung +1, Kochen +1, Lederarbeiten +1, 4 Punkte auf weitere passende Handwerks- und/oder Wissenstalente je nach Haushalt (max. je +2); in *Al'Anfa* darf Sklaven das Lesen und Schreiben nicht beigebracht werden (Talentbonus entfällt)

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)

Leibdiener/Zofe (3 GP): Körper: Körperbeherrschung +1, Reiten +1; Gesellschaft: Etikette +2, Galanterie +3; Wissen: Tierkunde +1; Handwerk: Fahrzeug Lenken +1; 3 Punkte weitere passende Handwerks- und/oder Wissenstalente je nach Haushalt

Kutscher (3 GP): Kampf: Peitsche +4; Körper: Reiten +1, Gesellschaft: Etikette +1; Natur: Orientierung +3; Wissen: Heraldik +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +4

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 Edelhändler nicht nur die theoretische Planung, sondern sie leiten die eigentlichen Handwerker vom Meister bis zum Tagelöhner 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, 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.

Edelhandwerker (GP je nach Variante, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL 11, SO mindestens 7

Kampf: Armbrust +2, Dolche +1, Infanterie-



Waffen +1, Raufen +1, Ringen +1, eine passende bewaffnete Kampffertigkeit +2

Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnen-schärfe +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/Schriften: 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

Empfohlene Vorteile: Akademische Ausbildung Gelehrter, Ausrüstungsvorteil, Gutes Gedächtnis, Verbindungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Unstet

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 (siehe MFF, S. 33) Werkzeug

Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.

Apothekarius (8 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, FF 12): Modifikation: SO +1; 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 (10 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, IN 11): Modifikation: SO +1; Kampf: Hieb Waffen +1; Körper: Klettern

+1, Körperbeherrschung +1; *Wissen*: Baukunst +7, Gesteinskunde +4, Mechanik +3, Rechnen +1; *Handwerk*: Hauswirtschaft +1, Kartographie +3, Malen/Zeichnen +1, Zimmermann +2; 10 Punkte auf Gassenwissen, Fesseln/Entfesseln, Bergbau, Holzbearbeitung, Maurer, Steinmetz und andere passende Talente (je max. +2)

Drucker (10 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/Eisen gießer (9 GP; zusätzliche Voraussetzungen: FF 11, KO 12): *Wissen*: Gesteinskunde oder Alchimie +3, das andere +2, Hüttenkunde oder Metallguss +7, das andere +4, Mechanik +2; *Handwerk*: Bergbau +1, Grobschmied +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, 7 Punkte auf Glas kunst, Maurer, Töpfern, Zimmermann und andere passende Talente (je max. +2); *Vorteil*: Hitzeresistenz

Mechanikus (10 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, FF 12): *Kampf*: Hieb waffen +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/Zeichn. +1, 10 Punkte auf Baukunst, Drucker, Schlösser Knacken, Seiler, Steinschneider, Zimmermann und andere passende Talente (je max. +2)

Schiffbauer (10 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, IN 11): *Modifikation*: SO +1; *Kampf*: Hieb waffen +1; *Körper*: Klettern +1, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +1; *Natur*: Fesseln/Entfesseln +2; *Wissen*: Mechanik +3, Rechnen +1, Schiffbau +7; *Handwerk*: Boote Fahren +2, Holzbearbeitung +4, Seefahrt +2, Zimmermann +2, 7 Punkte auf Lederarbeiten, Seiler, Webkunst und andere passende Talente (je max. +2)

Uhrmacher (6 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 13, FF 14): *Körper*: Sinnenschärfe +1; *Wissen*: Rechnen +1, Schätzen +2, Sternkunde +3; *Handwerk*: Feinmechanik +7, Malen/Zeichnen +1, Mechanik +4, 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 (bisweilen auch Hesindikerinnen genannt) 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 *Historikerinnen* behaupten, dass sie die Welt nur aus Folianten und alten Dokumenten kennen. Schon die meisten *Anatominnen* oder *Medicae*, 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 Sagenkundlerinnen* 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.



Gelehrte (GP je nach Variante, zeitaufwendig)

Voraussetzungen: KL 13; SO mindestens 7
Modifikationen: SO +1

Automatische Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung Gelehrter

Kampf: Armbrust +1, Fechtwaffen oder Hieb waffen 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/Schriften: 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

Empfohlene Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung Gelehrter, Gutes Gedächtnis, Arroganz, Vorurteile

Ungeeigneter Nachteil: Unstet

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 50 Dukaten oder Verbindungen im Wert von 20 Punkten

Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.

Anatomin (8 GP; zusätzliche Voraussetzungen: FF 11, KO 11): *Modifikation*: kein SO +1; *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

Historikerin (10 GP): *Gesellschaft*: Etikette

te +1; *Wissen*: Geographie +2, Geschichtswissen +5, Götter/Kulte +2, Heraldik +2, Magiekunde +1, Philosophie +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sprachenkunde +3, Staatskunst +3; *Schriften/Sprachen*: 6 Punkte auf weitere Schriften, Sprachen Kennen [alte oder verwandte Sprache der Muttersprache] +2; 5 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (insbesondere zum Schwerpunkt; je max. +2)

Mathematica (7 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 13): *Wissen*: Brettspiel +3, Kryptographie +4, Mechanik +4, Rechnen +3, Sprachenkunde +3; *Sprachen*: 6 Punkte auf weitere Sprachen; *Handwerk*: Malen/Zeichnen +2; 5 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2)

Mawdli (10 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*: Brettspiel +3, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +4, 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); *Nachteil*: Vorurteile gegen 'Ungläubige' 8

Medica (11 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; 5 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2); *ungeeigneter Nachteil*: Totenangst

Philosophin/Metaphysikerin (8 GP; zusätzliche Voraussetzungen: IN 13): *Modifikation*: kein SO +1; *Gesellschaft*: Lehren +3, Menschenkenntnis +1, Schriftlicher Ausdruck +2, Überreden +1, Überzeugen +3; *Wissen*: Geschichtswissen +2, Götter/Kulte +4, Magiekunde +2, Philosophie +5, 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)

Rechtsgelehrte (9 GP): *Körper*: Selbstbeherrschung +1; *Gesellschaft*: Etikette +2, Menschenkenntnis +1, Schauspielerei +1, Überreden +2, Überzeugen +3; *Wissen*: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Phi-

losophie +2, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +2, Schätzen +1, Staatskunst +3; *Sprachen*: Sprachen Kennen [Muttersprache] +2; 6 Punkte auf zwei Talente, denen ein besonderes Interesse gilt (je min. +2), 4 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2)

Sprachenkundlerin (9 GP): *Körper*: Sinnenschärfe +2; *Gesellschaft*: Schriftlicher Ausdruck +1, Überreden +1; *Wissen*: Kryptographie +2, Sagen/Legenden +1, Sprachenkunde +7, Rechnen +2; *Schriften/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

Sternkundige (8 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; 6 Punkte auf weitere passende Wissens- und Handwerks-Talente (je max. +2); *ungeeigneter Nachteil*: Nachtblind; *empfohlener Vorteil*: Prophezeien (Astrologie)

Völkerkundlerin/Sagenkundlerin (6 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

HANDWERKERIN

In den meisten Dörfern und kleineren Städten gibt es nur wenige Handwerkerinnen (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 Handwerkerinnen Zeit ihres Lebens Gesellinnen – 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.

Handwerkerin (GP je nach Variante; Erstprofession)

Voraussetzungen: unterschiedlich; SO mindestens 5

Kampf: Armbrust oder Bogen +2, Dolche +1, Hieb Waffen +2, Infanteriewaffen +2, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Körperbeherrschung +1, Selbstbeherrschung +1, Sinnenschärfe +1, Tanzen +1, Zechen +1

Gesellschaft: Etikette +1, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +2, Überreden +2

Natur: –

Wissen: Götter/Kulte +1, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +1, Schätzen +2

Sprachen/Schriften: 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

Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation
Empfohlene Vor- und Nachteile: Aberglaube, Balance (bei Maurern, Dachdeckern, Schiffszimmerleuten), Begabung (für das Leit-Talent des Berufs), Hitzeresistenz (bei Glasbläsern und Bäckern bereits fest mit der Profession gekoppelt, ansonsten für Schmiede), Resistenz gegen Gift (bei Gerber/Kürschner, Färber), Verbindungen; Verpflichtungen (gegenüber der Zunft, oder auch Schulden)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, 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

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 (siehe MFF, S. 33) Arbeitsgerät

Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten. Man muss sich für eine der genannten Varianten entscheiden.

Bogenbauerin/Armbrusterin (2 GP; Voraussetzungen: FF 13): Kampf: Armbrust oder Bogen +2, das andere +1; Handwerk: Bogenbau +6, Holzbearbeitung +4, Lederarbeiten +2; **Sonderfertigkeit:** Talentspezialisierung Bogenbau (nach Wahl)

Brauerin (1 GP; Voraussetzungen: KL 11, IN 11): Körper: Zehen +3; Wissen: Pflanzenkunde +2; Handwerk: Ackerbau +1, Brauer +7

Brot- und Zuckerbäckerin (1 GP; Voraussetzungen: IN 11, KK 11): Wissen: Pflanzenkunde +2; Handwerk: Hauswirtschaft +2, Kochen +6; **Sonderfertigkeit:** Talentspezialisierung Kochen (Backen); **Vorteil:** Hitzeresistenz

Dachdeckerin (3 GP; Voraussetzungen: GE 12, KK 11): Körper: Klettern +4; Wissen: Rechnen +1; **Schriften:** Lesen/Schreiben [Schrift der Muttersprache] +1; **Handwerk:** Baukunst +2, Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +4, Maurer +1, Zimmermann +7; **empfohlener Vorteil:** Balance

Edelsteinschleiferin/Steinschneiderin/Juwelierin (2 GP; Voraussetzungen: FF 13): Wissen: Gesteinskunde +4, Schätzen +2, **Handwerk:** Feinmechanik +3, Malen/Zeichnen +3, Steinschneider/Juwelier +7; **empfohlener Vorteil:** Ausrüstungsvorteil

Färberin (1 GP; Voraussetzungen: IN 11): Wissen: Pflanzenkunde +4; **Handwerk:** Malen/Zeichnen +1, Stoffe Färben +7, Webkunst +3; **ungeeigneter Nachteil:** Farbenblind, **empf. Vorteil:** Resistenz gegen Gift

Fleischerin/Metzgerin/Schlachterin (2 GP; Voraussetzungen: KK 12): Kampf: Dolche +1; Wissen: Tierkunde +3; **Handwerk:** Fleischer +7, Kochen +3, Viehzucht +3

Gerberin/Kürschnerin (3 GP; Voraussetzungen: FF 11, KO 12): Wissen: Tierkunde +3; **Handwerk:** Gerber/Kürschner +7, Lederarbeiten +4; **Vorteil:** Resistenz gegen pflanzliche oder tierische oder mineralische Gifte

Glasbläserin (2 GP; Voraussetzungen: FF 12, KO 11): Körper: Selbstbeherrschung +2; **Schriften:** Lesen/Schreiben [Muttersprache] +1; **Handwerk:** Alchimie +2, Glaskunst +7; **Vorteil:** Hitzeresistenz

Goldschmiedin/Feinschmiedin/Graveurin (1 GP; Voraussetzungen: FF 13): Körper: Sinnenschärfe +1; Wissen: Schätzen +2; **Handwerk:** Feinmechanik +6, Malen/Zeichnen +4, Steinschneider/Juwelier +3; **Sonderfertigkeit:** Talentspezialisierung Feinmechanik (nach Wahl); **empfohlener Vorteil:** Ausrüstungsvorteil

Grobschmiedin (2 GP; Voraussetzungen:

KK 13): Modifikation: KK +1; **Kampf:** Hieb-
waffen +1; **Wissen:** Tierkunde +1; **Handwerk:**
Grobschmied +6, Holzbearbeitung +2, Le-
derarbeiten +2; **Sonderfertigkeit:** Talent-
spezialisierung Grobschmied (nach Wahl)

**Harnischmacherin/Plättnerin (2 GP; Vor-
aussetzungen: KK 12, FF 12):** Kampf:
Hieb-
waffen +1; **Handwerk:** Feinmechanik
+2, Grobschmied +6, Lederarbeiten +3,
Malen/Zeichnen +3, Schneidern +3;
Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung
Grobschmied (Plättner)

**Instrumentenbauerin (3 GP; Vorausset-
zungen: IN 12, FF 12):** **Handwerk:** Feinme-
chanik +4, Holzbearbeitung +4, Instrumen-
tenbauer +6, Malen/Zeichnen +3, Musizie-
ren +4; **Sonderfertigkeit:** Talentspeziali-
sierung Instrumentenbauer (nach Wahl)



Köchin (2 GP; Voraussetzungen: IN 11):
Kampf: Dolche +1; **Gesellschaft:** Etikette +1;
Wissen: Pflanzenkunde +2; **Handwerk:** Flei-
scher oder Schnaps Brennen oder Winzer
+3, Hauswirtschaft +2, Kochen +6; **Sonder-
fertigkeit:** Talentspezialisierung Kochen
(nach Wahl); **empfohlener Vorteil:** Heraus-
ragender Sinn (Geruch)

**Maurerin (2 GP; Voraussetzungen: KK 12,
KO 12):** Körper: Klettern +2; Wissen: Rech-
nen +1; **Schriften:** Lesen/Schreiben [Mut-
tersprache] +1; **Handwerk:** Baukunst +2,
Holzbearbeitung +2, Malen/Zeichnen +4,
Maurer +6

**Müllerin (1 GP; Voraussetzungen: KK 12,
FF 11):** Wissen: Mechanik +4, Pflanzenkun-
de +2; **Handwerk:** Ackerbau +2, Handel +2,
Hauswirtschaft +2

**Sattlerin/Schusterin (2 GP; Vorausset-
zungen: FF 12):** Wissen: Pflanzenkunde +2,
Handwerk: Gerber/Kürschner +4, Lederar-

beiten +6, Schneidern +3, Stoffe Färben +3;
Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung
Lederbearbeitung (nach Wahl)

**Schiffszimmerfrau (1 GP; Voraussetzun-
gen: FF 11, GE 11):** Körper: Klettern +2,
Schwimmen +1; **Handwerk:** Boote Fahren
+1, Holzbearbeitung +4, Zimmermann +6;
Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Zim-
mermann (Schiffszimmermann)

**Schneiderin (1 GP; Voraussetzungen: FF
12):** Körper: Sinnenschärfe +1; **Gesell-
schaft:** Etikette +1; **Handwerk:** Lederarbei-
ten +3, Schneidern +7, Stoffe Färben +3,
Webkunst +3

**Schreinerin/Tischlerin (0 GP; Vorausset-
zungen: FF 11):** Wissen: Mechanik +2;
Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache]
+1; **Handwerk:** Holzbearbeitung +5, Leder-
arbeiten +2, Zimmermann +2; **Sonder-
fertigkeit:** Talentspezialisierung Holzbearbei-
tung (Möbelschreinerei/Tischlerei)

**Segelmacherin (2 GP; Voraussetzungen:
FF 11):** Körper: Klettern +2; **Handwerk:** Boo-
te Fahren +1, Lederarbeiten +3, Schneidern
+4, Stoffe Färben +2, Webkunst +4

Seilerin (2 GP): Natur: Fesseln/Entfesseln
+5; Wissen: Pflanzenkunde +2; **Handwerk:**
Holzbearbeitung +2, Seiler +7; **Sonder-
fertigkeit:** Talentspezialisierung Fesseln/Ent-
fesseln (Täue spleißen)

**Spenglerin (2 GP; Voraussetzungen: FF
11, KK 12):** Kampf: Hieb-
waffen +1; **Hand-
werk:** Grobschmied +6, Holzbearbeitung +2,
Lederarbeiten +1, Hüttenkunde +4, Metall-
guss +2; **Sonderfertigkeit:** Talentspeziali-
sierung Grobschmied (Spengler)

**Steinmetzin (4 GP; Voraussetzungen: FF
11, KK 12):** Wissen: Gesteinskunde +5,
Rechnen +1; **Schriften:** Lesen/Schreiben
[Muttersprache] +1; **Handwerk:** Baukunst
+3, Bergbau oder Maurer +3, Malen/Zeich-
nen +4, Steinmetz +7

**Stellmacherin/Wagnerin/Küferin (2 GP;
Voraussetzungen: FF 11):** Wissen: Mecha-
nik +2; **Schriften:** Lesen/Schreiben [Mutter-
sprache] +1; **Handwerk:** Grobschmied +4,
Holzbearbeitung +3, Lederarbeiten +3,
Stellmacher +7

**Tätowiererin (1 GP; Voraussetzungen: FF
13):** Kampf: Ringen +1; Körper: Selbstbe-
herrschung +1, Zehen +1; **Gesellschaft:**
Menschenkenntnis +1, Überreden +2;
Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache]
+1; **Handwerk:** Malen/Zeichnen +4, Tätowie-
ren +7

Töpferin (1 GP; Voraussetzungen: FF 12):
Wissen: Geschichtswissen oder Götter/
Kulte oder Heraldik oder Sagen/Legenden
+2, Gesteinskunde +2; **Handwerk:** Handel
+1, Malen/Zeichnen +2, Töpfern +7

**Waffenschmiedin (1 GP; Voraussetzun-
gen: FF 12, KK 12):** Kampf: Hieb-
waffen +1,

Fecht Waffen oder Säbel oder Schwerter +1; Gesellschaft: Etikette +1; Handwerk: Grobschmied +6, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Grobschmied (Waffenschmied)

Weberin (1 GP): Wissen: Pflanzenkunde +2; Handwerk: Schneidern +3, Stoffe Färben +3, Webkunst +7

Zimmerfrau (2 GP; Voraussetzungen: FF 12): Wissen: Rechnen +1; Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +1; Handwerk: Baukunst +2, Holzbearbeitung +4, Malen/Zeichnen +4, Zimmermann +6; Sonderfertigkeit: Talentspezialisierung Zimmermann (nach Wahl)

RATTENFÄNGER

Größere Ansammlungen von Menschen – vulgo: 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 ...

RATTENFÄNGER (4 GP)

Voraussetzungen: MU 11, GE 12, KO 12, SO höchstens 4

Automatische Vor- und Nachteile: Ortskenntnis

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen 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/Schriften: Sprachen Kennen [Füchsisch] +4

Handwerk: Abrichten +4, Boote Fahren +1, Heilkunde Krankheiten +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Ausweichen I

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: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Ausrüstungsvorteil, Titularadel; Angst vor (Insekten, Nagetieren, Ungeziefer ...), Dunkelangst, Eitelkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Nachtblind, Raumangst

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

Besonderer Besitz: nicht möglich

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.

Schreiberinnen, als die 'Gelehrten des gemeinen Volkes', sind in ihren Schichten sehr an-



gesehen, dem Adel aber häufig suspekt und von diesem gerne in die Nähe von 'Druckern und anderen Demokraten' gerückt. Reisende (legitimierter) Schreiberinnen, die auf Landgütern oder in Kleinstädten ihre Dienste anbieten, sind keine Ungewöhnlichkeit, ebenso wenig wie eine Schreiberin, der mit einer kleinen irregulären Söldnertruppe (vulgo: Heldengruppe) zieht.

Ebenfalls zu den Schreiberinnen zählen die Berufsgruppen der *Kontoristinnen* (schreibende und rechnende Bedienstete eines Handelshauses), der *Amtsschreiberinnen* oder Niederen Magistraten (staatliche Bedienstete im Horasreich und Teilen des Mittelreichs) und der *Kopistinnen* (meist Laiendienerinnen der Hesinde-Kirche), die Schriftwerke oder auch Schriftverkehr kopieren. Alle drei Arten von Schreiberinnen sind nicht unbedingt für ein Heldenleben geschaffen – was vielleicht der Grund ist, warum sie eines suchen ...

Schreiberin (1 GP)

Voraussetzungen: KL 11, CH 11, FF 12; SO mindestens 7

Automatischer Vorteil: Gutes Gedächtnis

Kampf: Dolche oder Hieb Waffen 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, Sprachenkunde +2, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +2, Schätzen +2, Staatskunst +1

Sprachen/Schriften: 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: Nandusgefälliges Wissen

Empfohlene Vorteile: Ortskenntnis, Sprachgefühl, Verbindungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Farbenblind, Unstet

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 (+1 GP): Kampf: Raufen -1, Ringen -1, Körper: Gaukeleien -2; Gesellschaft: Etikette +2, Gassenwissen -1, Menschenkenntnis -1, Schriftlicher Ausdruck -1, Überreden -1; Wissen: Geschichtswissen +1, Heraldik +1, Rechtskunde +2, Staatskunst +2, Handwerk: Holzbearbeitung -1; Vorteil: Verbindungen im Wert von 10 GP

Kopistin (+0 GP; zusätzliche Voraussetzungen: FF 12): Kampf: Raufen -1, Ringen -1; Körper: Gaukeleien -2; Gesellschaft: Gassenwissen -1, Menschenkenntnis -1, Schriftlicher Ausdruck -1, Überreden -1; Wissen: Götter/Kulte +3, Sagen/Legenden +3; Schriften/Sprachen: Lesen/Schreiben [am häufigsten benutzte Schrift] +2, Lesen/Schreiben [die zweite gewählte Schrift] +1, Sprachen Kennen [Fremdsprache nach Wahl] +2; Handwerk: Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +3

Kontoristin (-1 GP; zusätzliche Voraussetzungen: KL 12): Kampf: Raufen -1, Ringen -1; Körper: Gaukeleien -2; Gesellschaft: Gassenwissen -1, Menschenkenntnis -1, Schriftlicher Ausdruck -1, Überreden -1; Wissen: Geschichtswissen -1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Schätzen +1; Handwerk: Handel +4, Hauswirtschaft +2, Holzbearbeitung -1

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 Adelsitz errichtet, der Tempel umgebaut oder die Stadtmauer erweitert werden soll –, sind *Bauhelferinnen* von außerhalb gerne gesehen.

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 erworben. 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.



Tagelöhnerin (0 GP; Erstprofession)

Voraussetzungen: GE 11, KO 12, KK 13, SO höchstens 4

Modifikationen: KK +1

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen +2, Raufen +3, Ringen +3

Körper: Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Zehen +4

Gesellschaft: Gassenwissen +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +1, Wildnisleben +2

Wissen: Geographie +2, Sagen/Legenden +1

Sprachen/Schriften: Sprachen Kennen [zwei verbreitete Fremdsprachen nach Wahl] je +4

Handwerk: Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1, Schneidern +1; dazu 20 Punkte auf passende Handwerkstalente (je max. +3)

Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil Bornländisch

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Ortskenntnis; Aberglaube

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Soziale Anpassungsfähigkeit, Titularadel, Verbindungen; Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig

Ausrüstung: einfache Kleidung (verbreitet), Arbeitsmesser, Trinkschlauch, Tuchbeutel, einfaches berufstypisches Werkzeug

Besonderer Besitz: kleines Boot, alter Esel, Hundekarren (mit Hund) oder zusätzliches hochwertiges Werkzeug

Mögliche Varianten

Die folgenden Modifikationen gelten zusätzlich zu den oben genannten Werten.

Bauhelferin (+5 GP): Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +1; Wissen: Gesteinskunde +4, Götter/Kulte +1, Mechanik +2; Handwerk: Maurer oder Steinmetz oder Zimmermann +3, ein anderes dieser Talente +1; ungeeignete Nachteile: Höhenangst, Raumangst

Holzfällerin (+4 GP): Kampf: Zweihand-Hieb Waffen +2; Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +1; Wissen: Mechanik +1; Handwerk: Boote Fahren oder Fahrzeug Lenken +1, Holzbearbeitung +2; Verbilligte Sonderfertigkeit: Wuchtschlag

Schauerleute (+3 GP): Körper: Schwimmen +1, Zehen +1; Gesellschaft: Menschenkenntnis +1; Natur: Fischen/Angeln +1; Wissen: Mechanik +1; Handwerk: Boote Fahren +2; empfohlener Vorteil: Balance; 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 auseinanderzusetzen. Wenn sich dann aber eben jener Rüde auf der Spur einer läufigen Wölfin davonmacht, darf die Hundeführerin ihm gleich hinterdrein folgen ...

Tierbändigerin (0 GP)

Voraussetzungen: MU 12, IN 13, CH 13, GE 11, KK 12, SO 5–10

Modifikationen: +1 AuP

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +1, Peitsche oder Schleuder +3, Raufen +3, Ringen +3, Speere +1

Körper: Athletik +1, Körperbeherrschung +3, Klettern *oder* Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Sinnenstärke +4, Stimmen Imitieren +2

Gesellschaft: –

Natur: Fährten suchen +4, Fallen stellen +2, Fesseln/Entfesseln +2, Fischen/Angeln +1, Wettervorhersage +1, Wildnis leben +2

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +4

Handwerk: Abrichten +7, Heilkunde Wunden +2, Heilkunde Krankheiten +2, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2, Viehzucht +4

Sonderfertigkeiten: Spezialisierung Abrichten (spezielle Tierart)

Empfohlene Vorteile: Gefahreninstinkt, Tierfreund

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adliges Erbe; Jähzorn

Ausrüstung: robuste Kleidung, vorzugsweise aus Leder, lederne Arm- und Beinschützer, 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.

Falknerin (+3 GP, keine KK-Voraussetzung): Körper: Klettern +1, kein Schwimmen, Reiten +2; Gesellschaft: Etikette +3

Hundeführerin (+1 GP): Körper: Selbstbeherrschung +2; *Verbilligte Sonderfertigkeit:* Aufmerksamkeit

Zureiterin (+6 GP): Körper: Akrobatik +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +7; *Verbilligte Sonderfertigkeiten:* Reiterkampf, Kriegerreiterei

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 extravaganteren 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 (2 GP)

Voraussetzungen: IN 11, CH 11, FF 11, KO 11, SO 3–8

Automatische Vor- und Nachteile: Ortskenntnis, Neugier 5

Kampf: Dolche +1, Hieb Waffen +2, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnenstärke +2, Tanzen +1, Zechen +3

Gesellschaft: Etikette +3, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +4, Überreden +3, 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/Schriften: 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

Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil Bornländisch

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Ausdauernd, Gutes Gedächtnis, Ortskenntnis, Resistenz gegen Einnahmegifte, Soziale Anpassungsfähigkeit, Sprachgefühl, Verbindungen, Zeitgefühl; Goldgier

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe; Angst vor Menschenmengen, Blutausch, Krankheitsanfällig, Raumangst, Unstet, Widerwärtiges Aussehen

Ausrüstung: verbreitete Kleidung, Festtagskleidung, Schürze, Arbeitsmesser, Wischlappen, Geldkatze, Essbesteck und Geschirr für 6 Personen, Bierhumpen, Trinkflasche, Brotbeutel, Tuchbeutel

Besonderer Gegenstand: Vorteil *Verbindungen* im Wert von 25 Punkten im Rahmen von SO 1 bis 15 *oder* kleiner Karren mit Zugtier *oder* ausgebildeter Haushund



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.

Wundärztin (0 GP)

Voraussetzungen: IN 12, CH 11, FF 13, SO höchstens 10

Automatischer Vorteil: Resistenz gegen Krankheiten

Kampf: Dolche +2, Hieb Waffen *oder* Säbel +1, Raufen +1, Ringen +3, Stäbe +2

Körper: Selbstbeherrschung +1, Sinnen-schärfe +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 +1, Sagen/Legenden +1

Sprachen/Schriften: Lesen/Schreiben [Muttersprache] +4, Sprachen Kennen [eine Fremdsprache nach Wahl] +4

Handwerk: Heilkunde Gift +3, Heilk. Krankheiten +3, Heilk. Wunden +6, Kochen +4

Empfohlene Vor- und Nachteile: Beidhändig, Verbindungen

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Adliges Erbe, Titularadel; Eitelkeit, Totenangst, Unstet

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 Wirselskraut, 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.

Feldscherin (+1 GP): Kampf: Hieb Waffen +1; Körper: Reiten +1 *oder* Fahrzeug Lenken +2

Hebamme (+1 GP): Gesellschaft: Lehren +1; Handwerk: Heilkunde Krankheit +2

Quacksalberin/Zahnreißerin (+3 GP): Körper: Gaukeleien +2; Gesellschaft: Überreden +2; Handwerk: Fahrzeug Lenken +2

VOLTAN, EIN STREUPER AUS GARETH

Jeder weiß, dass man als Kind armer Eltern in einer Großstadt wie Gareth nicht viel zu lachen hat. Doch noch weit schlimmer trifft es die Waisenkinder, zumal im elenden Süddquartier. In Meilersgrund, hat Voltan einmal gehört, gäbe es sogar richtige Waisenhäuser, wo sich barmherzige Priester um das Wohl der Kinder sorgen, ihnen zu essen und einmal pro Woche sauberes Wasser zu trinken geben und sich bisweilen sogar 'Vater' oder 'Mutter' nennen lassen. Doch als er sich mit vier Jahren auf den weiten Weg dorthin machte, um in diesem Paradies sein Glück zu suchen, prügelten ihn die Meilersgrunder Waisen aus 'ihrem' Viertel wie einen rändigen Hund.

"Geh und such deine Eltern in der Brache, stinkendes Dämonenbalg!", haben sie ihm nachgerufen, und sein rechtes Bein hinkt bis heute ein wenig von ihrem Versuch, ihm die Sehnen zu durchtrennen.

Und er hatte sie gesucht, verzweifelt wie er war, hatte seine Eltern gesucht in der Dämonenbrache, dem Blutfeld der ersten Dämonenschlacht. Drei volle Tage war der kleine Voltan schreiend durch die stumpfigen Gründe jenes verwunschenen Ortes geirrt, an den kein vernünftiger Mensch auch nur zu denken wagt. Doch welche Schrecken er auch immer dort geschaut haben mag, Beron hat gnädig seinen Mantel darüber gebreitet. Nur jene verhängnisvolle Frage war ihm als Erinnerung geblieben, die er der alten Nana gestellt hatte, als sie ihn schließlich fand.

"Bin ich ein Dämon?", hatte er gefragt, als er das Einsetzen im Gesicht der Köblerin sah. Wie konnte der vierjährige Knabe ahnen, dass ihre Augen nur vor Schreck und Mitleid geweitet waren beim herzbrechenden Anblick eines ausgezehnten Kindes, von Schlamm und Blut verkrustet, die Augen blind vor Tränen und die Zunge braun und trocken vom beiseren Gesebrei und tagelangem Durst.

Kein einziges Mal hatte Voltan seitdem wieder einen Fuß in die Brache gesetzt. Zwar stand der Meiler der alten Nana direkt an deren Rand, aber nie war er den rußigen Schwaden aus dem pechschwarzen Ofenrohr gefolgt, die ewig westwärts zogen, um sich dort mit dunklen Schemen zu verbinden, nie hatte er seiner Ziehmutter beim Holzsammeln geholfen – und sie hatte ihn auch nie darum gebeten.

Die meiste Zeit des Tages verbrachte Voltan in den schmutzigen Gassen des Süddquartiers, wo er auch Gerion kennen lernte. Sieben oder acht war Voltan damals – zählen konnte er da noch nicht, und Nana kam auch nie über die Finger einer Hand hinaus –, und es war das erste Mal seit Jahren, dass er lächelte.

"Steht dir ganz gut, Kleiner", hatte Gerion damals schelmisch gemeint, "solltest du beibehalten."

Obwohl der Bursche kaum drei Jahre älter war, überragte er Voltan um fast zwei Köpfe. Seiner Ziehmutter stellte er ihn stolz und liebevoll als seinen 'großen Bruder' vor, und als die beiden 'Brüder' wurden sie bald darauf auch im ganzen Süddquartier bekannt.

Gerion war ebenfalls ein Waisenkind, doch hatte er als kleiner Junge gelernt, diesen Umstand für sich arbeiten zu lassen: Das Mitleid reicher Leute ließ sich im wahrsten Sinne des Wortes in Silber aufwiegen, und für regelmäßige Schmiergelder ließen ihn die Wachen sogar in die Alistadt. Doch als er zu wachsen begann, brachte das Betteln nicht mehr den gewohnten Ertrag – so war Gerion gezwungen, auf 'ehrliche Arbeit' umzusteigen, wie er sich gerne ausdrückte. Voltan lernte von ihm aber nicht nur das Hüchenspiel, zahlreiche Kartentricks, das perfekte Boltangeseht und das 'Wogzaubern' von Äpfeln oder Goldmünzen.

"Das ist alles Kinderkram", belohnte Gerion ihn eines Tages, als sein 'kleiner Bruder' gerade besonders stolz auf seinen Gewinn beim Fünfas war. "Das wirklich große Geld steckt dir niemand zu, das musst du dir holen, Kleiner!"

"Du meinst ... stehlen? ... Aber ich dachte, wir ...", stammelte Voltan fassungslos. "Du hast doch gesagt, das ... das tun nur die ..."

"... diejenigen, die nicht das Zeug zum wahren Betrüger haben. Genau! Aber davon red ich ja gar nicht."

"Jetzt ist er völlig übergeschnappt", dachte Voltan. Doch bevor er 'Phex' sagen konnte, hatte Gerion ihn bei den Schultern gepackt und Richtung Alistadt gedreht.

"Siehst du dort die Händler ihre Karren umladen?"

"Ja, und? Es ist doch bekannt, dass in die Alistadt nur die kleinen Rollkutscher hinein dürfen. Du willst doch jetzt nicht Kistenschlepper werden?"

"Genau das mein' ich, Kleiner."

"Aber sieh uns doch an! Wir sind ..."

"... vertrauenswerwend und fuchsfink mit der Zunge, genau! Das ist es, was die Fuhrleute suchen, nicht die tumben Muskelpakete, die keinen Plausch ums schöne Wetter wert sind."

"Aber wie viel Geld kann denn schon da drin stecken, schwere Kisten von einem Ort zum andern zu tragen?"

"Hi bi, du kommst schneller dahinter, als ich dachte. Das Geld steckt genau dazwischen!"

"Du meinst...?"

Gerion nickte nur.

"Beim gerissenen Phex, du sagst es! Wer schaut denn schon nach, ob er am Ende wieder die gleichen Kisten bekommt, die er aufgeladen hat. Nur gleich viele müssen es sein, und gleich schwer, sonst merkt's der Kutscher!"

"Dann lass uns schon mal Steine sammeln – und mach dich auf ein Festmahl gefasst: In fünf Tagen kommt die große Lieferung für den Seelander!" Das Festmahl kam wie versprochen, und ihm folgten noch viele weitere. Zwar konnten sie kaum einem Fuhrmann zweimal 'die Kisten tauschen', aber was machte das schon bei den unzähligen Karren, die tagtäglich durchs Süddquartier in der Kaiserstadt einrollten?

Mit der Zeit wurden die 'Brüder' ein eingespieltes Gespann: Während Gerion – der kräftigere von beiden – die Kisten umlad, parlierte Voltan mit den Kutschern und Kaufleuten, die er immer wieder verblüffte durch seine Kenntnis fremder Länder und Sitten.

"Ach, wisst Ihr, man kommt eben weit herum in unserem Gewerbe", meinte er dann weltmännisch. Erst abends, wenn er wieder heim zur alten Nana kam, überkam ihn die Sehnsucht nach all den sagenhaften Städten und Schlössern, von denen er so oft hatte erzählen hören – so oft, dass er manchmal schon dachte, er wäre wirklich dort gewesen. In Wahrheit war er kein Derekundiger, sondern nur ein guter Zuhörer, ein Aufschneider, ein Lügner, ein ...

Wütend ballte Voltan die Fäuste – er hatte es endgültig satt. Das könnte doch nicht das wahre Leben sein! Nicht, dass es ihn störte, die Reichen auszunehmen – wenn die Taler aus dem Säckel rollten, war selbst daran schuld. Und die Kaufleute? Ein Burkherdall oder Stoerrebrandt scherte sich doch keinen Deut darum, wenn er jemandem das letzte Hemd auszog, die wussten bei ihrer Garderobe ja noch nicht einmal, was das bedeutete.

Aber hatte die Welt nicht unendlich viel mehr zu bieten? Warteten dort draußen nicht unermessliche Abenteuer auf ihn? Wohl kaum, dachte sich Voltan mit einem spöttischen Lächeln – ausgerechnet auf dich werden sie gewartet haben! Aber man musste es doch zumindest versuchen ...

Schlagartig fühlte er sich zurückversetzt in seine früheste Kindheit: Er war in die Brache marschiert, um seine Eltern zu suchen, und er hatte überlebt, ja, sogar zu seiner Ziehmutter gefunden. Wenn ihn als Vierjährigen die Dämonen nicht schrecken konnten, könnten das die Mobas, Thorwaler, Nivesen – und wie sie alle heißen mögen – heute erst recht nicht.

Ohne einen weiteren Gedanken darauf zu verschwenden, packte er seine wenigen Sachen und beugte sich über die schlafende Greisin.

"Meine Suche ist vorbei, Nana, ich habe meine Mutter in dir gefunden. Jetzt muss ich mein Glück finden", murmelte er, drückte ihr einen Kuss auf die Stirn und schritt in die laue Nacht hinaus, der Reichsstraße nach Süden folgend ...

VOR- UND NACHTEILE

Um einem Helden 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 geben und aus denen sich recht interessante Persönlichkeitsbilder ergeben können.

Vorteile heißen so, weil sie Ihrem Helden spieltechnische Vorteile (erhöhte Werte, Proben-Erleichterungen) 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 Kultur/Rasse/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 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 abgelegt werden kann.

Ein paar Anmerkungen noch vorneweg:

- Wie bereits in den **Basisregeln** (S. 27) und im vorliegenden Band auf S. 14 erwähnt, 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 (zur Senkung der *Schlechten Eigenschaften* siehe **Basisregeln**, S. 124); etliche sind sogar erklärtermaßen unveränderlich – überlegen Sie es sich also sehr genau, was Sie Ihrem Helden antun.
- Eine Ausnahme hiervon sind die sogenannten Gaben wie *Zwergennase*, *Prophezeien* oder *Gefahreninstinkt*: Dies sind besondere Begabungen und Geisteskräfte, die genauso wie ein

TIPP: 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 vom Meister genehmigt werden müssen. Auch die hier zusätzlich zu denen der Basisregeln erwähnten Vor- und Nachteile sind mit Bedacht zu wählen (schließlich stellen wir sie nicht umsonst erst hier vor).

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 Glorians mag das schon ganz anders aussehen. Halten Sie dies in Erinnerung, wenn Sie Helden für eine bestimmte Kampagne erschaffen wollen. Universell verwendbare Helden müssen halt 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 Dumpschädel um 1 erschwert, wenn im Winter nördlich vom Yetiland) bringt sicherlich keine GP, während *Blind* (alle Bereiche des Lebens; viele Werte um 7 bis 10 gesenkt, bestimmte Proben überhaupt nicht zulässig) mit –40 GP das Maximum darstellt.

Andererseits sollte *Hat einem Bettler in Chorphop 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 *Taolin-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 Marschall SireNSTEEN* sicherlich je 75 GP kosten sollten ... Worauf Sie verzichten sollten, sind zu 'moderne' Vor- und Nachteile wie *Weltberühmt* (vielleicht nach 20 Jahren Abenteuerleben; ansonsten aber wegen mangelnder Fernkommunikation unbekannt) 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 ...

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 'Schlüsselerlebnis' bemerkbar macht. Dies erfordert natürlich eine enge Zusammenarbeit zwischen Spieler und Meister bei der Erstellung des Helden.)

- Eine weitere Besonderheit findet sich bei den Nachteilen: Auf die sogenannten *Schlechten Eigenschaften* (**Basisregeln**, S. 62) können ebenso Proben abgelegt werden wie auf 'gute' Eigenschaften, nur handelt es sich bei den Schlechten Eigenschaften um Schwächen des Helden.

- 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 gestellten niedrigeren 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.

- Erwähnt sei auch, dass nicht alle Vor- und Nachteile miteinander kombiniert werden können. *Blind* und *Nachtblind* schließen sich ebenso gegenseitig aus wie *Gutaussehend* 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 10.

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 über das Maß hinaus, das auch für die Mehrzahl der anderen Aventurier gilt.

Ein Vorteil sollte 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 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 ...) begründen lässt.

Ebenso sollte 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 ..."

- **Adlige Abstammung (7 GP):** Der Held entstammt einer adligen Familie; er hat Anspruch auf einen entsprechenden Titel (will heißen auf ein korrektes 'von und zu', nicht jedoch z.B. auf den Barontitel, 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 die des 'Edlen' oder des 'Barons' oder ihrer regionalen Entsprechungen. Voraussetzung für diesen Vorteil ist ein Sozialstatus von mindestens 8 für den Nachkommen eines Edlen und mindestens 10 für einen Baronsspross (und 12 als SO-Minimum für die Kinder von Grafen). Dieser Vorteil verbilligt den Vorteil *Besonderer Besitz* auf 3 GP.

- **Adliges Erbe (10 GP):** Der Held entstammt einer adligen Familie und ist (im Gegensatz zum Vorteil *Adlige Abstammung*) 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 dringend davon ab, einen *bereits amtierenden* Adligen zu spielen, da 'Regierungsgeschäfte' eine sehr zeitraubende und verantwortungsvolle Aufgabe sind und keine Zeit für ein Abenteuerleben lassen. Mögliche Adelstitel sind die des 'Edlen' oder des 'Barons' (oder ihrer regionalen Entsprechungen). Voraussetzung für diesen Vorteil ist ein Sozialstatus von mindestens 9 für den Edlen und mindestens 11 für den Baron. Dieser Vorteil verbilligt den Vorteil *Besonderer Besitz* auf 3 GP.

- **Akademische Ausbildung (Gelehrter) (10 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 Wissenstale und Sprachen zu den halben Ko-

sten steigern kann und auch nur die halben Aktivierungskosten zahlen muss. 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). Eine *Akademische Ausbildung* bedeutet stets, dass die damit verbundene Profession zeitaufwendig ist.

- **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 zu den halben Kosten steigern kann und auch nur die halben Aktivierungskosten zahlen muss. 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 $\frac{3}{4}$ der angegebenen Kosten (in GP oder AP), 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.

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; der SO des Helden steigt dadurch um 1.

● **Ausdauernd (je 1 GP):** Der Held erhält einen Ausdauerbonus von einem Punkt pro eingesetztem GP; maximal können auf diese Weise 5 Ausdauerpunkte hinzugewonnen werden. Ein Held, der besonders ausdauernd ist (der mindestens 3 GP in diesen Vorteil investiert hat), wird langsamer erschöpft, d.h., seine Erschöpfungsschwelle (*Basisregeln*, S. 114f.) beträgt nicht KO Punkte, sondern KO +1; wer *Ausdauernd* für 5 GP gewählt hat, dessen Erschöpfungsschwelle steigt sogar um 2 Punkte.

● **Ausrüstungsvorteil (1 GP pro 10 Dukaten):** Ein GP *Ausrüstungsvorteil* bringt dem Helden zehn zusätzliche Dukaten zum Erwerb zusätzlicher oder besserer Ausrüstung (nicht jedoch als Handgeld). Eine erweiterte Variante dieses Vorteils ist der *Besondere Besitz*; beide Formen können miteinander kombiniert werden. Es dürfen nicht mehr GP in *Ausrüstungsvorteil* investiert werden, als der SO des Helden beträgt.

● **Balance (10 GP):** Für Helden mit diesem Vorteil sind alle *Körperbeherrschungs*-, *Tänzen*-, *Athletik*- und *Akrobatik*-Proben um 3 und alle GE-Proben um 2 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 Fünftel der erlittenen Punkte abziehen (nach der Berechnung der *Körperbeherrschungs*-Probe). Weiterhin hilft die *Balance* im Kampf, nach einem *Niederwerfen*-Angriff oder ähnlichen Kampfmanövern stehenzubleiben oder einen Sturz

bei einem Patzer zu vermeiden (siehe S. MBK). Dieser Vorteil kann nicht mit *Herausragender Balance* kombiniert werden.

● **Begabung für [Talent] (GP-Kosten je nach Talent):** Der Held erhält für das jeweilige Talent zu Spielbeginn einen zusätzlichen Talentpunkt; außerdem kann dieses Talent in Zukunft leichter verbessert werden: Es gilt die jeweils leichtere (linke) Spalte der Steigerungskosten. Die GP-Kosten hängen von der

che oder Schrift gibt es nicht; siehe jedoch den Vorteil *Sprachgefühl*.

● **Begabung für [Talentgruppe] (GP-Kosten nach Talentgruppe):** Der Held ist für eine bestimmte Talentgruppe besonders begabt, also entweder im Bereich Körperliche Talente, Gesellschaftliche Talente, Natur-Talente, Wissenstale, Handwerkstale oder Kampftale. Zum Steigern eines Talentes dieser Kategorie muss er weniger Abenteurpunkte investieren als andere Helden – es gilt jeweils die billigere (linke) Kostenspalte; ebenso gilt dies für die Aktivierung eines entsprechenden Talents. Die Kosten für diesen Vorteil hängen von der jeweiligen Talentgruppe ab:

Begabung für Gesellschaftliche, Natur-, Wissens- oder Handwerkstale: je 20 GP
Begabung für Körperliche Talente oder Kampffertigkeiten: je 30 GP

Dieser Vorteil kann nur einmal pro Held erworben werden und ist natürlich unvereinbar mit einer *Unfähigkeit* für die gleiche Talentgruppe; ebenso ist es nicht möglich, dass ein Talent von einer Begabung für ein einzelnes Talent und gleichzeitig von einer Begabung für die dazugehörige Talentgruppe profitiert. Die Steigerungserleichterung einer *Begabung* ist nicht kumulativ mit der einer *Akademischen Ausbildung* (siehe oben). Zur Begabung für Sprachen siehe *Sprachgefühl*.

● **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, *Schildkampf* I und II, *Parierwaffen* I und II, *Tod von Links*, *Doppelangriff*; also die *Koordination* beider Hände im Kampf) zu deutlich verbilligten

AP-Kosten erlernen. *Beidhändig* ist natürlich nicht mit *Linkshändig* kombinierbar (aber der beidhändig Begabte kann den Überraschungsvorteil des Linkshänders – siehe dort – nutzen).

● **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 stehen würde. Um was es sich genau handelt, hängt von der jeweiligen Profession ab und ist auch dort aufgeführt, in der Regel ist es ein passendes 'Großgerät' (zum Beispiel ein Pferd für den Krieger). Magische Gegen-



Art des jeweiligen Talents ab: Für ein Talent der Spalte B der Steigerungskostentabelle (SKT) müssen 6 GP aufgewandt werden, für eines der Spalte C 9 GP, 12 GP bei D und 15 GP für ein Talent der Spalte E.

Dieser Vorteil kann nur jeweils einmal pro Held erworben werden, und er ist nicht mit *Begabung für [Talentgruppe]* in der gleichen Kategorie kombinierbar. Die Steigerungserleichterung einer *Begabung* ist nicht kumulativ mit der einer *Akademischen Ausbildung* (es gilt in diesem Fall die Erleichterung durch die Begabung). Eine Begabung für eine einzelne Spra-

stände oder dergleichen kommen allerdings nicht in Frage, so etwas muss sich ein Held erst im Laufe seiner Karriere verdienen. Steht bei der Profession ein; *nicht möglich*, kann der Held diesen Vorteil nicht erwerben. Wenn dem Spieler ein anderer Gegenstand als Besonderer Besitz vorschwebt, muss er dies mit seinem Meister ausmachen. 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.

● **Breitgefächerte Bildung (15 GP + Professionskosten):** Ein Held mit diesem Vorteil hat nicht nur die Ausbildung einer Profession genossen, sondern deren zwei. Dies ist nicht bei *zeitintensiven* Professionen möglich (wenn nicht besonders gekennzeichnet, sind dies alle Professionen, die 15 oder mehr GP kosten). Er muss dafür zusätzlich zu den 15 GP für diesen Vorteil auch noch die erforderlichen GP für die zweite Profession zahlen, kann sich dann aber auch alle Vor- und Nachteile sowie eventuelle LeP-, AuP- oder SO-Veränderungen dieser neuen Profession gutschreiben. Talentwerte, die durch beide Professionen gesteigert werden, werden bei der zweiten Profession nur noch zur Hälfte angerechnet. Ist seine zuerst gewählte Profession jedoch als *Erstprofession* gekennzeichnet, so kostet ihn die *Breitgefächerte Bildung* nur 5 GP plus die Kosten der zweiten Profession.

● **Dämmerungssicht (10 GP*):** Ein Wesen mit Dämmerungssicht erleidet bei schlechter Beleuchtung nur die Hälfte der Abzüge auf AT, PA, Fernkampfwerte und *Sinnenschärfe*-Proben (siehe im Band *Mit Blitzenden Klingen*), bei anderen Proben je nach Wichtigkeit des Gesichtssinns und Meisterentscheid.

● **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 können zur Hälfte der angegebenen Punktzahlen gesteigert werden (jeweils aufgerundet). Ein Held mit *Eidetischem Gedächtnis* erfordert die ausdrückliche Zustimmung des Spielleiters. *Eidetisches Gedächtnis* ist nicht mit *Gutem Gedächtnis* kombinierbar.

● **Eisern (7 GP):** Der Held ist besonders widerstandsfähig gegen äußeren (mechanischen) Schaden, wie er aus Quetschungen oder Knochenbrüchen, vor allem aber aus Schnitten und Stichen – kurz und gut: als Kampfschaden – entsteht. Bei der Feststellung, ob ein bestimmter Schaden eine *Wunde* verursacht, ist die Konstitution des Helden um 3 Punkte erhöht.

● **Entfernungssinn (10 GP):** Der Held hat ein Auge für Entfernungen und Distanzen. Er kann recht schnell abschätzen, wie weit ein Ge-

genstand 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 sind um 2 Punkte erleichtert.

● **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, 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 ebenso wenig zu den Feen wie die gefürchteten Schwarzfeen.

● **Gebildet (je 1 GP):** Ein *gebildeter* Held hat sich besonders der Ausformung seiner Wissens- und Handwerks- Fertigkeiten gewidmet: Für je einen GP kann er 30 Talent-GP erwerben, die er jedoch nur zur Steigerung seiner Wissenstalente, Sprachen und Handwerkstalente verwenden darf. Maximal können auf diese Weise 150 Talent-GP erworben werden. Die Hälfte der hier erworbenen Talent-GP können in Zauber-GP umgewandelt werden.

● **Gefahreninstinkt (15 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 allerhöchstens unter erschwerten Bedingungen. Jedoch kann Gefahreninstinkt vor einem Hinterhalt warnen und in einer Überraschungssituation schnelles Handeln ermöglichen; siehe die entsprechenden Abschnitte in *MBK*. Der Meister sollte die Probe auf *Gefahreninstinkt* verdeckt würfeln. Wenn sie gelingt, ahnt der Held, dass er akut in Gefahr schwebt, weiß aber nicht, um was für eine Gefahr es sich handelt. Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, die Probe wird auf KL/IN/IN abgelegt.

● **Glück (20 GP):** Ein Held, an dem sprichwörtlich das Glück klebt, darf bis zu zwei Mal am Tag (1W3–1, vom Meister verdeckt ausgewürfelt) einen Würfelwurf (eine AT oder PA, einen Schadenswurf, eine Talentprobe ...) einmal wiederholen und das für ihn günstigere Ergebnis wählen. Dies können auch Attacke-Würfe des Gegners im Kampf sein, oder Ergebnisse von Sturzschaden oder schlicht und ergreifend eine misslungene *Etikette*-Probe.

● **Glück im Spiel (7 GP):** Üblicherweise wird eine IN-Probe abgelegt, um bei einem Glücksspiel zu bestimmen, ob Phex es gut mit dem Helden meint (und ob der Held seine Zeichen deuten konnte). Für Charaktere mit diesem

Vorteil ist die IN-Probe um 7 Punkte erleichtert, was bei Gelingen bedeutet, dass der Held erhöhte Gewinnchancen hat, in einem echten Spiel eine Karte neu ziehen oder ein Würfelergebnis modifizieren darf und dergleichen.

● **Gutaussehend (5 GP):** Ein gutaussehender 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 bei deren Probe Charisma vorkommt, sind für gutaussehende Helden um 1 Punkt erleichtert. Inwieweit Angehörige anderer Rassen diesen Vorteil überhaupt wahrnehmen (ein gutaussehender Zwerg muss noch lange keinen Erfolg bei Elfen haben ...) und ob Gewöhnung an den Helden diesen Vorteil abmildert, bleibt Meisterentscheid. Der Vorteil kann nicht mit den Nachteilen *Widerwärtiges Aussehen* oder *Unansehnlich* kombiniert werden, ebenso wenig wie mit dem Vorteil *Herausragendes Aussehen*.

● **Gutes Gedächtnis (7 bzw. 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 und Zauber können für drei Viertel der angegebenen Kosten gesteigert werden (jeweils aufgerundet). Dieser Vorteil kostet für Helden, die in irgendeiner Weise zaubern können, 12 GP, für alle anderen nur 7. *Gutes Gedächtnis* ist nicht mit *Eidetischem Gedächtnis* kombinierbar.

● **Herausragende Balance (20 GP):** Dies ist eine stärkere Variante von *Balance* (s.o.). 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 einem *Niederwerfen-Angriff* oder ähnlichen Manövern stehenzubleiben oder einen Sturz bei einem Patzer zu vermeiden (siehe S. *MBK*). Der Vorteil kann nicht mit *Balance* kombiniert werden.

● **Herausragende Eigenschaft (mindestens 8 GP):** Der Held beginnt das Spiel mit einem Eigenschaftswert von 15 statt der üblichen 14 (vor der Anrechnung eventueller Rassen-, Kultur- und Professions-Boni). Damit steigt der Maximalwert, bis zu dem diese Eigenschaft gesteigert werden kann, ebenfalls um einen Punkt (zu den Maximalwerten siehe S. *MFF* 49). Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden; wenn er dabei mehrmals auf die gleiche Eigenschaft angewandt wird, steigt der Start-

wert dieser Eigenschaft jedes Mal um einen weiteren Punkt. Um diesen Vorteil mehrfach für ein und 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.

Bei der erhöhten Eigenschaft darf es sich um keine Eigenschaft handeln, die durch Rassen- oder Kulturboni gesenkt wird.

Wenn ein Mensch das Spiel also mit einer KK von 16 beginnen will, muss er hierfür 18 GP (8 GP für die Steigerung auf 15, 10 GP für die weitere Steigerung auf 16) bezahlen, und natürlich muss er von vornherein die 14 GP investiert haben, um KK 14 zu bekommen. Das Maximum, bis zu dem er seine KK später steigern kann, ist 23 (der eigentliche Höchstwert liegt bei 21, er wird um 2 Punkte angehoben).

Wenn es sich 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 24 möglich ist.

● **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: *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, eine Spur wie ein Spürhund zu verfolgen) und kann Spuren von Gift oder Fäulnis wesentlich besser aus einem Essen herauschmecken 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 ausschender 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 ausschende 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. Andererseits ist ein Held mit Herausragendem Aussehen so auffällig, dass er sich nicht in einer Menschenmenge verbergen kann (in entsprechenden Situationen *Verstecken*-Proben um 5 erschwert) und sich die meisten Passanten genau an ihn erinnern können. Kombinationen mit *Gutaussehend*, *Widerwärtigem Aussehen* oder *Unansehnlich* sind nicht möglich.

● **Hitzeresistenz (5 GP):** Wesen, die resistent gegen Hitze sind, erleiden durch außergewöhnliche heiße Umgebungstemperaturen keinen Schaden, so lange diese Temperaturen im erträglichen Rahmen (bis +50 °C) bleiben; 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 etc.

● **Hohe Lebenskraft (je 3 GP):** Der Held erhält einen LeP-Bonus von einem Punkt (max. 5) für je drei eingesetzte Generierungspunkte. Damit steigt auch die Obergrenze, bis zu der der Held seine LE später einmal steigern kann, um jeweils einen Punkt.

● **Hohe Magieresistenz (je 3 GP):** Der Held ist besonders resistent gegen schädliche Magie. Jeder Punkt MR-Erhöhung kostet 3 GP; es können maximal 3 Punkte zur Magieresistenz hinzugewonnen werden.

● **Immunität gegen Gift (10 GP):** Der Charakter ist extrem widerstandsfähig gegen eine bestimmte Art von Giften, entweder in der Aufteilung nach Ursprung (tierisches, mineralisches, pflanzliches oder alchemistisches Gift ...) oder nach Anwendungsart (Atemgift, Einnahmegift, Kontaktgift, Blut-/Waffengift): Bei Resistenzproben gegen diese Giftart ist seine KO um 15 Punkte erhöht, gegen andere Gifte

hilft dieser Vorteil jedoch nicht. *Immunität gegen Gift* und *Resistenz gegen Gift* sind nicht kombinierbar; es ist möglich, eine Immunität gegen ein einzelnes Gift aufzuweisen, was dann 5 GP kostet. Der Spielleiter muss der genannten Giftkategorie (oder dem einzelnen Gift) zustimmen.

● **Innerer Kompass (7 GP):** Dies heißt nicht mehr und nicht weniger, als dass der Held immer weiß, wo Norden ist. Dadurch sind alle *Orientierungs*-Proben (oder *Wildnisleben*-Proben zu Orientierungszwecken) um 7 Punkte erleichtert, auf See oder in der Wüste sogar um bis zu 14 Punkte (Meisterentscheidung). *Innerer Kompass* kann nicht mit dem Vorteil *Richtungssinn* kombiniert werden.

● **Kälteresistenz (5 GP):** Wesen, die resistent gegen Kälte sind, erleiden durch außergewöhnliche Umgebungstemperaturen keinen Schaden, so lange diese Temperaturen im erträglichen Rahmen (bis -20 °C, oder 0 °C kaltes Wasser) bleiben; sie müssen nur dann erhöhten Ausdauerverlust hinnehmen, wenn sie sich unter diesen Bedingungen übermäßig anstrengen. Dieser Vorteil schützt *nicht* gegen Zauber, deren Wirkung auf Kälte oder Eis beruhen.

● **Kampftrausch (15 GP):** Im Gegensatz zum unkontrollierten *Blutrausch* (siehe Seite 112) können sich manche Menschen, Zwerge und Orks bewusst in einen Zustand versetzen, in dem sie keine Schmerzen verspüren und in dem sie sich voll auf das Gefecht konzentrieren können. Um in einen Kampftrausch 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 LP und 1W6 AP).

Gelingt dies, so erleidet er während des Kampftrauschs keine Werte-Einbußen durch *Wunden* und muss nicht auf *Selbstbeherrschung* würfeln, um bei schweren Treffern bei Bewusstsein zu bleiben. Er kann jedoch nur die Kampfmanöver *Sturmangriff*, *Wuchtschlag* und *Niederwerfen* nutzen – und der Spielleiter führt verdeckt Buch über seine erlittenen Schadenspunkte, so dass es durchaus passieren kann, dass der Betreffende 'bis zum Umfallen' kämpft und dann nicht mehr aufsteht. Der Kampftrausch dauert bis zum Ende eines Kampfes, also bis keine lebenden Gegner mehr zu bemerken sind. Thorwaler (als Rasse, also auch Gjalskerländer und Fjarninger) sind bekannt für ihren Kampftrausch; sie zahlen nur 12 GP für diesen Vorteil. Die berüchtigte 'Walwut' der Thorwaler finden Sie unter dem Nachteil *Blutrausch*. Selbiger Nachteil ist nicht mit *Kampftrausch* kombinierbar.

● **Koboldfreund (15 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 Umge-

bung aufhalten. Doch auch für einen Koboldfreund ist es nicht sonderlich leicht, einen Kobold zu irgend etwas zu bewegen, in der Regel wird es auf ein langes Feilschen herauslaufen, bis der Kobold sich zufrieden gibt.

● **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, verbilligt erlernen (siehe bei den einzelnen Sonderfertigkeiten). 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.

● **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* und *Dämmerungssicht* schließen sich gegenseitig aus (weil *Nachtsicht* *Dämmerungssicht* mit der dort genannten Wirkung beinhaltet), und selbstverständlich kann *Nachtsicht* auch nicht mit *Nachtblindheit* kombiniert werden.

● **Natürlicher Rüstungsschutz (RSx10 GP*):** Der Held hat eine besonders zähe und widerstandsfähige Haut, die im Kampf als zusätzlicher RS wirkt. 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 s. S. 115). Der Wert dieser Schlechten Eigenschaft kann auch 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 einen Grund geben, warum dieser Held im Gegensatz zu allen anderen Vertretern dieser Kultur (Rassen/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.

● **Ortskenntnis (3 GP):** Aufgrund seiner Herkunft oder seines Berufs hat der Held Kenntnis eines bestimmten Gebiets, seiner Weghindernisse, Wetterverhältnisse, Straßenbedingungen, wilden Tiere usw. Das Gebiet sollte nicht größer als 100 Rechtheilen 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 ca. 400 Meilen mal 250 Schritt) sein. In einer Kleinstadt bedeutet dies Kenntnis der Stadt, ihrer Abkürzungen, Kanalisationsanlagen, des Verhaltens der Garde etc. (und erleichtert dort *Gassenwissen*-Proben um 7 Punkte); in einer Großstadt wie Gareth oder Al'Anfa nur Kenntnis eines bestimmten Stadtbezirks. Dieser Vorteil kann mehrfach (z.B. für benachbarte Stadtbezirke, eine komplette Reichsstraße usw.) 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 Prophezeiendens 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 die Eigenschaften IN/IN/CH abgelegt, ein Einsatz der Gabe kostet 2W AuP und führt automatisch zu einem Punkt Erschöpfung. Ob ein Held diese Gabe besitzt, sollte mit dem Meister abgesprochen sein.

● **Resistenz gegen Gift (7 GP):** Der Charakter ist besonders widerstandsfähig gegen eine bestimmte Art von Giften, entweder in der Aufteilung nach Ursprung (tierisches, mineralisches, pflanzliches oder alchemistisches Gift...) oder nach Anwendungsart (Atemgift, Einnahmegift, Kontaktgift, Blut-/Waffengift). Bei Resistenzproben gegen dieses Gift ist seine KO um 7 Punkte erhöht. *Resistenz gegen Gift* und *Immunität gegen Gift* sind nicht kombinierbar. Der Spielleiter 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, 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 z.B. der Geländetyp 'Stadt' sein (letzteres lässt sich am Besten mit *Ortskenntnis* darstellen). *Richtungssinn* kann nicht mit dem Vorteil *Innerer Kompass* kombiniert werden.

● **Schlangemensch (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). Schlangemenschen (oder -elfen) erhalten von vornherein einen Bonus von je 1 Talentpunkt auf die Talente *Akrobatik*, *Gaukeleien*, *Körperbeherrschung*, *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Tanzen* und *Fesseln/Entfesseln* sowie auf ihre *Ring*-PA und können diese Talente auch jeweils um eine Kategorie leichter steigern. Ebenfalls erleichtert sind einige Kampfaktionen und Sonderfertigkeiten, die mit Ausweichen und Entwinden zu tun haben. Um *Schlangemensch* zu sein, muss man eine GE von mindestens 14 mitbringen; das KK-Maximum des Helden beträgt nicht 21 (+/-Rassenboni), sondern nur 17 (+/-Rassenboni) – zumindest wenn dieser Wert niedriger ist als der anderthalbfache Startwert (zu Maximalwerten siehe MFF 49). Dieser Vorteil lässt sich nicht mit der *Herausragenden Eigenschaft Körperkraft* kombinieren.

● **Schnelle Heilung (10 GP):** Ein Held mit diesem Vorteil regeneriert pro Ruhephase 1W+2 LeP; eventuelle Konstitutions-Proben zur Rückgewinnung verlorener Lebenspunkte sind um 2 Punkte erleichtert. Dieser Vorteil ist nicht mit *Schlechter Regeneration* zu vereinen.

● **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 Zauberei, die ihm schaden sollen, sondern auch für alle diejenigen, die ihm helfen könnten: Alle Beherrschungs-, Hellsichts-, Verwandlungs- und Heilzauber, die auf ihn angewendet werden, sind um 3 Punkte erschwert, ebenso etliche Zauberei anderer Kategorien, die eine Verwandlung oder Geisteskontrolle bewirken. Diese Erschwerung wird zu allen anderen Modifikationen addiert, also auch zur Magieresistenz, wenn die für den Zauberei relevant ist. Es sind jedoch nur Zauberei 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 keinen der Vorteile *Zauberer*, *Magiebegabt* oder *Magiedilettant* gewählt haben).

● **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 (siehe

MFF 23). Er kann auch leichter als andere Helden einen falschen Sozialstatus vortäuschen (s. S. 13). Seine *Verbindungen* (siehe unten) kosten ihn nur drei Viertel ihres SO an GP und können in einem Rahmen von SO ± 7 gewählt werden (aber auch hier kann SO 15 nicht überschritten werden).

● **Sprachgefühl (10 GP):** Ein Held mit diesem Vorteil kann alle lebenden Sprachen so behandeln, als gehörten sie zur Sprachfamilie seiner Muttersprache. Lebende Sprache heißt in diesem Zusammenhang, dass der Held die Sprache von einem Muttersprachler hören und erlernen muss. Zudem erlernt ein Held mit *Sprachgefühl* das Talent *Sprachkunde* um eine Spalte leichter. Bei eventueller Kombination dieses Vorteils mit den Vorteilen *Gutes* oder *Eidetisches Gedächtnis* zählt der jeweils bessere (billigere) Wert.

● **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, namentlich *Ablichten*- 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.

● **Titularadel (7 GP):** Der (zumeist horasische) Held ist – offensichtlich aufgrund guter Beziehungen – bereits früh an einen nicht mit Ländereien, sondern 'nur' mit Würde und Ansehen verbundenen Titel des Titularadels gekommen. Vielleicht hat er den Sohn eines Barons vor dem Ertrinken gerettet, vielleicht musste die eigene Familie von einer Gräfin wohlgesonnen gestimmt werden. Mögliche Titel des horasischen Titularadels sind die des *Esquiro* / der *Esquiria* oder des *Cavalliere* / der *Cavalliera*, die vom Ansehen her beide unter dem Rang eines (belehnten) Barons liegen, der *Esquiro* sogar noch unter dem des Signore, der dem mittelreichischen Edlen entspricht. Voraussetzung für diesen Vorteil ist ein Sozialstatus von mindestens 7 für den Titel des *Esquiro* und mindestens 10 für einen *Cavalliere*.

● **Verbindungen (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 Charakter und Profession des Bekannten ab und ist Meisterentscheid. Jeder Bekannte kostet so viele GP, wie dessen Sozialstatus beträgt, und muss aus einem Rahmen vom eigenen SO ± 5 (Maximum SO 15) ausgewählt werden. Dieser Vorteil kann mehrfach gewählt werden.

● **Veteran (5 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. Das heißt, dass er eventuelle LE-, AU-, AE- und SO-Modifikationen der betreffenden Profession, vor allem aber alle Talentwerte (auch für Gaben) in anderthalbfacher Höhe erhält.

Beispiel: Ein Kundschafter hat einen Professionsbonus von 5 Punkten auf Fährtsuchen; ein Veteranen-Kundschafter erhält also einen TaW: Fährtsuchen von +8 ($5 \times 1,5 = 7,5$, aufgerundet zu 8). Ein Krieger erhält einen Bonus von 3 Punkten auf seine Ausdauer; ein Veteranen-Krieger hat also einen AuP-Bonus von 5 Punkten.

Eine eventuelle *Akademische Ausbildung* (der gleichnamige Vorteil; Krieger oder Gelehrter; siehe dort) kann bis zu einem TaW 15 genutzt werden. Allerdings müssen neben den 5 GP für diesen Vorteil auch noch die Kosten für die Profession ein zweites Mal aufgebracht werden. *Veteranen* zahlen für den *Ausrüstungsvorteil* nur 1 GP pro 15 Dukaten und für den *Besonderen Besitz* nur 5 GP. *Veteranen* sind auf jeden Fall mindestens 5 Jahre älter als andere Einstiegs-Helden; siehe dazu auch die Anmerkungen zum Alter auf Seite 16, außerdem können sie vor Spielbeginn acht Talente aktivieren anstelle der üblichen fünf.

● **Vom Schicksal begünstigt (12 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 Meister – und nur dieser; es besteht kein Anrecht des Helden – eine lebensbedrohliche Situation, 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, sondern eher für solche Fälle wie Schiffsuntergänge, Hinterhalte, Lawinen etc.

● **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.

● **Zäher Hund (10 GP):** Üblicherweise fällt ein Held, dessen LeP unter 0 sinken, in ein Koma, aus dem er noch innerhalb der nächsten (W6 x KO) Kampfunden 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 $1,5 \times \text{KO}$ einsetzen. Näheres zum tödlichen Schaden finden Sie im Band *Mit blitzenden Klingen*.

● **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 Schlaf oder der Bewusstlosigkeit erwacht ist oder sich seit Tagen in lichtlosen Kellern befindet. Nur schwere Krankheiten oder Zauberei können ein solches *Zeitgefühl* verwirren.

● **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 z.B. 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 wird verdeckt gewürfelt. Ist sie gelungen, so erhält der Spieler einen Hinweis, in welchem groben Bereich sich solche Hohlräume befinden könnten, aber nichts über die Größe und Art des Hohlraumes, schon gar nicht irgendwelche Hinweise über Öffnungsmechanismen. Ab einem Talentwert von 7 kann *Zwergennase* auch willentlich (auf Entscheid des Spielers) eingesetzt werden – dieser Einsatz kostet ihn dann 1W6 AuP.

Der Startwert dieser Gabe beträgt 3, die Probe wird auf FF/IN/IN abgelegt.

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 dort), zum anderen bei den körperlichen

Behinderungen, noch eine Vielzahl zusätzlicher Nachteile denkbar (*Lüstertheit, 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 eignen – 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 *Abenteuererleben* quasi unmöglich machen. Wenn Sie für eine

Meisterperson diese Behinderung zur Generierung benötigen, dann können Sie *Blind* und *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 105.

● **Aberglaube (je –1 GP):** eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort). 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 Glaubens 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 Rassen sehr selten vorkommen kann – 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* (siehe S. 114). 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 (jeder Punkt SO über 7 kostet ihn 2 GP) etc. Andererseits ist es für einen Albino sicherlich leichter (um 3 Punkte), Personen einzuschüchtern, und in archaischen Kulturen mag ein Albino durchaus als göttlicher oder dämonischer Sendbote gelten ...

● **Angst vor [Insekten, Spinnen, Reptilien, Pelztieren, Feuer, Wasser ...] (unterschiedliche Kosten):** unterschiedliche *Schlechte Eigenschaften* (siehe dort), 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 Albinolöwen' 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 sel-

ten aktivierte Phobien wie *Angst von fließendem Wasser* jedoch nur 1 GP pro Punkt der Schlechten Eigenschaft. Einige spezielle Ängste wie *Meeresangst* oder *Dunkelangst* sind weiter unten separat aufgeführt.

● **Arroganz (je –1 GP):** eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), die den Helden dazu bringt, sich allen anderen gegenüber hochnäsiger zu benehmen und ihnen nichts oder fast nichts zuzutrauen. Ob dies als Standesdünkel oder als übertriebenes Ehrgefühl daherkommt, ist dem Spieler überlassen, jedoch sollten speziell Proben auf Gesellschaftliche Talente hierdurch erschwert werden.

● **Blutrausch (–15 GP):** Der Held fällt in einen Blutrausch (beim Thorwaler auch als *Walwut* gefürchtet), sobald ein bestimmtes Ereignis eintritt. Üblicherweise ist dies entweder spontaner Zorn (z.B. eine gelungene Jähzorn-Probier), eine schwere Verletzung (Misslingen der *Selbstbeherrschungs*-Probe bei einem schweren Treffer oder eine Wunde durch einen Nahkampfangriff) oder die Einnahme einer bestimmten Substanz (schlimmstenfalls: Alkohol). Im Blutrausch setzt der Rasende seine gefährlichsten Waffen (auch Zauberei) gegen die missliebige, 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, AT+ oder irgendwelche Aktivitäten, die einen 'wachen Geist' verlangen, sind unter Blutrausch nicht möglich. Der Blutrausch dauert so lange, bis der Rasende keine Ausdauer mehr hat (er verliert für jede AT 2 AuP) und entkräftet zusammenbricht. Thorwalern (der gesamten Rasse) liegt die Walwut in der Tat im Blut: Sie erhalten 18 GP, wenn sie diesen Nachteil wählen. *Blutrausch* und der Vorteil *Kampfrausch* sind nicht miteinander kombinierbar.

● **Dunkelangst (je –2 GP):** eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der ein Held Beklemmungsgefühle durch Dunkelheit bekommt. Dies mögen dunkle Tunnel und Höhlen, aber auch finstere Wälder, vor allem aber einfach die Schwärze der Nacht sein. 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 können 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 MBK) deutlich eingeschränkt. Diese körperliche Behinderung ist so tiefgehend, dass sie im späteren Spielverlauf weder durch Magie noch auf andere Weise wettgemacht werden kann.

● **Einbeinig (–20 GP):** Dem Held fehlt ein Bein, das er bei einem früheren Unfall, Kampf o. ä. verloren hat. Er erleidet einen Verlust von 5 Punkten auf seine Gewandtheit (was sich auch auf seinen Ausweichen-Wert niederschlägt) und von 3 Punkten auf seine GS (die jedoch mindestens 1 bleibt). Zusätzlich muss er einen Verlust von 1 Punkt auf seinen AT- und 2 Punkten auf seinen PA-Grundwert hinnehmen. 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 heraus immer wieder Dinge wahrzunehmen, die nicht wirklich 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 per-

sönlicher Angriff). *Einbildungen* lässt sich nicht mit *Wahnvorstellungen* kombinieren.

● **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. *Kurz-sichtig* 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 Fernkampffproben und auch das Ausweichen vor einem Fernkampfangriff schwerer macht (nach Meistermaßgabe). Die Sicht auf kurze Entfernung ist nicht eingeschränkt. 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, 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.

● **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 für Meisterpersonen reserviert bleiben, obwohl natürlich ein erfolgloser Dieb oder eine Piratin mit Hakenhand auch passende Heldenfiguren sind.

● **Eitelkeit (je -1 GP):** eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort). 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.

● **Farbenblind (-5 GP):** Der Held sieht nur Grauschattierungen, was bestimmte Proben erschwert und 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.

● **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 den körperlichen Eigenschaften einher: Die Maximalwerte von GE und FF betragen nicht 21, sondern 16 (+/-Rassenbonus) – zumindest wenn dieser Wert unterhalb des anderthalbfachen Startwerts liegt (zu den Maximalwerten siehe MFF 49). Alle KK-Proben (oder entsprechende Talentproben), die mit dem Eigengewicht zu tun haben, sollten um mindestens 2 (Talentproben: 5) Punkte erschwert sein. Erhöhen Sie das Gewicht des Helden um 50 bis 100 %. 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 Rüstung zu bekommen (die dann wiederum auch noch deutlich schwerer ist).

● **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. 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 ...) 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 allen verbündeten Ländern sein Steckbrief rundgegangen ist. 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, das ihm nachgesagt wird, von so großer Bedeutung, dass es in den relevanten Kreisen aller zivilisierten Länder bekannt ist. Sein Steckbrief liegt in jeder Gardistenstube, und das Durchqueren jedes Stadttors ist mit einem Risiko verbunden. Die Belohnung ist auf seinen Kopf ausgesetzt – ob der Körper noch dran 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 vielleicht, wenn er 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 Schlag- und Stoßschaden, und schon leichte Verletzungen neigen dazu, sich zu ernsthaften Wunden zu entwickeln: Bei der Feststellung, ob ein bestimmter Schaden eine *Wunde* verursacht, ist die Konstitution des Helden um 3 Punkte gesenkt.

● **Goldgier (je -1 GP):** eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), wodurch der Held durch seine Gier nach Reichtum und Schätzen manchmal Dinge tut, 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.

● **Höhenangst (je -3 GP für 2 Punkte der Schlechten Eigenschaft):** eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der ein Held panisch auf Situationen reagiert, 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.

● **Jähzorn** (je -3 GP für 2 Punkte der *Schlechten Eigenschaft*): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei welcher der Held sehr schnell überreagiert, sobald er sich in irgendeiner Weise in seiner Ehre beschnitten sieht. Dies kann und sollte durchaus zu Situationen führen, in denen er sich (und vermutlich auch seine Gefährten) in Gefahr bringt.

● **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 auch in Kälteschlaf. Dies ist ein typisches Kennzeichen fast aller derischen Echsenvölker, speziell der Achaz.

● **Krankhafte Reinlichkeit** (je -1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der ein Held sich extrem unwohl fühlt, 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 Krankheiten sind um 5 Punkte erschwert. Dieser Nachteil kann nicht mit dem Vorteil *Resistenz gegen Krankheiten* kombiniert werden.

● **Kurzatmig** (je -1 GP): Der Held gerät schneller außer Atem, als es einer vergleichbaren Person geschieht. Das heißt, dass er pro GP, den er erhalten will, 1 Punkt seiner Ausdauer (maximal 5) verliert.

Ein Held, der besonders kurzatmig ist (der mindestens 3 GP aus diesem Vorteil erhalten hat), ist schneller erschöpft, d.h., seine Erschöpfungsschwelle (*Basisregeln*, S. 114f.) beträgt nicht KO Punkte, sondern KO -1; wer *Kurzatmig* für 5 GP gewählt hat, dessen Erschöpfungsschwelle sinkt sogar um 2 Punkte.

● **Lahm** (-10 GP): Der Charakter hat ein lahmes Bein, ein zerschmettertes und steifes Kniegelenk oder dergleichen. Er erleidet einen Verlust von 2 Punkten auf seine Gewandtheit (und das GE-Maximum, das er im Lauf des Spiels erreichen kann), von 1 Punkt auf seine GS (die jedoch mindestens 1 bleibt) und von je 3 Punkten auf alle körperlichen Talente, bei denen es auf Beinarbeit ankommt. Zusätzlich muss er einen Verlust von 1 Punkt auf seinen AT- und 2 Punkten auf seinen PA-Grundwert 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.

● **Lichtempfindlich** (-15 GP): Ein lichtemp-

findlicher Charakter empfindet die Berührung von Sonnenlicht als schmerzhaft und wird in allen Handlungen eingeschränkt: Alle Eigenschaftsproben sind um 2 Punkte erschwert, Talentproben um 5 Punkte.

● **Lichtscheu** (-10 GP): Ein lichtscheuer Charakter verabscheut direktes Sonnenlicht und erleidet daher Nachteile auf alle Handlungen, die er im direkten Sonnenlicht ausführt: Eigenschaftsproben sind um 1 Punkt erschwert, Talentproben um 3 Punkte.

● **Meeresangst** (je -1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei welcher der Held Angst davor hat, sich an Bord eines Schiffes oder Bootes (oder gar ohne!) auf eine Wasseroberfläche zu begeben. Je weiter das 'rettende' Ufer entfernt ist, desto heftiger wird die Meeresangst.

● **Miserable Eigenschaft** (-10 GP): Eine Eigenschaft, die der Held bei der Generierung auf einen Wert von 8 gesetzt hat, wird auf 7 gesenkt. Diese Eigenschaft kann in der späteren Laufbahn des Helden nur zu den doppelten Steigerungskosten angehoben werden. Die betreffende Eigenschaft darf keine Eigenschaft sein, in der der Held durch Rasse oder Kultur einen Bonus erhält. Dieser Nachteil kann mehrfach gewählt werden, allerdings für jede Eigenschaft nur einmal.

● **Nachtblind** (-10 GP): Der Held erleidet doppelte Abzüge bei allen Modifikatoren, die aus mangelnder Beleuchtung herrühren, jedoch nur bis zu Maximalabzügen entsprechend völliger Finsternis (siehe *Basisregeln*, S. 102). Dieser Nachteil ist nicht mit *Dämmerungssicht* oder *Nachtsicht* kombinierbar.

● **Neugier** (je -1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), die den Helden dazu bringt, 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 Lebenskraft** (je -3 GP): Der Held erhält einen Lebenspunkt weniger, als sich durch die normale Berechnung ergibt. Dieser Nachteil kann bis zu fünfmal gewählt werden (also LeP -5 für -15 GP). Dies kann aus einer durchlittenen schweren Krankheit, allgemein schwächerer Konstitution oder ähnlichem herrühren.

● **Niedrige Magieresistenz** (je -3 GP): Der Held ist leichter durch Magie zu beeinflussen als andere. Die Magieresistenz eines Helden kann durch diesen Nachteil um höchstens 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 Zufall/Zufalls-

wurf (Wer wird vom irregeleiteten Pfeil, vom herabfallenden Nachtopf getroffen? Wer hat die Nachtwache an der Grenze zur Warunkel? 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** (je -3 GP für 2 Punkte der *Schlechten Eigenschaft*): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der ein Held Beklemmung durch besonders große offene Flächen bekommt. Vor allem mag dies auf dem Meer oder in weiten, unbewaldeten Steppengebieten zur Wirkung kommen. (Dieser Begriff wird übrigens recht häufig mit der *Raumangst* verwechselt, die das genaue Gegenteil meint ...)

● **Prinzipientreue** (-10 GP): Prinzipientreue Charaktere müssen mindestens drei bindende Grundsätze haben, welche die Handlungen ihres Charakters prägen und die selbst in äußersten Notlagen noch eingehalten werden. Bricht der Charakter diese Prinzipien, um z.B. 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 (z.B. die 99 Gesetze Rastullahs, der Vegetarismus, Pazifismus und das Streben nach stetiger Veränderung bei streng Tsagläubigen) oder Ordensvorschriften (die rondrianischen Vorschriften zur korrekten Kampfführung, boronische Schweigegebote in Kombination mit der Bekämpfung von Grabfrevlern und Untoten) und der Ehrenkodex eines traditionellen Ritters (Schutz der Schwachen und Unbewaffneten, Höflichkeit und Wahrung der Etikette, Verteidigung von Gesetz und Ordnung).

● **Rachsucht** (je -1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), die den Helden in jeder Situation, in der er sich schlecht behandelt oder in seiner Ehre beschnitten fühlt, dazu veranlasst, 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/demokratische Angelegenheiten unterstellt (Maraskaner in festländischen Ghettos). Üblicherweise führt dies nur zu hochgezogenen Augenbrauen und in manchen Gegenden zu Erschwerissen von CH-Proben, aber es kann auch sein, dass ein Lynchmob gerade ein Opfer sucht ...

● **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 (je -3 GP für 2 Punkte der Schlechten Eigenschaft)**: eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der ein Held Beklemmungsgefühle durch enge Räume, niedrige Decken, schmale Tunnel und dergleichen bekommt und solch enge Räumlichkeiten so schnell wie möglich verlassen will.

● **Schlafstörungen (-7 GP)**: Der Held findet an bestimmten Tagen kaum Schlaf, wälzt sich bis spät in die Nacht in seinem Bett umher und schläft meist erst in den Morgenstunden ein, was dazu führt, dass er, wenn die Heldengruppe aufbricht, nicht richtig ausgeschlafen (Regeneration 1W6-3; AU nur drei Viertel des vollen Werts; alle Talentproben in den nächsten 6 Stunden um 2 Punkte erschwert) und möglicherweise übelläunig und jähzornig ist (passende *Schlechte Eigenschaften* verdoppelt) und zu allem Überfluss ihn die Kameraden als faul bezeichnen. Üblicherweise treten diese Effekte für den Zeitraum von ca. einer Woche einmal pro Monat auf und sind häufig an Phasen des Madamals gekoppelt.

Eine Abwandlung mit beinahe gleicher Wirkung (keine erhöhten schlechten Eigenschaften am nächsten Tag, dafür empfänglich für Traumgesichte und -Einflüsterungen) ist der Nachteil *Alpträume*; der Held träumt oft schlecht und schreckt schweißgebadet aus seinen Träumen hoch, möglicherweise hat er sogar Angst vorm Einschlafen. Kräutertinkturen, Schlafdrogen etc. mögen zeitweilig Linderung bringen, aber sie sind nicht billig, und irgendwann hat sich der Held daran gewöhnt.

● **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 zu z.B. *Prinzipientreue*).

Typische schlechte Eigenschaften sind: *Raum-*

angst, Höhenangst, Totenangst, Platzangst, Meeressangst, 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 der Meister im Spiel auf die schlechten Eigenschaften eingehen kann:

—Die einfachste ist es, alle Talentproben, die der Held unter dem Einfluss der schlechten Eigenschaft ablegen muss, um den Wert der schlechten Eigenschaft zu erschweren. Eigenschaftsproben werden um die Hälfte des Wertes erschwert. Unter dem Einfluss der Eigenschaft heißt, dass die negativen Auswirkungen sofort zum Tragen kommen, wann immer der Held einen passenden Auslöser bemerkt (Ratten trippeln hört, die Dämmerung hereinbricht, er sich einem Lagerfeuer auf Armreichweite nähert etc.).

Beispiel: Raidri der Verführer leidet unter akuter Höhenangst (mit dem Wert 8). Durch eine Folge von ungünstigen Zufällen (über die wir hier lieber den Mantel der Diskretion decken wollen) geschieht es, dass er sich plötzlich auf dem schmalen Sims eines Hauses wiederfindet, drei Stockwerke über einer belebten Geschäftsstraße und nur mäßig bekleidet. Er hat jetzt entweder die Möglichkeit, an der Dachrinne aufs Dach hinaufzuklettern, was eine Klettern-Probe erfordern würde, oder aber er kann versuchen, den verriegelten Fensterladen aufzubrechen und so einen Weg ins Hausinnere zu öffnen (KK-Probe). Da der Meister sich aber an Raidris Probleme mit größeren Höhen erinnert, schildert er ihm ausführlich die Aussichten eines Sturzes auf die Straße – und erschwert die Klettern-Probe um 8 Punkte (also um den Wert der Höhenangst) bzw. die KK-Probe um 4 Punkte (die halbierte Höhenangst, da KK kein Talent, sondern eine Eigenschaft ist).

Raidri entscheidet sich für die Kletterpartie – und schafft die Probe um Haarsbreite. Über ein Dachfenster erreicht er wieder festen Boden. Aus Sicherheitsgründen möchte er sich aber unbemerkt davonmachen. Die Schleichen-Probe, die der Meister deswegen von ihm verlangt, ist nicht mehr erschwert, denn im Inneren des Hauses gibt es keinen Grund für Höhenangst mehr.

—Die zweite Möglichkeit, schlechte Eigenschaften einzusetzen, ist es, den Helden eine Probe auf diese Eigenschaft ablegen zu lassen. Wenn diese Probe gelingt (der Spieler also höchstens den betreffenden Wert würfelt), dann unterliegt der Held den Auswirkungen dieser Eigenschaft. Was das genau zur Folge hat, hängt von Situation und Eigenschaft ab. Sollte es sich zum Beispiel eine Jähzorn-Probe handeln, dann heißt das, dass der Held zornig und unbeherrscht reagiert und jegliches Gefühl für Diplomatie und Anstand vergisst. Bei einer gelungenen Raumangst-Probe leidet der Held unter Schweißausbrüchen und kann sich un-

ter dem Eindruck der drohenden Gefahr kaum noch auf etwas anderes konzentrieren. Die Auswirkungen hängen davon ab, wie gut die Probe gelungen ist, und werden vom Meister festgelegt. Im schlimmsten Fall können sie zu völliger Handlungsunfähigkeit des Helden führen, bis er von jemand anderem aus der Situation gerettet worden ist.

Beispiel: Tja, wenn die Höhenangst Raidris einziges Problem wäre, dann wäre er jetzt aus dem Schneider. Leider hat er aber auch noch eine Schwäche für alles Neuartige, Unbekannte: Sein Neugier-Wert ist 7. Als er also an der Tür zu dem Zimmer vorbeigeht, das er eben so eilig durchs Fenster verlassen musste, hört er eine lautstarke Unterhaltung. Obwohl es extrem riskant ist, auch nur einen Augenblick länger hier zu bleiben, interessiert es ihn doch ungemein, was da drin so erzählt wird. Der Meister verlangt von Raidris Spieler eine Neugier-Probe – die der mit einer gewürfelten 4 auch besteht. Unbeeindruckt von allen Gefahren hält er also das Ohr an die Tür und hört dabei einige Dinge, die er gar nicht hören wollte – und zuletzt zu seinem großen Schrecken auch das Kreischen der Magd, die zufällig vorbeikommt und nun lauthals um Hilfe ruft ...

Beide Möglichkeiten lassen sich natürlich kombinieren: Ein Held mit großer Höhenangst mag sich vielleicht gar nicht an eine Kletterpartie heranwagen (gelungene HA-Probe); tut er es nach einigem Überreden doch, so erleidet er Abzüge auf seine Proben.

Die verschiedenen Schlechten Eigenschaften sind unterschiedlich schwer wiegend, je nachdem, wie sehr sie das Verhalten des Helden einschränken bzw. 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 meistens bei den einzelnen Nachteilen separat angegeben, im anderen Fall entscheidet der Meister.

Der Startwert einer schlechten Eigenschaft beträgt mindestens 5, höchstens 12 Punkte. Es können mehrere Schlechte Eigenschaften gewählt werden, jedoch darf die Gesamtsumme der durch Schlechte Eigenschaften 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 durch Erfahrung abgebaut werden; näheres hierzu finden Sie in den **Basisregeln** auf Seite 124.

● **Schlechte Regeneration (-10 GP)**: Ein Charakter mit diesem Nachteil regeneriert pro Ruhephase nur 1W-1 LP; eventuelle Konstitutions-Würfe zur Rückgewinnung verlorener

Lebenspunkte oder zur Heilung von Wunden sind um 2 Punkte erschwert.

Schulden (–10 GP): Eine andere und durchaus häufige Variante der Verpflichtungen sind Schulden in großer Höhe, üblicherweise für die genossene Ausbildung, die Erstausrüstung des Handwerksbetriebs oder dergleichen. Der Held ist dem Gläubiger (der Ausbilder, ein Herrscher, ein Adliger oder ein Bankhaus) nicht nur Wohlgefallen und eventuell den einen oder anderen Dienst schuldig, sondern natürlich auch das vorgestreckte Geld (mit Zinsen, wenn bei einem Handelshaus geliehen, mit Zins und Zinseszins, wenn bei einem Bankhaus geliehen). Stiehlt sich der Held davon, um seine Schulden nicht begleichen zu müssen, verwandelt sich dieser Nachteil in *Gesucht II* (siehe S. 113); zudem wird der Held bald 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. Die hier angegebenen 10 GP entsprechen Schulden von etwa 1.000 Dukaten. Höhere Beträge sind möglich, aber selten, und erhöhen auch nicht die erhaltenen GP. Nur Helden mit einem SO von mindestens 7 können Schulden machen.

● Speisegebote (–3 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 halt 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.

● Sprachfehler (–10 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 (*Über-*

reden, 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 MBK). Magier, die diesen Nachteil wählen, erhalten aufgrund der starken Einschränkung beim Zaubern –15 GP statt der üblichen –10 GP.

● Sucht (–GP je nach Stufe des Suchtmittels): Der Held ist von einer Droge körperlich abhängig, von der er regelmäßig ausreichende Dosen zu sich nehmen muss, um nicht schwerer

derthalbfache bzw. einfache Stufe; dazu verliert der Held nun halbe Giftstufe LeP pro Tag, bis er wieder eine ausreichende Dosis der Droge erhält.

Suchtmittel	Stufe	Preis/Portion
Samthrauch	5	4 Dukaten
Marbos Odem	8	10 Dukaten
Mibelrohr	8	18 Dukaten
Boronwein	12	5 Dukaten

Nicht in diesen Rahmen fallen primär psychische Abhängigkeiten von verschiedenen Substanzen, namentlich Alkoholismus. Diese Süchte sind am Besten als *Schlechte Eigenschaften* zu behandeln.

● Tolpatsch (–12 GP): Unabhängig von seiner eigentlichen Geschicklichkeit und Intelligenz unterlaufen diesem Helden häufiger Unfälle und Irrtümer als anderen: Talent- und Zauberproben sind bereits dann ein Patzer, wenn zwei der Würfel eine 19 oder mehr zeigen; und bei allen Proben, die mit einem W20 gewürfelt werden, gilt eine 19 oder 20 als Patzer (wobei der Held wie üblich versuchen kann, den Patzer auszugleichen, siehe MBK).

● Totenangst (je –1 GP): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), bei der ein Held besondere Angst vor allem hat, das mit 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 Menschen zu tun haben und in denen

CH als Eigenschaft vorkommt, sind um 2 Punkte erschwert, wenn der Held sich dazu einem Gegenüber auf Reichweite nähern muss. Im Umgang mit Elfen oder Wesen mit ausgeprägtem Geruchssinn wie z.B. durch eine Spezialisierung wie *Sinnenschärfe (Geruch)* gilt dieser Nachteil in doppelter Höhe. Ob er sich auf das Verhalten von Tieren (und damit auf *Ablichten- 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.



wiegende Nachteile zu erleiden. Da wir hier nicht alle bekannten aventurischen Drogen und Heilmittel aufzählen können, gilt folgende Faustregel: Sollte der Held über einen Zeitraum von W3 Tagen seit der letzten Einnahme keinen Zugang zu der Droge haben, regeneriert er nicht nur nicht mehr, sondern erleidet Entzugerscheinungen, die alle Proben erschweren: Talentproben um die halbe Stufe des Gifts, Eigenschaftsproben um ein Viertel der Stufe. Nach weiteren W3 Tagen erhöhen sich die Abzüge auf die volle Stufe bei Talentproben und die halbe Stufe bei Eigenschaftsproben, nach wiederum drei Tagen auf die an-

● **Unangenehme Stimme** (–5 GP): Es ist anstrengend, die Stimme des Helden zu ertragen. Entweder sie ist schrill und durchdringend oder auf andere Weise wirklich unangenehm. Wie beim *Üblen Geruch* sind alle Proben auf Gesellschaftliche Talente und alle Proben, die mit dem Umgang mit Menschen zu tun haben und in denen CH als Eigenschaft vorkommt, um 2 Punkte erschwert, wenn der Held dabei irgend etwas 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* und *Hunde-schlitten 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 *Gutaussehend* (siehe dort): Das Äußere des unansehnlichen Helden ist im Vergleich zu anderen Mitgliedern seiner Rasse unangenehm und abstoßend, was natürlich entsprechende Auswirkungen auf die Reaktionen seiner Mitmenschen (bzw. Mit-Elfen oder Mit-Zwerge ...) hat. Alle Proben auf Gesellschaftliche Talente und alle Proben, die mit dem Umgang mit Menschen 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 Spielleiterentscheid. Eine verstärkte Version dieses Nachteils ist *Widerwärtiges Aussehen*. Diese beiden Nachteile können nicht kombiniert werden, und eine Kombination mit den Vorteilen *Gutaussehend* und *Herausragendes Aussehen* ist natürlich auch nicht möglich.

● **Unfähigkeit für [Talent]** (–GP je nach Talent): Der Held ist für ein bestimmtes Talent besonders unbegabt; das heißt, dass er zum Steigern dieses Talentess mehr Abenteuerpunkte investieren muss: Es gilt jeweils die teurere (rechte) Kostenspalte. Dieser Nachteil kann freiwillig nur einmal pro Held erworben werden, und er muss sich auf eines der *Basistalente* (siehe MFF 16) beziehen (und er sollte einen echten Nachteil für den Helden darstellen). Talente, in denen ein Held *unfähig* ist, können vor Spielbeginn nicht gesteigert werden. Eine *Unfähigkeit* benötigt die Zustimmung des Meisters. Eine Kombination mit *Unfähigkeit in (derselben) Talentgruppe* ist nicht möglich (sehr wohl aber eine Kombination von z.B. *Unfähigkeit Singen* und *Unfähigkeit für Handwerkstamente*). Die Generierungspunkte, die Sie durch diesen Nachteil erhalten, hängen von der Art des jeweiligen Talentess ab:

Kampf-, Gesellschaftliche, Natur-, Wissens- oder Handwerkliche Talente, die Körperlichen Talente Schwimmen, Sich Verstecken, Singen, Tanzen, Zechen	–4 GP
Körperliche Talente (mit oben genannten Ausnahmen)	–8 GP

Anmerkung: Einige Unfähigkeiten sind durch bestimmte Rassen und Kulturen vorgegeben. Diese können im Lauf des Spiels nicht abgewählt (durch Einsatz von AP beseitigt) werden. Sie gelten jedoch nicht als 'freiwillig genommen' in obigem Sinn, d.h., jeder Held kann zusätzlich zu seinen Rassen- und Kultur-Unfähigkeiten noch eine weitere Unfähigkeit wählen. Vorgegebene Unfähigkeiten, die sich nicht auf Basistalente beziehen, werden rechnerisch mit dem halben GP-Wert angesetzt (also –2/–4 GP).

● **Unfähigkeit für [Talentgruppe]** (–GP je nach Talentgruppe): Der Held ist für eine bestimmte Talentgruppe besonders unbegabt, also für einen der Bereiche Kampftalente, Körperliche Talente, Naturtalente, Gesellschaftliche Talente, Wissenstamente, Sprachen oder Handwerkstamente. Zum Steigern jedes Talentess aus dieser Kategorie muss er mehr Abenteuerpunkte investieren als andere Helden: Es gilt jeweils die teurere (rechte) Kostenspalte. Dieser Nachteil kann freiwillig nur einmal pro Held erworben werden. Die Menge an Generierungspunkten, die der Held diesen Nachteil erhält, hängt von der Talentgruppe ab:

Sprachen	–5 GP
Gesellschaftliche, Natur-, Wissens- oder Handwerkstamente	–10 GP
Kampftalente	–15 GP
Körperliche Talente	–20 GP

Talente, in denen ein Held *unfähig* ist, können vor Spielbeginn nicht gesteigert werden. Eine *Unfähigkeit* benötigt die Zustimmung des Meisters.

● **Ungebildet** (je –1 GP): Ein *ungebildeter* Held hat die Ausbildung seiner Fertigkeiten vernachlässigt: Für je 30 Talent-GP, die er opfert, erhält er einen GP. Maximal können auf diese Weise 5 GP erworben werden, die zu den ursprünglichen 110 GP addiert werden. Die geopfert Talent-GP werden von den Talent-GP aus Klugheit und Intuition subtrahiert.

● **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 Steigerun-

gen 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 Handwerkstamente* oder *Begabung Wissenstamente* kombiniert werden. Die höheren Lernkosten gelten auch für Zauber (näheres finden Sie in *Zauberei und Hexenwerk*).

● **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. Magier und Geweihte mit diesem Nachteil sprechen ihre Zauber bzw. zelebrieren ihre Liturgien meist, indem sie aus einem Buch ablesen.

● **Verpflichtungen** (–12 GP): Der Held ist gegenüber einer sozialen, magischen oder religiösen Gruppe besondere Verpflichtungen eingegangen, die er einfach nicht brechen kann und auch nicht will. Dies entspricht in etwa den Auswirkungen von *Prinzipientreue* (siehe S. 114), 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. Eigentlich alle noch aktiven Ordenskrieger fallen in diese Kategorie.

● **Vorurteile** (in der Regel je –1 GP pro 2 Punkte Vorurteile): eine *Schlechte Eigenschaft* (siehe dort), durch die der Held gegenüber einer bestimmten Gruppe (Angehörigen eines Volkes oder einer Rasse, eines Geschlechtes, bestimmter Herkunft ...) auf jeden Fall eine relevant große Gruppe, die dem Helden auch bekannt sein muss) feste Meinungen hat, 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, kann der Meister entscheiden, auch 1 GP pro Punkt dieser Schlechten Eigenschaft zu geben. Beispiele wären ein Elf mit Vorurteilen gegen Menschen, ein Mann mit Vorurteilen gegen Frauen etc.

● **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 dort) 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.

● **Widerwärtiges Aussehen (-15 GP):** Dieser Nachteil ist eine Steigerung von *Unansehnlich*

(s. S. 117). Alles dort Gesagte gilt auch hier, abgesehen davon, dass die genannten Proben um 5 Punkte erschwert sind statt um 2. 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 *Gutaussehend* zu kombinieren (und natürlich genauso wenig mit *Herausragendem Aussehen*).

Vorteile						
Adlige Abstammung	7 GP		Prophezeien (Gabe)	12 GP	Kältestarre	-10 GP*
Adliges Erbe	10 GP		Resistenz gegen Gift	7 GP	Krankhafte Reinlichkeit	je -1 GP
Akademische Ausbildung (Gelehrter)	10 GP*		Resistenz gegen Krankheiten	7 GP	Krankheitsanfällig	-7 GP
Akademische Ausbildung (Krieger)	20 GP*		Richtungssinn	3 GP	Kurzatmig	je -1 GP (max. 5) / AuP
Ausdauernd	1 GP pro AuP		Schlangensinn	25 GP	Lahm	-10 GP
Ausrüstungsvorteil	1 GP pro 10 Dukaten		Schnelle Heilung	10 GP	Lichtempfindlich	-15 GP*
Balance	10 GP		Schwer zu verzaubern	7 GP	Lichtscheu	-10 GP
Begabung für [Talent]	GP-Kosten je Talent		Soziale Anpassungsfähigkeit	7 GP	Meeresangst	je -1 GP
Begabung für [Talentgruppe]	GP je Talentgruppe		Sprachgefühl	10 GP	Miserable Eigenschaft	-10 GP
Beidhändig	12 GP		Tierfreund	7 GP	Nachtblind	-10 GP
Besonderer Besitz	7 GP		Titularadel	7 GP	Neugier	je -1 GP
Breitgefächerte Bildung	15 GP + Prof.-kosten		Verbindungen	SO des Bekannten in GP	Niedrige Lebenskraft	je -3 GP (max. 5) / LeP
Dämmerungssicht	10 GP*		Veteran	5 GP + Professionskosten	Niedrige Magieresistenz	-3 GP (max. 3) / -MR
Eidetisches Gedächtnis	35 GP		Vom Schicksal begünstigt	12 GP	Pechmagnet	-10 GP
Eisern	7 GP		Wohlklang	10 GP	Platzangst	je -3 GP für 2 Punkte
Entfernungssinn	10 GP		Zäher Hund	10 GP	Prinzipientreue	-10 GP
Feendfreund	7 GP		Zeitgefühl	3 GP	Rachsucht	je -1 GP
Gebildet	je 1 GP (max. 5) / 30 Talent-GP		Zwergennase (Gabe)	12 GP	Randgruppe	-5 GP*
Gefahreninstinkt (Gabe)	15 GP				Raubtiergeruch	-5 GP*
Glück	20 GP				Raumangst	je -3 GP / 2 Punkte
Glück im Spiel	7 GP		Nachteile		Schlafstörungen	-7 GP
Gutaussehend	5 GP		Aberglaube	je -1 GP	Schlechte Eigenschaft	-GP variabel
Gutes Gedächtnis	7/12 GP		Albino	-7 GP	Schlechte Regeneration	-10 GP
Herausragende Balance	20 GP		Angst vor [Insekten, Reptilien ...]	variabel	Schulden (SO min. 7 erforderlich)	-10 GP
Herausragende Eigenschaft	8 GP+		Arroganz	je -1 GP	Speisegebote	-3 GP
Herausragender Sinn	je 5 GP		Bluttausch	-15 GP	Sprachfehler	-10 GP
Herausragendes Aussehen	12 GP		Dunkelangst	je -2 GP	Sucht	-GP nach Stufe des Gifts
Hitzeresistenz	5 GP		Einäugig	-5 GP	Tolpatsch	-12 GP
Hohe Lebenskraft	je 3 GP (max. 5) / LeP		Einarmig	-15 GP	Totenangst	je -1 GP
Hohe Magieresistenz	je 3 GP (max. 3) / Punkt MR		Einbeinig	-20 GP	Übler Geruch	-5 GP
Immunität gegen Gift	10 GP		Einbildungen	-5 GP	Unangenehme Stimme	-5 GP
Innerer Kompass	7 GP		Eingeschränkter Sinn	je -5 GP	Unansehnlich	-5 GP
Kälteresistenz	5 GP		Einhändig	-10 GP	Unfähigkeit für [Talent]	-GP nach Talent
Kampfrausch	15 GP		Eitelkeit	je -1 GP	Unfähigkeit für [Talentgruppe]	-GP nach Talentgruppe
Koboldfreund	15 GP		Farbenblind	-5 GP	Ungebildet	je -1 GP (max. 5) / -30 Talent-GP
Linkshänder	5 GP		Fettleibig	-15 GP	Unstet	-25 GP
Nachtsicht	20 GP*		Gesucht I / II / III	-5 / -10 / -15 GP	Vergesslichkeit	-5 GP
Natürlicher Rüstungsschutz	RSx10 GP*		Glasknochen	-7 GP	Verpflichtungen	-12 GP
Niedrige Schlechte Eigenschaft	variabel		Goldgier	je -1 GP	Vorurteile	je -1 GP / 2 Punkte
Ortskenntnis	3 GP		Höhenangst	je -3 GP / 2 Punkte	Wahnvorstellungen	-10 GP
			Jähzorn	je -3 GP / 2 Punkte	Widerwärtiges Aussehen	-15 GP

Nachteile

Aberglaube	je -1 GP
Albino	-7 GP
Angst vor [Insekten, Reptilien ...]	variabel
Arroganz	je -1 GP
Bluttausch	-15 GP
Dunkelangst	je -2 GP
Einäugig	-5 GP
Einarmig	-15 GP
Einbeinig	-20 GP
Einbildungen	-5 GP
Eingeschränkter Sinn	je -5 GP
Einhändig	-10 GP
Eitelkeit	je -1 GP
Farbenblind	-5 GP
Fettleibig	-15 GP
Gesucht I / II / III	-5 / -10 / -15 GP
Glasknochen	-7 GP
Goldgier	je -1 GP
Höhenangst	je -3 GP / 2 Punkte
Jähzorn	je -3 GP / 2 Punkte

ΠΕΡΑΪΔΑ, ΤΥΛΑΜΙΔΙΣΧΗ ΣΕΕΦΑΗΡΕΡΙΝ

Geboren wurde Neraida als achtens von elf Kindern eines einfachen Reisbauern am Mbanadi. Damit hätte sich ihr Schicksal wie das von tausend anderen im Balash erfüllen können, indem sie einem wohlhabenden Bauern zur zweiten oder dritten Frau gegeben worden wäre (denn eine herausragende Schönheit war sie nicht) – doch es sollte alles anders kommen.

Bis zu ihrem siebten Lebensjahr verlief Neraidas Leben noch in geregelten Bahnen: Tagsüber war sie auf den Feldern ihres Vaters, ob nun in einem Bündel auf dem Rücken ihrer Mutter oder bald schon auf eigenen Beinen. Sobald sie laufen konnte, musste sie auch schon im seichten Wasser bei der Arbeit helfen. Erst abends zog sich die ganze Familie müde in die karge Hütte zurück, die alle paar Jahre von einer heftigen Überschwemmung erfasst und neu aufgebaut wurde.

Es war an einem schwülen Abend, die Sonne war eben erst untergegangen. Neraidas Brüder saßen mit ihrem Vater bei Kamelspiel und Wasserpfeife und sprachen über Verbesserungen am Bewässerungssystem, die Frauen waren mit Handarbeiten beschäftigt. Fasziniert von den Gesprächen am anderen Ende der Hütte schlich sich Neraida vom Nähzeug fort und kauerte sich in eine Ecke jenseits des schwachen Lichtkegels, um ihrem Vater zu lauschen. Dieser dämpfte mit einem Mal seine Stimme und bedeutete seinen Söhnen, näher zu rücken. Mit jedem Wort drückte sich Neraida tiefer in ihren dunklen Winkel und wünschte sich bald, nie herangeschlichen zu sein.

„Die letzte Ernte war ausgesprochen schlecht“, hob ihr Vater fast flüsternd zu sprechen an. „Der Aliehrwürdige war zu lange über den Ufern, die Keime haben zu viel Wasser getrunken. Fast der dritte Teil ist in seinen überreichen Gaben ertrunken.“

Keiner sprach ein Wort, doch jeder wusste, was das zu bedeuten hatte. Die jüngsten mussten gehen: Selim, Aischa, vielleicht sogar Ristab. Man würde sie einem Händler als Gehilfen überlassen, mit etwas Glück fand sich in Temphis vielleicht sogar ein Handwerker – doch eigentlich war selbst Selim dafür noch zu jung.

Tränen der Verzweiflung rannen über Neraidas Wangen, vereinigten sich unter ihrem Kinn wie Gadang und Mbanadi. Von weit her drangen fröhliche Frauenstimmen zu ihr herüber und wurden von dem bedrückenden Schweigen der Männer erstickt. Wieder und wieder ging der kleinen Neraida die gleiche Frage durch den Kopf: Was sollte nun bloß aus ihnen werden? Wie würde es ihr selbst ergehen, wenn sie nun die Jüngste wäre – und wenn dann auch die nächste Ernte zu mager ausfiel?

Noch in derselben Nacht griff sich Neraida einen trockenen Brotsladen und ein frisches Leinenhemd, legte Ristab ein kleines Rindenboot neben das Lager und verließ ihr Elternhaus – für immer. Ristab, ihre nur wenige Monate jüngere Halbschwester, würde sie verstehen und ihr Spielzeug aus Kindertagen richtig zu deuten wissen. Wohl an die hundert Mal hatte ihr Neraida von ihrem Traum erzählt: Wie sie mit wehendem Haar am Bug eines großen Schiffes stand und gierig den salzigen Duft des Meeres einsog.

Nur ein einziges Mal hatte sie den Ozean bisher gesehen, als sie ihren Vater nach Khunchom begleiten durfte. Die Fahrt auf dem Mbanadi – dem ‚Aliehrwürdigen‘, wie ihn die Balashiden nannten – kam ihr wie eine Weltreise vor. Wie erstaunt war sie da, als sich vor ihren kindlichen Augen eine noch größere Weite auf tat, die unendliche Freiheit und ungeahnte Möglichkeiten versprach. Ein Blick, ein Atemzug nur hatten Efferd genügt, um Neraida völlig in seinen Bann zu schlagen.

Nein, sie war nicht nur gegangen, weil sie Angst um die zarte Ristab gehabt hatte, die nun bei ihrer Familie bleiben durfte. Sie wusste insgeheim schon seit jenem Tag, dass es ihr beschieden war, das Los der neuen Mbanadiarme zu teilen: sich irgendwann ins endlose Blau des Perlenmeeres zu ergießen, ganz in ihm aufzugeben und dort ihre Erfüllung zu finden.

„Wach auf, Landratte, schlafen kannst du in Thalusa!“

Prustend spuckte Neraida das Salzwasser aus, von dem sie eine ganze

Eimerladung unsanft aus Borons Armen gerissen hatte. So hatte sie sich ihr Leben als Matrosin freilich nicht vorgestellt!

„Vor Efferd ist jeder gleich“, öffnete sie einen besoffenen Seemann aus Khunchom nach. Von wegen! Sieben Jahre war sie nun schon auf der Blume von Yaisir, und noch immer erledigte sie die niedrigsten Arbeiten an Bord. Der Schiffsjunge Marwan hingegen war schon nach lächerlichen vier Jahren zum Halbmatrosen aufgestiegen, und dabei war er zwei Monate jünger als sie! An ihn hatte Neraida sogar ihre Unschuld verloren und vielleicht hätte sie ihm wirklich ihr Herz geschenkt – wenn er sie nicht eines bösen Tages schändlich ausgenutzt, ihr Vertrauen missbraucht und ihren wertvollsten Besitz gestohlen hätte: die wunderschöne Perle, die sie selbst vom Meeresgrund gebolt hatte. Immer länger, immer tiefer war sie damals hinabgestiegen, und ihre Lungen brannten noch heute bei der Erinnerung an jenen Tauchgang, der sie fast das Leben gekostet hatte. Stiller war ihr jedesmal beklommen zumute, sobald sie sich wenige Schritte tief unter Wasser hinabwagte – und doch gab es für sie nichts Faszinierendes, als von der bunt-schillernden Vielfalt von Efferds Reich umschlossen zu sein.

Und dann hatten Marwan und seine Freunde ihr Kleind an einem einzigen Abend versoffen und verburt. Sie hatte ihm die Dämonensäule an den Hals gewünscht, sehnte sich bis heute inbrünstig nach Rache – und ihre Bitte wurde erhört, an jenem schicksalhaften Tag, als für sie einer neuer, hoffnungsvoller Lebensabschnitt anbrach.

Es begann mit einer Thalukke unter blutroter Flagge, die unbeirrt auf die Blume von Yaisir zusteuerte. Der Kapitän ließ volle Segel setzen und versuchte den Piraten zu entkommen. Doch diese hatten ihr Opfer mit Bedacht gewählt, denn die voll beladene Zedrakke lag tiefer im Wasser als der Segler und war ihren Verfolgern hilflos ausgeliefert. Binnen Kürze schlugen die Enterbaken ein, Holz splitterte, und schließlich ging ein heftiger Ruck durch die Schiffe, als sie krachend zusammenstießen. Zwei Dutzend syllanische Freibeuterinnen sprangen an Deck und ließen unter wilden Kampfrufen die Säbel wirbeln.

Zunächst versteckte sich Neraida hinter einem großen Fass, wie sie es als Schiffsmädel gelernt hatte, das an Deck noch keine Waffe tragen durfte. Fassungslos beobachtete sie das blutige Treiben und ertrappelte sich mehrmals dabei, wie sie bewundernd zu den fechtenden Frauen auf sah. Einige kämpften sogar mit mehreren Matrosen zugleich, ohne sich dabei die geringste Anstrengung anmerken zu lassen. Im Gegenteil: Je wilder das Gefecht wurde, umso zufriedener blickten sie drein, umso leuchtender strahlten ihre Augen.

Als sich das Blatt schon längst zugunsten der zahlenmäßig weit unterlegenen Syllanerinnen gewendet hatte, tauchte plötzlich gen Steuerbord Marwan auf. Neraida war fassungslos: Er hatte sich die ganze Zeit über versteckt! Während ringsumher seine Kameraden starben, hatte sich dieser hasenfüßige Sohn eines Angelwurmzüchters mit seinem Entermesser in der Kajüte verkrochen. Und jetzt schlich er sich von hinten an die fremde Steuerfrau heran und wollte den Held spielen – aber da hatte er die Zeche ohne die Wirtin gemacht!

Einen Wimpernschlag später war Neraida auf den Beinen und rannte Marwan nach. Als sie fast schon bei ihm angelangt war, stieß sie ein wildes Kreischen aus, bei dem sich ihre Stimme vor Hass überschlug. Verdutzt drehte sich ihr einstiger Liebhaber nach ihr um – und schon ramnte ihn Neraida mit aller Wucht die Schulter in die Magengrube und schleuderte ihn gute vier Schritte übers Deck, ehe er an der Reling zusammenbrach.

Erstaunt umringten die Freibeuterinnen die unerwartete Verbündete, die sich im sicheren Gefühl, dass nun ihr letztes Stündlein geschlagen hatte, auf den Boden kauerte. Gewiss würde ihre Tat, durch die sie zur Verräterin an der eigenen Schiffsbesatzung geworden war, nur Spott und Verachtung ernten. Doch die Kapitänin half dem verdutzten Mädchen auf die Beine, reichte ihr lachend die Hand und klopfte ihm herzlich auf den Rücken.

„Ich glaube, da will sich uns jemand anschließen. Nun denn, für eine unerschrockene Kämpferin ist auf unserem Schiff jederzeit Platz. Willkommen bei den Sabi Shila!“

WIE EXOTISCH DARF'S DENN SEIN?

Wenn Sie das Kapitel zur Helden-Generierung inklusive aller Rassen, Kulturen und Professionen, Vor- und Nachteile durchgelesen haben (womöglich gar am Stück), 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 darstellen? Und schließlich, wenn Rasse, Kultur und Profession den 'Einzeltest' bestanden haben: Macht eine bestimmte Kombination Sinn? All diesen Fragen wollen wir uns im Folgenden kurz widmen.

HELDEN UND HELDENGROUPE

Wir haben vorgeschlagen, dass sich in einer Heldengruppe Kämpfer, Wildnischaraktere, im Umgang mit Menschen geschulte Helden, Spezialisten für Handwerk und Wissen und schließlich auch Zauberer vereinigen sollten, damit möglichst viele Komponenten eines typischen Abenteurers ohne meisterliche Hilfe 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. Sicherlich macht es keinen Sinn, dass ein Praios-Geweihter und ein Brabaker Dämonologe zusammen auf Abenteuer ausziehen oder dass sich Elfen und Nivesen zusammentun, um uralte Gräber zu plündern... untersuchen. Daran ändert sich auch nichts dadurch, 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 Nahrungsgewohnheiten eines Ogers oder die Vorliebe eines Warunker Nekromanten für Blutopfer wirklich mehr als nur 'unangenehme Angewohnheiten' oder 'liebenswürdige Marotten' – es sind klare Ausschlussgründe.

Klar, Helden sind 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 ihre typischen Eigenschaften behalten. Wenn es jedoch zu diesen Eigenschaften gehört, ein 'soziopathischer Killer' 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 hartnä-

ckigste, 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 ...

Sie sehen, 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 einzigen 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 im Endeffekt abgeschlossen. Es ist in diesem Sinne durchaus möglich, dass irgendwo im tiefsten Maraskan eine kleine Population zweirüsslicher Elefanten lebt, nicht aber, dass es auf den Waldinseln ein Reich zweirüsslicher *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, Tiernmenschen und Dunkelfelfen oder der Umsetzung verschiedenster irdischer Kulturen oder solcher aus Fantasy-Romanen gibt. Genau 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.

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 Erzhösewichts. Dann aber präsentierte die Orkland-Box 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 der Schwarzpelze erst am Stadtrand von Gareth zum Stillstand gebracht werden konnten, sitzen tief, und noch heute ist ein Ork in Weiden und Greifenfurt Freiwild: Die Bevölkerung ist sich mit der Obrigkeit und 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 Zwerge 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', spricht: 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 Glorianas gilt ohnehin das Recht des Stärkeren (oder der stärkeren, besser organisierten Gruppe) – und damit kennt ein Ork sich wirklich aus.

Südlich des Mittelreichs, in Araniern, im Horasreich und den Ländern der Tulamiden, ist die Bedrohung durch Orks allerhöchstens eine düstere Erinnerung, ein Schreckgespenst 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 wärmeren Klimaten 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 machten – 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 Zahori, Kesselflickern, Steuer-eintreibern 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 in 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. Im 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 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 hier 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 114).

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 Echsen-sümpfe, 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 beisammenzuhalten 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 Akraabaal, der letzten großen Stadt der alten Echsenvölker hüteten.

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.

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 verdursten 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.

KULTUREN UND PROFESSIONEN NEU KOMBINIERT

Wie schon zu Beginn des entsprechenden Abschnitts erwähnt, haben wir hier versucht, alle nicht durchgehend magischen 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 (z.B. die Wilden Zwer-

ge), 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 weitestgehende Vollständigkeit bemüht. Durch die unterschiedlichen Unterteilungen und Modifikationen müsste gewährleistet sein, dass Sie für jede Kultur eine bunte Auswahl 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 -zwerg, -goblins usw.) abhebt, dass ihnen noch ganz andere Professionen offenstehen. 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 Fjarning-Mawdlis 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.

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 (immer aufgerundet), muss aber jeden zu dieser Profession gehörigen Wert halbieren (und ebenfalls aufrunden). Dies gilt auch für Schlechte Eigenschaften (die auf diese Weise auch einen sonst unzulässigen Wert unter 5 annehmen können) und LeP- oder AuP-Zuschläge. 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, eine zeitaufwendige Profession mit einer anderen (nicht zeitaufwendigen) zu kombinieren – wenn die zeitaufwendige diejenige ist, die abgebrochen wurde. Wie üblich muss der Meister einen Helden, der einen derart exotischen Hintergrund hat, in seiner Spielrunde ausdrücklich zulassen.

KIND ZWEIER WELTEN

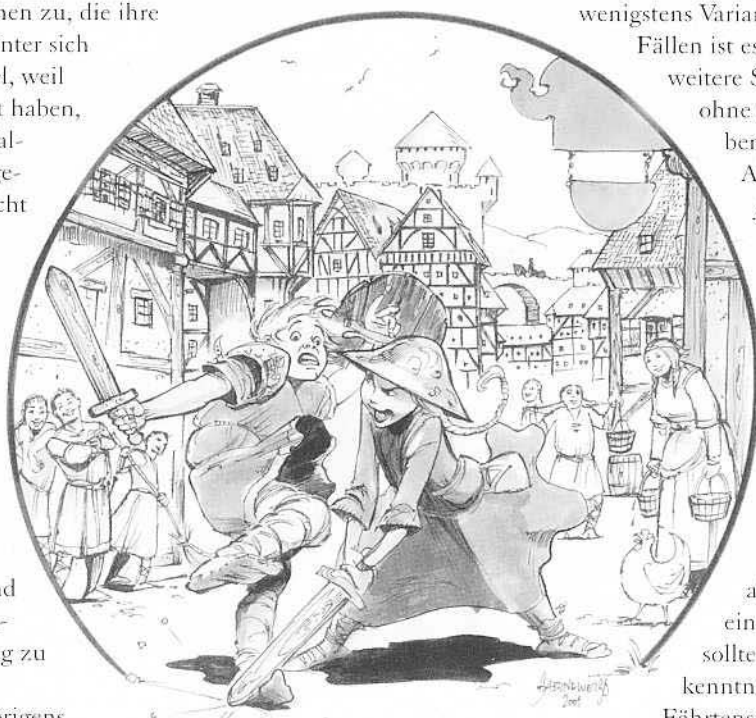
Manchmal ist es schwer, genau einzuordnen, in welcher Kultur ein Held aufgewachsen ist – vor allem dann, wenn er seine Kindheit nicht vollständig in einer Kultur verbracht hat. In der Regel müssen Sie hier entscheiden, welche Umgebung den Helden vor allem geprägt hat, und die Werte dieser Kultur zu Generierung verwenden. Wenn Sie aber der Meinung sind, dass dies zur Darstellung Ihres Helden nicht ausreicht, dann können Sie auch zwei Kulturen kombinieren. In diesem Fall empfehlen wir, den mathematischen Mittelwert zwischen den beiden vorgegebenen Kulturen zu finden: Addieren Sie alle Werte, also alle Boni auf Talente, Eigenschaften, Lebenspunkte und Ausdauer aus beiden Kulturen, aber auch die Generierungspunkte, und halbieren jeweils das Ergebnis, wobei sie immer *abrunden*. Dies gilt auch für Schlechte Eigenschaften (die auf diese Weise auch einen sonst unzulässigen Wert unter 5 annehmen können). Vorteile entfallen, außer wenn sie bei beiden Kulturen genannt sind, aber Nachteile, die keine Schlechten Eigenschaften sind, *werden vollständig übernommen*. Feste Sonderfertigkeiten werden zu verbilligten Sonderfertigkeiten, verbilligte Sonderfertigkeiten entfallen. Genauso können Sie auch vorgehen, wenn Sie einen 'Mischling', also einen Helden mit Elternteilen verschiedener Rasse spielen wollen. Die unterschiedlichen Menschengruppen sind untereinander genauso fruchtbar wie jeweils die einzelnen Orkstämmen oder Zwergenvölker. Mit der Ausnahme von Halborks (siehe S. 28) und Halbfelfen (die Sie in **Zauberei** und **Hexenwerk** finden) 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 *ad acta* legen ...

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 aber darauf, mehr als zwei Rassen zu mischen. In solchen Fällen sollten Sie sich dann eher auf 'kosmetische Effekte' wie eine auffällig rote Haarfarbe bei einer tulamidischen Heldin mit thorwalschem Großvater beschränken.

DER 'SPÄTBERUFENE'

Normalerweise gehen wir davon aus, dass ein Held am Anfang seines abenteuerlichen Lebenslaufs gerade seine Ausbildung hinter sich gebracht 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 keineswegs 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 Abenteurpunkte, 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 aber mehr auf Klugheit (nicht Intuition). Im Bereich der Talente sollten Sie sich ebenfalls 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 ganz 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 Sonderfertigkeit *Nandusgefälliges Wissen*.

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. Bei manchen Professionen hat diese Veteranen-Profession sogar eine eigene Bezeichnung, zum Beispiel beim 'Knappen-Veteran', der landläufig auch Ritter genannt wird. Eine weitere Möglichkeit ist der 'Fähnrich-Veteran', der schon auf eine längere Dienstzeit bei der Armee zurückblicken kann und einen Offizierstitel (je nach weiterer Laufbahn und Armee Leutnant oder Hauptmann) erworben hat.

Aber es mag auch Leute geben, die sich innerhalb einer Profession weitergebildet und damit spezialisiert haben. Oft sind solchen Spezialisten eigene Professionen oder wenigstens Varianten gewidmet, aber in vielen Fällen ist es auch durchaus möglich, weitere Spezialisten anzufertigen, ohne dafür neue Professionen zu benötigen.

Als Beispiel sei der *Kopfgeldjäger* genannt. Als Hintergrund bietet sich der Söldner an, aber auch manche Streunertypen und sogar der Kundschafter lassen sich zu einem Kopfgeldjäger machen, z.B. durch die Kombination Jäger – *Breitgefächerte Bildung* – Einbrecher. Erhöhen Sie bei der Heldengenerierung vor allem diejenigen Werte, die ein Kopfgeldjäger beherrschen sollte (Gassenwissen, Menschenkenntnis, Fesseln/Entfesseln, Fährten suchen ...).

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, die ein gewisses Maß an Lebenserfahrung und bestimmte Kenntnisse voraussetzen, die ein 'Frischling' einfach noch nicht haben kann.

'AUSGEFALLENE PROFESSIONEN' ODER: MÖRDER UND ANDERES GELICHTER

Zuletzt sei an dieser Stelle auch noch etwas zu einigen Professionen gesagt, die wir nicht unsere Listen aufgenommen haben, obwohl manch ein Spieler sie vielleicht gerne dort gesehen hätte. DSA ist ein Heldenrollenspiel, und in einer Welt wie Aventurien sind nur diejenigen Personen Helden, die

sich in irgendeiner Weise 'gut' verhalten. Da mag es sicherlich Grauzonen geben, denn ein Kutschenräuber, ein Einbrecher oder sogar ein Schwarzmagier gilt im herkömmlichen Sinne nicht gerade als 'einer der Guten'.

Doch hier ergeben sich viele Spielansätze, denn auch ein Robin Hood steht nicht auf der Seite des Gesetzes, ist aber sehr wohl 'gut'. Und ein mürrischer Viehdieb wird auch ein warmes Herz in harter Schale beweisen, wenn er sieht, wie ein alanfanischer Sklaventreiber ein ausgemergeltes Bettlerkind von der Straße prügelt.

Dämonenpaktierer, Borbaradianer oder Berufsmörder haben wir jedoch ausgespart, weil sie deutlich außerhalb all dessen stehen, was wir als 'Helden' empfinden. Da hilft es auch nichts, dass der Stand des Berufsmörders mit dem beschönigenden Namen 'Assassine' tituiert wird.

Neben unseren Bedenken, dass solches Gelichter nicht in den Kreis der aventurischen Helden hineinpassen, ergibt sich aus

ihrer Profession auch noch ein anderes Problem: Ein solcher Mensch hätte kaum einen Grund, sich dauerhaft einer Heldengruppe anzuschließen – er ist ein klassischer Einzelgänger. Und umgekehrt werden auch die wenigsten Heldengruppen solche Subjekte in ihrer Begleitung zulassen, denn als Mitwisser drohen ihnen die gleichen Strafen wie dem eigentlichen Täter. Andere Meuchelmörder wiederum sind Mitglieder einer Organisation oder eines Ordens – und damit fast stets hundertprozentige Befehlsempfänger.

Wenn Sie trotz all dieser Bedenken dennoch einen Meuchler spielen wollen, dann können Sie dafür eine eigene Profession anfertigen, müssen jedoch nicht: Gehen Sie (je nach Hintergrund) von einem Streuner, einem Söldner oder vielleicht auch einem Schwertgesellen aus und statten ihn mit den Talenten und Sonderfertigkeiten aus, die Sie für richtig und wichtig erachten. So können Sie sich ohne großen Aufwand auch einen Helden nach Ihren Vorstellungen zusammenstellen.

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 Aventuriensbildes mühen, indem wir an den in Regelboxen, 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-Publikation 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 Vampirbarden 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 Aventuriensbild, das die Besucher der großen DSA-Cons pflegen, nicht ganz außer Acht zu lassen.

EIGENE RASSEN, KULTUREN UND PROFESSIONEN

batt 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, eine neu zusammengestellte Profession genauer 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.

Wie Sie sich selbst überzeugen können, haben wir in dieser Box eine große Auswahl an Kulturen, Rassen und Professionen zusammengestellt – und wir sind der Meinung, dass diese Auswahl eigentlich alle Möglichkeiten abdeckt (abgesehen natürlich von den magischen oder priesterlichen Professionen und Kulturen, die in den entsprechenden Regelboxen enthalten sind). 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 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 größtmögliche 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 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 muss ihn der Spielleiter ebenso wenig zulassen wie jeden anderen Exoten (siehe S. 120).

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 Gesichtspunkten der Stimmigkeit zusammengestellt sind. Dabei sind in jedem Paket auch Teile enthalten, die der einzelne Held vielleicht in seinem späteren Leben nicht braucht, etwas solche Dinge 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 billig zu bekommen. Das wäre so, als bekäme er zwar den Mengenra-

Eine selbst erstellte Rasse, Kultur oder Profession sollte spätestens dann abgelehnt werden, wenn:

- sie mehr als 20 GP kostet.
- einen Talent einen Bonus von mehr als 7 Punkten erhält.
- mehr als drei Talente einen Bonus von 5 oder mehr Punkten erhalten.
- feste Vorteile für mehr als 20 GP vorgesehen sind.
- ein Eigenschaftsbonus von mehr als 2 Punkten vorgesehen 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.

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 offizielle Benutzung ungeeignet.

1.) DER RAHMEN

Am Beginn muss ebenso wie bei der individuellen Heldengestaltung 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.

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 zu erhalten, orientieren Sie sich am besten an den Modifikationen anderer nichtmenschlicher Rassen. Wir raten von einer Erhöhung oder Erniedrigung von mehr als 2

Punkten ab, da sonst Helden entstehen könnten, die eigentlich nicht mehr in den Rahmen des Talent- und Eigenschaftensystems passen.

Veränderungen der Kultur wirken 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 tiefeschürfende 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 haben noch weniger Einfluss auf die Eigenschaften, sondern verlangen 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, 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.

Professionen hingegen 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.

Nur wenige besonders geachtete Berufsstände wie manche Gelehrte oder Krieger haben einen Zuwachs des Ansehens zur Folge, so dass es ausnahmsweise einen SO-Bonus geben kann. Beachten Sie hierzu auch unsere Erklärungen zum Sozialstatus auf den Seiten 12/13.

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 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 herum-schlagen mussten, 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 einem Punkt erhalten, während andere auch einem Abzug in gleicher Höhe unterliegen können. Bestimmte – fast ausschließlich magische – Professionen können einen Bonus von 1 oder 2 Punkten auf die MR bringen; mehr hierzu finden Sie in Zauberei und Hexenwerk.

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 umgekehrt.

4.) Vor- und Nachteile

Wie Sie bei den offiziellen Rassen, Kulturen und Professionen sehen können, gibt es jeweils empfohlene, ungeeignete und feste Vor- und Nachteile. Suchen Sie sich anhand der Liste auf S. 118 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 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.

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 die Boni sich 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 mitbringt; als Beispiel seien hier Ackerbau oder Wettervorhersage genannt.

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

auch ein Bonus von +6 oder ausnahmsweise +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 (was fast immer körperliche Ursachen hat, bisweilen jedoch – etwa im Falle von Tabus – auch kulturelle). 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.

A) EIGENSCHAFTSMODIFIKATIONEN

Jeder Bonuspunkt auf eine der acht Eigenschaft ergibt 10 Punkte, jeder Abzug entsprechend ein Minus von 10. Modifikationen des SO kosten jeweils 5 Punkte pro Punkt SO. SO-Obergrenzen bringen keine zusätzlichen Punkte ein, sondern müssen nur als notwendiges Merkmal der betreffenden Rasse/Kultur bei der Generierung eingehalten werden.

B) ANDERE MODIFIKATIONEN

Jeder zusätzliche LeP wird mit 9 Punkten berechnet und jeder AuP mit 3 Punkten. Jeder Punkt zusätzliche MR kostet 9 Punkte. Abzüge sind entsprechend mit einem negativen Vorzeichen zu versehen.

C) VOR- UND NACHTEILE

Jeder Vor- oder Nachteil wird mit dem Dreifachen seines GP-Wertes berechnet. Sonderfertigkeiten zählen mit einem Zehntel der AP, die sie bei späterem Erwerb kosten würden. Verbilligungen von Sonderfertigkeiten (üblicherweise Halbierungen) kosten ein Fünftel des AP-Betrages. Wenn eine Profession als 'Erstprofession' (siehe S. 74) definiert wird, kostet dies 30 Punkte.

D) TALENTAKTIVIERUNG

Jedes Talent, das kein Basistalent ist und das mit einem positiven Wert genannt wird, kostet 5 Punkte als Aktivierungskosten.

E) TALENTE

Talentboni werden nach der Formel 'Talentpunkte mal Aktivierungsfaktor' berechnet (zum Wichtungsfaktor siehe das Kapitel *Steigerung* in MFF). Lernerleichterungen oder -erschwernisse wie Begabung und Unfähigkeit werden hierbei nicht mit eingerechnet, und die

6.) КОМБИНАЦИИ

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.) ДИЕ ГЕНЕРИРОВАНИЕ

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. (Wenn wir im folgenden von *Punkten* reden, sind erst einmal interne 'Verrechnungspunkte' gemeint.)

Steigerungstabelle 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 Aktivierungsfaktor 4 plus 5 Punkte für die Aktivierung = 21 Punkte, oder

—für *Menschenkenntnis*: 4x Aktivierungsfaktor 2 = 8 Punkte für Menschenkenntnis (als Basistalent keine Aktivierung), insgesamt wird dies also mit 14,5 Punkten berechnet (denn der Mittelwert aus 21 und 8 ist $(21+8)/2 = 14,5$).

F) NEGATIVE TALENTWERTE

Jeder negative Talentpunkt fällt mit –5 Punkten ins Gewicht, unabhängig von seiner Kategorie.

G) ERGEBNIS

Die Punkte aus den Abschnitten 7a bis 7f werden jeweils separat für Rasse, Kultur und Profession aufsummiert. Ziehen Sie bei einer Rasse 85 Punkte von dieser Summe ab, bei einer Kultur 75 und bei einer Profession 250 Punkte. Dieses Ergebnis teilen Sie durch 10 und runden es nach normalen Regeln auf oder ab. Dadurch erhalten Sie die GP, die diese Rasse, Kultur oder Profession kostet. Wenn Sie ein Ergebnis von unter 0 GP erhalten, dann ist das Päckchen etwas 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 jedoch oberhalb von 20 oder gar 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.

MEISTERPERSONEN

Nach den gleichen Regeln wie auf den vorangegangenen Seiten für Helden präsentiert, können Sie auch wichtige Meisterpersonen (auch Nichtspieler-Charaktere oder NSC genannt; wichtige Informanten, Lehrer der Helden, häufiger auftretende Schurken und dergleichen) erschaffen. Wir haben Meisterpersonen üblicherweise nach einem System bezeichnet, das ihre Kompetenz in bestimmten Bereichen anhand der Stufen *Unerfahren*, *Erfahren*, *Durchschnittlich*, *Kompetent*, *Meisterlich*, *Brillant* und *Vollendet* beschreibt. (So wird zum Beispiel der thiorwalsche Skalde Iskir Ingibjarsson als brillanter Skalde und Historiker sowie meisterlicher Politiker und Kämpfer bezeichnet).

Wenn Sie eine Meisterfigur erschaffen wollen, beginnen Sie mit einer solchen Kurzcharakteristik, indem Sie maximal vier Kernbegriffe für seine Tätigkeit (im folgenden auch bisweilen 'Charakteristika' genannt) nennen und jedem dieser Begriffe eine der untenstehenden Kompetenzstufe zuordnen. Zählen Sie dann die in der unten stehenden Liste genannten Startpunkte für jeden Kernbegriff zusammen und addieren Sie einen Wert von 80 hinzu, um die Summe der Start-GP zu erhalten, die Sie auf Eigenschaften, Rasse, Kultur, Profession(en) und Vor- und Nachteile verteilen können. Der erwähnte Iskir Ingibjarsson, der zwei Charakteristika meisterlich (jeweils Startwert 10) und zwei brillant (jeweils Startwert 12) beherrscht, hätte also 124 (80 + 12 + 12 + 10 + 10) Start-GP zur Verfügung. Verteilen Sie sie wie bei einem Helden auch, und addieren Sie die Talentwerte auf.

Für die den Charakteristika zugeordneten Talente (orientieren Sie sich hierbei an den Professionen) und die typischerweise damit verbundenen Eigenschaften haben Sie nun Abenteuerpunkte zur Verfügung, die die Erfahrung der Meisterperson in den jeweiligen Gebieten repräsentieren und die gemäß der

SKT ausgegeben werden (also quasi Talent-GP für einen erfahrenen Charakter). Wenn Sie also überhaupt für Iskir detaillierte TaW benötigen, so können Sie auf seine Talente als Skalde (*Singen*, *Musizieren*, *Sagen/Legenden* usw., aber auch sein CH) 8.000 AP verteilen, denn er beherrscht dieses Tätigkeitsfeld mit der Kompetenzstufe brillant, wobei der maximale Wert eines Talents 18 betragen darf (s.u.). Ähnlich verfahren Sie für die Talente, die ihn als Historiker auszeichnen (plus seine Klugheit), während Sie in den Bereichen Politik (speziell Überzeugen, auch hier wieder Charisma) und Kampf (Kampftalente, MU, GE, KK), die er beide meisterlich beherrscht, jeweils nur 4.000 Punkte verteilen können.

In allen nicht genannten Talentbereichen sollte der NSC dann allerhöchstens durchschnittlich sein. Wenn Sie wollen, können Sie noch einmal ein Zehntel der Summe der 'fachbezogenen' AP (in Iskirs Fall also 2.400 AP) in diese Talente investieren, um ein vollständiges Talentprofil zu erhalten.

Statten Sie den Charakter nun so aus, wie es passend und für die Handlung erforderlich erscheint (ein 'Kompetenter Stadtgardist' wird vermutlich kein persönliches Schwert aus Endurium besitzen), ordnen Sie ihm in kurzen Stichworten Motivation, Charakterzüge, Feinde und Verbündete, Finanzkraft und Einfluss zu, und denken Sie daran, den NSC planvoll einzusetzen – wie Sie sicherlich gemerkt haben, ist es schon ein Stück Arbeit, eine glaubwürdige Meisterfigur zusammenzustellen.

Bei weniger wichtigen Meisterpersonen empfiehlt es sich, die Listen im Anhang zu verwenden (etwa bei möglichen Kampf-Begegnungen) oder die Person nur mit einigen Schlagworten zu beschreiben, aber gänzlich auf Werte zu verzichten – sollten sie doch gebraucht werden, kann der gesunde Menschenverstand entscheiden.

Für das schnellere Generieren einer hochstufigen Figur haben wir folgende Tabelle zusammengestellt, die Ihnen eine Übersicht verschaffen soll, wie teuer ein Talentwert ist, wenn er von Anfang an gesteigert oder vom Wert X auf den Wert Y angehoben wird. In der Tabelle finden Sie in den Zeilen jeweils angegeben, wie teuer es ist, den Talentwert von 0 auf den entsprechenden Wert zu steigern. (Es handelt sich also um die Summe aller Steigerungskosten bis zum Wert X.) Wenn Sie ein Talent von X auf Y steigern wollen, müssen Sie einfach nur den Wert in Zeile X vom Wert in Zeile Y abziehen, um zu ermitteln, wie teuer die Steigerung ist.

Im ersten Fall (Steigern ab 0) ist zu beachten, dass wir hier weder die Aktivierungskosten eingerechnet haben noch unterscheiden, ob ein Talent ein Basis-, Spezial- oder Berufstalent ist. Beim Steigern von X auf Y ist anzumerken, dass Faktoren wie gute Lehrmeister oder Spezielle Erfahrungen nicht in diese Tabelle einfließen können – daher sollten die Werte auch nur als Richtwert dienen.

ERFAHRUNG VON MEISTERPERSONEN

Kompetenz	Max. TaW	Startpunkte	etwaige AP
Unerfahren	3	2	250
Erfahren	6	4	500
Durchschnittlich	9	6	1000
Kompetent	12	8	2000
Meisterlich	15	10	4000
Brillant	18	12	8000
Vollendet	21	15	16000

DIE SUMMEN-SKT

Wert	A	B	C	D	E	F	G	H
1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	3	6	8	10	13	20	26	50
3	6	12	17	22	28	42	56	110
4	10	20	30	39	49	74	98	195
5	16	31	47	61	77	115	153	305
6	23	45	68	88	111	165	223	445
7	31	62	93	121	152	225	308	610
8	41	81	122	160	200	300	403	805
9	52	103	156	205	255	385	513	1025
10	65	128	194	255	320	480	638	1275
11	79	156	237	310	390	585	780	1555
12	95	188	284	375	470	715	940	1875
13	112	223	335	445	555	845	1115	2225
14	131	261	390	520	650	985	1305	2605
15	152	302	450	605	755	1140	1515	3015
16	174	347	515	695	865	1305	1735	3465
17	198	395	585	790	985	1485	1975	3945
18	224	446	660	895	1115	1680	2255	4455
19	251	501	740	1005	1250	1890	2525	5005
20	280	559	825	1120	1395	2110	2815	5585
21	301	621	920	1245	1550	2340	3125	6205
22	334	686	1020	1375	1715	2580	3455	6855
23	368	755	1125	1515	1885	2840	3795	7545
24	404	828	1235	1660	2065	3110	4155	8265
25	442	904	1350	1810	2255	3400	4535	9025
26	482	984	1470	1970	2455	3700	4935	9825
27	524	1068	1595	2135	2665	4010	5355	10655
28	568	1151	1725	2305	2885	4340	5795	11525
29	613	1242	1860	2485	3105	4680	6255	12435
30	660	1350	2000	2575	3350	5030	6725	13385
31+	je+50	je +100	je +150	je +200	je +250	je +375	je +500	je +1000
Akt.-Fakt	1	2	3	4	5	7,5	10	20

A: Sprachen und Schriften

B: Gesellschaftliche Talente; Naturtalente; Wissenstalente; Handwerkliche Talente

C: Waffentalente (Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere)

D: Körperliche Talente; Waffentalente (Belagerungswaffen, Blasrohr, Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb Waffen)

E: Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Diskus, Fechtwaffen, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel), Ausdauer

G: Astralenergie, Gaben

H: Eigenschaften, Lebensenergie

Beachten Sie hierbei, dass sich in Ausnahmefällen, zum Beispiel durch den Vorteil einer Begabung, die Kategorie eines Talents ändern kann.

Eigentlich war Tokabe ein gewandter und mutiger Jüngling. Wie alle Knaben und Mädchen seines Dorfes hatte er von frühester Kindheit an seine Sinne geschult, in Spielen mit Erwachsenen und Gleichaltrigen gelernt, sich lautlos zu bewegen oder stundenlang regungslos auszuharren. Klettern, jagen, schwimmen – alle wichtigen Fertigkeiten, wenn man im Dschungel überleben will, beherrschte er wie ein richtiger Jäger oder Krieger. Jetzt, da er schon fünfzehn große Regen erlebt hatte, war Tokabe kein Kind mehr. Ihm stand die Prüfung bevor, die aus dem Knaben einen Erwachsenen macht. Wie alle Knaben und Mädchen seines Alters versuchte Tokabe, sich einen Namen zu machen.

Dabei war das Glück in jüngster Zeit nicht gerade auf seiner Seite. Sein Versuch etwa, im Geäst der Bäume mit bloßen Händen einen Affen zu fangen, endete mit einem gefährlichen Sturz. Der Schamane Hey-Mo musste viele Geister bemühen, um das Leben des Knaben zu retten. Doch Tokabe ließ sich nicht beirren und versuchte als Nächstes, das Gelege einer Boronsotter auszuheben. Die Jungtiere dieser Schlange leben zwischen den Fangarmen der Disdychonda, der größten Fleisch fressenden Pflanze Aventuriens. Nur die Geschicktesten wissen, wohin man die Füße setzen muss, um diesem tückischen Gewächs nicht zum Opfer zu fallen; doch Tokabe war erfolgreich. Er hatte die Schlangenbrut bereits im Beutel und war soeben dabei, sich zurückzuziehen, als aus den Bäumen über ihm eine reife, kindskopfgroße Frucht herabfiel und ihn an der Schulter traf, so dass er einen Fehltritt machte. Zum Glück hörte ein Jagdtrupp, der zufällig in der Nähe durch den Wald streifte, seine Hilfeschreie.

Kurzum – was immer sich der Knabe auch vornahm, es ging schief, und schließlich beschloss man ihn Tokabe zu rufen, was in der Sprache der Nordmenschen Großmaul bedeutet.

Eines Tages strich Tokabe durch den Dschungel und vollbrachte in Gedanken Heldentaten. Er kam an einen See und sah, wie der Schamane Hey-Mo das Gewässer nach berauschenden Wassernüssen abtauchte. Tokabe beobachtete ihn eine Weile aus einem Versteck heraus und genoss den kleinen Triumph, sich so geschickt angeschlichen zu haben, dass nicht einmal der erfahrene Hey-Man es bemerkt hatte. Doch was war das? Die

Wasser kräuselte sich kaum merklich, eine Bewegung, die nur das geschulte Auge eines Waldmenschen wahrnehmen konnte. Dann sah Tokabe zwei winzige Hügel auftauchen, die Augen eines Alligators. Und Hey-Mo hatte das Tier noch nicht bemerkt!

Beherzt zückte Tokabe sein Messer und sprang ins Wasser. Laut schreitend versuchte er, das Krokodil von Hey-Mo abzulenken – mit Erfolg, denn das gut fünf Schritt lange Reptil wechselte die Richtung und glitt nun mit beängstigender Geschwindigkeit auf ihn zu. Der Knabe wusste, dass er diesen Kampf nicht gewinnen konnte, aber vielleicht gelang es ihm, das Tier mit ein paar schmerzhaften Stichen in die Flucht zu schlagen. Denn am Gaumen, das hatte man ihm beigebracht, war der Alligator verletzlich – und auch, das zeigte sich nun, unglaublich schwer zu treffen. Dennoch versuchte Tokabe sein Bestes, doch vergeblich: Schon schützten ihm die scharfen Zähne den Arm von der Schulter bis zum Handgelenk auf. Der Knabe wechselte das Messer von der rechten in die linke Hand und griff erneut an. Diesmal traf er, die Echse fauchte auf und schlug wild mit dem Schwanz. Dann klappte sie die kräftigen Kiefer zu, wobei sie das Messer nur noch tiefer ins Fleisch trieb. Ein scheußliches Knacken ertönte, als habe sich das Tier einen Zahn ausgebissen, dann warf es sich herum und schwamm davon.

Hey-Mo hatte kein Wort des Dankes für den Knaben übrig, doch dieser war viel zu erschöpft, um es überhaupt zu bemerken. Der Schamane kümmerte sich um die Wunde am Tokabes Arm und schickte ihn heim ins Dorf, wo er von seiner Tat berichten sollte.

Im Runddorf seines Stammes erntete Tokabe auch diesmal nur Spott. Man glaubte ihm nicht, dass das Krokodil mit dem Messer im Maul fortgeschwommen war, sondern machte sich darüber lustig, dass der Knabe vor Schreck die Waffe verloren hatte und sich nun mit einer haarsträubenden Lüge aus der Affäre ziehen wollte. Hobngelächter und Frotzeleien machten die Runde, wie Tokabe sie nur allzu gut kannte. Tokabes Kiefer zuckten vor Empörung, er konnte sich nur mit größter Mühe davor zurückhalten, vor aller Augen wie ein kleiner Junge in Tränen auszubrechen. Da plötzlich erklang vom Eingang des Dorfes die Stimme des Schamanen, klar und scharf wie der Ruf eines Panthers: "Hört meine Rede, Söhne und Töchter der Mohaha: Der Knabe Tokabe ist tot und wurde als Krieger Panba-He wiedergeboren." Wie zum Beweis dieser Worte hielt der Schamane den langen, gelben Zahn hoch, den er vom Grund des Sees geborgen hatte.

AVENTURISCHE NAMEN

Welten gebräuchlichen. Sie müssen schon zugeben, dass es in einer Fantasywelt höchst eigenartig klingt, wenn sich 'Klaus-Oliver' aufs Pferd schwingt und davongaloppiert. Alle Klaus-Olivers mögen uns verzeihen, aber um wie viel besser hört es sich doch an, wenn 'Refardeon'

Der Name ist das erste Geschenk, das ein neugeborenes Kind von den Eltern erhält. Er begleitet den Menschen meist ein ganzes Leben lang und sollte mit Bedacht ausgewählt werden, denn immerhin ist er mehr als nur ein klangvolles Wort: Ursprünglich hat jeder Name eine Bedeutung, er beschreibt Fähigkeiten, Wesensmerkmale und Qualitäten, die seinem Träger zu eigen sein sollen. So ist es nicht verwunderlich, dass sich die Eltern mit der Namensgebung ihrer Sprösslinge große Mühe geben und nicht selten Dorfälteste, Geweihte oder Wahrsager zu Rate ziehen. Allerdings muss man anmerken, dass die Herkunft vieler Namen allgemein unbekannt ist, und man muss schon ausführlich in altgüldenländischen Quellen stöbern, um hinter den Sinn zu kommen. In einigen Fällen (z. B. Rondralieb oder Wolf) scheint die Bedeutung jedoch klar auf der Hand zu liegen.

Stellen Sie sich einmal eine aventurische Bauernkate vor: den Vater, die Mutter und eine Schar von dreizehn Kindern. Dreizehnmal haben sich die Eltern den Kopf darüber zerbrochen, wie sie nun den neu angekommenen Nachwuchs nennen sollen. Dabei werden alle ihre Sprösslinge nur schlichte Bauern sein – Ihre Spielfigur ist hingegen ein *Held*. Ist es da nicht nur recht und billig, einen besonders schönen, wohlklingenden Namen auszusuchen?

Aventurische Namen haben einen anderen Klang als irdische, und sie unterscheiden sich auch erheblich von den auf anderen

sein Reittier besteigt und die Straße heruntereilt? Ebenso sind Elrics, Conans und wie sie alle heißen, in Aventurien fehl am Platze, ganz abgesehen davon, dass es einige Geschmacklosigkeit verrät, einen achtzehnjährigen Akademikabgänger Gandalf zu nennen.

Um Ihnen bei der Namensgebung Ihres Helden ein wenig unter die Arme zu greifen, haben wir einige Listen vorbereitet. Hier finden Sie Namen der verschiedenen aventurischen Sprachen. Dabei erheben wir natürlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Auch sind die Geschmäcker bekanntlich verschieden, und Sie können Ihrer Phantasie freien Lauf lassen, falls Sie nichts Passendes finden.

Falls Sie der Meinung sind, einige der von uns aufgelisteten Namen hätten einen gar zu seltsamen Klang, bedenken Sie bitte, dass die Namen ja auch vom Spielleiter zur Kennzeichnung von Meisterpersonen gebraucht werden. Hier kann es oft nicht schaden, einen etwas kauzigen – und damit sehr einprägsamen – Namen zu verwenden.

Der Gedanke an die Spielleiter war es auch vor allem, der uns bewogen hat, die vielen, über mehrere Spielhilfen verstreuten Namenslisten hier noch einmal an einer Stelle zusammenzufassen. Es kann für den Meister nämlich sehr lästig sein, in drei und mehr Boxen nach Namen zu forschen, nur weil er mal rasch eine Räuberbande vorstellen möchte, in der sich Angehörige mehrerer Völker zusammengefunden haben.

GARETHISCHE 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 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 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 garethischer Vor- und Nachnamen. Gebräuchliche Abwandlungen, Kurz- und Koseformen haben wir in Klammern gesetzt. Übrigens ist es immer wieder einmal Mode, den Kindern thorwalsche, tulamidische, elfische, nivesische oder norbardische Namen zu geben.

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 den Ritterschlag erhalten hat nennt sich *Ritter* (w: *Ritterin* oder *Rittfrau*). (Bsp.: Burggraf Alarich Ruhmrath von Gareth zur Sighelmsmark, Rittfrau Junivera Thalionmel Leuemuthe von Sturmfels) Die Namen der Adligen anderer garethsprachiger Länder folgen meist ähnlichen Schemata.

Weibliche Vornamen: Adaque, Aldare (Alda), Alena, Alinde, Alruna, Alvide, Arba, Belona, Bernika (Berna), Binya, Birscl, 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, Girt, Gissa, Gunelde, Gwynna, Harika (Harka), Heiltrud, Hela, Hesindiane, Hesine, Hiita, Idra, Ifirnia, Ilke, Ingrimma, Isida, Jadwina, Jasina, 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, Palina, 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, Zeld, 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, Dab-

bert, 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 (Irian), 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, Quanian, 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, Törben, Trautman, Travin, Travi(a)dan, Tsafried, Tsadan, Ug(d)alf, Ugdan, Ugo, Ulfried, Ungolf, Valpo, Varman, Viburn, Vitus, Voltan, Vorlop, Wahnfried, Welf, Wolfman (Wolf, Wollhart), Wulf, Wulhelm, Xandros, Xindan, Xebbert, Xerber, Yann, Yantur, Yendan (Yendar, Yendor), Yerodin, Yeto, Zondan, Zolthan, Zordan

Nachnamen: Adersin, Aldebruck, Algerein, Alfaran, Alf, Angbarer, Anjuhal, Arberdan, Arres, Arsteener, Babek, Bachtal, Bagosch, Ballurat, Bartlenhaus, Bellentor, Berind, Brauer, Breghsaum, 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, Ghunc, Hainsate, Harnischmacher, Helmisch, Hiligon, Honorald, Horger, Horigan, Huisdorn, Hullheimer, Ilgur, Inke, Jölen, Keres, Korber, Kormin, Korninger, Kremso, Kürzer, Lissan, 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, Ternoil, Tiefhuser, Timerlan, Toberen, Trallo, Treublatt, Trifon, Tücher, Tulop, Ulfaran, Welzelin, Wertmol, Westfal, Winterkalt, Zornbold, Zandor, Zeel, Zertel, Zumbel

Albernische Namen: In Albernia, wo sich das Garethi mit Thorwalsch und Isdira gemischt hat, verwendet man teilweise andere Namen und teilweise eine andere Aussprache mittelländischer Namen. Eigene albernische Vornamen sind Befinna, Betir, Branwen, Deirdre, Efferlill, Emer, Enid, Finnabir, Idrä, Invher, Linai, Lyn, Ruada, Swafne, Ynlais, Ysilt (w) und Aedin, Aelfwin, Cadval, Colga(n), Connar, Cuanu, Cuscrid, Efferdwin, Glennir, Gun, Niamad, Raidri, Rhys, Yann, Ywain (m). Bei

Umwandlungen 'garetischer' Namen ins Albernische wird z.B. aus einem -ian ein -wyn oder -uin (Boronwyn), 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.

Almada: Typische almadanische erste Vornamen sind etwa Alonso, Alrico, Eglamo(r), Es-lam, Gonzalo, Jacopo, Lanvolo, Rafik, Rahjia-n(o), Talfan, Valpo, Zahir (m) bzw. Ahumeda, Concabella, Gonzaga, Imilce(a), Jasemina, Madalena, Noiona, Rahjada, Richeza, Shahan, Zarpa(da), Zulhaminea (w). Der 'bospa-ranisierende' zweite Vorname steht oft für eine dem Kind gewünschte Eigenschaft, etwa Ama-da/-o, Amirata/o, Desidera/o oder Honora/-o. Typische **Nachnamen** sind Assiref, Cavazaro, Furlani, Halcalde, Manzaneros, Mudejar, Sec-rcial, Sforigan, Sgirra, Taladueira, Vascagni, Zurriaga. Es ergeben sich dreiteilige Namen wie etwa Gonzalo Amado Assiref oder Jasemina Desidera Furlani.

Andergastische Namensgebung: Einfache Leute tragen meist einen einzelnen Vor- und einen Familiennamen; dabei übernehmen Frauen bei der Heirat den Namen ihres Mannes und hängen ein '-in' an, also z.B. 'Seffel Bodiak' und 'Erlgard Bodiakin'. (m) Arnbold, Bogumil (Bogumislaus), Borkfried Bruderich, Depold, Eichbald, Eichward, Eulrich, Firunislaus, Firunz, Gerwulf, Havel, Jindrich, Lude-wich, Oldrich, Seffel (Seffl), Wendolyn, Wenzel, Wenzeslaus (m); Andela, Arnhild, Dorota, Erlgard, Farnlieb, Freilinde, Gundel, Hadwig, Hild, Holdtraude, Ilfugund, Kunhuta, Ljudmine, Mirnhild, Rusena, Varena, Wendeline (w); **Nachnamen:** Alrikshuber, Bodiak, Eichinger, Fassbender, Flößler, Haubeiler, Holzhauer, Joborner, Kuhbaur, Meeltheuer, Seffelgruber, Straub, Welzelin

Maraskanische Vornamen stammen aus dem Garethi oder Tulamidya 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.

Nostrische Namen klingen oft so, als entstammten sie alten Geschichtsbüchern. Häufig werden sie zu Doppelnamen verbunden. **Vornamen:** Alrigion, Ablasion, Droderon, Esindio, Ferdilas, Fringlas, Gasparyn, Kasmyrin, Kasparbald, Orasilas, Ornibian, Praineryn, Tømmelian (m); Aaraloth, Asmodette, Beleno-

leth, Firunette, Franiane, Helasine, Ingvaline, Linai, Noraleth, Nostriane, Senebiane, Triumfina, Yasmina (w). **Nachnamen** sind vorwiegend in den Städten gebräuchlich. Sie werden nach einer ähnlichen Methode wie im Garetischen gebildet; unter zu Wohlstand gekommenen Nostriern ist es üblich, den bisherigen Nachnamen um vermeintlich vornehmer klingende Namensbestandteile zu erweitern bzw. verachtete Namensbestandteile auszutauschen. So wird also z.B. die Familie Abdecker zur edleren Familie Schlachtrössler. (Diese Änderung wird gern rückwirkend bis zum fernsten bekannten Ahnen vollzogen – ein Graus für jeden Historiker!) Die meist reichsweit verbreiteten Adelsgeschlechter ergänzen ihre Familiennamen zur Unterscheidung meist um den Ortsnamen des jeweiligen Stammsitzes, z.B. 'von Wirth-Kendrar'.

Südaventurien: Typische Vornamen (häufig werden mehrere getragen) sind: Alondro, Alriego, Efferdito, Ghorio, Jesidoro, Khalid, Li-robal, Lucan, Marbosio, Marno, Ramon, Yuan (m), Adaque, Alara, Avessandra, Boronaya, Dolorita, Inarés, Jesabela, Korrasön, Katalinya, Phelicitas, Rahjadés, Yvonya (w); typische Nachnamen Delazar, Giovarez, Ramirez, Rivitoz, Rondriguez, Tiamartin. Koseformen lassen sich meist durch ein angefügtes -elo/-cla oder -ito/-ita bilden, und es gilt als klassisch, weibliche Namen auf betontem -e oder -is (statt unbetontem -a) und männliche auf -o enden zu lassen. Aus fast jedem Vornamen lässt sich ein Familienname bilden, indem -o/-a durch -ez oder -uez ersetzt werden; für die Bewohner der Kolonien können Sie auch die Namen der jeweiligen Heimatkultur verwenden.

Weidener Namensgebung: Die Stadtfreien tragen einen Vor- und einen Nachnamen wie beispielsweise: Feengunde Schmiedefrau oder Giselwulf Erlenfold. Die Landfreien nennen sich mit 'von' nach ihrem Wohnort, z.B.: Peraindis von Braunenklamm oder Eichbart von Mittenberge. Die Leibeigenen ersetzen das 'von' der Freien durch ein 'aus': Gille aus Altweiler, Gundel aus Erlenkuhl. **Vornamen:** Angilbert, Arve, Bäromar, Dietrad, Feyenholdt, Firutin, Gille, Götterfried, Hartmann, Helder, Lein, Menzel, Streitward, Ulfig, Waldemar (m); Alwen, Amseltraud, Bärtild, Dythlind, Erlinde, Furgund, Hildelind, Ilfvudd, Lanzelind, Linje, Neunhild(is), Rondragabund, Thargrin, Walderia, Yandebirg (w)

Typische Namen des Horasreiches

Im Horasreich verwendet man im Endeffekt 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 Toresc') und die Verwendung von 'de', 'di', 'du' oder 'della' anstelle des 'von'. Typisch ist weiterhin der sogenannte Titularadel: Titel, die wohl mit Ansehen, nicht aber mit Landbesitz oder anderen Verpflichtungen verbunden sind. Für Helden mögen in Frage kommen: Esquiro/a (entspricht dem Junker im Mittelreich), Cavalliere/a (Ritter/in) und Comto/Comtessa (im Rang zwischen Baron und Graf).

männliche Vornamen: Abelmir, Acanio, Alonzo, Alricio, Baduin, Beppo, Beleno, Bonnar, Callio, Carolan, Claudio, Costantin, Cronar, Curthan, Cusimo, Danino, Dapifer, Dartan, Debero, Duardo, Ecuvaro, Emerio, Eolan, Fedesco, Fider, Folnor, Fuscldo, Gancelon, Geron, Giovan, Gilmon, Hakano, Hoberto, Horadan, Horathio, Ildebran, Ilderico, Iridias, Jacopo, Jesare, Josempe, Jucaro, Khadan, Kiaras, Kilian, Kulmineo, Larecio, Lessandro, Ludegar, Ludolfo, Ludovigo, Marbio, Melponeo, Migaele, Mondino, Muthin, Muraco, Naramis, Nepolemo, Nesro, Noris, Nicolo, Olrucio, Orestas, Orthos, Phedro, Pieno, Pirthio, Querdan, Quido, Quilamo, Rahjacomo, Rondrigo, Rudor, Sarastro, Silem, Sulvodan, Tamino, Tassilo, Tateo, Thelio, Timor, Ulanio, Ulfaro, Umbario, Valberto, Veciano, Vero, Yalderico, Yerno, Yulag, Yulio, Zadalon, Zerbereo

weibliche Vornamen: Aifingla, Aldare, Amene, Ardare, Avedane, Bardica, Beliena, Bonaventa, Camilla, Critiana, Cusmara, Danuta, Daria, Domnola, Dulacia, Duvinia, Elaria, Eronia, Enterpe, Fiaga(rete), Festina, Fusca, Galigoa, Geronita, Gorrada, Gylvana, Hesindisne, Horanthe, Horasianne, Ilberta, Ildegarte, Isida, Isindia, Ivica, Janera, Jatane, Joela, Jovanna, Karisia, Karlissa, Kusminela, Larissa, Lente, Lovisa, Madanne, Marbis, Murina, Nevinia, Nerede, Nonica, Odina, Oswinia, Othonia, Pamina, Papagena, Piara, Purothea, Quilma, Quedora, Rahjamande, Rinilla, Rondria, Salkeya, Sanya, Sharina, Simona, Surina, Thalya, Thalionmel, Tonia, Umbeta, Uralin, Valtica, Vantessa, Vilmire, Yesaria, Yindica, Zerline, Zudra

Nachnamen: Adersin, Ager, Agricola, Anchusa, Anjuhal, Arbalista, Ballurat, Barroco, Beryllus, Bosvani, Brigonetti, Calleano, Capense, Caranda, Caravita, Castellani, Cerastelli, Cornamusa, Damotil, Dolcevitani, Dolvarn, Durenald, Falconier, Farfara, Gerrano, Gilindor, Glaser, Graveur, Hortulani, Hypocras, Jezcaraldo, Jolen, Kalamal, Kureon, Lamancha, Marnion, Melior, Mercator, Montazzi, Nauta, Neander, Novacasa, Oreciette, Origan, Patara, Pelargon, Perruquiere, Quent, Ravendoza, Regotis, Rocambole, Salvian, Sarostes, Scarpone, Scriptatore, Serpolet, Torrean, Trequona, Triffon, Ulfaran, Vardeen, Vindest.

ZYKLOPÄISCHE ΠΑΜΕΝΣΓΕΒΥΠΓ

Die Namen gelten bei manchen anderen Völkern als schwer auszusprechen und unmöglich zu schreiben, verwenden die Bewohner der Zyklopeninseln doch mit größter Begeisterung lange Namen, in denen möglichst oft die Buchstaben y, ph, ē, ī oder ŷ vorkommen, und zwar sowohl bei Vor- als auch bei Nachnamen. Als Beispiele mögen hier Alrikazander, Amenelaos, Dariyon, Efferdaños, Kalchas, Madañon, Meneander, Mermydion, Pelēiston, Praiokles, Rahjēnysios, Yidayion (**m**); Boronike, Efferdiana, Ingerydike, Insina, Korina, Lanike, Leonore, Myrtale, Nermaka, Phylinna, Phyllis, Sapeidra, Telemache (**w**), Phyríkios, Sphareños, Uyis 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 APhyros dylli Aryios wohnt in Phyros und kommt aus Aryios.

ΒΟΡΠΛΑΝΔΙΣΧΕ ΠΑΜΕΠ

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, Firuncw, 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, Wulljew, Xebbert, Zidon, Zorjan

Zunamen: Alwinnen, Arauken, Baerensen, Baerow, Bornski, Brinnske, Dappersjen, Drulgosch, Eelkinnen, Elkensen, Elmsjen, Finske, Firunkis, Gartimski, Gerbeusen, Gerberow,

Hinzke, Hjalmarew, Hollerow, Ilmensen, Ilumkis, Jannerloff, Jannske, Juchski, Karenkis, Karjensen, Kunzke, Laikis, Larinow, Luminow, Meskinske, Miljes, Muselken, Nagragiski, Notjes, Ouwensen, Parenkis, Peddersen, Peddersjepen, Peschelei, Puschkinske, Rodensen, Ruderow, Sewerski, Sjepensen, Stipkow, Surjeloff, Timpiski, Tuljow, Turjeleff, Ulmensen, Ulmski, Walroder, Walsjakow, Walsareff, Wolpjes

ΘΩΡΩΑΛΣΧΕ ΠΑΜΕΠ

Auf ihre ganz eigene Art und Weise tun sich die Thorwaler mit der Namensgebung ihrer Sprösslinge am schwersten. Über den Vornamen ist man sich relativ schnell einig, aber der Abstammungsname, der das Kind mit der Ottajasko, oder genauer gesagt, mit einem Elternteil verbindet, ist nicht so leicht gefunden. Er wird einfach aus dem elterlichen Vornamen und, je nach Geschlecht, dem Zusatz -son (Sohn von ...) bzw. -dotter oder -dottir (Tochter von ...) gebildet. Janda Jurgesdotter heißt also Janda, Tochter des Jurge. Vater und Mutter müssen sich aber darüber 'einigen', welches der beiden Elternteile dem Kind seinen Namen gibt. Doch welcher stolze Thorwaler, welche Thorwalerin würde schon freiwillig auf dieses Privileg verzichten? So kommt es zu einer Entscheidung, die für das raue Volk in Aventuriens Norden typisch ist: zu einem Ringkampf zwischen Vater und Mutter. Der Sprössling wird dann nach dem Namen des Siegers benannt. Ab und zu kommt es vor, dass ein Kind gleich starke Eltern hat und beide Kämpfer nach zwei- oder mehrstündigen Gerangel erschöpft zu Boden sinken. Ergebnis ist dann meist, dass das Kind wechselweise die Namen beider Elternteile trägt.

Weibliche Vornamen: Akja, Alhild, Algrid, Alvida, Andra, Anga, Anhild, Arva, Angrima, Askra, Baerhild, Bera, Bjarnilda, Branda, Bridgera, Bryda, Dotta, Eilif, Eindara, Eldgrinna, Elkelda, Erkenhild, Firunja, Fjolnars, Frenhild, Garhelt, Garhilda, Grea, Grima, Gundrid, Hjalka, Hardgera, Hjalma, Hjalla, Hjeligira, Hjura, Ifirnsigira, Ingira, Iskra, Islva, Jadra, Janda, Jandara; Jora, Jurga, Karva, Katla, Kjasaka, Korja, Lialin, Lingard, Malina, Marada, Nellgard, Norhild, Odda, Olburga, Olverja, Ottarenja, Ragna, Ragnild, Ragnid, Rondrija, Rondriwulfa, Salda, Senda, Sendja, Sindara, Solva, Sura, Svala, Svenna, Swafnidra, Swafnild, Swanda, Swangard, Thorfinna, Thorhalla, Thorkatla, Tjalva, Travidja, Tula, Tuwine, Walla, Yasma

Männliche Vornamen: Aki, Angar, Aril, Arinbeorn, Arngrim, Arve, Asgrimm, Askir, Asleif, Beorn, Bersi, Bjarni, Brand, Cern, Deorn, Efferdi, Egil, Eilif, Eirik, Eldgrimm, Estorik, Faenwulf, Firunjar, Fjolnir, Frenjar, Garald, Garulf, Garsvir, Gunn, Hallar, Harsger, Hasgar, Helgir, Hengist, Herjolf, Herm, Hjall,

Hjallti, Hjore, H(j)aldar, H(j)almar, Ingald, Ingram, Iskir, Isleif, Jora, Jurge, Kari, Kjaskar, Korin, Laske, Liskolf, Olgard, Olvir, Oremo, Orezar, Orik, Orgen, Orm, Ottan, Ottaran, Phileas, Ragnar, Rangold, Raskir, Rorlik, Rorlif, Runolf, Salgar, Starkad, Swafnan, Teyil, Thinmar, Thivar, Tjalf, Tjall, Thorgun, Thorkar, Thurbold, Thure, Torben, Torbrand, Tore, Torfin, Torgal, Torkil, Torlif, Torstor, Trol(ske), Tronde, Valadur, Wandrad, Walkir, Yngvar

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, Beban, Dundana, Dunyabra, Hjalbeth, Hjurrat, Megrim, Milbeth, Murraya, Hagwa, Shinnath, Skrayana (**w**); Anchas, Bradruch, Branchan, Dundoch, Islogh, Ifrunndoch, Mjesgold, Morghinach, Struan, Wladuch, Yuchdan, Yurgold (**m**). Üblicherweise kann auf Nachnamen verzichtet werden, dafür gehört zu einer Vorstellung meist dazu, aus welchem Haerad man stammt.

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), Walcif (**m**). **Nachnamen** sind unüblich (weil unnötig), Kampf- und Ehrennamen dagegen beliebt.

PIVESISCHE 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, Takaja, Tiensu, Tolsa, Torhola, Tuira, Turi, Ulu, Ulvila, Ura, Usi, Vaala, Varpa, Vatia, Vedaju, Vella, Viala, Vicki, Vika, Ylista, Zurti

Männliche Vornamen: Abjo, Adjok, Airujo, Altanan, Arjuk, Arko, Banuk, Beranen, Berko, Binjok, Danjuk, Dernkjo, Dragjo, Ebnan, Eikaljok, Eiko, Einuk, Enan, Enko, Éno, Eruk, Erljuk, Gaitjok, Gannan, Gannuk, Genko, Gjaternuk, Gorfangnuk, Gurjinen, Hanko, Hautan(an), Heimanuk, Hietanen, Honuk, Horganan, Hunjok, Huno, Janjuk, Jorinen, Jurtan(an), Kaikanuk, Kalkuk, Kaunanan, Kauno, Keinjo, Kervo, Kilh(j)o, Kinajo, Kintan(an), Kuljuk, Kumo, Kylänjak, Lanan, Latu, Leikinen, Leksvalen, Lieto, Mada(nan), Maenan, Matiljok, Minkio, Mouhuk, Nantalin, Nerkjo, Niljo, Nurmjo, Nysjo, Olainen, Paimjo, Parkanjuk, Peltjo, Pirtijok, Rakjo, Rasjuk, Raumo, Ruulkjok, Sandjo, Sein(j)uk, Silkakjok, Simjok, Svartjok, Tamperen, Toljok, Tsaekal, Turkunen, Tyrjuk, Uljok, Ulo, Valen, Valjok, Vik, Ylsjok, Zanuk, Zeino

PORBARDISCHE 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, Dagrja, Darka, Dascha, Datescha, Derja, Dirgisa, Eborja, Eika, Elkja, Etris, Fan(j)a, Fagrja, Felja, Fetanka, Finja, Frankja, Gannir, Gerja, Girtinka, Gulja, Haka, Hedja, Helna, Hetinka, Iirja, 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, Upa, Vesanka, Wlada, Zerinka

Männliche Vornamen: Adrej, Aikul, Aleks, Amun, Arcj, Arjew, 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, Fagrja, Fargej, Fenew, Fjedril, Fjinko, Fogutit, Fradrik, Fredoj, Ganew, Ganri, Glawnaj, Gojelno, Gossud(j)ar, Guri, Ibron, Iljew, Ilko, Irgej, Jagotin (Jago), Jallik, Janko, Jaslaw, Jenko, Juchow, Kargemil, Kaspaj, Kaspron, Kergaj, Kergil, Kolaj, Lankej, Lari, Laromir, Leguslaw, Lexej, Malmödir, Mernadin, 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, Dagenin, Dagoneff, Dalentin, Daprusek, Dimrinen, Dogeljeff, Dukatajeff, Elin, Emaneff, Erginen, Etajeff, Eugoltin, Fageff, Fantinen, Ferjeff, Filajeff, Firmin, Fogil, Fogujeff, Frantischek, Fruginen, Gamajeff, Garkinen, Gerjeleff, Gertainig, Gorening, Hardering, Helajeff, Horminen, Hurlemaneff, Ibrajeff, Ijineff, Imonin, Itolojeff, Janeff, Janig, Jeninen, Jikajeff, Jonkajeff, Jurgavist, Jataneff, Kereling, Koranzig, Kowalejeff, Lenejeff, Linnerajeff, Loranin, Lugolin, Marginen, Mogoljeff, Nogil, Nurkajeff, Olscheff, Otaninen, Porgajeff, Reschgin, Sewerin, Sievening, Surjeloff, Tsirkevist, Tureljeff, Ugradin, Wodjajeff,

TULAMIDISCHE / NOVADISCHE NAMEN

Die Tulamiden kennen keine Unterscheidung zwischen Eigennamen und Berufsbezeichnungen; viele Menschen werden einfach mit letzterer angesprochen und empfinden dies durchaus nicht als unhöflich oder unpersönlich. So haben sich aus den Berufen inzwischen Namen gebildet, als Beispiel soll hier *Haimamud* dienen, was Erzähler/Historiker bedeutet und ein beliebter tulamidischer Vorname ist.

Wichtig ist für den Tulamiden seine Abstammung, weshalb er einen Vaternamen führt, der mit 'ibn' ('ben' im Dialekt der Novadis) an den Vornamen gehängt wird. So bedeutet Alrik ben Shafir Alrik, Sohn des Shafir. Die Weibliche Form des Vaternamens wird mit 'saba' oder zuweilen einem nachgestellten '-su(n)ni' bzw. '-sunya' gebildet (Aischa saba Sahil, Aischa Sahilsuni). Gebräuchlich ist auch der Ehrenname, der mit der Silbe 'al' (je nach Region auch 'el' und 'il') gebildet und nachgestellt wird, oder man nennt sich mit 'ay' ('aus/von') nach dem Herkunftsort.

Weibliche Vornamen: Abrizah, Aischa, Aishulibeth, Alhina, Ashaybith, Ayla, Ayrina, Ayshal, Azina, Belima, Belizeth, Beychaliban, Birshen, Chalibah, Delilah, Demeya, Dilhabeth, Da-

mila, Dunja, Erzibeth, Emiramis, Esmalda, Fadime, Fahimja, Fayrishe, Ferushan, Halima, Heyeshan, Hidaybeht, Isha, Izmban, Jamilha, Jushibi, Jsmabith, Karhima, Kerime, Kemillja, Laila, Milhibeth, Mirhiban, Mirshan, Nahema, Nassiban, Nazmeya, Nedime, Neraida, Nesliha, Nurhan, Oyan, Oymira, Onchabeth, Palmeja, Perishan, Perizel, Ranchel, Renahban, Riftah, Scifra, Selime, Semirhija, Shahane, Shanja, Shenny, Sherizeth, Sheydan, Shila, Shuhelja, Shulam, Sulibeth, Tulameth, Tulyrja, Yashima, Yasine, Yezemin, Zechiban, Zulhamin

Männliche Vornamen: Abdul, Abu, Achmad, Achtev, Alev, Ali, Alrik, Amir, Assaf, Aytan, Benayman, Chadim, Charef, Cherek, Dajin, Deniz, Dilhaban, Dschadir, Dscherid, Dunchaban, Erkhaban, Eslam, Faizal, Faramud, Feruzef, Ftaihiif, Feyhach, Gaftar, Habled, Hadjiin, Haimamud, Hairan, Hamar, Hamed, Hamil, Haschnabah, Hilal, Ismeth, Jachman, Jalif, Jassafer, Jedrech, Jikhbar, Kasim, Kazan, Kashban, Khalid, Karmal, Khorim, Khusrau, Mahmud, Marwan, Melekh, Melahath, Mezzek, Mhanach, Mhukkadin, Muammar, Mustafa, Nareb, Nasreddin, Nazir, Nebahath, Neriman, Nezahet, Omar, Omjaid, Pakhizal, Perhiman, Rafid, Rashim, Rashman, Rastafan, Rechan, Rezzan, Rhayad, Ruban, Rohal, Ruchan, Sahil, Said, Saiman, Sanshied, Sedef, Selim, Selo, Seyshaban, Shabob, Shafir, Sulman, Surkan, Tulachim, Tulef, Tuleyman, Ukhrahan, Umrhan, Yakuban, Yali, Yelmiz, Yussuf, Zachan, Zachaban, Zelhiman, Zuhai, Zuhamid

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-Kebir (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-Buchare (Tochter des Duftes), ez-Zitaqi (Nachtigall), saba-es-Sulef (Töchter des Liebreizes)

Aranische Namen sind zwar meist grundsätzlich tulamidisch, aber durch die lange Zeit garetischen Einflusses oft mit phantasievollen Variationen durchsetzt: Abdulon, Amirwolf, Jikhbald, Shafirio, Yussufried (m) oder Ayschulianne, Fayricke, Lailalinde, Sulajmaid (w) sind nicht unbedingt selten.

Ferkinas: Ihre Namen ähneln den tulamidischen, fallen aber härter und knurrender aus: Abtuul, Bashur, Devlekh, Dschalf, Faruch, Gulbad, Hafiz, Hamar, Kaszan, Kazh, Jikhab, Nashrath, Tsharik, Umar, Yabman, Yistarrech, Zakhaban (m); Ashu, Azrubat, Chanum, Chatun, Chorshilan, Duncha, Farsha, Golshan,

Khullat, Laal, Nadam, Rushan, Shiringol, Shimahba, Tamra, Tulamin, Zule(y)cha (w). In vielen Stämmen ist es darüberhinaus üblich, den Vaternamen zu führen (Männer mit dem Zwischenwort 'iban', unverheiratete Frauen mit 'sabu'). Frauen tragen den Namen des Besitzers (bzw. Ehemanns, was bei den Ferkinas gleichwertig ist) mit dem Zusatz 'zawsh(i)'. So entstehen Namen wie Jikhab iban Tsharik, Duncha sabu Faruch, Duncha zawsh-i-Jikhab.

Trollzacker: Die Namen aus dem Zulcham-maqra sind hart, dunkel und 'irgendwie Ferkina-Trollisch': Achzul, Bradrukh, Dabrush, Gandrosh(aq), Kehorech, Khornan, Rochan, Shamsharb, Shinmash(a)q, Shulman, Tra(u)chan, Zulech (m); Ashirut, Chulye, Chumra, Hach(i)nah, Kcharra, Kehodi(ma), Manochla, Marchune, Moqtah, Perchi, Uchazu, Zulecha (w).

Zahori: Die Zahori verwenden hauptsächlich tulamidische oder almadisiert-tulamidische (Shafiro, Lailane) Vornamen, 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, Uovol, Vadiro, Xamal, Ysfadir, Zarrigo (m); Avaris, Bisfira, Caley, 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, Espadin, Facundia, Nevasca, Pelagatos, Silfide (viele magisch begabt), Soleado, Vaharada, Zhulhamor (fast ausgestorben, angeblich Nachkommen der Diamantenen Sultane), Zurriaga

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 Scharfe durch mutiges und kluges Handeln wieder ausweiten.

Anders verhält es sich mit dem Tapamnamen, den die Mutter dem Kind direkt nach der Nie-

derkunft 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 Cawe bzw. Ca eine weibliche Form bilden. Der Mann fügt entsprechend ein Hapa oder einfach Ha seinem Namen hinzu. Auch Familiennamen sind den Waldmenschen 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-Sehe (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, Monchu, Mopane, Mulga, Rumari, Shasiwatu, Shimenege, Takate, Tangawizi, Tau, Tenkile, Usuthu

Tocamuyac-Namen sind ebenfalls nicht geschlechtsspezifisch: Akivi, Anakena, Arika, Ataranga, Kiri, Kupe, Manutara, Miru, Rangi, Ranö, Ratan, Rawiri, Riro, Rotang, Tahai, Tare, Temura, Totora

НАМЕН АУС ДЕМ РОГОЛАИ

Neben dem Vornamen, den das Zwergenkind bei seiner Geburt erhält, trägt es noch einen Abstammungsnamen, wobei sich Söhne nach dem Vater und Töchter nach der Mutter benennen und es sehr beliebt (aber nicht vorgeschrieben) ist, dass der Name des Kindes mit dem gleichen Buchstaben beginnt wie der des Elternteils (also: Gurthag Sohn des Grubosch, Thorescha Tochter der Tirzula, aber auch sich reimende Namen wie Gorscho Sohn des Borscho).

Die Erzzwerge neigen etwas mehr zu allitierenden Namen, während die Hügelswerge gerne sich reimende Namen vergeben oder gar vollständig von dieser Praxis abgekommen sind und sich 'menschliche' Nachnamen wie Eisenbart, Hopfenwart, Kleinenbreit, Sandsteiner, Sirbensack oder Wackerstrunk geben.

Weibliche Namen: Agescha, Andra, Angalla, Artrima, Barine, Bischa, Bolrima, Bupu, Cadrima, Cugula, Dagrime, Derscha, Dorella, Dorescha, Duglima, Dugulne, Fenlika, Garescha, Gella, Gerhala, Gine, Gudelne, Halrima, Herdra, Hescha, Hagescha, Hugelne, Igelne, Igrima, Ingrascha, Jetrascha, Jorna, Kagelne, Krime, Lubra, Lugra, Murgrima, Narescha, Nira, Nortgrima, Ogulne, Orima, Pegalne, Roglima, Sagulne, Segrime, Sugesch, Thorescha, Tirzula, Ugilne, Xagula, Xcbrima, Xegulne, Xolgrima, Zanklika

Männliche Namen: Adbrag, Alberik, Andrasch, Angrox, Arombolosch, Arthag, Artox, Atogrosch, Atosch, Ballasch, Balum, Bandhag, Bengram, Borlox, Brodrosch, Bugul, Burri, Cadrim, Cendrasch, Cratosch, Dabrasch, Damar, Degro, Dergam, Duglim, Doro, Duglim, Dugobalosch, Dwarusch, Ebbo, Ebrasch, Engerim, Erax, Etosch, Fadoram, Farto, Farug, Fobosch, Fosamar, Frathag, Fughal, Fusakel,

Gallo, Gandresch, Gerambolosch, Grasam, Greifax, Grotho, Grubosch, Gurthag, Hamo, Hardo, Hargasch, Himbi, Hoffam, Hogisch, Hornitex, Hugen, Huramasch, Ibralosch, Igen, Igrim, Iko, Ingrasch, Ischabo, Jalosch, Jandrim, Jolhag, Kagram, Kalrugen, Kirgam, Korscho, Kubax, Kunhag, Kunthul, Kuwim, Lagorasch, Lauros, Lugen, Linosch, Loscho, Louso, Lugen, Marnax, Mokel, Muragosch, Murax, Murgrim, Muschorox, Mutolosch, Namin, Natrix, Norrin, Nortgram, Nuitar, Nuxolam, Obolosch, Odmar, Ogrim, Olbar, Orsox, Oschin, Paglim, Partram, Perilax, Pogolosch, Rabagasch, Roglom, Rosbur, Rugosch, Sagrud, Schalasch, Schorman, Schrax, Seghal, Semo, Siglom, Simogasch, Sordolosch, Sugusch, Surin, Tabuk, Tharin, Thoram, Thorgrim, Thutasch, Tulasch, Tuwar, Ubar, Ubaraschax, Ufuk, Ugin, Ugosch, Ukko, Ullum, Utram, Uxor, Xaglom, Xagul, Xandaresch, Xarna, Xasch, Xerberim, Xetolosch, Xolgorim, Xolkar, Xomasch, Xurin, Zinkhal

НАМЕНСГЕБУНГ ДЕР ОРКС

Typische Vornamen sind Airakh, Burchai, Buiruzz, Ghairazz, Girkush, Gurshai, Gushrogh, Harkhash, Khaidach, Kurriz, Mardugh, Naggai, Oigrunz, Shardur, Shurak, Sharraz, Tuzzugh, Yagu(ch), Yorrak; einen zweiten Namen (einen Kriegs- oder Ehrentamen) verdienen sich nur wenige 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.

НАМЕН ДЕР ГОБЛИНС

Typische goblinische Namen sind Argal, Blugh, Chraaz, Groink, Gruum, Gullinburst, Jaak, Juuksed, Kwoork, Sulrik, Traak, Urmeg, Uzvaral, Xeetsch (m), Aada, Jamutan, Kashka, Morka, Naissuguun, Oozols, Scherschai, Seena, Suvintan, Treetscha, Tschiba, 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 Groomski oder Gruum Gembens tragen.

АЧАЗ-НАМЕН

Das Rssahl, die Sprache der Echsenvölker, ist für einen menschlichen Zuhörer und Sprecher kaum nachzuahmen. In 'garetischer' Umschrift wären typische Namen der Achaz solche wie Achatazz, Arssachz, Dschossr, Iss'izz, He'Itsiz, Ku'izz, Nga'Churr, Qiqqim, Shashcha, Shkank'wil, Shrrz, Ssirissa, Szintiss, Szzirrtr, Tschak, Tshitshn, Turzass'chr, Tzz, Tziktzal, Turzass'chr, Xch'war, Xzelfasr, Yashkuqqim, Yzassar, Yatschpass(ach) oder Zzahxel; Achaz-Namen sind nicht geschlechtsspezifisch.

PHEDRO,

EIN HORASISCHER MEDICUS

“Vergiss niemals, junger Herr, dass du ein ya Tradantino bist!” – Wie sollte er auch, sein Vater predigte es ihm doch Tag für Tag: Ein Tradantino tut dies, ein Tradantino lässt jenes, mit diesen Worten war er groß geworden ...

Phedro war gerade erst fünf, als er zum ersten Mal von zu Hause ausriss, wenn auch nur für wenige Tage. Er hielt das alles nicht mehr aus: den Privatlehrer, das edle Hemd mit Dröler Spitzenkragen, die Übungen für einen aufrechten Gang, bei denen er zwei Bücher auf dem Scheitel balancieren musste. Er wollte herumtollen wie andere Kinder auch, sich in den schmutzigsten Gassen von Belhanka die Kleidung ruinieren und dabei vor allem seinen Namen vergessen.

Dabei waren seine Eltern gar nicht wirklich reich, sondern allenfalls wohlhabend und nur durch eine glückliche Erbschaft in den Besitz einer kleinen Villa in Belhanka gelangt. Aber der unbezähmbare Ehrgeiz seines Vaters, Duardo Polnor ya Tradantino, war unerträglich. Stets buckelnd am Rocksaum der Reichen zu lecken war schlimmer als in der Gosse zu verhungern, sagte sich Phedro.

Zudem war er das einzige Kind von Duardo und dessen Gattin Daria. Denn seine ältere Schwester Salkya war im Alter von vier Jahren an der Blauen Keuche gestorben, wenige Wochen vor Phedros Geburt, und seine Eltern haben ihren Tod nie ganz verwunden. In einem Traum aus der Nacht vor der Niederkunft meinte seine Mutter ein götliches Zeichen erkannt zu haben und war seither fest davon überzeugt, ihr Sohn müsse Medicus werden. Nie hatte man ihn diesbezüglich nach seiner Meinung gefragt, seine Kindheit und Jugend folgte einem strengen und unnachgiebigen Plan.

Oft hat sich Phedro gewünscht, Isa hätte ihm stattdessen als Sohn unbedeutender Handwerker das Leben geschenkt. Auch Phex stehe er in seinen abendlichen Gebeten an, er möge die Eltern um ihr Vermögen erleichtern. Dazu schloss er einmal sogar heimlich die Türe auf, bevor er zu Bett ging – doch die erschnten Einbrecher blieben aus und verzichteten unerklärlicherweise auf die leichte Beute.

Ein Jahr später versuchte Phedro, die heimatliche Villa in Brand zu stecken, was jedoch an der Aufmerksamkeit ihres Tuzaker Wachbundes scheiterte. In Erwartung eines fürchterlichen Praiosdonnerwetters sperrte er sich zwei Tage lang in seiner Kammer ein, doch seine Eltern ließen ihn gewähren. Schließlich zog Phedro dann doch die väterliche Tafel dem Hunger vor, setzte sich an den gedeckten Tisch und nahm Messer und Gabel zur Hand, wie er es gelernt hatte. Von diesem Tage an war sein Widerstand gebrochen, und über den Vorfall wurde in der Familie nie ein Wort gesprochen.

Mit zehn Jahren hieß es Abschied nehmen von Belhanka, doch das viel ihm nicht schwer. Um Freundschaften mit Gleichaltrigen zu knüpfen, war ihm keine Zeit gegönnt worden, und das von Respekt und Achtung geprägte Verhältnis zu seinen Eltern war nie besonders innig gewesen. Nun sollte Phedro die berühmte Herzog-Eolan-Universität in Methumis besuchen, neben der Universität von Al'Anfa die einzige weltliche Hochschule des Kontinents. Seine Eltern hatten viel Geld investiert, um ihm diese erlesene

Ausbildung zu ermöglichen, doch darüber wollte er sich jetzt nicht den Kopf zerbrechen.

In Methumis sah Phedro eine erste Gelegenheit, seiner Bestimmung zu entfliehen, wurde darin anfangs jedoch bitter enttäuscht. Der Lehrplan an der Fakultät für Sprachenkunde, die den Einstieg in jedes Studium bildete, war unerbittlich und ließ keinen Platz für ein Leben außerhalb der Universitätsmauern. Zu seinem Entsetzen gewann Phedro zudem den Eindruck, dass auf schwer fassbare Weise ganz Methumis zu dieser berühmten Schule zu gehören schien. Er hatte das Gefühl, in seinem eigenen Alptraum gefangen zu sein.

Glücklicherweise war er jedoch mit seinen Ängsten nicht allein. Unter all den Sprösslingen des yaquirischen Geld- und Landadels fanden bald jene zueinander, die bei jeder Gelegenheit aus dieser Gesellschaft zu fliehen trachteten und keinen der zahlreichen Bälle und Empfänge besuchten, die den Nachwuchs auf das spätere Leben vorbereiten sollten. So lernte Phedro in der spärlichen freien Zeit, die ihm neben dem Studium blieb, Alvide und Gilmon kennen. Auch deren Eltern waren, ebenso wie die seinen, Neureiche, die in die erlauchten Kreise des Adels vordringen wollten.

Im Laufe der folgenden Jahre wurden die drei Gleichaltrigen unzertrennlich. Bei jeder sich bietenden Gelegenheit machten sie die nicht eben zahlreichen Kneipen von Methumis unsicher und brachen dazu unzählige Male aus dem Universitätsgelände aus. Den Dozenten blieb dieses Treiben natürlich nicht verborgen, sie griffen zu harten Strafmaßnahmen – und banden die Freunde dadurch nur noch fester aneinander.

Doch schließlich kamen auch sie in jenes verhängnisvolle Alter, wo durch Rahjas süße Versuchungen aus inniger Freundschaft nur allzu leicht feurige Liebe erwächst, und beide Knaben verliebten sich in die eben erblühende Alvide. Phedro studierte zu dieser Zeit bereits an der Herzöglichen Medizinal-Kammer und hatte sich mit seinem beruflichen Schicksal abgefunden, wenn auch nicht angefreundet. Gilmon und Alvide jedoch folgten beide der hochangesehenen Fakultät für Göttliches und Menschliches Recht. Sie verbrachten daher einen Großteil ihrer Zeit miteinander, und so war es nur natürlich, dass auch in Alvide zärtliche Zuneigung zu Gilmon wuchs, der nun um ihre Gunst zu werben begann. Damit war ein Keil zwischen die Freunde von einst getrieben. Verbittert suchte Phedro Zuflucht in seinen Studien und setzte alles daran, Alvide zu vergessen. Als kurz darauf im Süden des Reiches eine dämonische Seuche ausbrach, bot er sich als einer der ersten an, sie an vorderster Front zu bekämpfen, um so der Stadt und seiner Eifersucht zu entkommen. Doch bald schon klopfte der Rote Tod, wie die unbekannte Pest genannt wurde, auch an die ‘Bunten Mauern’ von Methumis. Wie ein Lauffeuer verbreitete sich die tödliche Krankheit in der Stadt. Zusammen mit zahlreichen Peraine-Geweihten versuchten die Medici und Studiosi der Medizinal-Kammer zu helfen, wo sie konnten. Doch wer einmal die eitrigen Schwären auf der Haut trug, dem konnten sie allenfalls Linderung verschaffen, denn alle Versuche, ihn zu retten, waren zum Scheitern verurteilt.

Als schließlich auch Alvide und Gilmon ins Siechenhaus gebracht wurden und Phedro sie bei ihrem Weg auf Golgaris Rücken an der Hand nahm, übermannten ihn Wut und Verzweiflung über die eigene Hilflosigkeit. Am Sterbebett seiner Freunde schwor er, den Willen der Götter nicht länger zu verleugnen und sein Leben von nun an ganz in den Dienst der Heilkunst und der gütigen Herrin Peraine zu stellen.

ANHANG: KONVERTIERUNG

Wichtig ist, dass in Ihrer Spielgruppe alle Helden nach demselben System umgestellt werden, damit die Verhältnisse in der Gruppe gewahrt bleiben. Sie sollten sich auch aufschreiben, nach welcher Methode Ihr

Die Einführung der neuen Regeln bedeutet nicht, dass Sie Ihren lieb gewonnenen Helden nun beiseite legen müssen, denn es besteht durchaus die Möglichkeit, ihn an das neue System anzupassen, wozu es zwei Varianten gibt.

Held konvertiert wurde, damit es Meister auf Spielertreffen leichter haben, Helden aus verschiedenen Gruppen zu vergleichen. Wenn nichts anderes angegeben ist, wird bei allen Teilungen wie üblich echt gerundet.

VON GRUND AUF NEU

Der ausführliche Weg besteht darin, Ihren Helden von Grund auf nach dem neuen System neu zu erschaffen: Sie wählen Rasse, Kultur und Profession, die zu Ihrem Helden passen, und erstellen ihn als Einsteiger entsprechend der in diesem Heft vorgestellten Regeln (Seiten 7ff.).

Mit den Abenteuerpunkten, die Ihr Held bisher erworben hat, können Sie ihn dann ebenfalls gemäß den Randbedingungen der SKT steigern (siehe MFF 46). Zu diesem Zweck können Sie die Abenteuerpunkte um 30 % erhöhen; wenn Ihr Held also bislang 5.000 AP erhalten hat, stehen ihm jetzt 6.500 Punkte zur Verfügung. Dadurch wird Ihr Held wahrscheinlich eher Ihrem Bild von ihm entsprechen, er wird jedoch auch wahrscheinlich spezialisierter sein, er wird weniger LeP besitzen und eine geringere Summe von Eigenschaftswerten haben, dafür jedoch einige deutlich bessere Talentwerte.

SCHNELLKONVERTIERUNG

Um Ihren Helden möglichst genau wiederzugeben, ohne ihn neu erschaffen zu müssen, empfehlen wir die Schnellkonvertierung, die ihrem Namen gerecht wird und einfach und schnell durchzuführen ist. Da wir hier großzügig runden und einige Bonuspunkte vergeben, ist ein solcher Held vermutlich etwas 'stärker' als sein 'neu generiertes' Gegenstück, vor allem im Bereich der Eigenschaften. (Das ist kein Problem, da das Steigern dieser hohen Werte in Zukunft für ihn sehr teuer sein wird.) Beachten Sie hier nochmals, dass am Besten alle Helden einer Gruppe nach der gleichen Methode konvertiert werden. Für die Schnellkonvertierung benutzen Sie bitte folgende Anleitung:

SCHRITT 1:

KONSTITUTION ALS ACHTE EIGENSCHAFT

Würfeln Sie die Konstitution mit 1W3+9 aus, wenn Ihr Held maximal die fünfte Stufe erreicht hat, bei höherstufigen Helden verwenden Sie 1W3+10. Zusätzlich können Sie maximal zwei Punkte von der Körperkraft und einen Punkt von der Gewandtheit Ihres Helden auf die Konstitution umverteilen. Pro 10 volle LP über der LE von 30 können Sie die Konstitution um einen Punkt anheben. Thorwaler/

Fjarninger, Nivesen, Ferkinas und Zwerge erhalten darüber hinaus einen weiteren Punkt Konstitution. Allerdings darf auf diese Weise kein Ergebnis erzielt werden, das über dem Maximum von 21 + Rassenbonus liegt. Überzählige Punkte verfallen.

SCHRITT 1A: ALLE ANDEREN EIGENSCHAFTEN BLEIBEN GLEICH

Nur die oben genannten Änderungen und Verschiebungen in Bereich der körperlichen Eigenschaften kommen zum Tragen.

SCHRITT 2: SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN, VOR- UND NACHTEILE, SOZIALSTATUS

Zählen Sie die Werte aller schlechten Eigenschaften zu einer Summe zusammen. Suchen Sie sich dann zu Ihrem Charakter, seinem Vorleben und seiner bisherigen Abenteuerkarriere passende Nachteile im GP-Wert dieser Summe aus (wir gehen davon aus, dass ein Punkt einer Schlechten Eigenschaft einen GP wert ist). Dies können auch schlechte Eigenschaften sein – wenn der bisherige Wert einer Schlechten Eigenschaft 5 oder mehr betragen hat, sollte dieser Zug auch erhalten bleiben. Außerdem können Sie nun für Ihren Helden passende Vorteile in Höhe der ermittelten Summe aussuchen. Dabei wird empfohlen, dass Sie berücksichtigen, welche Vor- und Nachteile ein Held, der nach den neuen Regeln erschaffen wurde, laut seiner Kultur oder Profession besitzen sollte. (Angaben über bindende und empfohlene Vor- und Nachteile finden Sie auf den Seiten 20ff.)

Der Sozialstatus leitet sich aus dem Stand Ihres Charakters und seiner Erfahrung her. Zunächst benutzen Sie bitte folgende Tabelle, um den Grund-SO anhand des Geburtsstandes Ihres Helden zu ermitteln:

Unfrei (Sklaven, Leibeigene)	SO 1
Arm	SO 3
(Tagelöhner, Bauern, Hilfsarbeiter, Fahrende)	
Mittelständisch (Bürger, Handwerker)	SO 5
Mittelständisch (Magier, Geweihte)	SO 7
Reich	SO 10
(Handelsherren, Gutsbesitzer, Hochgeweihte)	
Niederer Adel (Edle, Ritter)	SO 8
Hochadel (Barone)	SO 10
Hochadel (Grafen und mehr)	SO 12

Sollte Ihr Charakter den Vorteil *Adliges Erbe*

besitzen, so erhöhen Sie bitte den SO um zwei Punkte. Pro 5 Stufen, die Ihr Held bereits erreicht hat, können Sie einen weiteren Punkt zum SO hinzuaddieren.

SCHRITT 3: LEBENSENERGIE, AUSDAUER UND WEITERE BERECHNUNGEN

Berechnen Sie nun die Grundwerte Ihres Helden anhand der Eigenschaften, der Rasse (S. 20ff.) und Kultur (S. 31ff.). Bei der Schnellkonvertierung erhält Ihr Held keine Modifikationen aufgrund seiner Profession.

LE = (KO + KO + KK)/2 (aufrunden)

+ Rassenmodifikation + eventuelle weitere Modifikationen + Stufe

AU = (MU + KO + GE)/2 (aufrunden)

+ Rassenmodifikation + eventuelle weitere Modifikationen + 2x Stufe

AE = (MU + IN + CH)/2

+ Modifikationen + 2x Stufe (für Magier, Druiden, Hexen + 18, für Elfen + 12, für Schelme, Scharlatane, Sharisadim und Halbelfen + 6)

KE = den alten Wert übernehmen

MR = (MU + KL + KO)/5

+ Rassenmodifikation + eventuelle weitere Modifikationen

INI-Basis = (MU + MU + IN + GE)/5

FK-Basis = (IN + FF + KK)/5

AT-Basis = (MU + GE + KK)/5

PA-Basis = (IN + GE + KK)/5

SCHRITT 4: TALENTWERTE

Zunächst setzen Sie den Rotstift an: Alle Talente mit einem TaW von 2 oder höher werden grundsätzlich mit ihrem Wert übernommen. Alle Basis-Talente (siehe die Liste in MFF 17), die einen Wert von 1 oder weniger aufweisen, werden auf einen Wert von Null gesetzt. Alle Nicht-Basis-Talente, die einen Wert von 1 oder weniger aufweisen und in die der Held bereits Steigerungen investiert hat, werden mit TaW 0 (also aktiviert) auf den Bogen übernommen. Alle anderen Talente, die einen Wert von 1 oder weniger aufweisen, verschwinden vom Charakterbogen.

Beachten Sie: Einige Talente sind in neue Kategorien eingeordnet (z.B. sämtliche Intuitiven Begabungen, da diese Kategorie aufgelöst wurde), andere sind zu Gaben geworden (namentlich *Gefahreninstinkt* und *Prophezeien*.) Bei den Talenten, die aufgespalten oder zusammenge-

legt wurden, sollte der gesunde Menschenverstand entscheiden; einige Hinweise und Mechanismen können wir Ihnen jedoch geben.

Waffenlose Kampffertigkeiten

● Das Talent *Ring* bleibt bestehen, der höchste Wert aus *Boxen*, *Raufen* und *Hruruzat* wird nun zum neuen TaW *Raufen*. Die beiden übrigen Talentwerte (falls nach dem Streichen noch vorhanden) werden halbiert und frei auf *Ring* und *Raufen* verteilt. Dabei darf aber kein Wert höher werden als das höchste bisherige waffenlose Talent +3; überzählige Punkte verfallen. Ein Held mit einem bisherigen *Raufen*-Wert von 10 oder mehr erhält den *Waffenlosen Stil: Bornländisch*, bei einem Wert von 15 oder mehr statt dessen den *Mercenario-* oder den *Gladiatoren-Stil*; ein Held mit *Hruruzat*-TaW von 12 oder mehr erhält den *Waffenlosen Stil: Hruruzat*, ein Held mit einem *Boxen*-TaW von 12 oder mehr den *Stil: Hammerfaust*.

Bewaffneter Kampf

● *Messer und Dolche* wird zu *Dolche*, *Stichwaffen* wird zu *Fechtwaffen*.
● Den TaW *Kettenwaffen* können Sie auf *Kettenwaffen* oder *Kettenstäbe* verteilen; *Speere und Stäbe* kann auf *Speere* oder *Stäbe* verteilt werden.
● Addieren Sie die Werte der Talente *Äxe und Beile*, *Stumpfe Hieb* und *Infanteriewaffen* und verteilen Sie die Summe auf die Talente *Hieb* und *Infanteriewaffen*. Dabei darf kein neuer Talentwert höher ausfallen als der höchste der alten TaW.
● Addieren Sie die Werte der Talente *Schwerter*, *Zweihänder* und *Scharfe Hieb* und verteilen Sie die Summe auf die Talente *Andert-halbhänder*, *Säbel*, *Schwerter*, *Zweihandschwerter/säbel*. Dabei darf kein neuer Talentwert höher ausfallen als der höchste der alten TaW.
● Bei der Verteilung der Talentpunkte auf AT und PA denken Sie bitte an die Einschränkung, dass nur noch 5 Punkte Differenz zwischen den zugeteilten Punkten bestehen dürfen.

Distanzwaffen, Fernwaffen und besondere Kampftalente

● Die TaW *Peitsche* und *Langenreiten* bleiben gleich.
● Bei den Talenten *Schuss*- und *Wurfwaffen* müssen Sie sich nun für eine spezielle Kategorie entscheiden; Sie können aber Ihren *Schusswaffen*-Wert beliebig auf *Armbrust*, *Blasrohr* und *Bogen* verteilen, Ihren bisherigen *Wurfwaffen*-TaW auf *Diskus*, *Wurfaxt*, *Wurfmesser* oder *Wurfspeer*; *Schleuder* bleibt *Schleuder*.
● Das Talent *Linkshändig* entfällt, dafür können Sie sich TaW x 20 Abenteuerpunkte anrechnen, die Sie zum Kauf der *Sonderfertigkeiten Linkshändige I* und *Beidhändiger Kampf I und II* (siehe MBK) verwenden können.
● Die Berufsfertigkeit *Richtschütze* wird zum TaW *Belagerungswaffen*.

Körperliche Talente

● Neuerdings den Körperlichen Talenten zugeordnet sind *Singen*, *Sinnenschärfe*, *Stimmen Imitieren* und *Taschendiebstahl*. Ihr Held behält die Werte, die er zuvor in diesen Talenten besaß (sofern sie nicht gestrichen wurden). Das Talent *Skifahren* wurde in der Spielhilfe *Raues Land im hohen Norden* eingeführt; sollte Ihr Held darin einen TaW von 2 oder mehr besitzen, übernehmen Sie diesen.
● Ganz neu ist das Talent *Athletik*. Falls dieses Talent für Ihren Helden wichtig ist, können Sie Talentpunkte von den Talenten *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Klettern*, *Schwimmen* und *Akrobatik* im Verhältnis 1:1 auf *Athletik* verschieben.

Gesellschaftliche Talente

● Addieren Sie die Werte der Talente *Bekehren/Überzeugen*, *Betören*, *Feilschen* und *Lügen* und verteilen Sie die Summe auf die Talente *Betören*, *Galanterie*, *Überreden* und *Überzeugen*. Dabei darf kein neuer Talentwert höher ausfallen als der höchste der alten TaW.
● So vorhanden, wird *Schriftsteller* zu *Schriftlicher Ausdruck*, *Schauspieler* zu *Schauspielerei*.

Natur-, Wissens- und Handwerkstalente

● Bei den Wissenstalenten eingeordnet wurden *Pflanzenkunde*, *Tierkunde* und *Schätzen*, diese Talente behalten selbstverständlich ihren Wert bei. Gleiches gilt für *Alchimie*, das jetzt als Handwerkstalent zu finden ist.
● Von den neuen Talenten in diesem Bereich können Sie *Sagen/Legenden* anheben, indem Sie Punkte von *Geschichtswissen*, *Geographie* oder *Götter/Kulte* umverteilen.

Sprachen und Schriften

● Jeder Held beherrscht seine Muttersprache automatisch mit einem TaW in Höhe von Klugheit -2.
● Die TaW *Sprachen Kennen*, *Alte Sprachen* und *Lesen/Schreiben* werden addiert und verdreifacht. Aus diesem großen Pool können Sie weitere Sprachen und Schriften bezahlen, vornehmlich natürlich jene, die Ihr Charakter bereits beherrscht.

Intuitive Begabungen

● Wenn ein Held in *Prophezeien* oder *Gefahreninstinkt* Werte über 5 hat, wird dieser Wert halbiert, aufgerundet und als die entsprechende Gabe (siehe S. 108 bzw. 110) behandelt.

SCHRITT 4A: SONDERFERTIGKEITEN UND SPEZIALISIERUNGEN

Je nach Erfahrung Ihres Helden können Sie ihm noch Sonderfertigkeiten zuteilen:

● Professionelle Kämpfer (Amazonen, Krieger, Rondra-Geweihte, Söldner und dergleichen) erhalten Stufe/2 (aufgerundet) Sonderfertigkeiten.
● "Teilzeitkämpfer" (Jäger, Novadi, Streuner,

Thorwaler etc.) erhalten Stufe/3 (aufgerundet) Sonderfertigkeiten.

● "Zivilisten" (Gaukler, Hexen, Magier, Medici usw.) erhalten Stufe/4 Sonderfertigkeiten, wobei abgerundet wird.

● Helden mit einem bisherigen TaW von 15 oder mehr in einer Kampffertigkeit dürfen in dieser Kampffertigkeit eine Spezialisierung (siehe MFF 18) wählen, Helden mit einem TaW von 18 sogar zwei Spezialisierungen.

● Helden mit einem TaW von 15 oder mehr in einem Nicht-Kampf-Talent können eine Spezialisierung dieses Talents wählen.

● Sollte Ihr Held Talente wie *Persönliche Waffe*, *Persönliches Instrument* oder andere Fertigkeiten besitzen, die nach den neuen Regeln Spezialisierungen darstellen, verfahren Sie bitte wie folgt: Übernehmen Sie den Mittelwert (aufgerundet) aus dem zugeordneten Talentwert und der Persönlichen Begabung als neuen Talentwert und fügen Sie eine entsprechende Spezialisierung hinzu. Aus *Musizieren* 7 und *Persönliches Instrument (Flöte)* 16 wird also *Musizieren (Flöte)* 12.

● Berufsfertigkeiten können ins neue System übernommen werden. Sollte eine Berufsfertigkeit als Spezialisierung eines Talents gelten (beispielsweise *Zureiter*), so verfahren Sie wie oben angegeben mit Spezialisierungen. Sollte der Wert der Berufsfertigkeit allerdings unter dem allgemeinen Talentwert liegen, so heben Sie ihn einfach auf den gleichen Wert an.

SCHRITT 5: ZAUBERER UND GEWEIHTE

Alle positiven Zauberkraftigkeiten können 1:1 übernommen werden. Bei allen Zauberkraftigkeiten, die negative Werte oder eine ZF von 0 aufweisen, rechnen Sie bitte aus, wie viele Steigerungen Sie investiert haben, und zählen Sie diese zusammen. Diese Summe multiplizieren Sie x10 und verwenden sie als AP-Konto, von dem Sie gemäß der Steigerungsregeln neue Zaubersprüche erwerben können (vorzugsweise jene, die Sie gerade streichen mussten). Startwert der Formeln ist in diesem Fall 0.

Bei der Steigerung von ZFW gilt, dass diejenigen Formeln, die man bislang um 3 Punkte pro Stufe steigern konnte, nach Kategorie A gesteigert werden, diejenigen, die man um 2 Punkte pro Stufe steigern konnte, nach Kategorie B und diejenigen, die nur um 1 Punkt pro Stufe steigerbar waren, nach Kategorie D.

Diese Regelung ist als vorläufig zu betrachten, da mit Erscheinen von *Zauberei* und *Hexenwerk* in der Steigerung der Zauberkraft einige Neuerungen eingeführt werden.

Rituale wie Stabzauber, Hexenflüche, Elfenlieder und dergleichen werden bis zum Erscheinen der Magiebox unverändert beibehalten. Bei der Wirkung von Zaubern orientieren Sie sich an den Werten aus den Basisregeln. Geweihte benötigen erst einmal keine weitere besondere Anpassung, sie sind mit dieser Konvertierung vollständig spielbar.

SCHRITT 6:

'ÜBERZÄHLIGE' ABENTEUERPUNKTE

Die Abenteurpunkte, die der Held seit seinem letzten Stufenanstieg hinzugewonnen hat, gelten als *AP-Guthaben*, das sofort in Steigerungen der Talente, Eigenschaften, Zauber, Sonderfertigkeiten oder der LE, AE oder AU umgesetzt werden kann.

Mit diesen Punkten können Sie also noch ein paar Anpassungen Ihres Helden vornehmen.

SCHRITT 7:

ABSCHLIESSENDE BETRACHTUNGEN

Diese Schnellkonvertierung kann in Einzelfällen zu widersinnigen Ergebnissen führen, auch wenn wir darauf geachtet haben, alle eintretenden Kombinationen zu beachten. In diesem Fall halten Sie sich an Ihren gesunden Menschenverstand und sprechen Sie mit Ihrem Spielleiter und/oder Ihrer Gruppe ab, wie Sie in diesem oder jenem Punkt verfahren sollen. Bitte denken Sie auch daran, dass sich einige Werte für Waffen und Rüstungen geändert haben, diese Veränderungen sollten Sie beachten, wenn Sie Ihren konvertierten Helden auf den Charakterbogen übertragen.

Sollten Sie Fragen zu den Regeln haben, können wir Ihnen sicherlich behilflich sein. Die wichtigsten postalischen, telefonischen oder eMail-Kontaktmöglichkeiten finden Sie auf dem beiliegenden Informationsblatt. Regelmäßige Ergänzungen und Updates stehen Ihnen in der DSA-Sektion von

WWW.FANPRO.COM

zur Ansicht oder zum Herabladen zur Verfügung.

ANMERKUNG ZU REGIONALBOXEN

An den Beschreibungen des aventurischen Hintergrunds ändert sich durch die neuen DSA-Regeln selbstverständlich gar nichts. Der einzige Bereich, in dem Änderungen vorzunehmen sind, sind die Werte von Meisterfiguren. Da diese Werte aber sowieso oft nur als Anhaltspunkt dienen sollen, sollte es eigentlich keinem Meister schwer fallen, sie an die neuen Regeln anzupassen. Ansonsten können Sie hier die gleiche Umrechnung verwenden wie in den Abenteuern (siehe unten).

Regionaltypische Regeln (etwa die Auswirkungen extremer Temperaturen) werden entweder

in den Regelboxen abgehandelt oder in abschätzbarer Zeit zur Einsicht oder zum Herabladen auf der DSA-Sektion der FanPro-Homepage zur Verfügung gestellt (s.o.).

KONVERTIERUNG VON ABENTEUERN

Auch die bisher erschienenen Abenteuer behalten volle Gültigkeit. Eine Anpassung an das neue Regelsystem sollte nicht sonderlich schwer fallen. Grundsätzlich gilt ja sowieso, dass jeder Meister die Werte der Meisterpersonen und die Schwierigkeit der abzulegenden Proben an seine Heldengruppe anpassen sollte. Daher sollen die folgenden Anleitungen nur als grobe Richtlinie gelten – ausschlaggebend muss immer der gesunde Menschenverstand sein.

WERTE VON MEISTERPERSONEN

Wenn Sie wollen, können Sie wichtige Meisterpersonen nach den Regeln von Seite 130f. komplett neu generieren. Sie können stattdessen aber auch folgende Schnellkonvertierungsregeln verwenden.

Die Eigenschaften der Meisterpersonen können übernommen werden. Als Wundschwelle können Sie anstelle der Konstitution die Körperkraft verwenden. Ist bei einer Meisterperson keine KK angegeben, dann sollten Sie die Konstitution entsprechend einschätzen: Als Anhaltspunkt können Sie von dem Wert 8 ausgehen und für jeweils fünf LeP über 20 Punkte einen zusätzlichen Punkt KO veranschlagen. Die INI-Basis eines Menschen liegt bei 8 und wird für jeweils 2 Punkte Mut über 12 um 1 erhöht (bei MU 14 also +1, bei MU 16 +2 ...) und für jeweils 5 Punkte aus der Summe von AT und PA jenseits von 20 ebenfalls um 1 (bei AT/PA 13/12 also +1, bei 16/14 +2 etc.). Weitere Modifikatoren der INI entstehen durch Behinderung und benutzte Waffe (näheres siehe MBK).

Jeder LeP jenseits von 20 wird halbiert, das Ergebnis wird abgerundet. So werden beispielsweise aus 80 LeP (alt) $20 + 30 = 50$ LeP (neu). Bei Zwergen werden nur LeP jenseits der 25 halbiert.

Bei AsP wird genauso vorgegangen, die Grenze liegt aber bei 30, so dass aus 80 AsP (alt) $30 + 25 = 55$ AsP (neu) werden.

AT- und PA-Werte können für Zivilisten bei-

behalten werden, sollten für 'Teilzeitkämpfer' um je 1 Punkt und für professionelle Kämpfer um insgesamt 3 Punkte (Verteilung nach Gusto) angehoben werden. Professionelle Kämpfer verfügen auf jeden Fall über zu ihrem Kampfstil passende Sonderfertigkeiten. Der Waffenschaden von Meisterpersonen muss gegebenenfalls den neuen Regeln zu zusätzlichem Schaden durch hohe KK angepasst werden (siehe die Waffenliste in MBK). Der RS verwendeter Rüstungen bleibt gleich.

WERTE VON KREATUREN

Grundsätzlich können die Werte der Tiere und Wesen in den **Basisregeln** (S. 146ff.) als Ausgangspunkt benutzt werden, um vergleichbare Wesen mit Werten auszustatten. Auch hier werden wir eine angepasste Werteliste so bald wie möglich auf unserer Homepage oder im Versand gegen Rückporto bereitstellen.

EIGENSCHAFTS- UND TALENTPROBEN

Eigenschaftsproben können in der Regel unverändert übernommen werden, nur bei Gift und Krankheiten müssen KK-Proben durch solche auf Konstitution ersetzt werden, desgleichen Proben, die mit der Ausdauer zu tun haben (Schwimm- oder Laufstrecken). Bei sehr alten Abenteuern sollten Sie auch noch zwischen FF und GE unterscheiden, denn in der zweiten Edition von DSA wurden beide durch die Geschicklichkeit zusammengefasst; ähnliches gilt für KL und IN, die früher in der Klugheit zusammengefasst waren.

Talentproben ohne Zuschläge oder mit Erleichterungen können ebenfalls unverändert übernommen werden, wobei der Meister eventuell andere Talente zulassen kann, wenn es in seinen Augen passt. Probenerschwernisse bis zu 5 Punkten können ebenfalls beibehalten werden, jeder weitere Punkt wird jedoch halbiert. Ab 12 zählt jede weitere Erschwerung nur noch zu einem Drittel, ab 18 zu einem Viertel.

ABENTEUERPUNKTE

VON FREIE STEIGERUNGSVERSUCHE

Die veranschlagten AP für das Bestehen eines Abenteuers werden um ein Viertel erhöht (nach Maßgabe des Meisters). Eventuell genannte freie Steigerungsversuche gelten als *Spezielle Erfahrungen* (siehe MFF 47), und zwar auch bei Eigenschaften. Frei zugewiesene Punkte werden auch als zusätzliche Punkte übernommen.

ALTE UND NEUE ZUSCHLÄGE ZU TALENTPROBEN

Probe alt	bis +5	+6	+7	+8	+9	+10	+11	+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18	+19	+20	+21+
Probe neu	unver.	+5	+6	+6	+7	+7	+8	+8	+8	+9	+9	+9	+10	+10	+10	+11	+11+

ANHANG: EXEMPLARISCHE GEGNER

Oft genug gehen Helden in einem Abenteuer Wege, die so eigentlich nicht vorhersehbar waren. Und wenn es dann zu einem Kampf kommt, muss der Meister auf die Schnelle ein paar Kampfwerte aus dem Hut zaubern. Um diese Aufgabe ein wenig zu erleichtern, können Sie auf die unterschiedlichen Archetypen in den beigelegten Heften zurückgreifen, eine allgemeinere Auswahl an möglichen Meisterpersonen finden Sie jedoch auf den folgenden Seiten. Jedes dieser Beispiele lässt sich mit kleineren Änderungen in fast jede Alltagsfigur verwandeln, die Sie gerade brauchen können.

Um Ihnen ein möglichst vielseitiges Spektrum an die Hand zu geben, haben wir diese Figuren in drei unterschiedlichen Varianten aufgeführt: unerfahren, erfahren und Veteranen. Bedenken Sie aber, dass es sich hier um Meisterpersonen handelt, die nach dem Generierungssystem für Helden angefertigt wurden.

GARDIST

Der Gardist steht für jegliche Ordnungsmacht, die sich dem Helden entgegenstellen kann. Das kann ebenso ein Büttel in einer Stadt sein wie eine Burgwache oder ein tulamidischer Palastwächter. Von Fall zu Fall können Sie den Gardisten durch Detailänderungen an seine Umgebung anpassen (zum Beispiel wird der tulamidische Palastwächter eher einen Khunchomer als ein Schwert tragen), ohne dass sich dadurch aber die Werte weiter verändern. Normale Stadt- oder Burgwachen sind in der Regel unerfahren, während ihre Anführer als erfahren gelten. Elitgardisten (zum Beispiel Leibwachen höherer Adliger) sind erfahren bis Veteran, ihre Anführer sicherlich Veteranen oder sogar noch besser. Wenn Sie den Gardisten mit anderer Rüstung und anderen Waffen ausstatten, können Sie ihn auch als Soldat verwenden, mit einem höheren FK-Wert wird er zum Angehörigen einer Schützen-Einheit. Als Grundlage für den hier vorgestellten Gardisten diente Rasse Mittelländer, Kultur Gardien, Profession Stadtgardist.

Unerfahrener Gardist

Schwert: INI 9+W6
AT 13 PA 11 TP 1W+4 DK N
Hellebarde: INI 9+W6
AT 14 PA 9 TP 1W+5 DK S
Faust: INI 9+W6
AT 12 PA 11 TP(A) 1W DK H
Leichte Armbrust: INI 9+W6
FK 16 TP 1W+6
LeP 29 AuP 29 KO 12 MR 3 GS 7
RS 2 (Wattierter Waffenrock)
Vorteil: Ortskenntnis
Sonderfertigkeit: Rüstungsgewöhnung I
Besondere Talente: erfahren in *Etikette* und *Rechtskunde*

Erfahrener Gardist

Schwert: INI 9+W6
AT 14 PA 12 TP 1W+4 DK N
Schwert/Verstk. Holzschild: INI 8+W6
AT 12 PA 18 TP 1W+4 DK N
Hellebarde: INI 9+W6
AT 14 PA 11 TP 1W+5 DK S
Faust: INI 9+W6
AT 12 PA 13 TP(A) 1W DK H
Leichte Armbrust: INI 9+W6
FK 16 TP 1W+6
LeP 32 AuP 30 KO 12 MR 4 GS 7
RS 2 (Wattierter Waffenrock)
Vorteil: Ortskenntnis
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Bornländisches Raufen (Block, Halten, Knie, Niederringen, Schwitzkasten, Tritt)
Besondere Talente: erfahren in *Körperbeherrschung*, *Sinnenschärfe*, *Etikette*, *Menschenkenntnis* und *Rechtskunde*

Gardisten-Veteran

Schwert: INI 13+W6
AT 15 PA 14 TP 1W+4 DK N
Schwert/Verstärkt. Holzschild: INI 12+W6
AT 13 PA 22 TP 1W+4 DK N
Hellebarde: INI 13+W6
AT 14 PA 11 TP 1W+5 DK S
Faust: INI 13+W6
AT 14 PA 14 TP(A) 1W DK H
Leichte Armbrust: INI 13+W6
FK 18 TP 1W+6
LeP 35 AuP 35 KO 14 MR 5 GS 7
RS 2 (Wattierter Waffenrock)
Vorteil: Ortskenntnis
Sonderfertigkeiten: Rüstungsgewöhnung I, Linkhand, Schildkampf I, Wuchtschlag, Niederwerfen, Meisterparade, Bornländi-

Das heißt, dass Sie sich vorsichtig einsetzen müssen: Wenn Sie einer durchschnittlichen unerfahrenen Heldengruppe eine Räubergruppe gegenüber stellen, die aus genauso vielen Leuten besteht, dann liegt die Überlebenschance Ihrer Gruppe bei etwa 50 % – und wenn die Helden aufgrund des bisherigen Abenteuerverlaufs sowieso schon geschwächt sind, ist ihre Überlebenschance sogar noch geringer. Wollen Sie also vermeiden, dass die Helden vorzeitig zu Boron gehen (und wir raten dringlichst dazu), dann konfrontieren Sie sie immer mit Gegnern, die schwächer sind als sie – es sei denn, Sie wollen sie ausdrücklich dazu zwingen, einen anderen Weg als den eines Kampfes zu wählen.

Alle unten angegebenen Werte sind *gebrauchsfertig*: Die Modifikationen nach Waffe und Behinderung sind bereits in die jeweiligen Werte eingerechnet.

sches Raufen (Block, Halten, Knie, Niederringen, Schwitzkasten, Tritt), Kampfrelexe, Schildkampf II

Besondere Talente: erfahren in *Körperbeherrschung*, *Kriegskunst* und *Rechtskunde*, kompetent in *Sinnenschärfe*, *Etikette* und *Menschenkenntnis*

MENSCHL. WEGELAGERER

In fast jeder Gegend Aventuriens, die auch nur ein wenig Zivilisation bietet, lauern Räuber und Wegelagerer. Mag sein, dass die Helden ihnen zufällig 'auf der Durchreise' in den Hinterhalt geraten, mag aber auch sein, dass sie gezielt ausgesandt werden, um diesen Übeltätern das Handwerk zu legen: Wegelagerer haben in der Regel keine Ausbildung an ihren Waffen genossen, sondern verlassen sich auf die Anzahl und auf ihr gefährliches Aussehen. Die gleichen Werte können Sie aber auch für die Schlagtots einer Schmugglerbande oder eines Raubritters verwenden, sogar für einfache Piraten lassen sie sich mit kleineren Anpassungen (z.B. Entermesser statt Keule) benutzen. Die folgenden Werte beruhen auf der Rasse Mittelländer, Kultur Mittelreich, Profession Straßenräuber (Wegelagerer)

Unerfahrener Wegelagerer

Keule: INI 11+W6
AT 12 PA 9 TP 1W+2 DK N
Faust: INI 11+W6
AT 13 PA 11 TP(A) 1W DK H
Kurzbogen: INI 11+W6
FK 13 TP 1W+4
LeP 31 AuP 31 KO 14 MR 4 GS 8
RS 0 (Normale Kleidung)
Besondere Talente: erfahren in *Selbstbeherrschung* und *Sich Verstecken*

Erfahrener Wegelagerer

Keule: INI 8+W6

AT 14 PA 10 TP 1W+2 DK N

Faust: INI 8+W6

AT 14 PA 13 TP(A) 1W DK H

Kurzbogen: INI 8+W6

FK 16 TP 1W+4

LeP 33 AuP 33 KO 14 MR 4 GS 5

RS 3 (Lederrüstung)

Sonderfertigkeiten: eine passende Geländekunde, Wuchtschlag, Sturmangriff, Meisterparade

Besondere Talente: erfahren in *Selbstbeherrschung*, *Sich Verstecken*, *Wildnisleben* und *Schätzen*

Wegelagerer-Veteran

Warunker Hammer: INI 11+W6

AT 14 PA 11 TP 1W+6 DK NS

Faust: INI 12+W6

AT 14 PA 13 TP(A) 1W DK H

Kurzbogen: INI 12+W6

FK 18 TP 1W+4

LeP 36 AuP 38 KO 15 MR 5 GS 5

RS 3 (Lederrüstung)

Sonderfertigkeiten: eine passende Geländekunde, Wuchtschlag, Sturmangriff, Meisterparade, Kampfreflexe, Ausweichen I (8), Niederwerfen, Schildspalter, Finte

Besondere Talente: erfahren in *Selbstbeherrschung*, *Sich Verstecken*, *Wildnisleben*, *Kriegskunst* und *Schätzen*

ORKISCHER WEGELAGERER

Außerhalb ihrer heimatlichen Länder ernähren sich Orks fast immer von Diebstahl, Raubüberfall und Wegelagererei. Oft tun sie sich dafür mit Menschen und Goblins zusammen – alles in allem also eine Art von Gegnern, die reisenden Helden recht häufig begegnen können. Als Grundlage dienen hier Rasse Orks, Kultur Yurach, Profession Straßenräuber (Wegelagerer)

Unerfahrener orkischer Wegelagerer

Säbel: INI 12+W6

AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK N

Faust: INI 11+W6

AT 16 PA 12 TP(A) 1W+1 DK H

Wurfspeer: INI 11+W6

FK 14 TP 1W+4

LeP 35 AuP 40 KO 15 MR 0 GS 8

RS 1 (Haut, zerlumpte Kleidung)

Vorteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher Hund

Nachteile: Aberglaube 5, Jähzorn 5, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeit für Gesellschaftliche Talente

Sonderfertigkeiten: Biss

Besondere Talente: erfahren in *Schleichen*, *Selbstbeherrschung*, *Sich Verstecken* und *Wildnisleben*

Erfahrener orkischer Wegelagerer

Säbel: INI 9+W6

AT 15 PA 11 TP 1W+3 DK N

Faust: INI 8+W6

AT 17 PA 11 TP(A) 1W+1 DK H

Wurfspeer: INI 8+W6

FK 15 TP 1W+4

LeP 39 AuP 40 KO 15 MR 1 GS 5

RS 4 (Haut und Lederrüstung)

Vorteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher Hund

Nachteile: Aberglaube 5, Jähzorn 5, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeit für Gesellschaftliche Talente

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff

Besondere Talente: erfahren in *Schleichen*, *Selbstbeherrschung*, *Sich Verstecken* und *Kriegskunst*, kompetent in *Wildnisleben*

Orkischer Wegelagerer-Veteran

Säbel: INI 13+W6

AT 17 PA 13 TP 1W+4 DK N

Faust: INI 12+W6

AT 19 PA 15 TP(A) 1W+1 DK H

Wurfspeer: INI 12+W6

FK 19 TP 1W+4

LeP 41 AuP 45 KO 15 MR 2 GS 6

RS 4 (Haut und Lederrüstung)

Vorteile: Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher RS, Richtungssinn, Zäher Hund

Nachteile: Aberglaube 5, Jähzorn 5, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeit für Gesellschaftliche Talente

Sonderfertigkeiten: Biss, Wuchtschlag, Niederwerfen, Sturmangriff, Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I, Niederwerfen, Ausfall, Meisterparade, Gegenhalten

Besondere Talente: erfahren in *Kriegskunst* und *Sich Verstecken*, kompetent in *Schleichen*, *Selbstbeherrschung* und *Wildnisleben*

ZIVILIST

Manchmal kommt es auch vor, dass sich den Helden jemand in den Weg stellt, der an sich über keinerlei Waffenerfahrung verfügt – oder aber aus der Not heraus an der Seite der Helden kämpft (und von ihnen im Zweifelsfall gerettet werden muss). Solche Meisterpersonen sind hier unter dem Oberbegriff 'Zivilist' zusammengefasst.

In diesem Fall gibt es natürlich keine unterschiedlichen Erfahrungsstufen, denn auch ein Mensch, der schon seit langer Zeit Zivilist ist (ein 'Zivilisten-Veteran') kann deswegen noch lange nicht besser kämpfen. Statt dessen haben wir Werte für unterschiedliche Zivilisten angegeben:

Landbevölkerung

In diesem Fall beruhen die Werte auf der Rasse Mittelländer, Kultur Mittelreich und Profession Bauer (Knecht/Magd).

Knüppel: INI 10+W6

AT 10 PA 8 TP 1W+1 DK N

Faust: INI 10+W6

AT 10 PA 9 TP(A) 1W DK H

LeP 30 AuP 30 KO 13 MR 4 GS 8

RS 1 (robuste Kleidung)

Stadtbevölkerung

Rasse Mittelländer, Kultur Garetien, Profession Handwerker (Schuster)

Knüppel: INI 10+W6

AT 9 PA 6 TP 1W+1 DK N

Hellebarde: INI 10+W6

AT 9 PA 7 TP 1W+5 DK S

Faust: INI 10+W6

AT 9 PA 8 TP(A) 1W DK H

Leichte Armbrust: INI 10+W6

FK 11 TP 1W+6

LeP 28 AuP 28 KO 12 MR 3 GS 8

RS 0 (normale Kleidung)



LISTE DER PROFESSIONEN (ALS ERGÄNZUNG ZUM INHALTSVERZEICHNIS)

Zur raschen Orientierung, wenn Sie auf die Schnelle eine bestimmte Profession suchen: Die Kürzel stehen für: **G** = Gesellschafts-Profession, **H** = Handwerkliche Profession, **W** = Wildnisorientierte Profession, **K** = Kämpfer-Profession. Die Kämpfer-Professionen sind vollständig im Band **Mit blitzenden Klingen** untergebracht.

Akrobat (5 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87	Handwerker (0–4 GP)	H, S. 98	Sammler (0 GP)	W, siehe Prospektor, S. 81
Amazonen (13 GP)	K, MbK	Harnischmacher (2 GP)	H, s. Handwerker, S. 99	Sattler (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Amtsschreiber (2 GP)	H, siehe Schreiber, S. 101	Hausdiener (2 GP)	H, siehe Domestik, S. 96	Schäfer (1 GP)	W, siehe Hirte, S. 79
Anatom (8 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 97	Hausierer (0 GP)	G, siehe Händler, S. 88	Schauerteute (3 GP)	H, siehe Tagelöhner, S. 101
Apothekarius (8 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 96	Hausknecht (1 GP)	H, siehe Domestik, S. 96	Schaukämpfer (4 GP)	K, siehe Gladiator, MbK
Armbruster (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Hausmagd (1 GP)	H, siehe Domestik, S. 96	Schauspieler (5 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87
Ausruf (0 GP)	G, S. 84	Haussklave (1 GP)	H, siehe Domestik, S. 96	Schieber (7 GP)	G, siehe Streuner, S. 93
Bäcker (1 GP)	H, S. 99	Hebamme (1 GP)	H, siehe Wundarzt, S. 103	Schiffbauer (10 GP)	H, siehe Edelhandwerker, S. 97
Bader (2 GP)	H, S. 94	Herold (0 GP)	G, S. 88	Schiffer (0–5 GP)	W, S. 81
Bandit (1 GP)	W, siehe Straßenräuber, S. 84	Hirte (0 GP)	W, S. 79	Schiffszimmermann (1 GP)	H, s. Handwerker, S. 99
Barbier (2 GP)	H, siehe Bader, S. 94	Historiker (10 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 97	Schlachter (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Barde (5–10 GP)	G, S. 84	Hochstapler (10 GP)	G, siehe Streuner, S. 93	Schmuggler (1 GP)	W, S. 81
Bauer (0–2 GP)	H, S. 94	Hofkünstler (0–2 GP)	G, S. 89	Schneider (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Bauhelfer (5 GP)	H, siehe Tagelöhner, S. 101	Höfling (1 GP)	G, S. 89	Schreiber (1 GP)	H, S. 100
Baumeister (10 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 96	Hofmusicus (0 GP)	G, siehe Hofkünstler, S. 89	Schreiner (0 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Beilunker Reiter (5 GP)	W, s. Botenreiter, S. 75	Holzfaller (4 GP)	H, siehe Tagelöhner, S. 101	Schriftsteller (1 GP)	G, S. 91
Bergmann (0 GP)	H, S. 95	Hundeführer (1 GP)	H, siehe Tierbändiger, S. 102	Schuster (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Bettler (1 GP)	G, S. 85	Hure (0 GP)	G, siehe Kurtisane, S. 90	Schwertgeselle (20–23 GP)	K (Var. nach Lehrmeister), MbK
Bildhauer (2 GP)	G, siehe Hofkünstler, S. 89	Hüttenkundiger (9 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 97	Seefahrer (2–5 GP)	W, S. 83
Blauer Pfeil (2 GP)	W, siehe Botenreiter, S. 75	Informant (3 GP)	G, siehe Spitzel, S. 92	Seefischer (7 GP)	W, siehe Fischer, S. 77
Bogenbauer (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Instrumentenbauer (3 GP)	H, s. Handwerker, S. 99	Segelmacher (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Botenläufer (5 GP)	W, siehe Botenreiter, S. 75	Jäger (13 GP)	W, S. 79	Seiler (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Botenreiter (1 GP)	W, S. 75	Jahrmarktkämpfer (6 GP)	K, siehe Gladiator, MbK	Silberner Falke (2 GP)	W, siehe Botenreiter, S. 75
Brauer (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Juwelier (2 GP)	H, s. Handwerker, S. 99	Skalde (10 GP)	G, siehe Barde, S. 85
Bronzegießer (9 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 97	Kaiserlicher Bote (4 GP)	W, s. Botenreiter, S. 75	Sklavenjäger (7 GP)	W, s. Großwildjäger, S. 78
Brotbäcker (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Karawanenführer (7 GP)	W, S. 80	Soldat (0–12 GP)	K (Varianten nach Einheit), MbK
Dachdecker (3 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Karenhirte (2 GP)	W, siehe Hirte, S. 79	Soldner (5–18 GP)	K (Varianten nach Einheit), MbK
Darsteller (2 GP)	G, siehe Hofkünstler, S. 89	Kartograph (9 GP)	W, siehe Entdecker, S. 76	Spengler (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Dieb (5 GP)	G, S. 86	Kauffahrer (16 GP)	W, siehe Fernhändler, S. 77	Spiegel (10 GP)	G, siehe Streuner, S. 93
Dilettant (14 GP)	G, siehe Taugenichts, S. 93	Knappe (20 GP)	K, MbK	Spitzel (3–7 GP)	G, S. 92
Domestik (1–3 GP)	H, S. 95	Knecht (0 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Sprachkundiger (9 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98
Dompsturz (6 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87	Koch (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Stammeskrieger (0–11 GP)	K (Varianten nach Kultur), MbK
Drucker (10 GP)	H, siehe Edelhandwerker, S. 97	Kopist (1 GP)	H, siehe Schreiber, S. 101	Steinmetz (4 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Edelhandwerker (6–10 GP)	H, S. 96	Kontorist (0 GP)	H, siehe Schreiber, S. 101	Steinschneider (2 GP)	H, s. Handwerker, S. 99
Edelsteinschleifer (2 GP)	H, s. Handwerker, S. 99	Krämer (0 GP)	G, siehe Händler, S. 88	Stellmacher (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Einbrecher (2 GP)	G, S. 86	Kräutersammler (2 GP)	W, s. Prospektor, S. 81	Sternkundiger (8 GP)	H, siehe Gelehrter, S. 98
Eisengießer (9 GP)	H, s. Edelhandwerker, S. 97	Krieger (16–25 GP)	K (Varianten nach Akademie), MbK	Straßenräuber (0–3 GP)	W, S. 83
Entdecker (10 GP)	W, S. 75	Küfer (2 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Streuner (6 GP)	G, S. 92
Erntehelfer (1 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Kundschafter (10 GP)	W, S. 80	Stutzer (12 GP)	G, siehe Taugenichts, S. 93
Erzähler (5 GP)	G, siehe Barde, S. 85	Kürschner (3 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Tagelöhner (0 GP)	H, S. 101
Falkner (3 GP)	H, siehe Tierbändiger, S. 102	Kurtisane (0 GP)	G, S. 90	Tänzer (5 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87
Fallensteller (10 GP)	W, siehe Jäger, S. 80	Kutschenräuber (3 GP)	W, s. Straßenräuber, S. 84	Tanzlehrer (2 GP)	G, siehe Hofkünstler, S. 89
Fähnrich (11–20 GP)	K (Varianten nach Schule), MbK	Kutscher (3 GP)	H, siehe Domestik, S. 96	Tätowierer (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Fahrender Händler (2 GP)	G, siehe Händler, S. 88	Leibdiener (3 GP)	H, siehe Domestik, S. 96	Taugenichts (10 GP)	G, S. 93
Fährmann (0 GP)	W, siehe Schiffer, S. 82	Leibeigener (0 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Tierbändiger (0 GP)	H, S. 102
Färber (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Leibwächter (18 GP)	K, siehe Söldner, MbK	Tischler (0 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Feinschmied (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99	Lotse (5 GP)	W, siehe Schiffer, S. 82	Töpfer (1 GP)	H, siehe Handwerker, S. 99
Feldscher (1 GP)	H, siehe Wundarzt, S. 103	Lustknecht (0 GP)	G, siehe Kurtisane, S. 90	Uhrmacher (6 GP)	H, siehe Handwerker, S. 97
Feldsklave (1 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Magd (0 GP)	H, siehe Bauer, S. 95	Vagant (5 GP)	G, siehe Gaukler, S. 87