

Das Schwarze Auge



SPIELREGELN

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Kapitel 1: Grundregeln	04
Kapitel 2: Vor- und Nachteile	11
Kapitel 3: Talente	13
Kapitel 4: Kampf	20
Kapitel 5: Magie	29
Kapitel 6: Sonderfertigkeiten	34
Kapitel 7: Detailregeln	39
Kapitel 8: Ausrüstung	49

Du kannst dieses Heft sowohl als
Spielleiter, wie auch als Spieler
ohne Einschränkung lesen. Es prä-
sentierte dir alle Regeln noch ein-
mal gebündelt und übersichtlich auf
einen Blick.



Vorwort

Dieses Heft enthält alle Spielregeln, die du in den einzel-
nen Solo- und Gruppenabenteuern lernst, noch einmal
gebündelt und übersichtlich präsentiert.

Neben diesen Regeln findest du in diesem Heft noch
weitere Sonderfertigkeiten und Zauber, die die Helden
im Laufe des Spiels erlernen können. Darüber hinaus
steht dir eine Liste mit Ausrüstung zur Verfügung, so-
dass du deinen Helden während eurer Abenteuer mit

neuen Waffen, Rüstungen und weiteren Gegenständen
ausstatten kannst.

Wenn du deinen Helden längere Zeit spielen möchtest,
ist für dich zudem das Kapitel über Erfahrung und Stei-
gerung von Interesse. Dort erfährst du, wie du die durch
Abenteuer erhaltenen Abenteurpunkte einsetzen und
Fähigkeiten steigern kannst.



KAPITEL 1: GRUNDREGELN



In diesem Kapitel erfährst du alles über die Grundmechanismen des Spiels, beispielsweise, wie du Proben ablegst, welche Spielwerte es gibt und für was du Schicksalspunkte einsetzen kannst.

Spielmaterialien in der Box

Zu Beginn wollen wir dir eine kleine Übersicht über das enthaltene Spielmaterial der Box verschaffen. Falls du schon eines der Soloabenteuer oder das erste Gruppenabenteuer gespielt hast, wirst du bereits einige der Materialien kennen.

- Lies mich zuerst - Übersicht
- 4 Heldenbögen
- 4 Soloabenteuer (je eines pro Held)
- Die Räuber vom Dunkeltann (Gruppenabenteuer)
- Der Turm im Nebelmoor (Gruppenabenteuer & Szenarien)
- Die Grafschaft Heldentrutz
- Spielpläne
- Spielregeln (dieses Heft)
- Die Karte des Soldaten (Handout)
- Faltbare Farbkarte (Aventurien, Das Dorf Düsterrode, Die Grafschaft Heldentrutz)
- 15 Schicksalspunkte (Stanzbogen)
- 8 Spezialwürfel
- 41 Helden- und Kreaturenmarker

Würfel

Bei **Das Schwarze Auge** werden verschiedene Spielwürfel benutzt, die bei Proben, zur Schadensbestimmung oder für andere Zwecke eine Rolle spielen.

Sechsstellige Würfel

Wie bei vielen anderen Spielen wird bei **Das Schwarze Auge** der klassische, sechsstellige Spielwürfel verwendet. Abgekürzt wird er mit **W6**. Vor dem W steht in der Regel noch eine Zahl, die die Anzahl der Würfel angibt, die gewürfelt werden. Bei der Abkürzung **1W6** wird also ein sechsstelliger Würfel benutzt, bei **2W6** sind es zwei Würfel usw.

Außerdem wird gelegentlich ein zusätzlicher Wert zum Ergebnis addiert oder von diesem abgezogen. **2W6+4** bedeutet beispielsweise, dass du zwei Würfel einsetzt, die Ergebnisse beider Würfel zusammenzählst und vier Punkte zum Ergebnis addierst. Bei **1W6-2** wird nur ein Würfel benutzt und es werden zwei Punkte vom Resultat abgezogen. Negative Ergebnisse werden wie eine 0 behandelt. Häufig werden W6 bei der Bestimmung von



Schaden oder bei Zufallsbegegnungen benutzt. Wie du damit Trefferpunkte auswürfelst, erfährst du später im Kapitel **Kampf** ab Seite 20.

Zwanzigseitige Würfel

Noch häufiger als der sechsseitige Würfel kommt der zwanzigseitige Spielwürfel zum Einsatz. Seine Abkürzung lautet **W20**, und wie bei dem sechsseitigen Würfel steht in der Regel vor dem W noch die Anzahl der Würfel, die gewürfelt werden: **1W20** bedeutet ein zwanzigseitiger Würfel, **2W20** zwei zwanzigseitige Würfel usw. Auch bei diesen Spielwürfeln können zusätzlich noch Werte addiert oder subtrahiert werden.

Die Schreibweise ist in einem solchen Fall beispielsweise **1W20+5** oder **2W20-10**. Negative Ergebnisse werden auch hier wie eine 0 behandelt.

In den meisten Fällen kommen W20 bei Proben auf Fertigkeiten oder Eigenschaften sowie bei Attacke und Parade zum Einsatz. Hier werden die Ergebnisse nicht addiert, sondern mit anderen Zahlenwerten verglichen. Wie dies genau funktioniert, erfährst du unter dem Abschnitt **Proben** weiter unten.

Auf- oder abrunden?

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

Proben

Eine Probe ist grundsätzlich ein Würfelwurf, dessen Ergebnis mit einem *Spielwert* des Helden verglichen wird. Ein *Gelingen* der Probe sorgt dafür, dass das geschieht, was der Held beabsichtigt, ein *Misslingen* hingegen lässt ihn bei der Tätigkeit scheitern. Ein Misslingen bedeutet aber nicht zwangsweise das Ende des Abenteurers, oder dass es an dieser Stelle nicht mehr weitergeht. Die Handlung nimmt in diesem Fall nur einen anderen Verlauf als vom Spieler gewünscht, und er muss sich etwas anderes einfallen lassen.

Der Meister kann von den Spielern in vielen Situationen eine Probe verlangen: Schafft ein Zwerg den Sprung aus einem brennenden Zimmer zum Fenstersims des benachbarten Hauses? Gelingt es der Kriegerin, den Säbelhieb des Räubers abzuwehren und so einer üblen Wunde zu entgehen? Kann der Magier sich mitten im Gefecht auf seinen Zauber konzentrieren, oder sorgt die Ablenkung dafür, dass der Spruch scheitert?

Wann eine Probe notwendig ist und wann nicht, entscheidet der Meister. Die wichtigste Grundregel lautet: Wann immer der Ausgang einer Handlung ungewiss und spannend für den Verlauf des Abenteurers ist, kann der Meister eine Probe verlangen, um über Erfolg und Misserfolg der Handlung zu entscheiden. Bei Situationen, deren Ausgang offensichtlich ist, sollte nicht gewürfelt werden, ebenso wenig bei trivialen Handlungen, die für den Verlauf des Abenteurers nicht von Bedeutung sind. Ob es dem Helden gelingt, eine Suppe zu kochen oder nicht, sollte z. B. normalerweise nicht mit einer Probe entschieden werden. Geht es aber darum, eine Gräfin zu betören, um sich ihr Wohlgefallen zu sichern, wäre eine Probe notwendig. Der Meister braucht keine Proben für Handlungen zuzulassen, die unmöglich auszuführen sind.

Probenwurf

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

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

Eigenschaften

Eigenschaften sind das Grundgerüst eines jeden Helden und geben Auskunft über seine Charakteristika. Jeder Held besitzt acht Eigenschaften: Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft.

Die ersten vier Eigenschaften sind die *Geistigen Eigenschaften*, die letzten vier die *Körperlichen Eigenschaften*.

Jede Eigenschaft weist einen sogenannten *Eigenschaftswert* auf. Es gilt: Je höher der Eigenschaftswert, desto besser ist der Held in dieser Eigenschaft. Zu Beginn des Spiels liegen die Eigenschaftswerte üblicherweise bei 8 bis 14. Es kann jedoch Abweichungen davon geben (insbesondere bei Nichtmenschen wie Elfen und Zwergen), und im späteren Spielverlauf ist es auch möglich, diese Werte zu erhöhen. Dies erklären wir die später, im Abschnitt zur Steigerung ab Seite 41.

Es folgt eine Übersicht über die acht Eigenschaften und deren Bedeutung. In Klammern ist jeweils die Abkürzung angegeben, die für die Eigenschaft verwendet wird.

Eigenschaften und ihre Bedeutung

Mut (MU): Der Mutwert steht für Furchtlosigkeit und entschlossenes Handeln. Ein hoher Mutwert lässt einen Helden auch angesichts großer Gefahren nicht verzagen.

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

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

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

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

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

Konstitution (KO): Der Konstitutionswert ist ein Maß für die Ausdauer eines Helden. Eine hohe Konstitution sorgt für mehr Lebenspunkte (siehe Seite 8).

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

Eigenschaftsprobe

Eine *Eigenschaftsprobe* wird mit 1W20 ausgeführt und folgt den Regeln des Probenwurfs. Als Spielwert fungiert dabei der Wert, den der Held in einer der acht Eigenschaften aufweist. Der Meister kann also beispielsweise Proben auf Klugheit oder Mut verlangen, um zu testen, ob ein Held sich an ein lange zurückliegendes Ereignis erinnert oder schreiend vor einem Ungeheuer davonläuft. Zeigt das Würfelergebnis eine Zahl gleich oder niedriger dem Eigenschaftswert, so ist die Probe gelungen und der Held war erfolgreich. Ist das Ergebnis

stattdessen höher, ist sie misslungen. Die Eigenschaftsprobe kommt immer dann zum Einsatz, wenn es kein passendes Talent für die Tätigkeit des Helden gibt.

Beispiel: Romoxosch, ein Zwerg, kennt eigentlich keine Furcht. Allerdings durchstreift er gerade einen unheimlichen Wald und hört angsteinflößende Geräusche. Seine Meisterin verlangt eine Probe auf Mut. Romoxoschs Mutwert beträgt 13. Romoxoschs Spieler würfelt eine 9, also unter seinem Eigenschaftswert von 13. Romoxosch wird dementsprechend nicht den Rückzug antreten oder schreiend davonlaufen, sondern weiter mutig voranschreiten.

Eigenschaftsmodifikatoren

Verschiedene Umstände erleichtern oder erschweren Eigenschaftsproben, machen ein positives oder negatives Ergebnis also wahrscheinlicher. In solchen Fällen kann der Meister die Probe mit einer *Erleichterung* oder einer *Erschwerung* versehen. Diese *Eigenschaftsmodifikatoren* werden durch einen Zahlenwert ausgedrückt. Dieser hebt oder senkt die Eigenschaft für die Dauer der Probe. Eine Erleichterung gibt einem Helden für die Probe zusätzliche Punkte, eine Erschwerung zieht für die Probe Punkte vom Eigenschaftswert ab. Der Held wird durch einen solchen Modifikator aber nicht besser oder schlechter in der jeweiligen Eigenschaft. Es handelt sich hierbei nur um einen Regelmechanismus, mit dem der Einfluss günstiger und widriger Umstände auf die Erfolgswahrscheinlichkeit erfasst wird. Eine Erleichterung wird mit einem Plus (+) dargestellt, eine Erschwerung durch ein Minus (–) ausgedrückt. Eine Probe auf Mut +3 bedeutet also, dass man für die Probe 3 zusätzliche Punkte zum Muteert hinzuzählt, eine Probe auf Klugheit –5 ist dagegen schon eine große Herausforderung, immerhin hat man wegen ungünstiger Umstände für diese Probe 5 Punkte weniger zur Verfügung.

Beispiel: Hesindian, seines Zeichens Magier mit einer Klugheit von 15, muss sich aus einer brennenden Studierstube retten. Leider ist die Tür abgeschlossen, aber Hesindian weiß, dass es einen geheimen Fluchttunnel gibt. Erst vor ein paar Tagen hat er davon gelesen und mit seinem Lehrmeister darüber gesprochen, sodass er sich noch gut daran erinnert und der Meister eine Erleichterung von +3 zugesteht. Hesindian würde sich an die Geheimgtür somit nicht nur bei einer gewürfelten 1 bis 15 erinnern, sondern sogar bei 1 bis 18 erfolgreich sein (KL 15 + 3 durch Erleichterung = 18).

Angriff und Verteidigung

Neben den Eigenschaftsproben wird der W20 auch im Kampf verwendet. Um Gegner im Nahkampf anzugreifen, sind Proben auf den *Attackewert (AT)* notwendig. Greift ein Held zu einer Fernkampfwaffe, etwa einem Bogen oder einer Armbrust, so muss er eine Probe auf den *Fernkampfwert (FK)* ablegen.

Bei der Abwehr hingegen wird eine Probe auf einen *Verteidigungswert (VW)* verlangt. Es gibt unterschiedliche Verteidigungsmöglichkeiten: Die *Parade (PA)*, eine

Verteidigung mit einer Nahkampfwaffe, einem Schild oder dem eigenen Körper, und das *Ausweichen* (AW) in Form von Wegducken oder Wegspringen.

Für diese Proben gelten ebenfalls die Regeln des Probenwurfs: Der Spieler des Helden darf höchstens ein so hohes Würfelergebnis mit 1W20 erzielen, wie der Spielwert in Attacke, Fernkampf, Parade oder Ausweichen beträgt.

Die Kampfregeln mit ihren Details werden im Kapitel **Kampf** ab Seite 20 vorgestellt.

Fertigkeiten

Während die Eigenschaften das Grundgerüst eines Helden darstellen, sind die *Talente* seine erlernten Fähigkeiten. Magiebegabte Helden verfügen außerdem über *Zauber*, die sie wirken können. Bei all diesen *Fertigkeiten* kommt es nicht nur auf die rohen Eigenschaftswerte an, sondern ebenso auf Erfahrung. Aus diesem Grund besitzen Fertigkeiten einen eigenen Wert, den sogenannten *Fertigkeitswert* (FW). Dieser ist ein Maßstab für das Können des Helden in der jeweiligen Fertigkeit. Je höher der FW einer Fertigkeit ist, desto besser ist ein Held in dieser Fertigkeit.

Fertigkeitsprobe

Im Unterschied zur Eigenschaftsprobe kommt bei einer *Fertigkeitsprobe* nicht nur 1W20 zum Einsatz, sondern es sind gleich 3W20. Die Ergebnisse der Würfe werden aber nicht addiert, sondern jeder einzelne Wurf wird mit einem Eigenschaftswert verglichen. Für die drei Würfe gelten grundlegend die Regeln zu Probenwürfen, allerdings mit ein paar Ergänzungen:

- Bei jedem Talent und jedem Zauber sind drei Eigenschaftswerte angegeben. Ein Held muss nacheinander auf diese drei Eigenschaften würfeln. Die Reihenfolge, in der du auf die bei der Probe beteiligten Eigenschaften würfelst, ist dir überlassen. Wichtig ist nur, dass vor jedem Wurf klar ist, auf welche Eigenschaft gewürfelt wird. Üblicherweise fängt man mit der ersten aufgelisteten Eigenschaft an, dann kommt die zweite und abschließend die dritte an die Reihe.
- Jeder einzelne Wurf auf eine dieser drei Eigenschaften ist eine sogenannte Teilprobe.
- Die einzelnen Teilproben funktionieren im Grunde genauso wie eine einzelne Eigenschaftsprobe: Die gewürfelte Augenzahl darf den Wert der Eigenschaft nicht übersteigen.
- Dem Spieler stehen für das Gelingen der Probe jedoch zusätzlich Fertigkeitspunkte in Höhe des Fertigkeitswertes zur Verfügung. Diese Punkte kann der Spieler benutzen, um zu hohe Würfelergebnisse auszugleichen. Für jeden eingesetzten Fertigkeitspunkt kann das Ergebnis einer Teilprobe um einen Punkt gesenkt werden. Hat ein Held beispielsweise einen Eigenschaftswert von 12 und würfelt eine 14 bei

einer Teilprobe, so können 2 der 12 Fertigkeitspunkte eingesetzt werden, um den Wurf auszugleichen.

- Die eingesetzten Fertigkeitspunkte stehen für die übrigen Teilproben dann nicht mehr zur Verfügung. Wenn ein Held mit einem Fertigkeitswert von 10 bei der ersten Teilprobe schon 6 Punkte verbraucht, hat er zum Ausgleich der anderen beiden Teilproben nur noch insgesamt 4 Punkte übrig. Die Fertigkeitspunkte sind aber nicht für immer verloren. Wenn der Abenteurer später wieder eine Fertigkeitsprobe auf die gleiche Fertigkeit ablegen muss, steht der Fertigkeitswert wieder voll zur Verfügung.
- Es ist egal, wie weit bei einer Teilprobe unter den Eigenschaftswert gewürfelt wird, der Held erhält dadurch keine zusätzlichen Fertigkeitspunkte oder andere Vorteile.
- Sollten alle Fertigkeitspunkte verbraucht sein und ein zu hohes Ergebnis kann bei einer Teilprobe nicht mehr korrigiert werden, dann ist die gesamte Fertigkeitsprobe misslungen.
- Wenn die Zahl der Fertigkeitspunkte, die für den Ausgleich aller Teilproben nötig wäre, nicht höher als der FW der Fertigkeit liegt, dann ist die gesamte Fertigkeitsprobe gelungen. Das bedeutet, dass im Prinzip auch Proben auf eine Fertigkeit mit einem FW von 0 gelingen könnten.

Beispiel: Leomara versucht, im heißen Sand der Khômwüste die Spur einer Karawane zu verfolgen. Der Meister verlangt eine Fertigkeitsprobe auf das Talent Fährtsensuchen. Leomara hat in dem Talent einen Fertigkeitswert von 4. Die Probe geht auf Mut (14), Intuition (13) und Gewandtheit (13). Leomaras Spielerin würfelt zunächst auf Mut. Eine 10. Die Spielerin braucht keine Fertigkeitspunkte zum Ausgleich, die Teilprobe ist auch so gelungen. Bei Intuition sieht es schlechter aus, hier würfelt die Spielerin eine 16. Das sind 3 Punkte mehr als ihr Eigenschaftswert. Sie muss daher 3 ihrer 4 Punkte in Fährtsensuchen ausgeben, um das Ergebnis auf 13 zu senken, damit auch diese Teilprobe gelungen ist. Für die letzte Teilprobe bleibt ihr nun noch 1 Punkt übrig. Sofern sie 14 oder niedriger bei der Probe auf Gewandtheit würfelt, wird ihr die Fertigkeitsprobe gelingen. Muss sie später noch einmal eine Probe auf Fährtsensuchen ablegen, steht ihrer Heldin wieder ihr voller FW von 4 zur Verfügung.



Fertigkeitsmodifikatoren

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

Erschwernisse oder Erleichterungen werden bei Fertigkeitsproben in jeder Teilprobe mit der zugehörigen Eigenschaft verrechnet. Bei einer Erleichterung steigt der Wert der Eigenschaft jeder Teilprobe für die Probe um den Betrag der Erleichterung. Bei einer Erschwernis sinken alle beteiligten Eigenschaftswerte für die Probe um die entsprechende Zahl. Die Anwendung von Fertigkeitsmodifikatoren kann alle Arten von Fertigkeiten betreffen, also Talente ebenso wie Zauber.

Beispiel: Die etwas übermütige Valariel möchte eine Felswand hinaufklettern. Der Meister verlangt von Valariels Spieler eine Probe auf das Talent Klettern. Valariel hat darin einen Fertigkeitswert von 6.

Die Probe geht auf Mut, Gewandtheit und Körperkraft. Valariels Spieler ist recht zuversichtlich, die Kletterpartie zu überstehen (Mut 12, Gewandtheit 14, Körperkraft 11). Leider ist die Felswand wegen feuchter Moose rutschig, sodass der Meister festlegt, dass die Probe schwierig und um 1 erschwert ist. Somit hat Valariel für diese Probe nur noch effektive Eigenschaftswerte von 11/13/10. Die Erschwernis von 1 hat den Wert jeder an der Probe beteiligten Eigenschaft um 1 gesenkt.

Valariels Spieler beginnt mit dem Würfeln der Probe. Sein erster Wurf zeigt eine 15. Das ist über Valariels effektivem Mutwert von 11, sodass ihr Spieler von 6 Punkten 4 ausgeben muss. Somit besitzt er für die restlichen zwei Würfe noch 2 Punkte. Der zweite Wurf ist ebenfalls ungünstig und zeigt eine 15. Da seine Heldin bei der Probe eine effektive Gewandtheit von 13 besitzt, muss er die restlichen 2 Punkte verbrauchen, um den Wurf auszugleichen. Bei seinem letzten Wurf hat der Spieler nun keine Fertigkeitspunkte mehr zu Verfügung. Zeigt der Würfel jedoch eine 10 oder einen kleineren Wert, ist die Probe dennoch gelungen.

Wiederholung von Proben?

Wenn einem Spieler eine Probe misslingt, stellt sich häufig die Frage: Kann die Probe nicht einfach wiederholt werden? Solche Wiederholungen sollten gut überlegt sein, denn wenn man einfach nur oft genug würfeln muss, um Erfolg zu haben, dann ist es fast egal, wie

gut man in einer Fähigkeit ist. Um die Spannung nicht aus dem Spiel zu nehmen, müssen misslungene Proben mehr sein als nur Anlässe zum weiteren Würfeln. Oft ist von einem erneuten Würfeln deshalb abzuraten, weil ein erneuter Versuch für den Held nicht möglich ist. Wenn *Leomara* etwa im letzten Moment eine Vase fangen will, die vom Regal gefallen ist, und wenn sie hierbei scheitert, dann hat sie deshalb keinen zweiten Versuch, weil die Vase nun auf den Boden gefallen ist. Bei Proben, bei denen für die Helden selbst nicht zu entscheiden ist, ob ein Erfolg oder Misserfolg vorliegt, sollten Wiederholungen ebenfalls nicht erlaubt werden. Denn im Endeffekt können die Helden – im Gegensatz zu den Spielern, die den Probenwurf durchführen – in solchen Fällen gar nicht wissen, ob ihre Handlungsversuche gelungen sind oder nicht. Sie haben daher keinen Grund dafür, es bei einer misslungenen Probe noch einmal zu versuchen. Wenn etwa dem Spieler der Elfe *Valariel* eine Probe auf *Fährtsuchen* misslingt, dann steht für *Valariel* in dem Moment fest, dass sie keine Spuren findet. Sie weiß damit aber nicht, ob dies daran liegt, dass es keine Spuren gibt, oder daran, dass sie diese übersehen hat. Warum also sollte sie dann noch länger suchen? Ähnliches gilt z. B. für das Talent *Menschenkenntnis*. Wenn *Hesindian* die Probe auf dieses Talent misslungen ist, um zu durchschauen, ob eine Person lügt, dann glaubt er dieser Person oder ist sich zumindest nicht sicher. Eine weitere Probe auf *Menschenkenntnis* gegenüber der gleichen Person zum gleichen Thema sollte in diesem Fall erst dann wieder möglich sein, wenn *Hesindian* neue Informationen erhalten hat, die seine Ansicht ändern könnten.

Anders liegen die Dinge jedoch, wenn ein Held zuverlässig abschätzen kann, dass der eigene Versuch misslungen ist, etwa wenn es ihm nicht gelingt, ein Schloss zu knacken. In diesem Fall ist es durchaus sinnvoll, dass der Held es noch einmal versucht und der Spieler noch einmal würfelt. Um in diesem Fall das Schlösserknacken aber nicht zu etwas zu machen, das mit genug Geduld stets zu schaffen sein wird, solltest du für misslungenen Proben jeweils negative Folgen festsetzen. Das Schloss wird durch jede misslungene Probe möglicherweise immer weiter beschädigt (die Probe wird also bei jedem neuen Versuch immer weiter um 1 erschwert) oder der Öffnungsversuch kostet insgesamt so viel Zeit, dass eine Wache vorbeikommt, die den Einbrecher bemerkt. Als Spielleiter liegt die Entscheidung, ob eine Probe wiederholt werden darf, am Ende bei dir.

Besondere Kampfwerte

Neben den Eigenschaften und Fertigkeiten sind die wichtigsten Werte eines Helden seine *besonderen Kampfwerte*. Diese stellen beispielsweise seine Gesundheit und seine Zauberkraft dar. Sie errechnen sich aus verschiedenen Faktoren. Wir stellen dir hier einmal vor, was diese Werte für eine Bedeutung haben, und dann, wie sie berechnet werden.

Die Lebensenergie (LE) ist die Gesundheit eines Helden. Immer, wenn er Schaden nimmt, vergiftet wird oder an einer Krankheit leidet, verliert er Lebenspunkte (LeP). Sobald er nur noch 0 Lebenspunkte oder weniger besitzt, liegt ein Held im Sterben (siehe Seite 40). Durch Heiltränke, Zauber, das Talent *Heilkunde Wunden* oder eine Regenerationsphase kann er sich erholen und Lebensenergie

Berechnung der besonderen Kampfwerte

Nachfolgend wird dir erklärt, wie sich die abgeleiteten Werte zusammensetzen. Für die Helden in dieser Box sind die Werte bereits ausgerechnet.

Lebensenergie

Maximalwert:

Lebensenergie-Grundwert der Spezies (Menschen: 5; Elfen 2; Zwerge: 8)

+ 2 x Konstitution

+/- Punkte aus Vor- und Nachteilen

+ zugekaufte Punkte

Astralenergie

Maximalwert:

Astralenergie-Grundwert des Vorteils *Zauberer* (20 AsP)

+ Klugheit (bei Magier) oder Intuition (bei Elfen)

+/- Punkte aus Vor- und Nachteilen

+ zugekaufte Punkte

Ausweichen

Gewandtheit / 2 (aufgerundet)

+ Punkte aus der Kampfsonderfertigkeit *Verbessertes Ausweichen I-III*

Initiative

(Mut + Gewandtheit) / 2 (aufgerundet)

+ Punkte aus der Kampfsonderfertigkeit *Kampfflexe I-III*

Geschwindigkeit

Geschwindigkeit-Grundwert der Spezies (Elfen und Menschen: 8; Zwerge: 6)

Schicksalspunkte

3 Schips

regenerieren. Ihr Maximalwert hängt von der Spezies sowie der Konstitution des Helden ab und kann außerdem weiter erhöht werden, sobald er seine ersten Abenteuer bestanden hat (siehe Seite 40).

- Kein Zauber kann ohne sie gewirkt werden: Astralenergie (AE). Sie ist eine mystische Macht, die nur wenige, mit der Gabe der Magie Gesegnete, nutzen und in sich speichern können. Wann immer ein zauberkundiger Held einen Zauber einsetzt, muss er dafür Astralpunkte (AsP) ausgeben, ohne die kein Zauber gewirkt werden kann. Astralpunkte regenerieren sich z. B. durch Regenerationsphasen oder durch Zauberkuren. In den Maximalwert der Astralenergie spielt die Leiteigenschaft der Tradition des Zauberers hinein (siehe Seite 29), und die AE lässt sich im Laufe des Spiels noch erhöhen (siehe Seite 40).

- Der Ausweichenwert (AW) kommt immer dann ins Spiel, wenn Helden versuchen, in Deckung zu springen, einem rollenden Felsbrocken zu entgehen oder wenn sie ohne eine Waffe in der Hand dem Schwert des Gegners ausweichen müssen.
- Reaktion und schnelles Handeln werden durch den Wert Initiative (INI) angegeben. Je höher der INI-Wert, desto früher kann man im Kampf agieren.
- Je mehr Punkte auf Geschwindigkeit (GS) man hat, desto mehr Schritte kann man sich pro Runde bewegen. Ein Schritt entspricht dabei einem Meter.
- Schicksalspunkte (Schips) sind das Quäntchen Glück, das den Helden das Leben retten kann. Mit ihrer Hilfe sind Abenteurer zu Höchstleistungen fähig und können Unglück von sich abwenden.

Schicksalspunkte

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

Was sind Schicksalspunkte?

Schicksalspunkte stehen für das Maß an Glück des Helden. Mittels Schips kann ein Held gefährliche Situationen überstehen, in denen andere den sicheren Tod gefunden hätten. Die Schips sind das Quäntchen Glück, das einen Helden von einem Normalsterblichen unterscheidet.

Menge an Schicksalspunkten

Ein Held startet mit 3 Schicksalspunkten. Gibt der Held einen Schicksalspunkt aus, muss er erst bestimmte

Bedingungen erfüllen, damit er einen Punkt zurückbekommt. Ein Held kann nicht mehr als 3 Schips besitzen.

Der Einsatz von Schicksalspunkten

Ein Spieler kann Schicksalspunkte benutzen, um Einfluss auf den Ausgang von Handlungen zu nehmen. Er kann beispielsweise misslungene Proben neu würfeln oder schneller als alle anderen handeln. Folgende Einsatzmöglichkeiten stehen einem Helden mit Schicksalspunkten offen:

- Erster im Kampf:** Wer bereit ist, 1 Schip auszugeben, kann in einer Runde (siehe Seite 21) einmalig als Erster handeln, egal welche Initiative er hat. In der nächsten Runde ist der Held dann mit seiner gewöhnlichen Initiative an der Reihe. Setzen mehrere Personen diese Fähigkeit ein, handeln sie vor allen anderen, aber in der Reihenfolge ihrer Initiative.

Diese Einsatzmöglichkeit von Schicksalspunkten muss zu Beginn einer Runde angekündigt werden.

Beispiel: Obwohl Romoxoschs Spieler nur eine schlechte Initiative von 13 gewürfelt hat, möchte er im Kampf gegen einen Oger zuerst zuschlagen, da er befürchtet, ansonsten nicht zu überleben. Er setzt einen Schicksalspunkt ein und ist vor dem Oger an der Reihe, obwohl dieser die bessere Initiative von 14 hat. Würde das Ungeheuer über einen Schicksalspunkt verfügen und der Meister diesen auch einsetzen, so wäre Romoxosch nach ihm an der Reihe, denn dann würde zuerst das Initiativeergebnis aller Schicksalspunktenutzer zählen (und danach die Initiativeergebnisse aller Kampfteilnehmer, die keinen Schicksalspunkt für diese Einsatzmöglichkeit benutzt haben).

☛ **Probe wiederholen:** Wer einen, zwei oder alle W20 bei einer Eigenschafts- oder Fertigungsprobe oder bei einer Probe auf Attacke, Verteidigung oder Fernkampf wiederholen will, darf 1 Schip zum nochmaligen Würfeln investieren. Dabei ist es egal, ob der Held bei der erforderlichen Probe einen, zwei oder drei Würfel neu würfeln muss – es kostet ihn insgesamt nur 1 Schip. Dieser Einsatz ist nur einmal pro Probe gültig. Das neue Ergebnis ist dann bindend.

Beispiel: Hesindian ist nicht gerade vom Glück verfolgt. Seine Probe auf Klettern hat eigentlich gut begonnen, leider zeigt der letzte Wurf aber eine 19 und er hat nicht genug Fertigkeitspunkte übrig, um die Probe noch zu schaffen. Da er aber nicht hinunterfallen will – der Sturz könnte mit seinem Tod enden –, entscheidet er sich, auf seine Schicksalspunkte zurückzugreifen. Er hat noch einen Vorrat von 3 Punkten und setzt 1 davon ein, um den Wurf mit der 19 zu wiederholen. Eine 5. Geschafft!

☛ **Schadenswurf wiederholen:** Durch den Einsatz von 1 Schip kann 1W6 beim Auswürfeln der Trefferpunkte (TP) einer Waffe (siehe Seite 20) wiederholt werden. Ein Held kann nur seine eigenen Würfe zur TP-Bestimmung wiederholen, nicht die des Gegners oder der Mitstreiter. Bei Waffen mit mehr als 1W6 kann nur 1W6 neu geworfen werden, nicht 2 oder mehr.

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

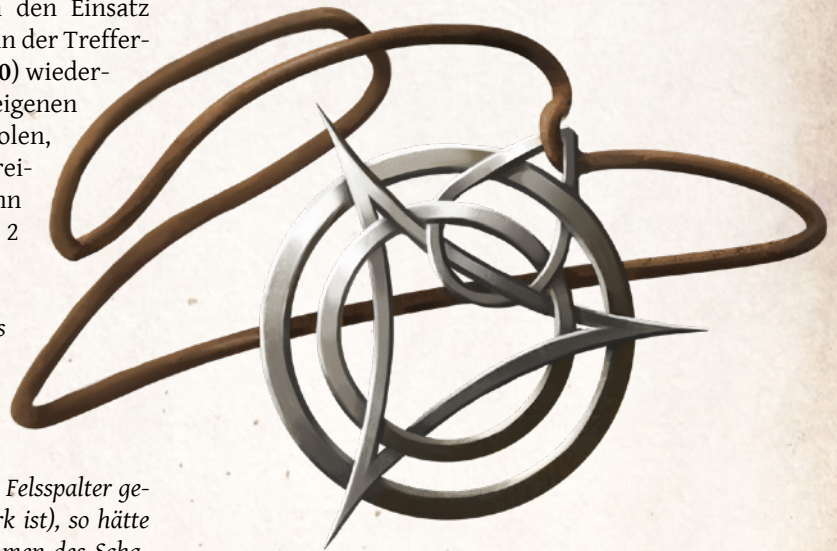
☛ **Verteidigung stärken:** Wer seine Verteidigung im Kampf stärken will, der gibt 1 Schip aus und erhält bis zum Ende der aktuellen Runde einen Bonus von 4 auf alle Verteidigungswerte. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt der Runde erfolgen, gilt aber nur für Würfe nach der Ankündigung. Der Bonus erhöht auch die Anzahl der maximalen Verteidigungen eines Helden, da bei mehreren Verteidigungen sein Verteidigungswert erst später auf 0 sinkt (siehe Seite 23).

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

Es ist durchaus möglich, einen Schip für *Erster im Kampf* oder *Verteidigung stärken* einzusetzen und anschließend bei einer Fertigungsprobe *Probe wiederholen* einzusetzen. Man kann Schips nicht mehrfach für die gleiche Sache einsetzen, man erhält also keinen Verteidigungsbonus von 8, wenn man zweimal *Verteidigung stärken* einsetzen und 2 Schips ausgeben würde.

Schicksalspunkte zurückgewinnen

Wenn ein Spieler Schicksalspunkte ausgegeben hat, bedeutet das nicht, dass er sie nie mehr zurückerhält. Am Ende eines Abenteuers erhalten alle überlebenden Helden ihre gesamten Schicksalspunkte zurück.



KAPITEL 2: VOR- UND NACHTEILE



Alle Helden der Einsteigerbox besitzen eine Reihe von Vor- und Nachteilen. Diese Fähigkeiten können im weiteren Spielverlauf nicht wie andere Fähigkeiten mit Abenteuerpunkten (AP) aktiviert werden (dazu später

mehr ab Seite 40), sondern sind mit dem jeweiligen Helden fest verbunden. Zur Übersichtlichkeit erläutern wir an dieser Stelle, wie die Vor- und Nachteile funktionieren.

Vorteile

Begabung

Manche Aventurier sind in einer Fertigkeit besonders talentiert und gelten darin als begabt. Ihnen unterlaufen selten Missgeschicke, und ihre Leistungen sind deutlich besser als bei anderen Anwendern der Fertigkeit.

Regel: Ein begabter Abenteurer kann bei jeder Probe auf eine bestimmte Fertigkeit einen einzelnen W20 neu würfeln. Der Spieler kann zunächst die 3W20 würfeln und sich dann eines der drei Ergebnisse aussuchen, das er neu würfeln möchte. Es gilt das bessere Ergebnis beider Würfe. Ein Einsatz von Schicksalspunkten ist vor oder nach dem Einsatz einer Begabung erlaubt (siehe Seite 9). Dadurch ist es möglich, mehrfach neu zu würfeln.

Gutaussehend

Die Heldin ist im Vergleich zu anderen Angehörigen ihrer Spezies besonders anmutig und wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen^{*} anziehend.

Regel: Die Heldin bekommt eine Erleichterung von +1 auf *Betören*, *Handel* und *Überreden*.

Herausragende Kampftechnik

In einer bestimmten Kampftechnik (siehe Seite 27) ist der Held deutlich besser als der Durchschnitt.

Regel: Durch den Vorteil *Herausragende Kampftechnik* ist ein Held in einer Kampftechnik besonders gut, was sich in einem hohen Kampftechnikwert äußert.

Hohe Astralkraft I-VII

Der Held kann mehr Astralenergie aufnehmen als ein durchschnittlicher Zauberer.

Regel: Der AE-Maximalwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

^{*} **Kulturschaffender:** Ein intelligentes Wesen, meist ein Humanoider wie ein Mensch, Ork, Elf usw. Oft relevant für Zielkategorien bei Zaubern.

Hohe Lebenskraft I-VII

Der Held ist zäh und robust. Er kann deutlich mehr einstecken als ein durchschnittlicher Aventurier.

Regel: Der LE-Maximalwert steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils.

Höheres Startkapital

Nicht jede Heldin verfügt über gute oder besondere Ausrüstung.

Regel: Eine Heldin mit diesem Vorteil kann sich zu Beginn ihrer Abenteurerlaufbahn mehr und teurere Ausrüstung leisten.

Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I-III

Dieser Vorteil verhilft einem magischen Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Astralpunkten.

Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn er regeneriert (siehe Seite 39).

Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I-III

Dieser Vorteil verhilft einer Heldin während einer Regenerationsphase zu mehr Lebenspunkten.

Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt die Heldin 1 zusätzlichen Punkt dazu, wenn sie regeneriert (siehe Seite 39).

Vertrauenerweckend

Ein Abenteurer mit diesem Vorteil wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen^{*} vertrauenswürdig.

Regel: Proben auf *Überreden* und *Handel* sind um +1 erleichtert.



Zauberer

Bei **Das Schwarze Auge** muss man mit der Gabe der Magie geboren werden. Nur wer diesen Vorteil hat, erhält Astralenergie und besitzt die grundlegende Befähigung, Zauber anwenden zu können.

Regel: Der Held ist in der Lage zu zaubern und erhält Astralenergie (siehe Seite 29).

Zweistimmiger Gesang

Der Zweistimmige Gesang ist eine Fähigkeit, die nur Elfen besitzen. Der Klang der Stimme hört sich so an, als habe der Elf eine zweite Stimme, die sich mit der ersten vermischt.

Regel: Eine Heldin, die den Zweistimmigen Gesang beherrscht, ist in der Lage, die Besonderheiten der elfischen Magie zu nutzen.

Zwergennase

Zwergennase ist ein übernatürlicher Instinkt, der einem Helden die Lage von geheimen Türen, Zugängen oder Hohlräumen verrät.

Regel: Der Abenteurer erhält bei Proben zur Entdeckung von Geheimtüren, Hohlräumen, versteckten Schubladen und Ähnlichem (in der Regel eine Probe auf *Sinnesschärfe*; in Ausnahmefällen auch Intuition) eine Erleichterung von +1.

Nachteile

Artefaktgebunden

Der Held mit diesem Nachteil ist beim Zaubern an ein Artefakt, beispielsweise einen Magierstab (falls er ein Magier ist), gebunden. Eventuell ist bei der Erschaffung oder Bindung des Artefakts ein Patzer unterlaufen oder irgendeine andere magische Beeinflussung hat für die Verbindung gesorgt.

Regel: Ist der Held nicht in direktem Kontakt mit dem Artefakt (dies bedeutet: Kontakt mit der Haut), kann er nur erschwert zaubern. Dieser Nachteil erschwert Zauber um -1, wenn die Bedingung des Körperkontaktes nicht erfüllt ist. Wird das Artefakt vernichtet, kann der Held so lange nur mit der Erschwernis Zauber wirken, bis er selbst ein neues Artefakt gleicher Machart hergestellt hat, in das die Artefaktgebundenheit automatisch einfließt.

Prinzipientreue

Der Charakter folgt strengen moralischen oder religiösen Beschränkungen. Er wird stets versuchen, diese Prinzipien einzuhalten. Ein Brechen dieser Prinzipien kann unterschiedliche Auswirkungen haben: Selbstzweifel, eine selbst auferlegte Bußqueste oder Ausschluss aus der Gemeinschaft sind nur einige Beispiele.

Regel: Wer gegen seine Prinzipien verstößt, erleidet eine Erschwernis von -1 auf alle Fertigkeitstests. Dieser Zustand dauert mindestens eine Stunde an, über die genaue Länge entscheidet der Meister unter Berücksichtigung der Schwere des Verstoßes. Unter die Prinzipientreue bei Kriegerinnen fällt vor allem unehrenhaftes Verhalten im Kampf (nicht in Überzahl gegen einen menschlichen Gegner antreten), aber auch die Ablehnung des Plünderns von Leichen oder Grabkammern.

Schlechte Eigenschaft (Goldgier oder Neugier)

Viele Helden werden nicht nur von rationalen Motiven angetrieben. Sie sind beispielsweise gierig, abergläubisch oder jähzornig.

Regel: In jeder Situation, in der die Heldin mit einem potenziellen Auslöser ihrer Schlechten Eigenschaft konfrontiert wird, muss sie eine Probe auf *Willenskraft* bestehen, um sich zu beherrschen. Gelingt ihr diese Probe, ist alles in Ordnung, ansonsten muss sie entsprechend der Schlechten Eigenschaft handeln. Ihre Schlechte Eigenschaft hat sie so lange im Griff, wie sie dem Auslöser ausgesetzt ist. Der Meister kann für die Probe auf *Willenskraft* entsprechend der Stärke des Auslösers Erschwernisse oder Erleichterungen festsetzen.

Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I-III

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Lebenspunkten.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils muss der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen (bis zu einem Minimum von 0).

Sensibler Geruchssinn

Dieser vor allem bei den Elfen existierende Nachteil sorgt dafür, dass Gerüche, die beispielsweise von Fäulnis, Fäkalien oder anderen übelriechenden Quellen erzeugt werden, Schwindel und Übelkeit verursachen.

Regel: Solange die Heldin dem Geruch ausgesetzt ist, sind alle ihre Proben um -1 erschwert.

KAPITEL 3: TALENTE



Talente sind Fertigkeiten, über die jeder Held verfügt. Auf sie werden viele Proben ablegt, und das Ge- oder

Misslingen dieser Fertigungsproben verändert entscheidend den Verlauf eines Abenteuers.

Talentbeschreibung

In diesem Kapitel beschreiben wir die einzelnen Talente und ihre Spielwerte. Zunächst erklären wir dir, wie die Beschreibung jeweils aufgebaut ist. Die Talente sind außerdem zur besseren Übersicht in fünf Gruppen unterteilt: Körper-, Gesellschafts-, Natur-, Wissens- und Handwerkstalente.

Aufbau der Talentbeschreibung

Probe: Hier findest du die drei Eigenschaften, auf welche die Fertigungsprobe für das jeweilige Talent abgelegt wird (siehe Seite 7).

Talentbeschreibung: Hier steht die eigentliche Beschreibung des Talents, die Hinweise darauf gibt, wann eine Fertigungsprobe auf dieses Talent sinnvoll ist.

Belastung: Falls bei einem Talent Belastung eine Rolle spielt und als Erschwerung die Probe modifiziert, so ist dies ebenfalls angemerkt. Jeder Punkt Belastung sorgt bei einem Talent, bei dem in dieser Kategorie *ja* steht, bzw. das auf dem Heldenbogen in der entsprechenden Spalte mit einem Haken markiert ist, für eine Erschwerung von -1 (siehe Seite 54).

Steigerungskosten: An dieser Stelle ist angegeben, nach welcher Spalte du das Talent steigertest: A, B, C oder D. A ist ein kostengünstiges Talent, D ein sehr teures (siehe Seite 41).

Körpertalente

Klettern

Probe: MU/GE/KK

Talentbeschreibung: Wenn ein Held über eine Burgmauer oder an einer steilen Klippe entlangsteigt, steht eine Probe auf *Klettern* an. Eine misslungene Probe bedeutet nicht automatisch einen Absturz, eventuell traut sich ein Held auch erst gar nicht zu klettern, verletzt sich oder braucht furchtbar lange, um sein Ziel zu erreichen.

Belastung: ja

Steigerungskosten: B

Körperbeherrschung

Probe: GE/GE/KO

Talentbeschreibung: Um weit zu springen, schnell zu sprinten, sich nach einem Sturz abzurollen, das Gleichgewicht auf einem Drahtseil zu bewahren oder anderweitig seinen Körper zu besonderen Leistungen zu animieren, ist das Talent *Körperbeherrschung* nötig. Hierunter fallen akrobatische Aktionen und die sportlichen Herausforderungen von Athleten ebenso wie das Entwinden aus Fesseln, Tentakeln oder Wurfnetzen.

Belastung: ja

Steigerungskosten: D

Kraftakt

Probe: KO/KK/KK

Talentbeschreibung: Gelegentlich muss ein Held Türen auftreten, sich im Armdrücken beweisen oder große Gewichte bewegen. Für alle diese Tätigkeiten ist das Talent *Kraftakt* die richtige Wahl.

Belastung: ja

Steigerungskosten: B

Schwimmen

Probe: GE/KO/KK

Talentbeschreibung: Will der Held tauchen, einen anderen aus dem Wasser ziehen, unter Wasser kämpfen oder möglichst schnell zu einem Ort hin- oder von einem Kraken wegschwimmen, ist eine Probe auf *Schwimmen* nötig. Starke Strömung und andere widrige Umstände können die Probe erschweren.

Belastung: ja

Steigerungskosten: B

Selbstbeherrschung

Probe: MU/MU/KO

Talentbeschreibung: Das Talent *Selbstbeherrschung* umfasst u. a. die Befähigung, großen Schmerzen zu

widerstehen, z. B. durch Verletzungen im Kampf oder bei einem Gewaltmarsch. Auch Ablenkungen können damit ignoriert werden, sodass sich ein Zauberer beispielsweise trotz Steine werfender Goblins weiterhin auf seinen Kampfzauber konzentrieren kann.

Belastung: nein
Steigerungskosten: D

Sinnesschärfe

Probe: KL/IN/IN

Talentbeschreibung: Das Talent *Sinnesschärfe* umfasst alle Fälle, in denen die genaue Wahrnehmung der Helden vonnöten ist. Misslungene Proben bedeuten entweder, dass der Held nichts bemerkt hat, oder dass er seinen Sinnesindruck falsch interpretiert. Proben auf *Sinnesschärfe* können vom Meister auch verborgen für die Spieler gewürfelt werden, um herauszufinden, ob ihre Helden eine versteckte Person oder ein verborgenes Detail bemerken, ohne dass den Spielern im

Falle einer misslungenen Probe der Verdacht kommt, dass sie etwas übersehen haben.

Belastung: nein
Steigerungskosten: D

Verbergen

Probe: MU/IN/GE

Talentbeschreibung: Wenn es gilt, sich anzuschleichen oder zu verstecken, wird auf *Verbergen* gewürfelt. Dunkelheit, schwarze Kleidung und gute Deckung, aber auch Lärm oder Ablenkungen potenzieller Beobachter können die Probe erleichtern, während gewarnte Wachen oder dürres Reisig auf dem Boden Verstecken und Schleichen erschweren können. In einem völlig leeren und gut ausgeleuchteten Raum kann sich jedoch selbst ein Meister des Verbergens nicht verstecken.

Belastung: ja
Steigerungskosten: C

Gesellschaftstalente

Betören

Probe: MU/CH/CH

Talentbeschreibung: Mit *Betören* kann ein Held versuchen, seine Ausstrahlung und Attraktivität einzusetzen, um sich jemanden gewogen zu machen. Um sich durch Anbändeln einen Vorteil zu verschaffen

und beispielsweise einen Gardisten dazu zu bringen, noch einmal ein Auge zu zudrücken, ist das Talent genau die richtige Wahl. Das bedeutet jedoch nicht, dass jeder Einsatz der Fähigkeit gleich eine Einladung zu einem Schäferstündchen sein muss.

Belastung: nein
Steigerungskosten: B



Einschüchtern

Probe: MU/IN/CH

Talentbeschreibung: Durch dieses Talent kann man sein Gegenüber bedrohen, beschimpfen oder beleidigen, um beispielsweise an Informationen zu gelangen oder jemandem Angst einzuflößen. Ein Duellant kann so versuchen, seinen Gegner zu provozieren, um dessen Jähzorn zu wecken. Der Ork- Häuptling mag nicht so stark sein, wie er aussieht, doch mit den richtigen Drohungen kann er seinen Kontrahenten beeindrucken, sodass dieser ihn erst gar nicht herausfordert. Mit Einschüchterungen kann man an Informationen gelangen, für die *Überreden* eine zu milde Form der Überzeugungskunst ist.

Belastung: nein

Steigerungskosten: B

Gassenwissen

Probe: KL/IN/CH

Talentbeschreibung: *Gassenwissen* spiegelt wider, wie gut man sich in zwielichtigen Stadtvierteln auskennt, und auch etwa das Wissen darüber, wo man den richtigen Ansprechpartner findet oder wo man sich in eine billige Herberge einquartieren kann. Dieses Wissen lässt sich in den meisten Fällen nicht nur auf den Heimatort des Abenteurers, sondern ebenfalls auf fremde Städte anwenden. Proben geben dem Helden Hilfestellung bei Fragen zur Ortseinschätzung: Wo patrouilliert die Stadtwache heute Nacht? In welcher Taverne treffe ich am ehesten auf ein Mitglied einer Unterweltbande und wie komme ich am schnellsten dorthin? Wo kann ich am günstigsten übernachten? Wie viele Silbertaler brauche ich, um vom Bettler meines Vertrauens eine Gefälligkeit zu verlangen? Flüchte ich in eine Sackgasse, wenn ich dort vorne abbiege? Will man einen Hehler finden, um verbotene Waren loszuwerden oder zu kaufen, ist ebenfalls eine Probe auf *Gassenwissen* unumgänglich.

Belastung: nein

Steigerungskosten: C

Menschenkenntnis

Probe: KL/IN/CH

Talentbeschreibung: „Glaube ich ihm?“ ist eine der am häufigsten gestellten Fragen jeder Rollenspielrunde. Auch wenn *Menschenkenntnis* kein Lügendetektor in Talentform ist, kann man hiermit sein Gegenüber besser einschätzen, gegebenenfalls Unwahrheiten durchschauen und sich ein Bild von den Motiven des

Gegenübers machen. Will der Karawanenführer uns in einen Hinterhalt führen, weil er gemeinsame Sache mit der Räuberbande macht? Lügt mich die Baronin an, und ist sie – entgegen ihrer eigenen Aussage – verheiratet? Ist das Elixier des Alchimisten wirklich so gut, wie er sagt, obwohl er andauernd kichern muss? Beim Versuch, Antworten auf diese Fragen zu finden, indem man die Glaubwürdigkeit anderer Personen einschätzt, kommt *Menschenkenntnis* zum Einsatz.

Belastung: nein

Steigerungskosten: C

Überreden

Probe: MU/IN/CH

Talentbeschreibung: Eine güldene Zunge, Wortwitz, gute Argumente – all dies zeichnet Überredungskünstler aus. Oft wird das Talent zum Lügen oder Schmeicheln verwendet.

Belastung: nein

Steigerungskosten: C

Verkleiden

Probe: IN/CH/GE

Talentbeschreibung: In einigen Situationen kann es ratsam sein, als jemand anderes zu erscheinen. Vielleicht will ein von der Garde gesuchter Abenteurer als Bettler das Stadttor passieren oder ein Hochstapler als Grafensohn getarnt auf einem Bankett auftreten, um unbemerkt ein Diadem stehlen zu können. Um die Täuschung aufrechtzuerhalten, muss dem Helden eine Probe auf *Verkleiden* gelingen. *Verkleiden* umfasst aber nicht nur die Verkleidung im engeren Sinne, sondern auch notwendige Gesten und Mimik.

Belastung: ja

Steigerungskosten: B

Willenskraft

Probe: MU/IN/CH

Talentbeschreibung: Wenn es darum geht, Versuchungen zu widerstehen, spöttische Bemerkungen zu unterdrücken oder sich im Angesicht großer Gefahr zusammenzureißen, wird das Talent *Willenskraft* benötigt. Im Unterschied zur *Selbstbeherrschung* wird sie nicht bei Proben zum Widerstehen von körperlichen Einflüssen eingesetzt, sondern ausschließlich bei geistiger Beeinflussung.

Belastung: nein

Steigerungskosten: D

Naturtalente

Fährtsensuchen

Probe: MU/IN/GE

Talentbeschreibung: Um eine Wildfährte aufzunehmen oder der Spur eines flüchtigen Verbrechers durch einen Wald zu folgen, ist eine Probe auf *Fährtsensuchen* unerlässlich. Das Talent kann ebenfalls dazu benutzt werden, die eigenen Spuren in der Wildnis zu verwischen und es so Verfolgern erschweren, die eigene Fährte zu entdecken.

Belastung: ja

Steigerungskosten: C

Orientierung

Probe: KL/IN/IN

Talentbeschreibung: Mithilfe des Talents *Orientierung* kann ein Abenteurer anhand von Sonnenstand, Moosbewuchs, Sternenhimmel und anderen Auffälligkeiten die Himmelsrichtung bestimmen. *Orientierung* hilft in Städten nur bedingt. Zwar kann der Held dort die Himmelsrichtungen bestimmen, doch offenbart lediglich eine erfolgreiche Probe auf *Gassenwissen*, welcher Weg der kürzeste ist und welche Straße in einer Sackgasse endet.

Belastung: nein

Steigerungskosten: B

Pflanzenkunde

Probe: KL/FF/KO

Talentbeschreibung: Mit diesem Talent lassen sich Pflanzen bestimmen, die richtige Menge an Licht und Wasser für die Zucht festlegen und die wahrscheinlichsten Fundstellen für Heilpflanzen aufspüren. Auch die Wirkung von Pflanzen als Gift, Heilmittel, Nahrung

oder Färbemittel lässt sich hiermit herausfinden. Nützliche Pflanzen lassen sich mit einer entsprechenden Probe ausfindig machen und weiterverarbeiten. Zu guter Letzt beherrscht man mit diesem Talent die richtigen Anbau- und Verarbeitungsmethoden für Getreide, Wein und andere Feldfrüchte.

Belastung: nein

Steigerungskosten: C

Tierkunde

Probe: MU/MU/CH

Talentbeschreibung: Im Umgang mit Tieren, bei ihrer Aufzucht und Abrichtung, aber auch bei der Jagd sind Kenntnisse über Verbreitung, Verhalten, Anatomie und Ernährung von Tierarten sehr nützlich. Durch den Vergleich mit vertrauten Arten lassen sich unbekannte Tiere einschätzen.

Belastung: ja

Steigerungskosten: C

Wildnisleben

Probe: MU/GE/KO

Talentbeschreibung: Unter *Wildnisleben* sind alle wichtigen Tätigkeiten gefasst, die zum Überleben unter freiem Himmel wichtig sind und nicht explizit durch die übrigen Naturtalente abgedeckt sind: das Suchen eines geeigneten Lagers, das Herrichten und Befestigen der Schlafstätte, Brennmaterial sammeln und ein Feuer entfachen. Eine Probe kann auch dazu dienen, das Wetter der nächsten Stunden oder Tage zu bestimmen, um somit Dauerregen oder Sandstürmen aus dem Weg zu gehen.

Belastung: ja

Steigerungskosten: C



Wissenstalente

Geographie

Probe: KL/KL/IN

Talentbeschreibung: Da Helden viel auf Reisen sind, ist es sehr hilfreich, eine Vorstellung davon zu haben, wie die Welt an Orten aussieht, die man bisher nie gesehen hat. Das Talent *Geographie* ist von Nutzen, um seinen Weg zu einem gewünschten Ziel zu finden, gangbare Pässe und sichere Furten ausfindig zu machen oder einschätzen zu können, wie weit eine geplante Reise sein wird und welche Schwierigkeiten der Weg bereithält. Zur Anwendung des Talents gehören außerdem das Verstehen und der Einsatz von Landkarten.

Belastung: nein

Steigerungskosten: B

Geschichtswissen

Probe: KL/KL/IN

Talentbeschreibung: Tausende von Jahren lässt sich die Geschichte Aventuriens in alten Texten nachverfolgen, Geschichten und Gesänge anderer Völker reichen noch viel weiter zurück in die Vergangenheit. Mithilfe dieses Talents kann man seine Kenntnisse der Geschichtskunde überprüfen.

Belastung: nein

Steigerungskosten: B

Götter & Kulte

Probe: KL/KL/IN

Talentbeschreibung: In einer Welt, in der Götter real sind und ihre Diener wahrhafte Wunder wirken können, ist das Wissen um Götter und ihre Sendboten mehr wert als Gold. Dies gilt besonders für Geweihte, die Göttersagen und das Leben der Heiligen genauso beherrschen müssen wie die richtigen Rituale und Gebete. Zu diesem Talent gehören außerdem Kenntnisse der Philosophie und fremdartiger Denkrichtungen.

Belastung: nein

Steigerungskosten: B

Kriegskunst

Probe: MU/KL/IN

Talentbeschreibung: Im Gewühl der Schlacht ist es für den Einzelnen kaum möglich, zu erkennen, was um ihn herum geschieht. Feldherren, die ganze Armeen in den Krieg führen, müssen daher den Überblick bewahren. Der Held kann mit diesem Talent seinen Kameraden im Kampf nützliche taktische Hinweise geben.

Belastung: nein

Steigerungskosten: B

Magiekunde

Probe: KL/KL/IN

Talentbeschreibung: Die Magie ist in Aventurien zwar nicht alltäglich, aber allgegenwärtig. Daher ist es eine Wissenschaft für sich, Zauber anhand der genutzten Gesten oder beobachteten Effekte zu erkennen, den Zweck magischer Artefakte zu verstehen oder das komplexe Muster von Kraftlinien zu lesen.

Belastung: nein

Steigerungskosten: C

Sagen & Legenden

Probe: KL/KL/IN

Talentbeschreibung: Die verschiedenen Völker Aventuriens kennen eine Unzahl von Geschichten, Märchen und Legenden über die Vergangenheit, und in vielen steckt ein Körnchen Wahrheit. Dieses Talent ist daher vonnöten, um die Helden und Wesenheiten dieser Geschichten zu kennen und die Sagen richtig wiederzugeben. Mit diesem Talent kann auch die Darbietung einer Geschichte abgehandelt werden, beispielsweise, um herauszufinden, ob ein Geschichtenerzähler sein Publikum mit dem Erzählen eines Märchens fesselt.

Belastung: nein

Steigerungskosten: B

Handwerkstalente

Alchimie

Probe: MU/KL/FF

Talentbeschreibung: Mit der alten Kunst der Alchimie lassen sich sowohl wundersame Tinkturen als auch profane Substanzen wie Seifen, Glas und Porzellan, Farben und Lacke analysieren und herstellen. Zur Herstellung von Elixieren und Tränken benötigt der Alchimist meist aufwendig aufzutreibende Grundstoffe, das richtige Rezept und ein Labor. Viele Alchimisten werden argwöhnisch betrachtet, da man befürchtet, sie könnten bei ihren verrückten Experimenten ihre Werkstätten in Brand setzen und giftige Wolken oder bestialischen Gestank produzieren.

Belastung: ja

Steigerungskosten: C

Handel

Probe: KL/IN/CH

Talentbeschreibung: Um ein gutes Geschäft machen zu können, muss man Kenntnisse von der Marktlage haben und eine Ahnung davon, wo man gut günstig ein- und teuer verkaufen kann. Auch das Wissen um den preisgünstigen und sicheren Warentransport von einem Ort zum anderen gehört zu diesem Talent. Hinzu kommen der korrekte Umgang mit fremdländischen Münzen, mit Zöllen, Abgaben und Wechselkursen, sowie der Verleih und die Verzinsung von Geld und die Verwaltung von Vermögen. Feilschen gehört ebenfalls zu diesem Talent.

Belastung: nein

Steigerungskosten: B

Heilkunde Gift

Probe: MU/KL/IN

Talentbeschreibung: Um einer vergifteten Person zu helfen, muss das Gift identifiziert und eine Behandlung, beispielsweise mit einem Gegengift, vorgenommen werden. Ist die Probe gelungen, so ist die Wirkung des Giftes gestoppt. Scheitert die Probe, erkennt der Heiler das Gift nicht oder kennt kein geeignetes Gegenmittel.

Belastung: ja

Steigerungskosten: B

Heilkunde Wunden

Probe: KL/FF/FF

Talentbeschreibung: Verletzungen gehören für Helden zur Tagesordnung. Schnitte, Prellungen und Brüche, aber auch Zahnleiden können mit dem Talent *Heilkunde Wunden* behandelt und die Heilung damit beschleunigt werden. Der Patient erhält bei

erfolgreicher Anwendung des Talents 3 LeP bei der nächsten Regenerationsphase hinzu, zusätzlich zur normalen Regeneration (siehe Seite 39). Eine solche Behandlung dauert 15 Minuten. Außerdem kann ein Held mithilfe dieses Talents einen Sterbenden stabilisieren (siehe Seite 40).

Belastung: ja

Steigerungskosten: D

Schlösserknacken

Probe: IN/FF/FF

Talentbeschreibung: Wenn man nicht gerade mit Gewalt Türen aufstemmen oder Wände durchbrechen will, ist dieses Talent eine gute Wahl zum Bahnen eines Weges. Besonders komplexe oder verrostete Schlösser können die Probe merklich erschweren, während geeignete Dietriche statt einfacher Haarnadeln die Probe erleichtern sollten.

Auch mechanische Fallen lassen sich mit diesem Talent entschärfen. Wenn die Probe aber in einem solchen Fall misslingt, wird die Falle ausgelöst. Zudem ist das Entschärfen von Fallen schwieriger als das Knacken von Schlössern, sodass ohne die Sonderfertigkeit *Fallen entschärfen* (siehe Seite 34) eine solche Probe prinzipiell um 3 erschwert ist.

Belastung: ja

Steigerungskosten: C





Talente in der Übersicht

Talent	Probe	Belastung	Steigerungs- faktor
Körpertalente			
Klettern	MU/GE/KK	ja	B
Körperbeherr- schung	GE/GE/KO	ja	D
Kraftakt	KO/KK/KK	ja	B
Schwimmen	GE/KO/KK	ja	B
Selbstbeherr- schung	MU/MU/KO	nein	D
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	nein	D
Verbergen	MU/IN/GE	ja	C
Gesellschaftstalente			
Betören	MU/CH/CH	nein	B
Einschüchtern	MU/IN/CH	nein	B
Gassenwissen	KL/IN/CH	nein	C
Menschen- kenntnis	KL/IN/CH	nein	C
Überreden	MU/IN/CH	nein	C
Verkleiden	IN/CH/GE	ja	B
Willenskraft	MU/IN/CH	nein	D

Naturtalente				
Fährtsensuchen	MU/IN/GE	ja	C	
Orientierung	KL/IN/IN	nein	B	
Pflanzenkunde	KL/FF/KO	nein	C	
Tierkunde	MU/MU/CH	ja	C	
Wildnisleben	MU/GE/KO	ja	C	
Wissenstalente				
Geographie	KL/KL/IN	nein	B	
Geschichtswissen	KL/KL/IN	nein	B	
Götter & Kulte	KL/KL/IN	nein	B	
Kriegskunst	MU/KL/IN	nein	B	
Magiekunde	KL/KL/IN	nein	C	
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	nein	B	
Handwerkstalente				
Alchimie	MU/KL/FF	ja	C	
Handel	KL/IN/CH	nein	B	
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	ja	B	
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	ja	D	
Schlösserknacken	IN/FF/FF	ja	C	

KAPITEL 4: KAMPF



Zu den großen Herausforderungen innerhalb eines Abenteuers gehören die Kämpfe gegen Schurken oder Ungeheuer. Wenn Schwerter auf Rüstungen krachen und mit allen Mitteln um Ruhm, Beute oder das bloße

Überleben gefochten wird, können besonders die kämpferisch veranlagten Helden zeigen, was in ihnen steckt. An dieser Stelle wird dir der Ablauf eines Kampfes mit seinen wichtigsten Regeln beschrieben.

Nah- und Fernkampf

Zunächst wollen wir dir alle wichtigen Regeln vorstellen, die sowohl den Nah- wie auch den Fernkampf betreffen. Anschließend werden die Besonderheiten der beiden Kampfweisen erläutert.

Grundbegriffe des Kampfes

- ☛ **Aktion:** Handlungen im Kampf mit Ausnahme von Verteidigungen. In den meisten Fällen ist damit eine Attacke oder ein Fernkampfangriff gemeint, aber auch Zauber, Nachladen und andere Handlungen sind Aktionen.
- ☛ **Angriff:** Hierunter fallen alle Arten von Schlägen, Stichen sowie Fernkampfangriffe.
- ☛ **Attacke (AT):** Mit dem Attackewert werden Nahkampfangriffe ausgeführt. Um einen Gegner im Nahkampf anzugreifen, muss eine Probe auf Attacke abgelegt werden. Hierzu würfelst du mit einem W20. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Attackewert, trifft dein Held seinen Gegner, sofern dieser nicht pariert oder ausweicht.
- ☛ **Ausweichen (AW):** In manchen Fällen ist es nötig, zur Seite zu springen oder sich vor einem Hieb zu ducken. Hierfür wird mit einem W20 gegen den Ausweichenwert gewürfelt. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Ausweichenwert, konnte dem Angriff ausgewichen werden, sodass er keinen Schaden anrichtet. Ausweichen zählt als Verteidigung.
- ☛ **Belastung (BE):** Rüstungen erzeugen Belastung. Belastung erzeugt Abzüge auf verschiedene Kampfwerte und erschweren einige Talente.
- ☛ **Fernkampf (FK):** Um einen Gegner mit einer Fernkampfwaffe, wie beispielsweise einem Bogen, zu treffen, muss eine erfolgreiche Probe auf den Fernkampfwert abgelegt werden. Hierzu würfelst du mit einem W20. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Fernkampfwert, trifft dein Held seinen Gegner, sofern dieser nicht pariert oder ausweicht.
- ☛ **Geschwindigkeit (GS):** Die Geschwindigkeit bestimmt, wie viele Schritte sich ein Wesen bewegen kann, nämlich maximal so viele wie sein GS-Wert oder der doppelte GS-Wert, wenn es seine Aktion für die Bewegung nutzt. Ein Schritt entspricht dabei einem Meter.
- ☛ **Initiative (INI):** Die Initiative bestimmt die Reihenfolge der Akteure im Kampf.
- ☛ **Runde:** Die Dauer eines Kampfes wird in Runden bemessen. Eine Runde dauert 2-5 Sekunden. Jeder im Kampf Beteiligte kann innerhalb dieses Zeitraums handeln, d. h. seine Aktion und Verteidigung(en) ausführen.
- ☛ **Kampftechnikwert (KTW):** Der Kampftechnikwert stellt die Kompetenz eines Kämpfers im Umgang mit einer bestimmten Art von Waffen, Kampftechnik genannt, dar. Jeder Waffe ist eine Kampftechnik zugeordnet.
- ☛ **Ladezeit (LZ):** Die Anzahl von Aktionen, die notwendig sind, um eine Fernkampfwaffe nachzuladen oder einsatzbereit zu machen. Danach muss noch 1 Aktion für die FK-Probe aufgewandt werden, um einen Fernkampfangriff auszuführen.
- ☛ **Lebenspunkte (LeP):** Die Lebenspunkte stellen die Gesundheit eines Helden dar. Immer wenn er Schaden nimmt, verliert er Lebenspunkte. Mit 0 oder weniger Lebenspunkten liegt ein Held im Sterben.
- ☛ **Manöver:** Manöver sind Attacken mit bestimmten Kampfsonderfertigkeiten, die nicht miteinander kombiniert werden können.
- ☛ **Parade (PA):** Wird der Held im Nahkampf getroffen, kann er den Schaden verhindern, indem er den Angriff pariert. Hierzu wird mit einem W20 gegen den Paradowert gewürfelt. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Paradowert, konnte der Angriff abgewehrt werden. Er richtet dann keinen Schaden an. Eine Parade zählt als Verteidigung.
- ☛ **Rüstungsschutz (RS):** Rüstungen aller Art verfügen über einen Rüstungsschutz, der von den durch Waffen erzeugten Trefferpunkten bei der Schadensermittlung abgezogen wird.
- ☛ **Schadenspunkte (SP):** Bei einem Treffer wird von den Trefferpunkten eines Angriffs der Rüstungsschutz abgezogen, die verbleibenden Schadenspunkte werden dann von den Lebenspunkten des Getroffenen abgezogen. Kurz gesagt: $TP - RS = SP$.
- ☛ **Trefferpunkte (TP):** Waffen und zur Not auch die bloße Faust können einen Gegner verletzen. Wie stark diese Verletzungen sind, wie viele Lebenspunkte er also verliert, wenn er sich gegen einen

Angriff nicht erfolgreich verteidigen kann, ist von den Trefferpunkten der Waffe abhängig. Meist werden sie mit einem oder zwei W6 und Zuschlägen ausgewürfelt. Trefferpunkt sind ein Maß für den Schaden, den ein Angriff bei einem ungerüsteten Gegner verursachen würde.



🗡 **Verteidigung:** Handlungen im Kampf. Zu den Verteidigungsarten gehören die Parade und das Ausweichen. Man kann bei jedem Angriff nur einmal versuchen, ihn abzuwehren bzw. ihm zu entgehen, entweder mittels Parade oder Ausweichen.

Runde

Kämpfe sind oftmals unübersichtlich und komplex. Entsprechend benötigen Spieler und Meister eine klare Übersicht, wann welcher Beteiligte etwas tun kann. Daher wird das Gefecht in einzelne Zeiteinheiten, sogenannte *Runden*, unterteilt. Jede Runde dauert etwa 2-5 Sekunden, gerade so viel Zeit, um einen kurzen Schlagabtausch darzustellen oder eine andere Handlung auszuführen.

Initiative

Um festzustellen, in welcher Reihenfolge die Beteiligten handeln, wird die *Initiative (INI)* bestimmt. Diese gilt bis zum Ende des Kampfes.

Die Initiative erhält man, indem man einen W6 würfelt und den Initiative-Basiswert hinzuaddiert. Kurz gesagt:

Initiative = Initiative-Basiswert + 1W6.

Die Initiative gilt für den gesamten Kampf und wird nicht jede Runde neu ausgewürfelt. Der Beteiligte mit der höchsten Initiative darf als Erster im Kampf handeln. Haben zwei Beteiligte die gleiche Initiative, handelt derjenige von ihnen zuerst, der den höheren Initiative-Basiswert hat. Sind diese ebenfalls gleich, würfeln beide einen W6. Derjenige mit dem höheren Ergebnis darf vor dem anderen handeln. Bei Gleichstand wiederholt man den Wurf mit dem W6 so lange, bis eine Entscheidung gefallen ist. Die zusätzlich gewürfelten W6 ändern nichts am Initiativewert, sondern dienen nur der Ermittlung der Reihenfolge bei Gleichstand.

Der Beteiligte mit der höchsten Initiative beginnt mit seinen Handlungen, meist Aktionen (siehe Seite 22). Dann folgt der Kampfbeteiligte mit der zweithöchsten Initiative, und so weiter.

Statt seine Aktion direkt auszuführen, kann man sie auch hinauszögern. Sie darf dann im späteren Verlauf der Runde zu einem beliebigen Zeitpunkt nach der eigenen Initiative ausgeführt werden. Aktionen, die bis zum Ende der Runde nicht ausgeführt worden sind, verfallen jedoch.

Beispiel: Romoxosch und Leomara stehen drei Orks gegenüber. Leomara hat einen Initiative-Basiswert von 15, Romoxosch einen von 12, die Orks haben einen von 14. Leomaras Spielerin würfelt 1W6 und erzielt eine 4. Damit hat Leomara eine Initiative von 19 ($15 + 4 = 19$). Romoxoschs Spieler würfelt eine 3 und kommt damit insgesamt auf 15 ($12 + 3 = 15$). Der erste Ork hat eine Initiative von 17, der zweite Ork wie Romoxosch eine von 15. Damit kommt es zwischen Romoxosch und dem zweiten Ork zu einem Gleichstand. Da der Ork aber den besseren Basiswert als Romoxosch aufweist, ist er vor dem Zwerg dran. Der dritte Ork kommt auf eine Initiative von 18 und ist damit als Zweiter dran. Die Reihenfolge lautet also: Leomara (19), Ork 3 (18), Ork 1 (17), Ork 2 (15), Romoxosch (15).

Handlungen

Ob man einen Gegner angreift, sich gegen einen Angriff verteidigt, einen Gegenstand aufhebt, sich zu Boden wirft oder einige Schritte läuft - alles, was ein Teilnehmer im Kampf tun möchte, gilt als Handlung. Je nachdem, wie lange eine solche Handlung dauert und welchem Zweck sie dient, kann sie als *Aktion* oder als *Verteidigung* durchgeführt werden, wobei alles, was keine Verteidigung ist, als Aktion gilt. Innerhalb einer Runde darf jeder Beteiligte nur eine Aktion, aber mehrere Verteidigungen ausführen.

Aktionen

Als Aktion zählen Handlungen wie beispielsweise Angriffe oder Zauber, aber keine Verteidigungen. Aktionen können erst ausgeführt werden, wenn der entsprechende Spieler laut Initiative an der Reihe ist. Durch Hinauszögern kannst du auch zu einem späteren Zeitpunkt innerhalb der laufenden Runde deine Aktion einsetzen.

Beispiele für Aktionen

- ☛ Attacke
- ☛ Fernkampfangriff
- ☛ Zielen (ein oder zwei Aktionen)
- ☛ Bewegung (bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen, nachdem man schon GS Schritt gelaufen ist)
- ☛ Waffe ziehen
- ☛ Fernkampf-Waffe laden (je nach Ladezeit ein oder mehrere Aktionen)
- ☛ Zauber sprechen (je nach Zauber mehrere Aktionen)
- ☛ Andere Handlungen, die keine Verteidigungen sind, wie z. B. der Versuch, einen Hebel umzulegen, einen Trank zu trinken oder eine Tür einzutreten

Verteidigungen

Verteidigungen sind Handlungen, mit denen man auf Angriffe reagieren kann. Verteidigungsmethoden sind die Parade und das Ausweichen. Ein Held kann üblicherweise in einer Runde mehrere Verteidigungen einsetzen, und zwar immer dann, wenn er sie benötigt.

Beispiele für Verteidigungen

- ☛ Parade
- ☛ Ausweichen

Bewegung

Wenn man die Distanzen, die die Kämpfer innerhalb eines Gefechts zurücklegen, nicht nur erzählerisch darstellen, sondern einen Überblick darüber haben möchte, wie weit die Kämpfer voneinander entfernt sind, kann man die Regeln zur taktischen Bewegung verwenden. Hierbei lohnt sich der Einsatz der Bodenpläne und der Marker. Jeder Kampfteilnehmer kann sich, wenn er laut INI an der Reihe ist, so viele Schritte weit bewegen, wie sein GS-Wert angibt, ohne seine Aktion dafür einzusetzen (also 1 Schritt pro Punkt GS). Wendet er 1 Aktion auf, kann er zusätzlich dazu noch einmal maximal so viele Schritte weit laufen, wie seine GS beträgt (also insgesamt 2 Schritte pro Punkt GS). Falls du Helden- und Kreaturenmarker zur Visualisierung von Positionen und Bewegungen darstellen willst: Ein Schritt entspricht immer dem Durchmesser eines Heldenmarkers, gleich wie groß eine Kreatur ist.

Waffen ziehen und Waffenwechsel

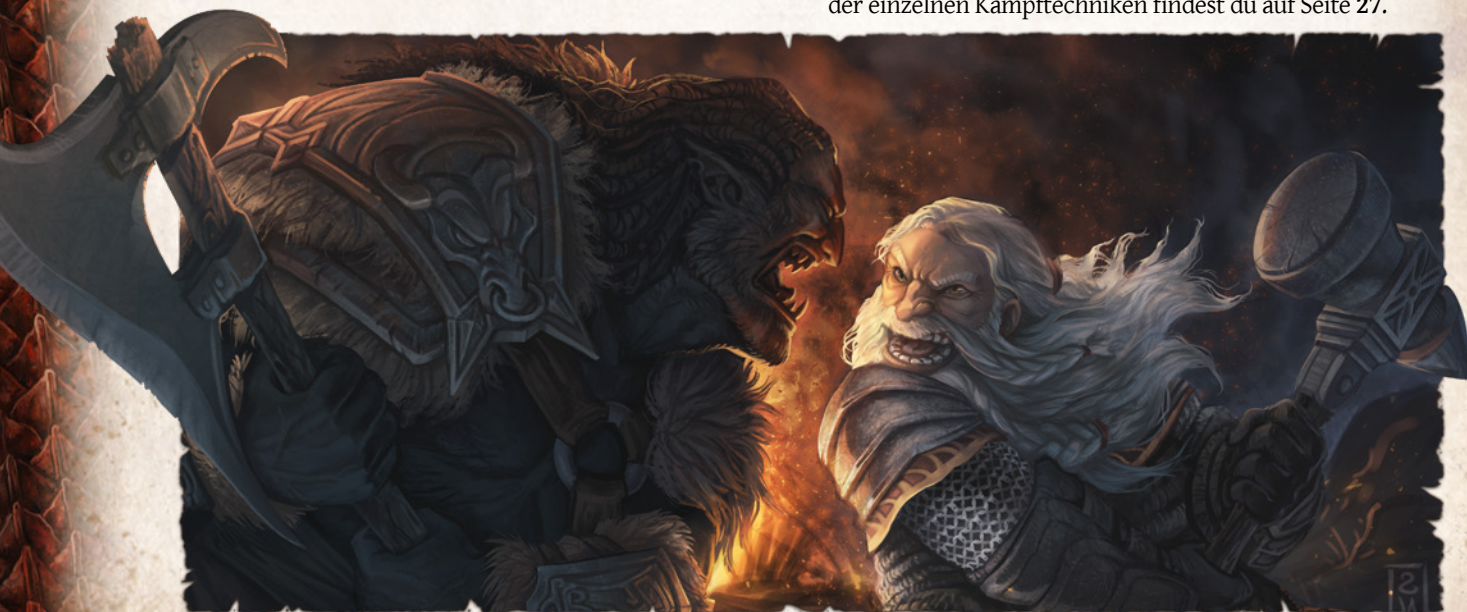
Tragen Helden ihre Waffen oder Schilde nicht in der Hand und müssen sie erst aus einer Dolch- oder Schwertscheide ziehen oder vom Rücken schnallen, benötigen sie dafür 1 Aktion. Gleiches gilt, wenn sie die Waffe wechseln wollen.

Im Sterben liegen und Tod

Helden und ihre Gegner können normal handeln, solange sie mindestens noch 1 LeP besitzen. Ab 0 oder weniger LeP liegen sie jedoch im Sterben und können keine Handlungen mehr ausführen. Ab -10 LeP sind sie endgültig tot und können nicht mehr gerettet werden (siehe Seite 40).

Kampftechnikwerte

Die Kampftechnikwerte von Nah- und Fernkampftechniken benötigt ein Held, um seinen Attacke-, Parade- und Fernkampf-Wert in den einzelnen Kampftechniken zu ermitteln. Die Berechnung von AT, PA und FK sowie die Vorstellung der einzelnen Kampftechniken findest du auf Seite 27.



Nahkampf

Bei einem Nahkampf stehen sich zwei oder mehr Kämpfer in Angriffsdistanz gegenüber (die Marker der Helden und Kreaturen/Gegner liegen auf dem Spielplan eng nebeneinander). Um einen Angriff gegen sein Gegenüber auszuführen, ist eine Attacke notwendig. Diese wird ausgeführt, indem gegen den Attackewert eine Probe gewürfelt wird. Die Attacke ist erfolgreich, das heißt, sie wird ihrem Ziel gefährlich, wenn das Würfelergebnis höchstens so hoch wie der Attackewert ist. Kann sich das Ziel in dieser Runde noch verteidigen, kann es eine Verteidigung würfeln, um zu versuchen, dem Angriff zu entgehen. Hierzu legt der Spieler eine Probe gegen den passenden Verteidigungswert, also Parade oder Ausweichen, ab. Gelingt diese, bleibt der Angriff ohne Wirkung. Auch hier gilt, dass höchstens so hoch wie der Wert der Verteidigung gewürfelt werden darf, damit die Verteidigung gelingt. Misslingt die Verteidigung, würfelt der Angreifer die Trefferpunkte seiner Waffe aus. Von diesen Trefferpunkten wird der Rüstungsschutz der vom Ziel getragenen Rüstung abgezogen. Die restlichen Punkte erleidet das Ziel an Schadenspunkten, die von seinen Lebenspunkten abgezogen werden.

Ablauf eines Kampfes



Nahkampfablauf

1. Ziel bestimmen

Zuallererst muss sich ein Kämpfer dazu entscheiden, wen er angreifen will.

2. Attacke

Ist der Angreifer in Angriffsdistanz zu seinem Ziel, kann er einen Angriff ausführen.

Um einen Gegner im Nahkampf anzugreifen, muss eine Probe auf Attacke ausgeführt werden. Hierzu würfelst du mit einem W20. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Attackewert, geht vom Angriff eine Gefahr aus.

Beispiel: Der Orkräuber greift Leomara an. Der Ork hat einen Attackewert von 12. Der Spielleiter würfelt eine 9, womit die Attacke des Orks erfolgreich ist.

3. Verteidigung

Um einer erfolgreichen Attacke zu entgehen, wählt man eine von zwei Formen der Verteidigung. Ein Kämpfer hat hierbei die Wahl zwischen einer Parade und Ausweichen. Diese beiden Verteidigungsarten haben jeweils gewisse Vor- und Nachteile.

☛ **Parade (PA):** Gelingt eine AT gegen den Helden, kann er Schaden verhindern, indem er den Angriff pariert. Hierzu wird mit einem W20 gegen den Paradowert gewürfelt. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Paradowert, konnte der Angriff abgewehrt werden. Er richtet dann keinen Schaden an. Bei vielen Helden sind die Paradowerte besser als ihre Werte für das Ausweichen.

☛ **Ausweichen (AW):** In manchen Fällen ist es nötig, zur Seite zu springen oder sich zu ducken, statt einen Angriff zu parieren. Auch hier würfelt der Kämpfer mit einem W20. Als Spielwert nutzt er den Ausweichenwert. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Ausweichenwert, konnte der Kämpfer ausweichen und erleidet keinen Schaden.

Man kann bei jedem Angriff nur einmal eine Verteidigung versuchen. Es ist also nicht möglich, mehr als eine Verteidigung gegen ein und denselben Angriff auszuführen. Es ist jedoch durchaus möglich, in einer Runde mehrmals auf unterschiedliche Angriffe von Gegnern zu reagieren. Wiederholtes Verteidigen in einer Runde wird aber zunehmend schwerer: Die erste Verteidigung ist nicht erschwert, jede weitere in der laufenden Runde um jeweils 3 Punkte mehr. Das bedeutet, dass die erste Verteidigung in einer Runde nicht erschwert ist, die zweite um 3, die dritte um 6, die vierte um 9, usw. Zu Beginn einer neuen Runde sind diese Modifikatoren hinfällig, und die erste Verteidigung in der neuen Runde ist nicht mehr erschwert. Führen diese Erschwernisse dazu, dass der Wert einer Verteidigung auf 0 oder darunter sinkt, kann keine Verteidigung dieser Art mehr ausgeführt werden. Steht eine andere Verteidigung zur Verfügung, deren Wert trotz der Abzüge noch nicht auf

0 gefallen ist, kann jedoch diese genutzt werden. Die Erschwernisse von vorherigen Verteidigungen in einer Runde übertragen sich auf alle Verteidigungsarten, nach zwei Ausweichversuchen ist also auch eine Parade als dritte Verteidigung einer Runde um 6 Punkte erschwert. Hierbei ist es egal, ob die Erschwernisse durch Nah- oder Fernkampf entstanden sind.

Die Möglichkeit, mehrere Verteidigungen in einer Runde zu benutzen, steht nur Helden und bestimmten, mächtigen Personen und Wesen zur Verfügung. Andere Wesen haben nur eine Verteidigung pro Runde.

Beispiel: Leomara versucht, den Angriff des Orkräubers mit ihrem Schild zu parieren. Sie will also eine Verteidigung ausführen. Ihr Paradowert mit dem Schild, den sie zusammen mit ihrem Schwert führt, liegt bei 11. Ihre Spielerin würfelt eine 12, womit ihre Verteidigung misslingt. Müsste sie sich in der gleichen Runde noch einmal verteidigen, wäre diese Verteidigung, egal ob Parade oder Ausweichen, um 3 erschwert, da sie schon eine Verteidigung ausgeführt hat.

4. Schaden

Jeder Kämpfer will vermeiden, vom Gegner verwundet zu werden. Aber manchmal halten die Götter nicht ihre schützende Hand über ihn, oder die Würfel meinen es nicht gut mit ihm. Dann erleidet der Kämpfer durch die Waffen seines Gegners Schaden. Alle Waffen verfügen über sogenannte Trefferpunkte, die sie bei einem erfolgreichen Treffer verursachen. Diese werden ausgewürfelt, und vom Ergebnis wird der Rüstungsschutz des Getroffenen abgezogen. Was übrigbleibt, wird als Schadenspunkte von dessen LeP abgezogen.

Beispiel: Der Ork hat Leomara mit seiner Streitaxt getroffen. Der Spielleiter würfelt die Trefferpunkte der Axt aus. Sie verursacht 1W6+4 Trefferpunkte. Da der Spielleiter hier eine 5 würfelt, erzielt er so 9 (5 + 4) Trefferpunkte. Hiervon wird nun der Rüstungsschutz von 2 abgezogen, den Leomaras Gambeson besitzt. Sie erleidet also 7 Schadenspunkte (9 - 2) und muss damit 7 Lebenspunkte von ihrer aktuellen Lebensenergie streichen. Ohne den Gambeson wären es noch zwei Lebenspunkte mehr gewesen.

Besonderheiten des Nahkampfs

Leiteigenschaft

Jede Nahkampftechnik verfügt über eine oder zwei Leiteigenschaften. Diese dienen drei Zwecken. Erstens dienen sie als potenzieller Bonus für den Paradowert einer Kampftechnik (siehe Seite 27), zweitens für den Bonus durch die Schadensschwelle (siehe unten), drittens begrenzen sie den Maximalwert der Kampftechnik (siehe Seite 42).

Schadensschwelle und Schadensbonus

Nahkampfwaffen weisen eine Schadensschwelle auf. Hat ein Held in der dort angegebenen Leiteigenschaft einen höheren Wert als bei der Schadensschwelle angegeben, verursacht jeder Punkt über diesem Wert +1 TP mit dieser Waffe. Sind zwei Leiteigenschaften angegeben, wird die Eigenschaft heran gezogen, die den höheren TP-Bonus einbringt.

Beispiel: Leomara führt ein Langschwert mit 1W6+4 TP. Die Waffe hat eine Schadensschwelle von GE/KK 15. Leomara hat mittlerweile ihre Eigenschaften gesteigert und GE 16 und KK 15. Da sie mit der GE als einer von zwei möglichen Leiteigenschaften des Langschwerts über der Schadensschwelle von 15 liegt, verursacht sie damit nun 1W6+5. Würde sie irgendwann KK 17 besitzen (und GE weiterhin 16), so würde sie einen Bonus von +2 TP bekommen, da sie immer den höchsten Bonus der beiden Leiteigenschaften anrechnen kann.

Angriff- und Parade-Modifikatoren

Einige Nahkampfwaffen sind so gut oder schlecht ausbalanciert, dass sie Angriff- und Paradowerte modifizieren. Dies wird in den Waffentabellen angegeben, die Modifikatoren werden erst nach der Ermittlung der Kampfwerte verrechnet (siehe Seite 52).

Zweihändige Waffen

Es gibt Waffen, die mit zwei Händen geführt werden müssen. Sie sind mit der Abkürzung **2H** gekennzeichnet. Zweihandwaffen können nicht in Verbindung mit einem Schild benutzt werden.

Zwei einhändige Waffen

Ein Held kann zwar zwei Waffen führen (jeweils eine Einhandwaffe in einer seiner beiden Händen), muss sich aber zu Beginn jeder Runde entscheiden, welche er einsetzen will. Für diese Runde nutzt er dann deren Werte.

Schild

Ein Schild erhöht den PA-Wert der Hauptwaffe um seinen Parade-Modifikator. Alternativ kann man als Held auch statt mit seiner Hauptwaffe mit seinem Schild parieren. Dies nennt sich *aktive Schildparade* (siehe Seite 27). In diesem Fall wird der Parade-Modifikator verdoppelt und auf den Paradowert der Kampftechnik *Schilde* addiert. Dies lohnt sich meist nur, wenn der Held einen sehr guten Kampftechnik- und damit Paradowert in der Kampftechnik *Schilde* aufweist. Nur mit einer *aktiven Schildparade* kann ein Held Fernkampfangriffe und die Attacken mancher besonders großer Wesen parieren.

Beispiel: Leomara führt ein Langschwert mit Schild. Mit dem Langschwert alleine hätte sie einen Paradowert von 9. Zusammen mit dem +1-Modifikator ihres Schildes steigt der Wert auf 10. Leomara hat aber auch in der Kampftechnik Schilde einen hohen PA-Wert von 9. Auf diesen darf sie dabei den doppelten Modifikator ihres Schildes rechnen, womit sie auf eine PA von 11 kommt (9 + 2 x 1). Nutzt sie die PA durch die Kampftechnik Schilde für eine aktive Schildparade, kann sie zudem Fernkampfangriffe und die Angriffe bestimmter besonders großer Wesen parieren.



Belastung und zusätzliche Abzüge

Rüstungen schützen nicht nur, sie sorgen auch für ein größeres Gewicht auf den Schultern und dem ganzen Körper, sodass ein Held dadurch eingeschränkt wird. Dies äußert sich in Belastung und zusätzlichen Abzügen.

Bei überfälliger Belastung, die nicht durch die Sonderfertigkeit *Belastungsgewöhnung* (siehe Seite 35) kompensiert werden kann, verliert der Held pro BE-Punkt 1 Punkt auf AT, VW, GS und INI. Zusätzliche Abzüge (ZA) verringern nur GS und INI, allerdings auch zusätzlich zu den Abzügen durch die BE.

Name	RS	BE	ZA	Preis
Normale Kleidung	0	0	–	10 Silbertaler
Schwere Kleidung	1	0	–1 GS, –1 INI	25 Silbertaler
Gambeson	2	1	–	75 Silbertaler
Lederrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	150 Silbertaler
Kettenrüstung	4	2	–	250 Silbertaler
Schuppenrüstung	5	2	–1 GS, –1 INI	400 Silbertaler
Plattenrüstung	6	3	–	750 Silbertaler

Fernkampf

Statt mit Schwert und Axt zu kämpfen, kann man seine Feinde auch aus sicherer Distanz mit Bögen beschießen oder Wurfspere nach ihnen schleudern. Ein solcher Angriff läuft ähnlich ab wie beim Nahkampf. Auch hier ist ein Angriffswurf notwendig, und zwar auf den sogenannten Fernkampfwert (FK). Ist die Probe gelungen, trifft das Geschoss das Ziel, wenn nicht erfolgreich verteidigt wird.

Fernkampfablauf

1. Bestimmung des Ziels

Der Held muss ein Ziel vor dem Ablegen der Probe bestimmen.

2. Angriff

Ist das Ziel anvisiert, gilt es, ihm mit einem gekonnten Schuss oder Wurf zu Leibe zu rücken. Der Held würfelt hierfür eine Probe auf FK, eventuell modifiziert durch bestimmte Umstände (siehe Seite 26).

3. Verteidigung

Wenn Pfeile, Bolzen oder Speere auf einen niedergehen, bleibt einem nicht viel mehr übrig, als zur Seite zu springen oder einen stabilen Schild zwischen sich und die Geschosse zu bringen, wenn man nicht verletzt werden will. Ein Gegner kann sich gegen einen Fernkampfangriff verteidigen. Allerdings kann er dafür nur eine Parade mit einem Schild oder Ausweichen nutzen.

🛡️ **Aktive Schildeparade (Schild-PA):** Wird der Held im Fernkampf nach einer gelungenen FK-Probe bedroht, kann er Schaden verhindern, indem

er den Angriff mit einer aktiven Schildparade pariert. Hierzu wird mit einem W20 gegen den Paradowert der Kampftechnik *Schild* gewürfelt (Zur Erinnerung: Parade-Modifikator des Schilds wird verdoppelt!) Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Paradowert, konnte der Angriff abgewehrt werden. Er richtet dann keinen weiteren Schaden an. Mit anderen Kampftechniken kann man Fernkampfangriffe nicht parieren, auch nicht, wenn man einen Schild führt, aber die Parade der Hauptwaffe mit dem PA-Modifikator des Schildes nutzt!

🐘 **Ausweichen (AW):** In manchen Fällen ist es nötig, zur Seite zu springen oder sich zu ducken, statt einen Fernkampfangriff zu parieren. Auch hier würfelt der Kämpfer mit einem W20. Als Spielwert nutzt er den Ausweichenwert. Ist das Ergebnis niedriger oder gleich dem Ausweichenwert, konnte der Kämpfer ausweichen und erleidet keinen Schaden. Fernkampfwaffen ausweichen ist generell um -2 Punkte erschwert.

Für Verteidigungen gegen mehrere Fernkampfangriffe in einer Runde gelten die gleichen Regeln wie für Verteidigungen gegen Nahkampfangriffe (siehe Seite 23).

4. Schaden

Auch Schuss- und Wurfaffen verursachen bei einem erfolgreichen Angriff Trefferpunkte. Wie immer werden diese ausgewürfelt, und vom Ergebnis wird der Rüstungsschutz abgezogen. Was übrig bleibt, wird als Schadenspunkte von der Lebensenergie des Getroffenen abgezogen.

Besonderheiten des Fernkampfes

Fernkampfmodifikatoren

Reichweite

Abhängig von der Waffe gelten, je nach Entfernung zum Ziel, unterschiedliche Modifikatoren für Fernkampfattacken. Es gibt dabei die Kategorien nah, mittel und weit für die Distanz zum Ziel. Je nach Waffe reichen diese Kategorien bis zu unterschiedlichen Entfernungen, die der Beschreibung der Waffe zu entnehmen sind (siehe Seite 53).

Je weiter ein Ziel entfernt ist, desto schwerer ist es zu treffen. Befinden sich Ziele in der Reichweite nah, sind Fernkampfattacken um +2 erleichtert und der Angriff verursacht +1 Trefferpunkt zusätzlich.

Ist das Ziel in der Reichweite mittel, ist die Probe hierdurch weder erleichtert noch erschwert. Ist das Ziel in der Reichweite weit, dann sind Fernkampfattacken um -2 erschwert und der Angriff erzeugt -1 Trefferpunkt weniger.

Ziele, die sich noch weiter entfernt befinden, können mit der jeweiligen Waffe nicht angegriffen werden.

Modifikatoren durch Reichweite

Reichweite	Modifikator
Nah	+2 auf FK (+1 TP)
Mittel	+/-0 auf FK
Weit	-2 auf FK (-1 TP)

Zielen

Zielt der Schütze, erleichtert dies den folgenden Schuss. Wenn man in einem Kampf Zielen einsetzen möchte, dann erfordert es mindestens eine Aktion. Jede Aktion Zielen erleichtert die folgende FK-Probe um +1 Punkt, maximal kann eine FK-Probe durch mehrere Aktionen Zielen um +2 Punkte erleichtert werden. Auf die letzte Aktion Zielen muss dann direkt in der nächsten Runde der Angriff folgen.

Weitere Modifikatoren

Situation	Modifikator
Größe des Ziels	+8 (Drache), +4 (Oger), +/-0 (Menschen, Orks, Wolf), -4 (Riesenratte), -8 (Ratte) auf FK
Schuss in einen Zweikampf hinein	-2 auf FK
Sichtverhältnisse	+/-0 (helllichter Tag) bis -6 (nur Sternenlicht) auf FK
Ziel hat sich in der letzten Runde mit 1 Aktion mindestens 4 Schritt bewegt	-2 auf FK
Ziel fliegt	-4
Ziel steht still	+2 auf FK

Ladezeiten

Alle Fernkampfwaffen müssen erst für den Einsatz vorbereitet werden: Bei Bögen muss ein Pfeil aus dem Köcher gezogen werden, Armbrüste müssen mit Bolzen bestückt werden, und um einen Wurfdolch zu schleudern, muss man ihn erst aus seiner Scheide ziehen. Die normale Zeit, die man für diesen Vorgang braucht, bis man einen Fernkampfangriff ausführen kann, wird *Ladezeit* genannt.

- Nach der letzten Aktion der Ladezeit ist die Fernkampfwaffe bereit. Danach kann 1 Aktion für einen Fernkampfangriff aufgewandt werden.
- Ist die Ladezeit größer als 1, müssen mehrere Aktionen in aufeinanderfolgenden Runden dafür eingesetzt werden.

Wiederverwendung von Geschossen und Wurfaffen

Bolzen, Pfeile und Kugeln können nach dem Abschießen zwar wieder eingesammelt werden, gelten aber als unbrauchbar für eine weitere Benutzung. Wurfgeschosse können hingegen eingesammelt und wiederverwendet werden.



Kampftechniken

An dieser Stelle findest du eine Übersicht über die verschiedenen Nah- und Fernkampftechniken und darüber, wie man jeweils die Werte für AT, PA bzw. FK in der Kampftechnik berechnet.

Aufbau der Kampftechnikbeschreibung

Besonderheiten: Hier sind Besonderheiten der Kampftechniken aufgeführt.

Leiteigenschaft: Die Leiteigenschaft gibt an, welche Eigenschaft zur Berechnung des Paradowerts und für das Ausnutzen der Schadensschwelle relevant ist. Bei zwei Angaben kannst du dich für den besseren Wert entscheiden.

Steigerungsfaktor: Unter Steigerungsfaktor kannst du einsehen, wie teuer das Steigern des Kampftechnikwertes ist (siehe Seite 41).

Berechnung von AT, PA und FK

Attackewert (AT) = Kampftechnikwert + 1 Bonuspunkt jeweils bei MU 11/14/17/20

Paradowert (PA) = Kampftechnikwert/2 + 1 Bonuspunkt jeweils bei GE oder KK (je nach Kampftechnik) 11/14/17/20

Fernkampfwert (FK) = Kampftechnikwert + 1 Bonuspunkt jeweils bei FF 11/14/17/20

Nahkampftechniken

Dolche

Mit dieser Technik werden alle Klingenwaffen geführt, die kürzer als ein Kurzsword sind. Dazu zählen sowohl beidseitig als auch einseitig geschliffene Klingen und kurze Stichwaffen, also alles vom einfachen Besteckmesser bis zum Langdolch.

Besonderheiten: Mit Dolchen können *Kettenwaffen*, *Stangenwaffen*, *Zweihandhieb*waffen und *Zweihandschwerter* nicht pariert werden. Ein Held kann in diesem Fall nur ausweichen.

Leiteigenschaft: Gewandtheit

Steigerungsfaktor: B

Hiebwaffen

In diese Kategorie fallen vom einfachen Knüppel bis zum meisterlich geschmiedeten Streitkolben alle einhändig geführten Wuchtwaffen, egal ob stumpf oder mit Axtblatt.

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Kettenwaffen

Aufgrund ihrer durchschlagenden Wirkung beliebt und wegen ihrer Unberechenbarkeit gefürchtet, sind Kettenwaffen mittlerweile bei vielen ritterlichen Turnieren verboten. Unter dieser Technik werden vor allem der Morgenstern geführt.

Besonderheiten: Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Kugeln kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen *Kettenwaffen* um 2 erschwert. Schilde können

darüber hinaus gegen *Kettenwaffen* nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen, auch wenn die *aktive Schildparade* (siehe unten) benutzt wird. Mit *Kettenwaffen* ist keine Parade möglich.

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Raufen

Bei der sicher ältesten Methode des Kampfes traktieren sich die unbewaffneten Kontrahenten gegenseitig mit Schlägen und Tritten und versuchen, den Gegner zu würgen, zu Fall zu bringen oder festzuhalten.

Besonderheiten: Unbewaffnete erleiden bei einer erfolgreichen Parade mit *Raufen* gegen Bewaffnete trotzdem den vollen Schaden (und sollten stattdessen besser ausweichen). Wird eine Raufen-AT mit einer Waffe abgewehrt, erleidet der Angreifer den halben Waffenschaden der Waffe des Gegners.

Leiteigenschaft: Gewandtheit/Körperkraft

Steigerungsfaktor: B

Schilde

Einige Kämpfer verwenden Schilde zum Schutz vor Nahkampfangriffen, aber auch vor Beschuss. Unter diese Technik fallen Schilde aus Leder, Holz, Metall und auch aus Flechtwerk.

Besonderheiten: Bei Schilden haben die Helden zwei Möglichkeiten des Einsatzes:

Aktive Schildparade: Der Paradowert von Schilden wird wie bei allen anderen Kampftechniken auch berechnet. Die Parade mit der Kampftechnik *Schilde* ist jedoch um den doppelten Parade-Bonus des jeweiligen Schildes modifiziert. Fernkampfangriffe und Attacken großer Gegner wie Oger und Tatzelwürmer können mit einem Schild geblockt werden. Führt man zwei Schilde, erhöht dies diesen Bonus nicht. Um Fernkampfangriffe abzuwehren, muss eine *aktive Schildparade* eingesetzt werden, eine Parade mit der Hauptwaffe reicht nicht aus.

Parade mit der Hauptwaffe: Der Schild erhöht einfach die PA der Hauptwaffe, die die Heldin führt, um den PA-Modifikator des Schildes (siehe Seite 53). Bei diesem Einsatz des Schildes kann man keine Fernkampfangriffe parieren.

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Schwerter

Als treuen Begleiter schätzen Krieger und Ritter das Schwert, und für viele ist es ein Symbol für Kampf und Herrschaft. Unter diese Kampftechnik fallen einhändig geführte Klingenwaffen ab der Länge eines Kurzswordes, egal ob gerade oder gebogen oder mit einseitig oder beidseitig geschliffener Klinge.

Leiteigenschaft: Gewandtheit/Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Stangenwaffen

Speere, Stäbe und die verschiedenen Spieße der Landwehr sowie vieler Söldnereinheiten fallen unter diese Kampftechnik. Allen gemein ist ein langer Schaft, mit dem sich Gegner auf Abstand halten lassen.

Leiteigenschaft: Gewandtheit/Körperkraft

Steigerungsfaktor: C

Zweihandhieb Waffen

Besonders bei primitiven Kulturen werden die unausgewogenen Zweihandwaffen gerne im Kampf geführt, da sie oft ein abschreckendes Äußeres mit einer tödlichen Wuchtwirkung verbinden. Zu den Zweihandhieb Waffen gehören u. a. der Kriegshammer oder der zwergische Felsspalter.

Leiteigenschaft: Körperkraft

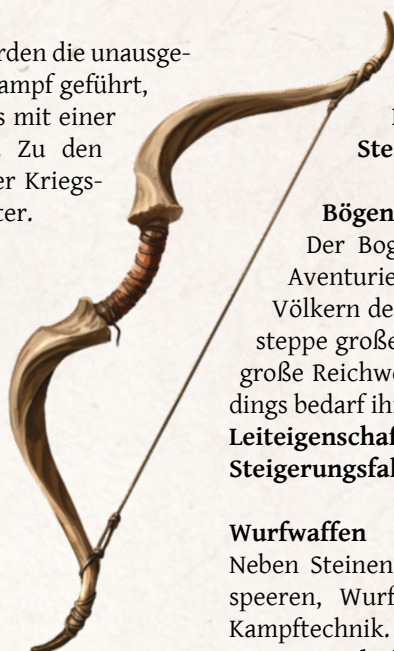
Steigerungsfaktor: C

Zweihandschwerter

Alle Klingenwaffen, die mit zwei Händen gehalten werden, vom klassischen Zweihänder bis zum geschwungenen Anderthalbhänder, fallen unter diese Kampftechnik.

Leiteigenschaft: Körperkraft

Steigerungsfaktor: C



Fernkampftechniken

Armbrüste

Viele behaupten, die Zwerge hätten die Armbrust erfunden, während einige vermuten, dass sie von gütendländischen Siedlern nach Aventurien gebracht wurde. Die Armbrust ist bei den Zwergen, aber auch bei den Bürgern der großen Städte beliebt und wird bisweilen für die Jagd verwendet. Der Umgang mit ihr ist leicht zu erlernen, es ist jedoch mit Aufwand verbunden, sie nachzuladen.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Bögen

Der Bogen ist eine der ältesten Schusswaffen Aventuriens und erfreut sich besonders bei den Völkern der Elfen und den Schwarzipelzen der Orksteppe großer Beliebtheit. Bögen verfügen über eine große Reichweite und sind schnell zu spannen. Allerdings bedarf ihr Gebrauch einiger Übung.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: C

Wurf Waffen

Neben Steinen fallen vor allem alle Arten von Wurfspeeren, Wurfdolchen und Wurfbeilen unter diese Kampftechnik.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampftechniken in der Übersicht

Kampftechnik	Leiteigenschaft	Steigerungsfaktor
Nahkampftechniken		
Dolche	GE	B
Hieb Waffen	KK	C
Kettenwaffen	KK	C
Raufen	GE/KK	B
Schilde	KK	C
Schwerter	GE/KK	C
Stangenwaffen	GE/KK	C
Zweihandhieb Waffen	KK	C
Zweihandschwerter	KK	C
Fernkampftechniken		
Armbrüste	FF	B
Bögen	FF	C
Wurf Waffen	FF	B

KAPITEL 5: MAGIE

Nicht jeder Held ist magisch begabt, aber die Elfe und der Magier verfügen über den Vorteil *Zauberer* und sind damit in der Lage, Zauber anzuwenden. Wir geben dir hier eine kurze Übersicht, wie man Zauber wirkt und welche Auswirkungen diese haben.

Das Wirken von Zaubern

Grundsätzlich gelten alle Regeln von Fertigkeiten auch für Zauber. Hinzu kommen jedoch einige weitere Besonderheiten.

Schrittfolgenfolge beim Wirken von Zaubern

1. Benennung des Ziels

Der Zauberer muss das Ziel des Zaubers benennen und überprüfen, ob es innerhalb der Reichweite des Zaubers ist. Das Ziel muss sich während der gesamten Zauberdauer in der Reichweite des Zaubers aufhalten, sonst misslingt der Spruch automatisch. Bei der Reichweite selbst kann der Magier nur sich selbst verzaubern, die Reichweite Berührung bedeutet, dass der Magier sich selbst oder ein anderes Zielverzaubern kann.

2. Zauberdauer

Der Zauberer muss so viele Aktionen in den Zauber investieren wie angegeben.

3. Ablegen der Probe

Nach der letzten notwendigen Aktion für den Zauber legt der Spieler eine Fertigungsprobe auf den Zauber ab.

4. Abzug der Astralpunkte

Sofern der Zauber gelungen ist, zieht der Zauberer Astralpunkte gemäß den Kosten des Zaubers von seinem Vorrat an Astralpunkten ab. Bei einem misslungenen Zauber wird die Hälfte der Kosten (aufgerundet) fällig. Hat ein Zauberer nicht genug AsP, um einen Zauber zu wirken, kann er diesen nicht einsetzen.

5. Ermittlung der Wirkung

Anschließend tritt bei einer gelungenen Probe die Wirkung des Zaubers ein.



Mehrfache Zauber

Die Zauber *ADLERAUGE*, *ARMATRUTZ*, *BLITZ DICH FIND* und *DUPLICATUS*, die zu einer Veränderung der Spielwerte des Verzauberten oder einer andersartigen Modifikation führen, können in ihrer Wirkung nicht mehrmals aufaddiert werden. Die Erschwernis durch einen *BLITZ DICH FIND* wird also nicht immer größer, wenn der Zauber mehrmals auf ein Opfer gesprochen wird.

Die Tradition

Fremdzauber

Bei jedem Zauber ist angegeben, zu welcher Tradition er gehört. Die Elfe kann aber auch Magier-Zauber und der Magier Elfen-Zauber erlernen. Diese Zauber sind für die

Helden dann aber Fremdzauber. Dies bedeutet, dass sie beim Wirken dieser Fremdzauber immer eine Erschwernis von -2 erhalten.

Vorteile der Tradition

Jeder Zauberer folgt einer bestimmten Tradition, die ihm gewisse Vorteile beim Zaubern gewährt.

☛ **Tradition Elfen:** Die Elfe verfügt über den Vorteil, dass Elfen-Zauber (und nur Elfen-Zauber) eine doppelt so lange Wirkungsdauer wie üblich aufweisen. Diese verdoppelte Wirkungsdauer ist bei der Zauberbeschreibung bereits angegeben.

☛ **Tradition Magier:** Der Magier verfügt über die Möglichkeit, Stabzauber zu erlernen. Zudem kann er einen Zauber aus der Tradition Elfen auswählen und wenn er ihn erlernt, diesen wie einen Zauber seiner Tradition behandeln. Er erleidet dann also keine Erschwernis von -2 aufgrund eines Fremdzaubers.

Zauber

In dieser Stelle findest du eine Übersicht über die Magier- und Elfen-Zauber, die die Helden anwenden oder erlernen können.

Aufbau der Zauberbeschreibung

Probe: die bei der Probe benötigten Eigenschaften

Wirkung: die Wirkung des Zaubers

Zauberdauer: Dauer für das Wirken des Zaubers, meist in Aktionen

AsP-Kosten: die AsP-Kosten des Zaubers

Reichweite: die maximale Reichweite des Zaubers; bei Reichweite „selbst“ kann der Zauber nur vom Zaubernenden auf sich selbst angewandt werden

Wirkungsdauer: Wie lange hält die Wirkung des Zaubers an?

Tradition: Ist der Zauber ein Elfen- oder ein Magier-Zauber oder ist er sogar beiden Traditionen bekannt?

Steigerungsfaktor: Der Steigerungsfaktor des Zaubers

Adlerauge

Der Zauber ist dafür verantwortlich, dass man dem Elfenvolk übernatürliche Sinne nachsagt.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Der Fertigkeitswert des Talents *Sinnesschärfe* erhöht sich während der Wirkungsdauer um 6 Punkte. Sie kann mit ihren magisch verstärkten Sinnen Details wahrnehmen, die ihr ohne Magie ansonsten verborgen geblieben wären. Die Wahrscheinlichkeit, dass ihr auch erschwerte Proben gelingen, steigt durch den Zauber.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 6 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 Minuten (Magier), 10 Minuten (Elfen)

Tradition: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Armatrutz

Durch den Armatrutz erhält der Held eine magische Rüstung, die seine Haut überzieht. Die Rüstung belastet den Helden jedoch nicht und gilt zusätzlich zu anderen getragenen Rüstungen.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Die Haut des Zaubernenden verhärtet sich,

ohne ihre Flexibilität zu verlieren. So erhält er einen natürlichen Rüstungsschutz, der sich zur getragenen Rüstung addiert, ohne die Belastung zu erhöhen. Die Höhe des gewünschten, zusätzlichen Rüstungsschutzes muss der Zaubernende vor der Probe festlegen. Maximal ist ein zusätzlicher RS von 3 möglich. Es kann nur immer nur ein ARMATRUTZ auf ein Ziel wirken.

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16 AsP für RS 3

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 10 Minuten (Magier), 20 Minuten (Elfen)

Tradition: Elfen und Magier

Steigerungsfaktor: C

Balsam Salabunde

Der klassische Heilzauber. Mittels des Balsam Salabunde kann der Zauberer durch Handauflegen jemanden heilen.

Probe: KL/IN/FF

Wirkung: Der Verzauberte erhält nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Der Zauberer kann dabei maximal AsP in Höhe seines FW in diesem Zauber verwenden. Die Menge der AsP, die eingesetzt werden, müssen vor dem Wirken des Zaubers festgelegt werden.

Zauberdauer: 16 Aktionen

AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Tradition: Elfen und Magier

Steigerungsfaktor: B

Blitz dich find

Der Zauber vermag einen Gegner zu verwirren. Seine Sinne, insbesondere das Sehen, werden vom Zauber beeinträchtigt, was dazu führt, dass der Verzauberte seine Umgebung schwieriger wahrnehmen kann.

Probe: MU/IN/CH -2

Wirkung: Alle Fertigkeitsproben und Proben auf Attacke, Parade und Ausweichen sind während der Wirkungsdauer für das Ziel um -1 erschwert. Aufgrund des Widerstands des Willens des Ziels ist der Zauber um 2 erschwert. Die Erschwernis ist oben in der Probe bereits vermerkt.



Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 4 Runden (Magier), 8 Runden (Elfen)
Tradition: Elfen und Magier
Steigerungsfaktor: A

Duplicatus

Der Duplicatus ist ein berühmter Illusionszauber, der sich bewegende Doppelgänger erschafft. Hauptsächlich kommt der Duplicatus bei Kämpfen zum Einsatz, denn der Zauber sorgt für eine geringere Wahrscheinlichkeit von Gegnern getroffen zu werden.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Zaubernde erzeugt zwei illusionäre Doppelgänger des Ziels, die sich synchron mit dem Ziel bewegen und ständig mit ihm verschmelzen und sich wieder von ihm trennen. Da die Doppelgänger nicht vom Ziel zu unterscheiden sind, haben Angreifer mit Nah- und Fernkampfangriffen oder Zaubern ein entsprechendes Risiko, einen der Doppelgänger statt des Ziels zu treffen. Würfle mit 1W6: Bei 1-4 wurde nur ein Doppelgänger getroffen und das Ziel erleidet keinen Schaden. Bei 5-6 wurde das echte Ziel getroffen. Sollte das echte Ziel statt eines Doppelgängers angegriffen werden, muss es sich verteidigen.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: 10 Runden
Tradition: Magier
Steigerungsfaktor: C

Flim Flam

Der wohl bekannteste Zauber überhaupt. Der Flim Flam lässt ein kleines Licht entstehen, das über der Handfläche des Zaubers schwebt.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zaubernde erzeugt eine kleine, schwebende Kugel aus Licht. Sie ist entweder ortsgebunden oder folgt dem Zaubern. Dies muss er vor dem Zaubern festlegen, ebenso wie die Farbe des Lichtes. Das Licht hat die Helligkeit eines Lagerfeuers benötigt, aber, anders als ein Feuer, keine Luft.

Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 3 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Stunde (Magier), 2 Stunden (Elfen)
Tradition: Elfen und Magier
Steigerungsfaktor: A

Ignifaxius

Ein Flammenstrahl, der aus den Fingern des Zaubers abgeschieden wird.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubers schießt ein Flammenstrahl auf das Ziel zu. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+6 Trefferpunkte. Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff und kann entsprechend mit einer aktiven Schilde-PA abgewehrt werden, und auch ein Ausweichen -2 ist möglich. Der Strahl trifft automatisch, wenn man sich nicht verteidigt.

Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Tradition: Magier
Steigerungsfaktor: C

Motoricus

Ein klassischer Zauber, der für die meisten Anwendungen von Telekinese ausreichend ist.

Probe: KL/FF/KK

Wirkung: Der Zaubernde kann unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal 5 Schritt

pro Aktion und dürfen maximal so viel wiegen wie ein Schwert (also etwa 1 Stein). Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb sie für Angriffe oder Paraden ungeeignet sind. Um ein so bewegtes Objekt durch Festhalten oder Drücken aufzuhalten, ist eine Probe auf Kraftakt nötig.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 5 Minuten (Magier), 10 Minuten (Elfen)

Tradition: Elfen und Magier

Steigerungsfaktor: B

Penetrizzel

Mittels des Zaubers kann ein Zauberer durch Wände oder andere Objekte hindurchsehen.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Der Zaubernde kann durch feste Materie blicken. Das Material darf maximal 60 Halbfinger (cm) dick sein. Magische Objekte können nicht durchblickt werden. Herrscht auf der anderen Seite des Hindernisses Dunkelheit oder Nebel, wirkt sich dies ganz normal auf die Sicht des Zaubernenden aus.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 6 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Minute

Tradition: Magier

Steigerungsfaktor: B

Respondami

Mittels dieses Zaubers kann der Anwender jemanden beherrschen und ihn zwingen, die Wahrheit zu sagen. Allerdings funktioniert das nur bei Ja-und-Nein-Fragen.

Probe: MU/IN/CH -2

Wirkung: Der Verzauberte muss auf 3 Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit „Ja“ oder „Nein“ zu beantworten sein. Bei anderen Fragen kann der Verzauberte schweigen. Das Opfer ist sich während der Wirkung des Zaubers bewusst, was es sagt. Das Opfer muss die Sprache des Zaubers verstehen und sprechen können, ansonsten kann es ihm nicht antworten. Aufgrund des Widerstands des Willens des Ziels ist der Zauber um 2 erschwert. Die Erschwernis ist oben in der Probe bereits vermerkt.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Tradition: Magier

Steigerungsfaktor: B

Transversalis

Ein Zauber, der den Zauberer kurze Strecken reisen lässt. Die Bewegung erfolgt durch den Limbus – eine Art

Zwischenwelt außerhalb Aventuriens –, auch wenn der Anwender dies nicht bemerkt.

Probe: MU/CH/KO

Wirkung: Mittels dieses Zaubers kann ein Held sich und seine Ausrüstung (Kleidung, Waffen usw.) an einen anderen Ort teleportieren. Dabei kann er nur das mitnehmen, was er auch selbst tragen kann (was also in seinem Heldenbogen vermerkt ist). Der Held muss schon einmal an dem Zielort des Zaubers gewesen sein oder ihn sehen können. Der Ort darf maximal 10 Meilen (km) vom Zaubernenden entfernt sein. Wenn er den Ort nur sieht, ist die Probe um 2 erschwert.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP + 1 AsP pro Meile

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Tradition: Magier

Steigerungsfaktor: C

Visibili

Ein Zauber, der den Anwender unsichtbar macht. Allerdings hat der Zauber einen Haken. Die Kleidung des Zaubers wird nicht unsichtbar.



Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Verzauberte wird innerhalb von 15 Runden unsichtbar. Während dieser Zeit wird er immer durchscheinender, bis er schließlich nicht mehr zu sehen ist. Die Unsichtbarkeit gilt nur für ihn selbst, nicht für Kleidung oder Ausrüstungsgegenstände. Substanzen, die länger als 20 Sekunden im Körper verbleiben, werden auch unsichtbar. Substanzen, die den Körper verlassen, werden entsprechend nach 20 Sekunden wieder sichtbar. AT sind gegen einen Unsichtbaren um 8 erschwert, sofern der Unsichtbare aber einen Gegenstand, eine Waffe oder Kleidung trägt, verfällt diese Erschwerung, da man ihn wahrnehmen kann.

Zauberdauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 12 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten (Magier), 10 Minuten (Elfen)

Tradition: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Wasseratem

Der Zauber sorgt dafür, dass die Elfe auch unter Wasser atmen kann.

Probe: KL/IN/KO

Wirkung: Der Verzauberte kann sowohl normale Luft als auch Wasser atmen. Er erleidet deshalb keinen Schaden durch Wasserschlucken oder Ertrinken.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 6 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten (Magier), 10 Minuten (Elfen)

Tradition: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Zauber nach Tradition

Elfen-Zauber	Magier-Zauber
Adlerauge	Armatrutz
Armatrutz	Balsam Salabunde
Balsam Salabunde	Blitz dich find
Blitz dich find	Duplicatus
Flim Flam	Flim Flam
Motoricus	Ignifaxius
Visibili	Motoricus
Wasseratem	Penetrizzel
	Respondami
	Transversalis

Zauber in der Übersicht

Zauber	Probe	Zauber-dauer	AsP-Kosten	Reich-weite	Wirkungsdauer	Tradition	Steigerungs-faktor
Adlerauge	KL/IN/FF	2 Aktionen	6 AsP	selbst	5 Minuten (Magier), 10 Minuten (Elfen)	Elfen	B
Armatrutz	KL/IN/FF	1 Aktion	4 AsP für RS 1, 8 AsP für RS 2, 16 AsP für RS 3	selbst	10 Minuten (Magier), 20 Minuten (Elfen)	Elfen und Magier	C
Balsam Salabunde	KL/IN/FF	16 Aktionen	1 AsP pro LeP	Berührung	sofort	Elfen und Magier	B
Blitz dich find	MU/IN/CH -2	1 Aktion	4 AsP	8 Schritt	4 Runden (Magier), 8 Runden (Elfen)	Elfen und Magier	A
Duplicatus	KL/IN/CH	2 Aktionen	8 AsP	Berührung	10 Runden	Magier	C
Flim Flam	MU/KL/CH	1 Aktion	3 AsP	8 Schritt	1 Stunde (Magier), 2 Stunden (Elfen)	Elfen und Magier	A
Ignifaxius	MU/KL/CH	2 Aktionen	8 AsP	16 Schritt	sofort	Magier	C
Motoricus	KL/FF/KK	2 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	5 Minuten (Magier), 10 Minuten (Elfen)	Elfen und Magier	B
Penetrizzel	MU/KL/IN	2 Aktionen	6 AsP	selbst	1 Minute	Magier	B
Respondami	MU/IN/CH -2	2 Aktionen	8 AsP	Berührung	15 Minuten	Magier	B
Transversalis	MU/CH/KO	8 Aktionen	8 AsP + 1 AsP pro Meile	selbst	sofort	Magier	C
Visibili	KL/IN/KO	4 Aktionen	12 AsP	Berührung	5 Minuten (Magier), 10 Minuten (Elfen)	Elfen	B
Wasseratem	KL/IN/KO	8 Aktionen	6 AsP	Berührung	5 Minuten (Magier), 10 Minuten (Elfen)	Elfen	B

KAPITEL 6: SONDERFERTIGKEITEN



Sonderfertigkeiten sind erlernbare Fähigkeiten, die einem Helden in vielen Situationen helfen können, die aber keinen Wert aufweisen: Entweder hat man sie oder man hat sie nicht. Allgemeine Sonderefertigkeiten

helfen in der Regel bei Talenten, Kampfsonderefertigkeiten helfen im Kampf und Sonderefertigkeiten wie Stabzauber eröffnen dem Magier zusätzliche magische Möglichkeiten.

Allgemeine Sonderefertigkeiten

Die nachfolgende Auflistung enthält alle Sonderefertigkeiten, die Talenten oder profanen Handlungen zugeordnet sind, die sogenannten allgemeinen Sonderefertigkeiten. Prinzipiell kann jeder Held sie erwerben, solange er die Voraussetzungen erfüllt und die notwendigen AP aufbringt. Unter dem Punkt „Regel“ sind jeweils die spieltechnischen Auswirkungen der Sonderefertigkeit genannt. Unter „Voraussetzungen“ finden sich Angaben, was der Held bereits vorweisen muss, um die Fertigkeit erlernen zu können, zum Beispiel einen bestimmten Mindestwert in einer Fertigkeit. Der „AP-Wert“ gibt schließlich an, wie viele Abenteurpunkte es den Helden kostet, die Fertigkeit zu erwerben (siehe Seite 41). Diese Kosten werden dabei nur einmal beim Erlernen fällig, der Einsatz selbst kostet keine AP.

Anführer

Ein guter Anführer ist dazu in der Lage, seine Kampfgefährten zu unterstützen und ihnen taktische Vorteile zu verschaffen.

Regel: Durch die Sonderefertigkeit erwirbt der Held die Möglichkeit, mittels *Überreden* seine Gefährten während eines Kampfes zu unterstützen. Er muss dazu 1 Aktion aufwenden und ihm muss eine Probe auf *Überreden* gelingen. Gelingt die Probe, erhalten alle seine Gefährten in Hör- und Sehweite in der nächsten Runde einen Bonus von +1 AT, +1 VW, +1 FK (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der Sonderefertigkeit *Anführer*).

Voraussetzungen: Kriegskunst 4

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Fallen entschärfen

Um mechanische Fallen zu entschärfen, sind grundlegende Kenntnisse der Mechanik, aber auch von der Bauweise von Riegeln und Schlössern notwendig. Für Streuner, Diebe und anderes zwielichtiges Gesindel unter den Helden ist diese Sonderefertigkeit wichtig, um Sicherungsmaßnahmen auszuschalten.

Regel: Durch die Sonderefertigkeit kann die Heldin Fall mithilfe des Talents *Schlösserknacken* leichter entschärfen. Üblicherweise gilt für das Entschärfen von Fallen mittels *Schlösserknacken* ohne diese Sonderefertigkeit eine Erschwernis von 3, die durch diese Sonderefertigkeit aber wegfällt.

Voraussetzungen: Schlösserknacken 4

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

Geländekunde (Waldkundig)

Waldläufer, Jäger und andere wildniserfahrene Helden sind Spezialisten im Überleben in der freien Natur. Sie kennen sich hervorragend in ihrer vertrauten Umgebung aus.

Regel: Eine Geländekunde (Waldkundig) gewährt eine Erleichterung von +1 auf Proben für folgende Talente, falls diese im Wald angewandt werden: *Fährtsensuchen*, *Orientierung*, *Pflanzenkunde*, *Tierkunde*, *Wildnisleben*.

Voraussetzungen: Held hat mindestens 6 Monate in einem Wald gelebt

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Kampfsonderefertigkeiten

Um den Kampf mit mehr Alternativen und Details zu versehen, werden sogenannte Kampfsonderefertigkeiten verwendet. Sie sind einzeln erlernbar, solange man die Voraussetzungen erfüllt und die notwendigen Abenteurpunkte (AP) aufbringt, um sie zu erwerben (siehe Seite 41).

Ein Held muss eine Kampfsonderefertigkeit nur einmal kaufen, danach beherrscht er sie für alle Kampftechniken (siehe Seite 27), für die die Sonderefertigkeit eingesetzt werden kann. Lautet der Eintrag zu den Kampftechniken bei der Beschreibung der Kampfsonderefertigkeit „alle“, so ist ihr Einsatz unabhängig von einer bestimmten Kampftechnik.

Ist eine Sonderfertigkeit als Manöver gekennzeichnet, bedeutet dies, dass in der gleichen Runde (siehe Seite 21) keine weitere Kampfsonderfertigkeit einsetzen werden kann, die ebenfalls als Manöver gekennzeichnet ist. Bei einem Manöver mit mehreren Stufen kann sich der Spieler dazu entscheiden, eine niedrigere Stufe als die höchste, die er beherrscht, einzusetzen. Wer also *Finte I* und *II* erlernt hat, kann bei einer AT auch nur Stufe I einsetzen.

Belastungsgewöhnung I-II

Wer längere Zeit schwere Lasten trägt oder schwere Rüstungen gewöhnt ist, stört sich immer weniger an der damit verbundenen Belastung.

Regel: Diese Kampfsonderfertigkeit sorgt dafür, dass für den Kämpfer die negativen Auswirkungen seiner Rüstung um zwei Schritte pro Stufe der Belastungsgewöhnung in der BE- und ZA-Spalte der Rüstungstabelle nach oben wandern (siehe Tabelle bzw. Seite 54). Für die Kriegerin (mit Stufe I) bzw. den Zwerg (mit Stufe II) bedeutet dies: Solange sie keine schwerere Rüstung als den Gambeson bzw. er keine schwerere Rüstung als die Kettenrüstung trägt, können sie die Belastung ignorieren.

Voraussetzungen: Stufe I: KO 13; Stufe II: KO 15, Belastungsgewöhnung I

Kampftechniken: alle

AP-Wert: Stufe I/II: 20/35 Abenteuerpunkte

Name	RS	BE	ZA	Preis
Normale Kleidung	0	0	–	10 Silbertaler
Schwere Kleidung	1	0	–1 GS, –1 INI	25 Silbertaler
Gambeson	2	1	–	75 Silbertaler
Lederrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	150 Silbertaler
Kettenrüstung	4	2	–	250 Silbertaler
Schuppenrüstung	5	2	–1 GS, –1 INI	400 Silbertaler
Plattenrüstung	6	3	–	750 Silbertaler



Finte I-III (Manöver)

Mit einer geschickten Finte kann man den Gegner so ablenken, dass seine Verteidigung erschwert wird.

Regel: Der Angreifer kann mit diesem Manöver seine eigene Attacke pro Stufe der Sonderfertigkeit um –1 erschweren, was beim Gelingen der Attacke die Verteidigung des Gegners um –2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschwert.

Erschwernis: –1/–2/–3

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13, Stufe II: GE 15, Finte I; Stufe III: GE 17, Finte II

Kampftechniken: Dolche, Hieb Waffen, Raufen, Schwerter, Stangen Waffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Kampfreflexe I-III

Kämpferinnen mit dieser Sonderfertigkeit reagieren schneller im Kampf.

Regel: Der INI-Basiswert steigt um +1 pro Stufe der Sonderfertigkeit

Voraussetzungen: Stufe I: IN 13; Stufe II: IN 15, Kampfreflexe I; Stufe III: IN 17, Kampfreflexe II

Kampftechniken: alle

AP-Wert: Stufe I/II/III: 10/15/20 Abenteuerpunkte

Präziser Schuss/Wurf I-III (Manöver)

Ein Fernkämpfer kann mit einem präzisen Angriff mehr Schaden verursachen.

Regel: Der Held kann sich selbst die Probe auf Fernkampf um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschweren. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um +2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.

Erschwernis: –2/–4/–6

Voraussetzungen: Stufe I: IN 13; Stufe II: IN 15, Präziser Schuss I; Stufe III: IN 17, Präziser Schuss II

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurf Waffen

AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Verbessertes Ausweichen I-III

Die Heldin ist schnell und beweglich. Bei Kämpfen kann sie Angriffen besser ausweichen.

Regel: Jede Stufe der Sonderfertigkeit erhöht den Ausweichenwert der Heldin um +1. Um die Sonderfertigkeit nutzen zu können, darf der Held maximal *normale Kleidung* (siehe links) tragen.

Voraussetzungen: Stufe I: Körperbeherrschung 4; Stufe II: Körperbeherrschung 8, Verbessertes Ausweichen I; Stufe III: Körperbeherrschung 12, Verbessertes Ausweichen II

AP-Wert: 15/20/25 Abenteuerpunkte



Verteidigungshaltung

Manchmal will ein Held seine Defensive stärken und sich ausschließlich verteidigen. Dafür ist die Sonderfertigkeit Verteidigungshaltung gedacht.

Regel: Mit dieser Kampfsonderfertigkeit kann man für die aktuelle Runde seine Verteidigungswerte (also alle Paradowerte und Ausweichen) um 4 erhöhen. Dafür kann man in dieser Runde keine Aktionen mehr ausführen. Verteidigungshaltung muss am Anfang der Runde angesagt werden.

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechniken: Dolche, Hieb Waffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wuchtschlag I-III (Manöver)

Eine Kämpferin kann mit einem harten Schlag mehr Schaden verursachen.

Regel: Die Attacke wird um -2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschwert. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um +2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.

Erschwerungs: -2/-4/-6

Voraussetzungen: Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Wuchtschlag I; Stufe III: KK 17, Wuchtschlag II

Kampftechniken: Hieb Waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Magische Sonderfertigkeiten

An dieser Stelle ist eine Auswahl von magischen Sonderfertigkeiten aufgeführt. Der Erwerb magischer Sonderfertigkeiten ist nur Helden mit dem Vorteil Zauberer gestattet. Wie bei allen Sonderfertigkeiten gelten auch hier Voraussetzungen und der Erwerb der Sonderfertigkeit kostet einmalig die jeweils genannten AP (siehe auch Seite 41).

Bindung des Stabes

Die BINDUNG DES STABES lässt den Magierstab eines Magiers unzerbrechlich werden.

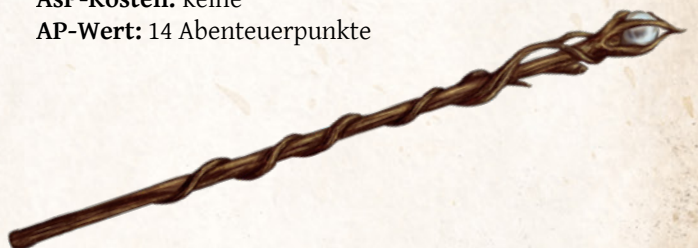
Wirkung: Die BINDUNG DES STABES ist der erste Stabzauber, der auf einen Magierstab gewirkt wird. Mit ihm wird der Stab an den Magier gebunden. Zudem wird er unzerbrechlich, auch wenn er die Flexibilität des Holzes bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS

brennt, oder aber gezielte Antimagie können ihn zerstören. Der Stab gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Magier kann immer nur einen Magierstab besitzen. Der Magier kann sich entscheiden, seine Verbindung zum Stab zu lösen, beispielsweise um einen neuen Stab an sich zu binden. Nach dem Tod eines Magiers verliert der Stab nach 24 Stunden jegliche Magie.

Voraussetzungen: Held gehört der Tradition Magier an

AsP-Kosten: keine

AP-Wert: 14 Abenteuerpunkte



Ewige Flamme

Durch die EWIGE FLAMME kann ein Magier seinen Magierstab in eine Fackel verwandeln.

Wirkung: Das Ende des Stabes kann willentlich entzündet werden und brennt wie eine Fackel. Wenn eine Fackel erlöschen würde, z. B. unter Wasser, endet der Stabzauber zwar nicht, aber die Flamme leuchtet solange auch nicht. Steigt der Magier wieder aus dem Wasser, dann entzündet sich die Flamme automatisch wieder. Das Feuer hat die natürliche Helligkeit und Hitze einer solchen Flamme, zehrt den Stab jedoch nicht auf. Im Kampf eingesetzt bietet die EWIGE FLAMME keinen besonderen Vorteil. Die Verwandlung des Magierstabs dauert 1 Aktion. Die Wirkung des Stabzaubers endet automatisch, wenn der Magier einschläft oder bewusstlos wird, oder spätestens nach 1 Stunde.

Voraussetzungen: Bindung des Stabes

AsP-Kosten: 1 AsP

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Krafftfokus

Mittels des Krafftfokus kann ein Magier beim Wirken von Zaubern Astralenergie sparen.

Wirkung: Solange der Magier den Stab in der Hand hält, spart er bei jedem Zauber 1 AsP ein. Die Ersparnis kann nicht dazu führen, dass die Kosten unter 1 AsP fallen. Solange der Stab in die EWIGE FLAMME verwandelt wurde, gilt die Ersparnis nicht. Der Magier muss den Stab in der Hand halten, wenn er von dem Stabzauber profitieren will.

Voraussetzungen: Bindung des Stabes

AsP-Kosten: keine

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Seil des Adepten

Durch diese Fähigkeit verwandelt sich der Stab eines Magiers in ein Seil, das ihm willentlich gehorcht.

Wirkung: Der Stab kann in ein unzerstörbares Seil von 10 Schritt Länge verwandelt werden. Es kann sich um Objekte schlingen, wenn es geworfen wird. Knoten können so willentlich gebunden oder gelöst werden, solange der Magier das Seil berührt. Das Knoten und Entknoten zählt jeweils als 1 Aktion. Personen lassen sich damit nicht fesseln, außer sie sind bewegungsunfähig. Verliert der Magier den Kontakt zum Seil, verwandelt es sich zurück in seine ursprüngliche Stabform.

Voraussetzungen: Bindung des Stabes

AsP-Kosten: 1 AsP

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Stab-Apport

Durch den Stab-Apport fliegt der Magierstab eines Magiers zu diesem zurück.

Wirkung: Der Stab kann vom Magier zu sich gerufen werden. Er fliegt auf dem kürzesten Weg mit Geschwindigkeit 15 zum Magier und umfliegt selbstständig Hindernisse. Fenster durchschlägt der Stab, Wände aus Holz oder Stein halten ihn jedoch auf. Der Magier muss für den Einsatz des Stab-Apports seinen Magierstab nicht sehen.

Voraussetzungen: Bindung des Stabes

AsP-Kosten: 1 AsP

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Allgemeine Sonderfertigkeiten		
Anführer	Kriegskunst 4	10 Abenteuerpunkte
Fallen entschärfen	Schlösserknacken 4	5 Abenteuerpunkte
Geländekunde (Waldkundig)	Held hat mindestens 6 Monate in einem Wald gelebt	15 Abenteuerpunkte

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AP-Wert
Kampfsonderfertigkeiten		
Belastungsgewöhnung I-II	Stufe I: KO 13; Stufe II: KO 15, Belastungsgewöhnung I	Stufe I/II: 20/35 Abenteuerpunkte
Finte I-III (Manöver)	Stufe I: GE 13, Stufe II: GE 15, Finte I; Stufe III: GE 17, Finte II	Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte
Kampfreflexe I-III	Stufe I: IN 13; Stufe II: IN 15, Kampfreflexe I; Stufe III: IN 17, Kampfreflexe II	Stufe I/II/III: 10/15/20 Abenteuerpunkte
Präziser Schuss/Wurf I-III (Manöver)	Stufe I: IN 13; Stufe II: IN 15, Präziser Schuss I; Stufe III: IN 17, Präziser Schuss II	Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte
Verbessertes Ausweichen I-III	Stufe I: Körperbeherrschung 4; Stufe II: Körperbeherrschung 8, Verbessertes Ausweichen I; Stufe III: Körperbeherrschung 12, Verbessertes Ausweichen II	Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte
Verteidigungshaltung	IN 13	10 Abenteuerpunkte
Wuchtschlag I-III (Manöver)	Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Wuchtschlag I; Stufe III: KK 17, Wuchtschlag II	Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	AsP-Kosten	AP-Wert
Magische Sonderfertigkeiten			
Bindung des Stabes	Held gehört der Tradition Magier an	keine (im Stab selbst sind 2 permanente AsP durch das Bindungsritual gebunden)	14 Abenteuerpunkte
Ewige Flamme	Bindung des Stabes	1 AsP	10 Abenteuerpunkte
Kraftfokus	Bindung des Stabes	keine	30 Abenteuerpunkte
Seil des Adepten	Bindung des Stabes	1 AsP	10 Abenteuerpunkte
Stab-Apport	Bindung des Stabes	1 AsP	15 Abenteuerpunkte



KAPITEL 7: DETAILREGELN



In diesem Kapitel wollen wir dir einige zusätzliche Regeln vorstellen, etwa die Regeneration von Lebens- und

Astralpunkten, Regeln für den Sturzschaden und zur Verwendung von Abenteuerpunkten.

Regeneration und Heilung

Regeneration

Durch Kämpfe, Gifte, Stürze, Magie und viele andere Ursachen kann die Gesundheit eines Helden leiden. Selbstverständlich will jeder Abenteurer sich so schnell wie möglich von Verletzungen auskurieren, damit er wieder einsatzfähig ist und nicht befürchten muss, durch den nächsten Schwerttreffer zu sterben. Durch die magische Luft Deres (der Welt, auf der Aventurien liegt) kuriert ein Aventurier sich wesentlich schneller aus, als dies irdisch möglich wäre. Und auch Zauberer erhalten durch Ruhe und Regeneration ihre magischen Kräfte zurück. Wenn ein Held Lebens- und/oder Astralpunkte verloren hat, kann er in der nächsten Regenerationsphase versuchen, Punkte zurückzugewinnen.

- Eine Regenerationsphase ist eine Ruhe- und Schlafphase von mindestens 6 Stunden Dauer.
- Pro Tag können bis zu zwei Regenerationsphasen genutzt werden.
- Normalerweise beträgt die Regeneration 1W6. Ein Held würfelt für Lebens- und Astralpunkte einzeln, verrechnet das Ergebnis mit den Mali und Boni seiner augenblicklichen Situation und addiert dann den Wert zu seinem aktuellen Wert. Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Kein Held kann Punkte über den Höchstwert seiner Lebens- oder Astralpunkte hinaus ansammeln.
- In der Regenerationsphase muss das Ausruhen allerdings auch möglich sein. Ist die Umgebung unruhig, nass oder kalt, halbiert sich die Regeneration.



Bei besonders schlechten Bedingungen, wie in einem Sturm oder auf einen Pferderücken gebunden, fällt die Regeneration ganz aus.

Situation	Regeneration
Grundregeneration für 6 Stunden Schlaf	1W6 LeP/AsP
Unterbrechung der Nachtruhe (z. B. Wache halten/ Ruhestörung)	-1 LeP/AsP
Gute Unterkunft (Einzelzimmer Reisegasthof)	+1 LeP/AsP
Schlechte Umgebung (feucht, kalt)	Regeneration von LeP und AsP halbiert
Furchtbare Umgebung (extrem schlechtes Wetter)	Regeneration von LeP und AsP fällt aus

Beispiel: Valariel hat sich während eines Kampfes verletzt und 15 von ihren 28 Lebenspunkten verloren. Glücklicherweise kann sie sich nach dem Kampf ausruhen und schlafen. Nach insgesamt 6 Stunden kann sie die Regeneration ihrer Regenerationsphase auswürfeln. Ihr Spieler würfelt mit 1W6 und erzielt als Ergebnis eine 4. In dieser Regenerationsphase regeneriert Valariel also 4 Lebenspunkte. Nach ihrer Ruhephase setzt sie ihre Reise fort und erreicht noch am gleichen Tag eine Stadt, in der sie sich ein Zimmer in einer Herberge mietet und nochmals schläft. Eine zweite Regenerationsphase pro Tag ist erlaubt, und Valariel erhält wegen der guten Unterkunft sogar einen Bonus von 1. Ihr Spieler würfelt erneut und erzielt eine 6. Somit hat sie 7 (6 + 1) Lebenspunkte regeneriert. Am Ende des Tages hat sie von ihren verlorenen 15 Lebenspunkten also bereits 11 zurückgewonnen.

Heilung

Da ein Heldenleben gefährlich ist, gilt es oft, Schnitte, Verbrennungen und andere Blessuren zu heilen. Hierbei gibt es zwei Möglichkeiten:

- Die erste Möglichkeit der Heilung ist Regeneration durch das Ausheilen von Wunden.
- Zusätzlich kann durch den Einsatz des Talents *Heilkunde Wunden* die Heilung beschleunigt werden. Hierzu reicht eine Probe ohne Modifikator, wobei bei Gelingen 3 LeP bei der nächsten Regenerationsphase zusätzlich zur normalen Regeneration zu den



Lebenspunkten hinzuaddiert werden. Eine solche Behandlung dauert 15 Minuten. Ein Held kann pro Regenerationsphase nur einmal von einer solchen Behandlung profitieren, mehrere gelungene Proben auf *Heilkunde Wunden* fügen also nicht weitere LeP zu den 3 zusätzlich zurückgewonnenen Punkten hinzu.

- Bei der zweiten Möglichkeit kommen Heilmagie wie der Zauber **BALSAM SALABUNDE** oder alchimistisch hergestellte Heiltränke ins Spiel. Sie können sofort Lebenspunkte zurückgeben.

Letzte Rettung und Tod

- Wenn die Lebenspunkte eines Helden auf 0 oder darunter sinken, wird er handlungsunfähig und darf keine weiteren Proben ablegen, außerdem droht der unwiederbringliche Tod des Helden.
- Der Held verliert dann pro Runde einen weiteren Lebenspunkt.
- Fallen seine Lebenspunkte unter -10, stirbt der Held augenblicklich.
- Sind die Lebenspunkte eines Helden auf 0 oder darunter gesunken, kann der Tod des Helden vermieden werden, wenn eine Probe auf *Heilkunde Wunden* gelingt, die um die halben Lebenspunkte unter 0 erschwert ist. Jede Probe dauert 2 Runden. Bei Misslingen kann die Probe auf *Heilkunde Wunden* wiederholt werden, aber sie wird durch den weiteren Verlust an LeP immer schwerer. Die Lebenspunkte des Helden steigt bei einer gelungenen Probe auf 1 LeP. Dieser Vorgang wird „Stabilisieren“ genannt.
- Es ist möglich einen sterbenden Helden mit einem Heiltrank zu stabilisieren, solange seine LeP dadurch auf mindestens 1 LeP steigen.

Sturzscha-den

Wann immer ein Held von einem Hausdach, einer Felswand oder einem Pferd fällt, muss er damit rechnen, sich blaue Flecken, eine Verstauchung oder eine schlimmere Verletzung zuzuziehen.

- Für jeden Schritt Höhe, den ein Held stürzt, wird 1W6 SP gewürfelt, die Gesamtsumme wird mit den untenstehenden Boni und Mali verrechnet. Negativergebnisse werden als 0 gewertet.
- Um den Sturzscha-den zu verringern, kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung* ablegen. Der Sturzscha-den wird bei Gelingen um 6 verringert.
- Rüstungsschutz hilft nicht beim Sturzscha-den.

Sturzscha-den

Art	Beispiel	Scha-den
Weicher Boden	Heu, Schlamm, Schnee, Wasser	-1 bis -4 SP
Normaler Boden	Erdboden, Kisten	+/-0
Harter Boden	Steine, Marmor, fiese Splitter	+1 bis +4 SP

Beispiel: Hesindian fällt von einem Dach 5 Schritt in die Tiefe. Der Meister würfelt den Schaden aus: 5W6. Außerdem werden noch 2 TP addiert, weil der Boden sehr hart ist. Der Meister teilt Hesindians Spielerin mit, dass ihr Held nach

dem Auswürfeln und Addieren 17 SP erleiden würde. Zum Glück gelingt Hesindians Spielerin eine Probe auf Körperbeherrschung. Nun erleidet Hesindian nur noch 11 SP ($17 - 6 = 11$).

Erfahrung

Im Laufe des Heldenlebens entwickelt sich dein Charakter immer weiter. Kriegerinnen üben den Umgang mit ihren Waffen, und Zauberer erforschen unbekannte Magie. Bei **Das Schwarze Auge** können Helden ihre Fähigkeiten mittels der durch Abenteuer erworbenen **Abenteuerpunkte (AP)** verbessern. Dieses Kapitel erklärt dir, wie du Fähigkeiten steigern kannst und wie viele AP dies jeweils kostet.

Steigerungen

Durch die im Spiel erworbenen Abenteuerpunkte kann dein Held sich im Laufe der Zeit verbessern. AP werden im Regelfall zwischen Abenteuern und Szenarien eingesetzt. Es kann aber auch sinnvoll sein, sie während eines laufenden Abenteuers zum Steigern von Fähigkeiten zu benutzen, z. B. wenn der Held im Abenteuer Studien betreibt oder bei einem Lehrmeister sein Wissen auffrischt und neue Erkenntnisse gewinnt.

Spieler können verschiedene Fähigkeiten ihrer Helden mit deren AP verbessern oder auch ganz neue Fähigkeiten erlernen. Folgende Möglichkeiten stehen zur Verfügung:

- ☛ einen Eigenschaftswert steigern
- ☛ ein Talent verbessern
- ☛ einen Zauber verbessern
- ☛ einen neuen Zauber erlernen (sofern der Held über den Vorteil *Zauberer* verfügt)
- ☛ einen Kampftechnikwert verbessern
- ☛ den Maximalwert für Lebenspunkte steigern
- ☛ den Maximalwert für Astralpunkte steigern (sofern der Held über den Vorteil *Zauberer* verfügt)
- ☛ Sonderfertigkeiten erlernen (sofern der Held die jeweiligen Voraussetzungen erfüllt)

AP-Kosten

Die AP-Kosten für die Verbesserung oder für den Erwerb einer Fähigkeit ergeben sich aus der Art der Fähigkeit.

- ☛ Sonderfertigkeiten haben einen festgelegten AP-Wert. Dieser muss ausgegeben werden, um die Sonderfertigkeit aktivieren und anschließend einsetzen zu können. Unter diese Regelung fallen die allgemeinen Sonderfertigkeiten, Kampfsonderfertigkeiten und magische Sonderfertigkeiten.
- ☛ Die AP-Kosten der übrigen Fähigkeiten werden anhand der Kostentabelle ermittelt. Je nach Art der Fähigkeit schaut man dazu in die zum jeweiligen Steigerungsfaktor (StF) gehörige Spalte (siehe Tabelle **AP-Wert und Steigerung**). Für eine Steigerung von einem Punkt muss derjenige AP-Wert von den Abenteuerpunkten deines Helden abgezogen

werden, der in der Zeile steht, die links den neuen Wert anzeigt. Dabei ist zu beachten, dass du für jeden gesteigerten Punkt die AP-Kosten einzeln zahlen musst. Wenn du also einen Fertigkeitswert von 2 auf 5 steigern willst, musst du erst die Kosten für die Steigerung von 2 auf 3, dann von 3 auf 4 und schließlich die Kosten von 4 auf 5 bezahlen. Dies gilt auch für die Steigerung von LeP und AsP, wobei du hier nicht den neuen Maximalwert für die Zeile der Steigerungskostentabelle heranziehst, sondern die neue Anzahl der insgesamt dazugekauften LeP oder AsP. Der erste Punkt, der zum LeP-Maximum hinzugekauft wird, kostet also ebenso 4 AP wie der zweite, der dritte, usw. Erst der 13. Punkt, der zum ursprünglichen LeP-Maximum hinzugekauft wird, kostet dann 8 AP, der 14. kostet 12 AP, und so fort. Das Erlernen von neuen Zaubern auf dem FW 0 hat eine eigene Zeile. Damit ein Held einen neuen Zauber einsetzen kann, muss er also zunächst die Kosten aus der Zeile „0“ aufwenden. Danach kann der Zauber ganz normal weiter gesteigert werden.

AP-Wert und Steigerungen

Fähigkeit	AP-Wert
Eigenschaft	nach Kostentabelle (E)
Fertigkeit (Talent, Zauber)	nach Kostentabelle (A-D)
Kampftechnik	nach Kostentabelle (B-D)
Lebensenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Astralenergiepunkt	nach Kostentabelle (D)
Sonderfertigkeiten	je nach Sonderfertigkeit

Kostentabelle

Fertigkeits- oder Kampftechnikwert

Aktivierung auf	Steigerungsfaktor				
	A	B	C	D	E
0	1	2	3	4	–
1-12	1	2	3	4	15
13	2	4	6	8	15
14	3	6	9	12	15
15	4	8	12	16	30
16	5	10	15	20	45
17	6	12	18	24	60
18	7	14	21	28	75
19	8	16	24	32	90
20	9	18	27	36	105

Beispiel: Leomaras Spielerin will deren Kampftechnikwert in Schwerter von 13 auf 14 steigern. Schwerter ist eine Kampftechnik des Steigerungsfaktors C. Also schaut sie in der Spalte C bei der Zeile 14 nach: 9 Abenteuerpunkte. Zahlt sie diese, so kann sie den Kampftechnikwert von 13 auf 14 steigern.

Später möchte sie sich ihren ersten LeP dazukaufen. LeP gehören zur Spalte D. Also schaut sie bei Zeile 1 nach: 4 Abenteuerpunkte. Würde sie sich einen zweiten LeP dazukaufen, so müsste sie in Zeile 2, Spalte D nachschauen (erneut 4 Abenteuerpunkte). Beim 13. dazugekauften LeP müsste sie sogar 8 Abenteuerpunkte zahlen.

Erfüllt Leomara irgendwann die Voraussetzungen für die Sonderfertigkeit Wuchtschlag II, so müsste sie 20 Abenteuerpunkte ausgeben, um die Sonderfertigkeit zu erlernen, denn der Wuchtschlag II hat diese Kosten als festen Wert.

Maximalwerte

Die meisten Fähigkeiten weisen einen Maximalwert für Steigerungen auf und können nicht unbegrenzt gesteigert werden.

Eigenschaften, Talente, Zauber und die Kampftechnikwerte können nur bis zu einem Wert von 20 gesteigert werden. Talente und Zauber unterliegen zudem der Beschränkung, dass ihr Wert nicht höher sein darf als die

niedrigste der in ihrer Probe beteiligten Eigenschaften +2. Kampftechniken dürfen nicht höher gesteigert werden als bis zum Wert ihrer Leiteigenschaft +2. Der maximale Zukauf von Lebens- und Astralpunkten hängt von dem Wert in KO und KL bzw. IN ab.

Maximalwerte oder maximaler Zukauf

Wert	Begrenzung
Eigenschaften	20
Lebensenergiepunkte	KO
Astralenergiepunkte	bei Magier KL-Wert, bei Elfen IN-Wert
Fertigkeiten	schlechteste beteiligte Eigenschaft +2, maximal 20
Kampftechnikwert	Leiteigenschaft der Kampftechnik +2, maximal 20

Beispiel: Romoxosch verfügt über einen KO-Wert von 15. Damit kann er sich maximal 15 LeP dazukaufen. Steigert er später seine Konstitution auf einen Wert von 16, erhält er dadurch nicht nur 2 LeP auf sein Maximum hinzu, sondern kann auch noch 1 weiteren Punkt mit AP kaufen.

Steigern der Helden

Wenn ihr gerade das Abenteuer **Die Räuber vom Dunkeltann** gespielt habt, dann haben eure Helden bereits ihre ersten 15 Abenteuerpunkte dazugewonnen, bzw. 17 AP, wenn sie zusätzlich ein Soloabenteuer gespielt haben. Diese könnt ihr jetzt sofort einsetzen, um die Spielwerte eurer Helden zu verbessern, damit sie sich umso heldenhafter in ihr nächstes Abenteuer stürzen können! Im Folgenden zeigen wir euch anschaulich, was ihr beim Steigern eurer Helden beachten solltet. Wenn ihr gerne möglichst schnell in euer nächstes Abenteuer **Der Turm im Nebelmoor** starten möchtet, blättert einfach direkt vor zu unseren **Tipps zum Steigern** (siehe Seite 48), denn dort zeigen wir euch, wie ihr bereits eure ersten AP so investiert, dass es sich auszahlt!

Eigenschaften

Seine sauer verdienten AP zur Verbesserung der Eigenschaftswerte zu investieren, erscheint auf den ersten Blick ziemlich teuer. Allerdings steigt dabei für alle Fertigkeiten, bei denen auf die entsprechende Eigenschaft gewürfelt wird, auch die Chance, dass diese Fertigungsproben gelingen. Zusätzlich gibt es auch ein paar nicht ganz so offensichtliche Argumente dafür, Eigenschaften zu steigern. Diese haben wir an späterer Stelle in diesem Regelheft für alle Helden einzeln aufgeschlüsselt.

Sonderfertigkeiten

Das Erwerben zusätzlicher Sonderfertigkeiten mit AP erweitert das Spektrum an Möglichkeiten, die einer Heldin zur Verfügung stehen, oder erlaubt ihr eine

Spezialisierung, um bestimmte Aufgaben noch zuverlässiger erfüllen zu können. Dabei ist jedoch Vorsicht geboten, denn nicht jeder Kauf einer Sonderfertigkeit ist zwangsläufig auch sinnvoll. Die allgemeine Sonderfertigkeit *Anführer* mag beispielsweise die anderen Mitglieder der eigenen Seite zu besseren Leistungen im Kampf anspornen, wofür die Heldin, die sie einsetzt, jedoch auf das Ausführen einer eigenen Attacke verzichten muss. Die Sonderfertigkeit *Fallen entschärfen* ist nur für eine Heldin wirklich nützlich, die auch einige Punkte im Talent *Schlösserknacken* besitzt und damit eine realistische Chance auf einen Erfolg bei einer entsprechenden Probe hat. Zudem profitieren Heldengruppen oft nur vom fähigsten Mitglied, das eine solche Fähigkeit beherrscht, und eine zweite Fallenentschärferin mit weniger gutem Fertigkeitswert ist eher überflüssig. Einige Sonderfertigkeiten, etwa die *Geländekunde* (*Waldkundig*), besitzen außerdem Voraussetzungen, die über die reinen Spielwerte einer Heldin hinausgehen: Mit Ausnahme von *Valariel* sieht die Hintergrundgeschichte der übrigen drei Helden nicht vor, dass sie eine ausreichend lange Zeit im Wald gelebt haben, um sich diese Sonderfertigkeit zulegen zu dürfen.

Die Nützlichkeit eines Helden im Kampf hängt nicht nur von seinen Fähigkeiten mit der gewählten Waffe ab, sondern vor allem auch von den speziellen Manövern, die er beherrscht. Kampfsonderfertigkeiten erfordern dabei meist einen Mindestwert in einer bestimmten Eigenschaft oder in einem Talent, bevor sie erlernt werden können.

Magisch begabte Helden können zudem spezielle Gegenstände besitzen – etwa einen Magierstab –, für die es spezielle magische Sonderfertigkeiten gibt. Diese sind vor allem deshalb oft sehr nützlich, weil bei ihrem Einsatz keine Probe abgelegt werden muss: Es kann also praktisch nichts schiefgehen!

Talente, Kampftechniken & Zauber

Weit weniger kostenintensiv ist die Steigerung von Talenten, Kampftechniken und Zaubern. Grundsätzlich ist es immer dann eine gute Idee, zusätzliche Punkte in die Talente deines Helden zu stecken, wenn du während eines Abenteuers Proben auf ein Talent abgelegt hast, aber feststellen musstest, dass diese häufiger einmal misslingen. Die Kosten dafür, den FW eines Talents zu erhöhen, hängen dabei von seinem Steigerungsfaktor ab (siehe Seite 41). Was die Kampftechniken anbelangt, so solltest du darauf achten, nur solche Kampftechniken zu steigern, die dein Held auch tatsächlich einsetzt. Genauso verhält es sich mit den Zaubern, die ein magisch begabter Held beherrscht. Auch diese besitzen individuelle Steigerungsfaktoren. Für Zauberer besteht auch die Möglichkeit, unter AP-Aufwand neue Zauber zu erlernen und den eigenen Handlungsspielraum dadurch zu erweitern.

Individuelle Vorschläge für deinen Helden zum Steigern von Talenten, Kampftechniken und ggf. Zaubern findest du in einem entsprechenden Abschnitt weiter unten.

Weitere Optionen

Jedem Helden steht die Möglichkeit offen, seine maximalen Lebenspunkte zu verbessern und dafür AP zu bezahlen. Helden mit dem Vorteil *Zauberer* können mit ihrem Vorrat an Astralpunkten genauso verfahren und müssen dann etwas weniger sparsam mit dem Einsatz von Zaubern und magischen Sonderfertigkeiten sein. Bedenke jedoch: Egal wie viele AP du in Lebens- oder Astralpunkte steckst: Die Geschwindigkeit, mit der sich verlorene Punkte regenerieren, verbessert sich dadurch nicht!

Leomara Bärenherz

Eigenschaften

Bei der Steigerung von Leomara hast du als Spieler bereits früh Einfluss auf ihre spätere Entwicklung, indem du Eigenschaften steigerst, die Voraussetzungen für interessante Sonderfertigkeiten darstellen.



Für 30 AP kannst du ihre **Körperkraft** auf 15 bringen und erhältst so die Möglichkeit, die nächste Stufe der Kampfsonderfertigkeit *Wuchtschlag* zu erwerben. Auch ihre **Konstitution** lässt sich für 30 AP auf 15 verbessern, was nicht nur Leomaras Lebenspunkte-Maximum um 2 Punkte anhebt, sondern ihr auch eine verbesserte *Belastungsgewöhnung* zugänglich macht, mit der sie später etwa bequem ein Kettenhemd tragen könnte.

Viele nützliche Kampfsonderfertigkeiten werden auch ab einer **Intuition** von 15 verfügbar, doch um diesen Wert zu erreichen, muss Leomara insgesamt 45 AP investieren, 15 AP für die Steigerung auf 14 und dann 30 AP für die Steigerung auf 15.

Sonderfertigkeiten

Als Kriegerin ist Leomaras natürliches Element der Kampf, doch ist sie eine Spezialistin für den Nahkampf und kann gegen einen Gegner darum nur wenig ausrichten, wenn sie nicht an ihn herankommt. In solchen Situationen muss sie sich auf die Fähigkeiten ihrer Gefährten verlassen, doch mit der Sonderfertigkeit **Anführer** kann sie ihnen wirkungsvoll unter die Arme greifen. 10 AP muss sie investieren, um eine neue Handlungsmöglichkeit im Kampf zu erhalten: Gelingt ihr eine Probe auf *Überreden*, dann verbessern sich AT, FK, PA und AW ihrer Mitstreiter für die nächste Runde um 1 Punkt, und mit ihrem hohen Startwert in diesem Talent stehen die Chancen gut, dass eine solche Probe auch klappt. Nützliche Kampfsonderfertigkeiten werden Leomara hingegen erst durch eine Verbesserung ihrer

Eigenschaftswerte zugänglich gemacht. Um **Finte II** zu erlernen, benötigt sie beispielsweise eine Gewandtheit von 15 und 20 AP, für **Wuchtschlag II** einen Wert von 15 in Körperkraft und ebenfalls 20 AP. Mit einem Einsatz von 15 AP könnte sie sich **Kampfreflexe II** zulegen, benötigt hierfür aber eine Intuition von 15. Ab einer Konstitution von 15 ist für sie **Belastungsgewöhnung II** für 35 AP verfügbar – um diese aber auch sinnvoll nutzen zu können, müsste sie außerdem an eine schwerere Rüstung kommen, denn mit ihrem Gambeson bringt ihr diese Fähigkeit keine weiteren Vorteile!

Talente & Kampftechniken

Als ausgebildete Kriegerin verfügt Leomara über ein beeindruckendes Arsenal an Kampftechniken. Hier erhält sie jedes Mal, wenn sie einen KTW anhebt, 1 Punkt auf AT mit einer passenden Waffe dazu. Bei Verbesserungen auf einen

ungeraden Wert (also etwa von 12 auf 13 oder von 14 auf 15) steigt zudem der betreffende PA-Wert um 1 Punkt. Leomara wird also beispielsweise von einer Steigerung der Kampftechnik **Schwerter** auf 14 für 9 AP profitieren. Dadurch erhöht sich bereits ihr AT-Wert um 1 Punkt und ihre Angriffe treffen als Konsequenz häufiger, was besonders für den Einsatz von Wuchtschlägen und Finten sehr nützlich ist.

Um einen sinnvollen Nutzen aus einer Steigerung der Kampftechnik **Schilde** zu ziehen, muss sie diese um zwei Punkte für insgesamt 21 AP auf 15 steigern. Da 21 AP nicht wenig sind, kann sie den Wert auch erst für 9 AP auf 14 steigern, was allerdings ihren PA-Wert noch nicht verbessert. Wenn sie aber dann später 12 AP für die Steigerung von 14 auf 15 investiert, steigt auch der PA-Wert mit dem Schild um 1.

Wenn du in deinen Abenteuern in den Besitz einer Fernkampf-Waffe oder eines Zweihandschwertes gelangt bist, ist auch eine Steigerung einer passenden Kampftechnik eine gute Investition. Die Verbesserung der Kampftechnik **Zweihandschwerter** auf 11 oder die von **Bögen** auf 7 kosten jeweils nur 3 AP, die von **Armbrüste** oder **Wurfaffen** auf 7 sogar nur 2 AP.

Bei den Talenten gibt es ebenfalls günstige Steigerungsmöglichkeiten. Für 2 AP kann Leomara bspw. ihren Wert in **Klettern** auf 9 oder in **Schwimmen** auf 5 steigern. Dies sind beides Fertigkeiten, die nicht selten wichtig sind und bei denen eine misslungene Probe schnell unangenehm sein kann.

Weitere Optionen

In Vorbereitung auf eine bessere Rüstung für Leomara ist, wie bereits angesprochen, die teure Steigerung ihrer Konstitution für 30 AP durchaus eine Überlegung wert, sobald sie diese zusammen hat. Ansonsten kann sie auch ihren **Lebenspunkte**-Höchstwert für 4 AP um 1 Punkt verbessern.

Hesindian Schlangentreu Eigenschaften

Der Magier Hesindian ist nicht für den Kampf an vorderster Front geschaffen. Eine Verbesserung seiner Eigenschaften bringt ihm daher nicht ganz so viele nützliche Vorteile. Auch wirst du als sein Spieler vermutlich kein so großes Interesse an zusätzlichen Kampfsonderfertigkeiten haben, für die zusätzliche Voraussetzungen zu erfüllen wären.

Die Leiteigenschaft des Magiers ist seine **Klugheit**, bei deren Verbesserung sich darum auch für jeden zusätzlichen Punkt in der Eigenschaft sein maximaler Astralpunktevorrat um 1 Punkt vergrößert – der nächste Punkt Klugheit kostet jedoch gleich 45 AP.

Für 15 AP könnte Hesindian auch seine **Konstitution** erhöhen, um zusätzlich 2 Punkte Bonus auf sein Lebenspunkte-Maximum zu erhalten. Das ist bis zu dreimal möglich, bevor die Kosten hierfür steigen. Die Lebenspunkte direkt zuzukaufen, wäre aber deutlich günstiger.

Sonderfertigkeiten

Viele Kampfsonderfertigkeiten sind für Hesindian eher uninteressant, denn im Kampf setzt er besser auf seine Magie als auf seine Fähigkeiten an der Waffe. Eine vernünftige Wahl wäre hier aber vielleicht dennoch **Kampfreflexe I** für 10 AP, damit Hesindian seine Zauberkraft häufiger vor der Aktion seines Gegners wirken kann. Da er Fernkampfangriffe nicht mit seinem Stab parieren kann, wäre zwar auch **Verbessertes Ausweichen I** für 15 AP eine Überlegung wert, doch bevor du den Magier damit ausstatten kannst, muss er zunächst insgesamt 16 AP in das Talent **Körperbeherrschung** stecken – eine teure Investition, die aber auch schrittweise getätigt werden kann.

Viel spannender für Hesindian sind da wohl die magischen Sonderfertigkeiten, die keinem der anderen Helden zugänglich sind. Außerhalb eines Kampfes kann das **SEIL DES ADEPTEN** für 10 AP sehr nützlich sein, denn damit kann Hesindian seinen Magierstab in ein Seil verwandeln, das sich automatisch an einem beliebigen Gegenstand festknoten kann – leider funktioniert das jedoch nicht bei seinen Gegnern im Kampf. Für 15 AP kann er auch die Fähigkeit des **STAB-APPORTS** erlernen, mit dem er seinen Magierstab jederzeit per Telekinese in seine Hand zurückrufen kann. Der Einsatz dieser beiden Fähigkeiten kostet jeweils nur 1 AsP.

Mit 30 AP eine teure, aber möglicherweise lohnende, magische Sonderfertigkeit ist der **KRAFTFOKUS**, der dafür sorgt, dass Hesindian für jeden seiner Zauberkraft 1 AsP weniger ausgeben muss. Dadurch wird es viel einfacher für deinen Helden, mit seinen

AsP hauszuhalten!



Kampftechniken & Talente

Eine Verbesserung seiner Kampftechniken ist für Hesindian vor allem dann sinnvoll, wenn er häufig in Nahkämpfe verwickelt wird und seinen PA-Wert mit **Stangenwaffen** verbessern möchte. 1 Punkt PA-Bonus bekommt er da allerdings nur für je 2 Punkte, um die der KTW gesteigert wird. Die ersten beiden Punkte für einen Kampftechnikwert von 11 kosten zusammen 6 AP und der PA-Wert mit seinem Magierstab steigt dadurch auf 10, für die nächsten beiden Punkte in der Kampftechnik (auf 13) und damit für einen PA-Wert von 11 müsste er schon insgesamt 9 AP ausgeben, danach 21 AP für einen KTW von 15 und für eine PA von 12. Für jeden einzelnen Punkt, um den du Hesindians Kampftechnik anhebst, steigt außerdem sein AT-Wert und damit sein Potenzial, im Kampf auch ohne Einsatz von Magie Schaden anzurichten.

Was die Talente anbelangt, so solltest du bei Hesindian ein besonderes Augenmerk auf seine **Selbstbeherrschung** legen. Denn einige seiner Zaubers, die in Kampfsituationen nützlich sind – etwa der IGNIFAXIUS und der DUPLICATUS –, dauern länger als 1 Aktion und sind darum anfällig dafür, unterbrochen zu werden, wenn er während der Zaubervorbereitung verletzt oder anderweitig gestört wird. Mit einer erfolgreichen Probe auf *Selbstbeherrschung* kann er seine Konzentration jedoch auch in solchen Fällen aufrechterhalten und den Zauber wie geplant wirken. Eine Verbesserung des Talents um 1 Punkt kostet jeweils 4 AP, bis ein Fertigkeitswert von 12 erreicht ist. Danach wird es teurer.

Zauber

Hesindians Zaubers funktionieren ähnlich wie Talente, also ist eine Investition von AP hier gerade dann sinnvoll, wenn während deiner bisherigen Abenteuer die eine oder andere Zaubersprobe gescheitert ist. Bis zu einem Fertigkeitswert von 12 lässt sich der BLITZ DICH FIND für nur 1 AP je Punkt im Fertigkeitswert (FW) des Zaubers verbessern, während der DUPLICATUS, der IGNIFAXIUS und der TRANSVERSALIS mit 3 AP für jeden Punkt auf den FW teurer sind. Seine übrigen Startzauber kann er für 2 AP pro Punkt steigern.

Du kannst auch in Erwägung ziehen, dir ein oder zwei **neue Zaubers** für deinen Helden zuzulegen. Mit dem ARMATRUTZ kannst du Hesindians Durchhaltevermögen im Kampf deutlich erhöhen, denn dieser wirkt wie eine magische Rüstung. Er kostet 3 AP pro Punkt auf den FW und zusätzlich 3 AP für die Aktivierung auf einen Wert von 0. Den FLIM FLAM, einen Lichtzauber, könntest du für 1 AP erlernen und dann für 1 weiteren AP pro Punkt im FW steigern, doch da Hesindian die magische Sonderfertigkeit *Ewige Flamme* beherrscht, ist er auf den FLIM FLAM meist nicht angewiesen, zumindest solange er nicht etwa unter Wasser Licht benötigt.

Als studierter Gildenmagier hat Hesindian außerdem die Möglichkeit, einen einzigen Elfenzauber zu erlernen, für den seine Proben nicht um die üblichen 2 Punkte erschwert sind. Verfügbar sind hier für ihn die Zaubers

ADLERAUGE, VISIBILI und WASSERATEM. Das Erlernen des Zaubers mit einem Fertigkeitswert von 0 kostet ihn 2 AP, der FW lässt sich dann für je 2 weitere AP um 1 Punkt anheben.

Weitere Optionen

Wenn dir die oben vorgestellten Steigerungsoptionen nicht zusagen, kannst du Hesindians Abenteuerpunkte auch direkt in seine abgeleiteten Werte stecken. Dem Magier steht es nicht nur frei, seine maximalen **Lebenspunkte** mit 4 AP pro Punkt zu erhöhen, sondern auch auf seinen Maximalwert an **Astralpunkten** kann er 1 Punkt dazu erhalten, wenn er dafür 4 AP ausgibt. Beides funktioniert bis zu 12 Mal, danach werden zusätzliche Punkte teurer (siehe Seite 41). Den gleichen Effekt erreichst du, wie bereits erwähnt, auch durch eine Verbesserung seiner KO bzw. seiner KL, was zwar verhältnismäßig teurer ist, aber zusätzlich noch weitere Vorteile mit sich bringt, beispielsweise bei Talent- und Zaubersproben.

Valariel Sternenpfeil

Eigenschaften

Auch wenn eine Steigerung von Valariels **Gewandtheit** auf 15 mit 30 AP nicht ganz günstig ist, erhält sie dadurch sofort sowohl jeweils 1 Punkt Bonus auf ihre Werte in Ausweichen (AW) und Initiative (INI) dazu. Solltest du im bisherigen Spiel festgestellt haben, dass Valariel häufiger in Situationen gerät, in denen sie sich mit ihrem Säbel zur Wehr setzen muss, kannst du stattdessen aber auch ihren **Mut** anheben, was 15 AP pro Punkt kostet. Mit einem MU-Wert von 13 erhält sie bereits 1 Punkt Bonus auf ihre Initiative (sofern sie den nicht bereits durch eine Investition in GE dazubekommen hat), bei MU 14 zudem 1 Punkt Bonus auf die AT mit dem Elfensäbel.

Eine gute Investition stellt für sie auch eine Anhebung der **Intuition** auf 15 für 30 AP dar, denn dadurch erhält sie nicht nur Zugriff auf weitere Kampfsonderfertigkeiten, es erhöht ebenfalls ihren Astralpunktevorrat um 1 Punkt.

Spielst du außerdem mit dem Gedanken, Valariel in eine leichte Rüstung zu kleiden – etwa einen Gambeson, wie Leomara einen trägt –, dann solltest du über eine Steigerung ihrer **Konstitution** auf 13 für 15 AP nachdenken. Dann nämlich kann sich Valariel die Sonderfertigkeit **Belastungsgewöhnung I** für 20 AP zulegen und eine Rüstung tragen, ohne dass ihre elfische Eleganz durch Abzüge aufgrund der Belastung darunter leidet.

Sonderfertigkeiten

Bei der Entscheidung für zusätzliche Kampfsonderfertigkeiten für Valariel solltest du zuallererst deinen Spielstil bedenken. Ihre Fähigkeiten als Fernkämpferin baut die Elfe am besten aus, indem sie sich die Kampfsonderfertigkeit **Präziser Schuss/Wurf II** für 20 AP kauft. Dafür benötigt sie jedoch einen IN-Wert von 15, für den sie 30 AP zusätzlich investieren muss. Für eine

Nahkämpferin mit dem Elfensäbel wäre hingegen die Kampfsonderfertigkeit **Finte I** für 15 AP passend.

Sowohl mit dem Elfensäbel als auch mit dem Elfenbogen wird sich Valariels Kampfgeschick durch Erwerben der Kampfsonderfertigkeit **Kampfreflexe I** für 10 AP steigern, weil sie so mit einer höheren Wahrscheinlichkeit vor ihrem Gegner handeln kann. Um ihre Überlebenschancen zu verbessern, kannst du 15 AP in die Sonderfertigkeit **Verbessertes Ausweichen I** investieren oder den Einsatz der **Verteidigungshaltung** für 10 AP freischalten.

Für viele dieser Sonderfertigkeiten sind später auch noch wirkungsvollere Stufen erhältlich, doch besitzen diese zusätzlichen Anforderungen an Eigenschaften oder Talente, die deine Heldin vorher erfüllen muss.

Kampftechniken & Talente

Auch beim Steigern der Kampftechniken solltest du als Spieler vorher entscheiden, auf welche Weise du deine Heldin spielen möchtest. Jede Investition in die Kampftechniken **Bögen** oder **Schwerter** verbessert FK oder AT direkt um 1 Punkt, für Steigerungen ihrer Schwertkunst auf ungerade Werte (also von 10 auf 11, von 12 auf 13 etc.) steigt zudem Valariels PA-Wert im Kampf

mit ihrem Elfensäbel um 1 Punkt. AP in beide Kampftechniken gleichermaßen zu stecken ist nur dann sinnvoll, wenn du auf eine hohe Flexibilität im Kampf Wert legst und häufig zwischen Nah- und Fernkampf wechselst.

Die Kampftechnik **Schwerter** auf 11 und dann auf 12 zu bringen, kostet jeweils 3 AP. Jenseits des Wertes von 12 steigen die Kosten an, wobei Schwerter und Bögen hier gleich teuer sind: 6 AP für einen Kampftechnikwert von 13, 9 AP für KTW 14, 12 AP für KTW 15 und so weiter.

Bei den Talenten lohnt sich eine Steigerung von Talenten wie *Fährtensuchen* oder *Wildnisleben*, die besonders außerhalb der befestigten Orte hilfreich sind. Hier kosten Valariel die nächsten Punkte je 3 AP.

Zauber

In Aventurien besitzen alle Elfen magische Fähigkeiten, so natürlich auch Valariel. Du kannst in Erwägung

ziehen, den Fertigkeitswert (FW) eines Zaubers zu erhöhen, wenn sein Einsatz dir irgendwann im Verlauf des Abenteuers misslungen ist. Bis zu einem FW von 12 kostet eine Steigerung des FLIM FLAM nur 1 AP pro Punkt, der Kampfzauber **ARMATRUTZ** ist mit 3 AP pro Punkt deutlich teurer. Valariels übrige Anfangszauber erhalten für je 2 AP einen um 1 Punkt höheren FW.

Zwei **weitere Zauber** sind für Elfen verbreitet: Der Kampfzauber **BLITZ DICH FIND**, mit dem sich einzelne Gegner für mehrere Runden schwächen lassen, sowie der Telekinesezauber **MOTORICUS**, mit dem sich Gegenstände bis zu einem Gewicht von 1 Stein wie von Zauberhand bewegen lassen. Wenn dir eine der beiden Zauberwirkungen gefällt, kannst du dir die entsprechenden Zauber für AP freischalten und dann auf deinem Heldenbogen eintragen. Entscheide dich auch gleich für den FW, den du in deinem neuen Zauber von Beginn an haben möchtest: Der **BLITZ DICH FIND** ist günstig und kostet 1 AP pro Punkt

FW plus 1 AP zusätzlich für die Aktivierung; für den **MOTORICUS** musst du doppelt so viel zahlen, nämlich 2 AP für das bloße Erlernen und 2 AP zusätzlich für jeden Fertigkeitspunkt.

Prinzipiell könnte Valariel auch einen Zauber der Tradition Magier erlernen, doch dieser wäre für sie beim Wirken zusätzlich um 2 Punkte erschwert.

Weitere Optionen

Vor allem, wenn du Valariel gerne in den Nahkampf führen möchtest, kannst du überlegen, ihre maximalen **Lebenspunkte** unter AP-Aufwand zu erhöhen. Dabei erhältst du für je 4 investierte AP einen Bonus von 1 Punkt auf deine maximalen Lebenspunkte und kannst insgesamt 12 Punkte dazukaufen, bevor du mehr AP pro Punkt bezahlen



und außerdem vorher Valariels Konstitution anheben musst. Genauso groß sind die Kosten, um Valariels Vorrat an **Astralpunkten** mit AP zu vergrößern, wenn du gern häufiger auf dein magisches Repertoire zurückgreifen möchtest.

Romoxosch Sohn des Dwarosch

Eigenschaften

Romoxosch profitiert sehr davon, wenn sein **Mut** von 13 auf 14 angehoben wird. Dies kostet 15 AP, doch erhält er dadurch automatisch 1 Punkt Bonus auf den AT-Wert für all seine Nahkampftechniken. Mit einer Steigerung seiner **Fingerfertigkeit** von 13 auf 14 mit 15 AP bekommt er zusätzlich 1 Punkt Bonus auf all seine Fernkampftechniken, was einen Treffer mit der Armbrust wahrscheinlicher macht. Welche der beiden Möglichkeiten für dich attraktiver ist, hängt davon ab, wie du deinen Helden im Kampf am liebsten einsetzen möchtest.

Von einer Verbesserung seines MU profitiert Romoxosch gleich doppelt, denn auch sein abgeleiteter Initiative-Basiswert steigt dadurch um 1 Punkt, sodass er im Kampf häufiger vor seinen Gegnern angreifen darf. Diesen Effekt erreicht er alternativ auch mit einer Investition in seine **Gewandtheit**, was ebenfalls 15 AP kosten würde. Um einen zweiten Punkt Bonus auf INI zu erhalten, sind allerdings insgesamt drei Verbesserungen in MU und GE nötig.

Eine Steigerung seiner **Intuition** auf 13 kostet ebenfalls 15 AP und bringt zwar keinen direkten Bonus auf abgeleitete Werte, doch mit dem neuen Wert werden einige Kampfsonderfertigkeiten für den Zwerg verfügbar, die seine Wehrhaftigkeit noch weiter verbessern. Hierauf gehen wir im nächsten Abschnitt genauer ein.

Sonderfertigkeiten

Es gibt einige interessante Kampfsonderfertigkeiten, die du für Romoxosch kaufen kannst. Sie alle erfordern allerdings, dass er vorher AP in seine Eigenschaften investiert, um die jeweiligen Voraussetzungen zu erfüllen. In einem Kampf ist es von großem Vorteil, als erster an der Reihe zu sein. Wenn du für Romoxosch die Chance auf die erste Attacke in einer Runde erhöhen möchtest, kannst du ihm für 10 AP die Kampfsonderfertigkeit **Kampfflexe I** kaufen, denn dadurch steigt seine Initiative um 1 Punkt. Dazu benötigt der Zwerg jedoch zuerst eine IN von 13.

Ein weiterer Weg, gleich zu Beginn eines Kampfes die Oberhand zu gewinnen, ist ein gut gezielter Schuss mit Romoxoschs Armbrust. Wenn du denkst, dass seine Zielgenauigkeit gut genug ist, dann denk über die Kampfsonderfertigkeit **Präziser Schuss/Wurf I** für 15 AP nach. Bei deren Einsatz werden Schüsse mit der Armbrust zwar um 2 Punkte erschwert, ein Treffer richtet aber auch 2 TP zusätzlich an. Ohne einen Wert von 13 in Intuition kann Romoxosch aber auch diese Sonderfertigkeit nicht kaufen.

Kampftechniken & Talente

Für einen kampfstarken Helden wie Romoxosch ist es besonders interessant, seine Kampftechniken zu verbessern. Für jeden Punkt, den er in die Kampftechnik investiert, bekommt er dabei 1 Punkt AT oder FK hinzu, bei jeder Steigerung auf einen ungeraden Kampftechnikwert (also etwa von 12 auf 13, dann wieder von 14 auf 15) zudem auch einen Punkt auf seine PA mit einer Nahkampfwaffe. Möchtest du Romoxoschs Fähigkeiten mit dem Felsspalter verbessern, dann kostet eine Steigerung der Kampftechnik **Zweihandhiebswaffen** von 12 auf 13 nur 6 AP, von 13 auf 14 aber schon 9 AP und von 14 auf 15 Punkte sogar 12 AP. Eine Verbesserung der Kampftechnik **Armbrüste** ist bereits für 4 AP von 12 auf 13, für 6 AP von 13 auf 14 und für 8 AP von 14 auf 15 zu haben.

Wenn du feststellst, dass ihr häufiger vor verschlossenen Türen steht, dann mag eine Steigerung des Talents **Schlösserknacken** helfen, hier voran zu kommen. Die nächsten Punkte in diesem Talent kosten jeweils 3 AP. Daneben kann eine Steigerung von **Schwimmen** sinnvoll sein, auch wenn Zwerge eigentlich nur sehr ungern ins Wasser gehen. Die nächsten Punkte in diesem Talent kosten jeweils 2 AP.



Weitere Optionen

Wenn du Romoxoschs bereits beachtlichen Vorrat an **Lebenspunkten** noch weiter vergrößern möchtest, stehen dir dazu zwei Wege offen. Für jeden Punkt, um den du die KO anhebst, steigt automatisch sein LeP-Maximalwert gleich um 2 Punkte. Die KO des Zwergs weiter zu verbessern und auf 16 zu steigern, kostet jedoch stolze 45 AP. Darum ist es sinnvoller, direkt zusätzliche Lebenspunkte für 4 AP pro Punkt zu kaufen. Das funktioniert für bis zu 12 Punkte, bevor es teurer wird.

Tipps zum Steigern

Um ohne lange Lektüre nach **Die Räuber vom Dunkelant** schnell in euer nächstes Abenteuer starten zu können, könnt ihr einfach die folgenden Vorschläge übernehmen. Ihr seid damit bestens gewappnet für **Der Turm im Nebelmoor!**

Leomara Bärenherz

Für 9 AP kannst du Leomaras Kampftechnikwert für *Schwerter* auf 14 anheben. Damit steigt ihr AT-Wert auf 16 und ihre Wahrscheinlichkeit, Treffer mit dem Schwert zu landen, erhöht sich. Ihr Maximum an Lebenspunkten um 1 auf 39 zu steigern, kostet 4 AP für den Zukauf eines LeP (des ersten zugekauften). Für die letzten 2 AP kannst du ihren Wert im *Einschüchtern* oder im *Schwimmen* um 1 Punkt auf 5 steigern (oder beide, wenn du auch die 2 AP aus dem ersten Soloabenteuer erhalten hast).

Nach deinem nächsten Abenteuer wirst du genug Abenteuerpunkte angesammelt haben, um mit 12 AP die Kampftechnik *Schwerter* auf 15 zu steigern. Dadurch erhält Leomara 1 weiteren Punkt Bonus auf AT und außerdem 1 Punkt Bonus auf PA mit dem Schwert.

Hesindian Schlangentreu

Die Steigerung der *Selbstbeherrschung* auf 4 kostet 4 AP, genauso wie der Zukauf eines Astralpunktes, womit Hesindians Maximum auf 40 steigt. Seine übrigen AP kannst du in Zauber investieren, für die du dir eine höhere Erfolgschance wünscht, etwa 3 AP für den TRANSVERSALIS auf FW 6, 2 AP für FW 5 beim MOTORICUS und 2 AP für FW 4 beim RESPONDAMI. Hast du noch 2 AP aus dem anfänglichen Soloabenteuer übrig, dann kannst du seinen Wert in *Geschichtswissen* oder in *Sagen & Legenden* dafür von 7 auf 8 erhöhen.

Die Abenteuerpunkte, die du im zweiten Abenteuer erhältst, kannst du z. B. einsetzen, um Hesindian die magische Sonderfertigkeit *Seil des Adepten* für 10

AP beizubringen oder ihm für 9 AP den Zauber ARM-ATRUTZ zu aktivieren und auf einen Wert von 2 zu steigern.

Valariel Sternentpfeil

Für 6 AP erreicht Valariel einen Kampftechnikwert von 13 für *Bögen*. Ihr FK-Wert mit dem Elfenbogen steigt dadurch auf 15, wodurch ihre Pfeile besser treffen und du dir auch häufiger den Einsatz der Kampfsonderfertigkeit *Präziser Schuss/Wurf I* gestatten kannst, um mehr Schaden zu verursachen. Für 3 AP kannst du Valariels FW im Talent *Fährtensuchen* um 1 auf 9 steigern, für weitere 4 AP ihr einen LeP oder einen AsP dazu kaufen und so das jeweilige Maximum um 1 auf 27 LeP bzw. 35 AsP erhöhen. Für die letzten 2 AP kannst du Valariels Fertigkeitswert im Zauber WASSERATEM auf 5 oder im Zauber VISIBILI auf 4 erhöhen – oder beide, wenn du die 2 AP aus dem ersten Soloabenteuer erhalten hast.

Sobald Valariel weitere Abenteuerpunkte dazugewonnen hat, kannst du 10 AP davon ausgeben, um die Elfe mit der Kampfsonderfertigkeit *Kampfflexe I* auszustatten und ihre Initiative auf 14 anzuheben. Dadurch steigt die Chance, dass sie im Kampf vor ihren Gegnern an der Reihe ist. Weitere Abenteuerpunkte kannst du in Talente und Zauber investieren, auf die dir bisher eine Probemisslungen ist.

Romoxosch Sohn des Dwarosch

Seine ersten 15 AP sollte Romoxosch gleich verwenden, um seinen MU-Wert auf 14 anzuheben. Dadurch steigt nicht nur sein AT-Wert bei allen Nahkampfwaffen, sondern auch sein INI-Wert um 1 Punkt; er ist in Kämpfen dann häufiger vor seinen Feinden an der Reihe und hat eine bessere Trefferchance. Planst du eher den Einsatz einer Fernkampfwaffe, dann mag auch die Steigerung von FF auf 14 für dich sinnvoll sein, da diese den FK-Wert aller Fernkampftechniken um 1 erhöhen würde. Hast du die 2 AP aus dem anfänglichen Soloabenteuer erhalten, dann kannst du für diese den Wert in *Schwimmen* auf 1 erhöhen.

Sobald der Zwerg nach seinem nächsten Abenteuer weitere Abenteuerpunkte auf seinem Konto hat, kannst du diese in seine Kampftechnik *Zweihandhieb* investieren und deren Wert auf 13 steigern. Dadurch erhält er im Kampf mit seinem Felsspalter jeweils 1 Punkt auf AT und PA hinzu. Wenn du darüber hinaus noch Punkte übrig hast, eignen die sich gut dafür, den Fertigkeitswert des ein oder anderen Talents zu verbessern, damit dir Proben darauf in Zukunft eher gelingen.

KAPITEL 8: AUSRÜSTUNG



Neben seinen Fähigkeiten braucht ein Held zum Bestehen seiner Abenteuer auch Waffen und Ausrüstung. In

diesem Kapitel findest du eine Auswahl typischer Gegenstände mitsamt ihrer Werte und Preise.

Ausrüstungsbeschreibung

2H: Eine Waffe, die zweihändig geführt werden muss. Damit ist die gleichzeitige Nutzung eines Schilds ausgeschlossen.

AT/PA-Mod: Modifikator für Attacke und Parade der Waffe

BE: Belastung

L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle

LZ: Ladezeit

Preis: Preis der Waffe in Silbertalern

RS: Rüstungsschutz

RW: Reichweiten einer Fernkampfwaffe

TP: Trefferpunkte

ZA: Zusätzliche Abzüge bei Rüstungen auf GS und INI

Ausrüstung tragen

Jeder Gegenstand (auch Waffen und Rüstungen) muss in einen Zeilenplatz der Ausrüstung des Heldendokuments eingetragen werden. Wenn alle Zeilenplätze belegt sind, kann der Charakter keine weiteren Gegenstände mehr tragen. Er muss erst einen Gegenstand ablegen, um einen Zeilenplatz für einen neuen Gegenstand zur Verfügung zu stellen. Es gibt einige Gegenstände, von denen ein Charakter mehrere tragen kann und die zusammen nur eine Zeile einnehmen. Beispiele hierfür sind Munition wie Pfeile und Bolzen, Verbände und Zunder. Diese Gegenstände sind mit einem * markiert. Eine Zeile reicht dann für bis zu 25 Objekte der gleichen Art aus, bevor eine neue Zeile in Anspruch genommen werden muss. Der Meister hat hier das letzte Wort. Für jeden Punkt Körperkraft verfügt der Held zum Tragen von Ausrüstung über eine Zeile (mit jeweils zwei Zeilenplätzen).

Waffen

Nahkampfwaffen

Anderthalbhänder (Kampftechnik Zweihandschwerter): Der Anderthalbhänder ist ein Zweihandschwert, das deutlich leichter und etwas kürzer als der Zweihänder ist. Es ist ein bei Kriegerern beliebtes Zweihandschwert, da man damit vergleichsweise gut parieren kann. Allerdings kann man es nicht mit einem Schild einsetzen.

Dolch (Kampftechnik Dolche): Es gibt kaum einen Aventurier, der nicht einen Dolch mit sich führt. Der Dolch hat eine zweiseidige Klinge und eine kurze Parierstange und dient häufig als Zweitwaffe und Werkzeug.

Elfensäbel (Kampftechnik Schwerter): Der Elfensäbel hat eine schlanke Säbelform mit einschneidiger, gebogener Klinge, die nur von den Elfen hergestellt wird und in der Hand einer erfahrenen Kämpferin eine elegante und tödliche Waffe ist.

Felsspalter (Kampftechnik Zweihandhiebaffen): Diese machtvollle Doppelblattaxt wird von Zwergen geschmiedet und ist auf deren Körpermaße angepasst.

Hellebarde (Kampftechnik Stangenaffen): Bei der Hellebarde handelt es sich um eine lange Stangenwaffe, an deren Ende sich ein wuchtiges Axtblatt befindet.



Anderthalbhänder



Dolch



Felsspalter



Elfensäbel



Hellebarde

Holzschild (Kampftechnik Schilde): Der Holzschild ist eine typische Schildform, wie sie in Aventurien von vielen Kriegerinnen verwendet wird.

Keule (Kampftechnik Hieb Waffen): Bei einer Keule handelt es sich um einen bearbeiteten Knüppel, der mit Eisenbeschlägen verstärkt wurde. Die Waffe ist bei Räu-bern und Goblins sehr beliebt.

Kriegshammer (Kampftechnik Zweihandhieb Waffen): Der Kriegshammer ist eine schwere, nur zweihändig zu führende Waffe von enormer Durchschlagskraft, allerdings mit nur geringfügigen Möglichkeiten, gegnerische Angriffe zu parieren.

Kurzsword (Kampftechnik Schwerter): Das kostengünstige Kurzsword ist die Wahl der Kriegerinnen, die keinen prall gefüllten Geldbeutel besitzen. Dennoch ist das Kurzsword eine gut in der Hand liegende Waffe.

Langsword (Kampftechnik Schwerter): Die klassische Waffe einer Kriegerin. Das Langsword vereint Durchschlagskraft mit guter Handhabung. Zudem kann man es zusammen mit einem Schild führen.

Magierstab (Kampftechnik Stangenwaffen): Der Magierstab ist das Traditionsartefakt der Gildenmagier und dient diesen nicht nur als Wanderstab, sondern notfalls auch als Waffe. Zudem kann er mit Stabzaubern versehen werden.

Messer (Kampftechnik Dolche): Bei dem Messer handelt es sich um ein einfaches Schneidewerkzeug, das man verwenden kann, um ein Seil oder Brot zu

durchschneiden. Wenn nichts anderes zur Hand ist, kann man damit auch kämpfen.

Morgenstern (Kampftechnik Kettenwaffen): Der Morgenstern ist eine Kettenkugel, die an einem kurzen Stiel befestigt wurde. Durch das Schwingen der Kugel kann man mit dem Morgenstern Schilddeckungen umgehen, allerdings kann man selbst nicht mit dieser Kettenwaffe parieren und ist auf das Ausweichen angewiesen (oder darauf, selbst einen Schild zu tragen).

Säbel (Kampftechnik Schwerter): Der Säbel ist eine weit verbreitete Waffe. Sie weist nur eine einschneidige, leicht gebogene Klinge auf.

Schlagring (Kampftechnik Raufen): Um bei einem Faustschlag einen Gegner stärker zu verletzen, kann man einen Schlagring verwenden. Diese vor allem bei zwielichtigem Gesindel verbreitete, Waffe wird über die Finger gezogen.

Schwerer Dolch (Kampftechnik Dolche): Der Schwere Dolch gleich einem einfachen Dolch, doch die zweischneidige Klingenwaffe ist länger und schwerer und richtet dementsprechend mehr Schaden an. Sie ist aber weniger gut dazu geeignet zu parieren.

Speer (Kampftechnik Stangenwaffen): Der Speer ist eine lange Stangenwaffe, bestehend aus einem Holzstiel und einer Stahlspitze.

Streitaxt (Kampftechnik Hieb Waffen): Bei der Streitaxt handelt es sich um ein typisches Kriegsbeil, eine einhändig zu führende Axt mit einem scharfen Axtblatt und üblicherweise einer Dornenspitze am Kopf der Waffe.



Streitkolben (Kampftechnik Hieb Waffen): Diese wuchtige Hieb Waffe besteht aus einem Holzstiel, an dem ein Metallkopf mit scharfen Kanten angebracht ist.

Waffenlos (Kampftechnik Raufen): Ein Held ohne Waffen kann sich auch mit Fäusten, Tritten und Kopfstoßen zur Wehr setzen.

Zweihänder (Kampftechnik Zweihandschwerter): Der Zweihänder ist eine Waffe, die üblicherweise dem Kriegerstand und dem Adel vorbehalten ist. Das lange und schwere Zweihandschwert kann selbst Plattenrüstungen zerschlagen und ist eine gefürchtete Waffe auf dem Schlachtfeld.

Fernkampfwaffen

Elfenbogen (Kampftechnik Bögen): Der Elfenbogen ist ein Mittelding zwischen Lang- und Kurzbogen. Er verfügt über eine ausgezeichnete Reichweite und lässt sich ebenso schnell einsetzen wie ein Kurzbogen. Nur bei der Durchschlagskraft ist er dem Langbogen unterlegen.

Kurzbogen (Kampftechnik Bögen): Der Kurzbogen ist der typische Bogen, den sowohl Jäger wie auch Abenteurer häufig mit sich führen. Er ist schnell einsatzbereit,

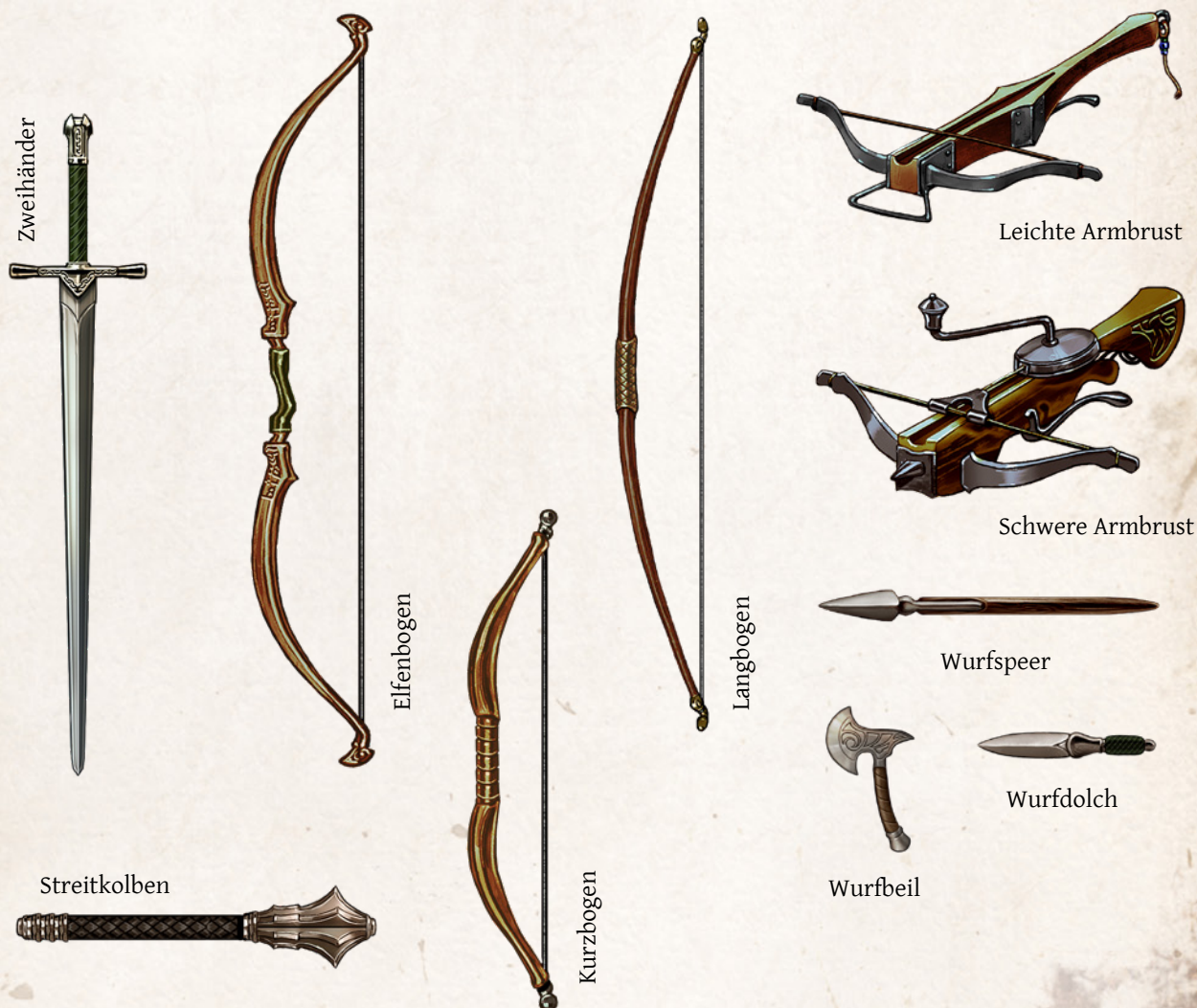
verfügt aber nur über geringe Durchschlagskraft im Vergleich zu anderen Bögen.

Langbogen (Kampftechnik Bögen): Der Langbogen ist so groß wie ein durchschnittlicher Mensch und besitzt eine enorme Zugkraft, die sowohl Schüsse über eine große Reichweite erlaubt, als auch ungeheuren Schaden anrichtet. Dafür dauert es vergleichsweise lange, einen Schuss abzugeben, zumindest wenn man den Langbogen mit anderen Bögen vergleicht.

Leichte Armbrust (Kampftechnik Armbrüste): Diese typische Armbrust ist weit verbreitet. Sie hat eine gute Reichweite, richtet passablen Schaden an, braucht aber deutlich länger beim Nachladen als jeder Bogen.

Schwere Armbrust (Kampftechnik Armbrüste): Die Schwere Armbrust ist eine Fernkampfwaffe mit extremer Durchschlagskraft und Reichweite. Man kann sie allerdings nicht schnell wieder einsatzbereit machen, sodass ein Schütze in der Regel nur einen Schuss abgibt und dann mit einer Nahkampfwaffe den Rest des Kampfes bestreitet.

Wurfbeil (Kampftechnik Wurf Waffen): Diese wuchtige Wurf Waffe kann schnell eingesetzt werden und richtet großen Schaden bei einem Treffer an.



Wurfdolch (Kampftechnik Wurfaffen): Beim klassischen Wurfdolch handelt es sich um eine Waffe von Schurken und Gaunern, die damit aus kurzer Distanz ein Ziel treffen und verletzen können.

Wurfspeer (Kampftechnik Wurfaffen): Der Wurfpeer ist eine Wurfaffe mit enormer Durchschlagskraft, allerdings benötigt man einiges an Zeit, um ihn zu ziehen und einsatzbereit zu machen.

Verbotene Waffen und Rüstungen für Helden

Einige Waffen und Rüstungen sind nicht für jeden Helden gedacht. Es gibt in Aventurien einige Verbote für bestimmte Professionen oder Ausrüstung, die nur für Elfen und Zwerge geeignet ist. Dies wollen wir hier kurz ausführen.

Kriegerin: Als Kriegerin kann die Heldin alle Waffen mit Ausnahme des Elfenbogens, des Elfensäbels und des Felspalters führen und alle Rüstungen tragen.

- ☞ Niemand außer der Kriegerin darf die Waffe Zweihänder führen. Das Führen dieser Waffe ist in den meisten Regionen Aventuriens ein Privileg der Krieger.

Magier: Magier leiden, wie die meisten Zauberer, unter zu viel getragenen Metall. Es schränkt ihre Zauberkräfte ein, sodass Gildenmagier von ihren Gilden und einem Gesetzeswerk, dem sogenannten *Codex Albyricus*, einige Auflagen haben, an die sie sich streng halten.

- ☞ Der Magier darf keine Rüstungen mit einem höheren RS als 2 tragen.
- ☞ Der Magier darf keine Waffe führen, die mehr als 1W6+2 TP anrichtet (Bonus durch Schadensschwelle nicht mit einberechnet).
- ☞ Niemand außer dem Magier kann die Waffe Magierstab kaufen. Nur Magier können einen solchen Stab zu einem Magierstab machen, wenn sie die Bindung des Stabes vollzogen haben (siehe Seite 36).

Elfe: Die Elfe ist nicht an eine Gilde gebunden wie der Magier, aber auch sie verzichtet auf zu viel Metall am Körper. Für sie gelten folgende Regeln:

- ☞ Die Elfe darf keine Rüstungen mit einem höheren RS als 3 tragen.
- ☞ Niemand außer der Elfe kann die Waffen Elfensäbel und Elfenbogen führen. Die Waffen sind elfischen Ursprungs und nicht für Menschen oder Zwerge gemacht.

Zwerg: Der Zwerg ist nicht sonderlich eingeschränkt, was die Wahl seiner Waffen und Rüstungen angeht.

- ☞ Der Zwerg kann keine Waffe der Kampftechnik *Zweihandschwerter* sowie keinen Elfenbogen und -säbel führen.
- ☞ Niemand außer dem Zwerg kann die Waffe *Felspalter* führen. Die Waffe ist zwergischen Ursprungs und nicht für Menschen oder Elfen gemacht.

Kampftechnik Dolche

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	Preis
Dolch	1W6+1	GE 14	0/0	45 Silbertaler
Messer	1W6+1	GE 14	0/-2	10 Silbertaler
Schwerer Dolch	1W6+2	GE 14	0/-1	60 Silbertaler

Kampftechnik Hiebaffen

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	Preis
Keule	1W6+3	KK 14	0/-1	3 Silbertaler
Streitaxt	1W6+4	KK 14	0/-1	105 Silbertaler
Streitkolben	1W6+4	KK 14	0/-1	105 Silbertaler

Kampftechnik Kettenaffen

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	Preis
Morgenstern	1W6+5	KK 14	0/-	110 Silbertaler

Kampftechnik Raufen

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	Preis
Schlagring	1W6+1	GE/KK 15	0/0	25 Silbertaler
Waffenlos	1W6	GE/KK 14	0/0	gratis

Kampftechnik Schilde

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	Preis
Holzschild	–	–	–/+1	50 Silbertaler

Kampftechnik Schwerter

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	Preis
Elfensäbel	1W6+3	GE/KK 15	+1/0	235 Silbertaler
Kurzsword	1W6+2	GE/KK 15	0/0	140 Silbertaler
Langsword	1W6+4	GE/KK 15	0/0	200 Silbertaler
Säbel	1W6+3	GE/KK 15	0/0	180 Silbertaler

Kampftechnik Stangenwaffen

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	Preis
Hellebarde (2H)	1W6+6	GE/KK 15	0/–1	160 Silbertaler
Magierstab (2H)	1W6+2	GE/KK 16	–1/+3	80 Silbertaler
Speer (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/+1	45 Silbertaler

Kampftechnik Zweihandschwerter

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	Preis
Anderthalbhänder (2H)	1W6+6	KK 14	0/0	320 Silbertaler
Zweihänder (2H)	2W6+4	KK 14	0/–3	360 Silbertaler

Kampftechnik Zweihandhieb Waffen

Name	TP	L+S	AT/PA-Mod	Preis
Felsspalter (2H)	2W6+2	KK 13	0/–2	200 Silbertaler
Kriegshammer (2H)	2W6+3	KK 13	0/–3	170 Silbertaler

Kampftechnik Armbrüste

Name	TP	LZ	RW	Preis
Leichte Armbrust (2H)	1W6+6	8	10/50/80	180 Silbertaler
Schwere Armbrust (2H)	2W6+6	15	20/100/160	360 Silbertaler

Kampftechnik Bögen

Name	TP	LZ	RW	Preis
Elfenbogen (2H)	1W6+5	1	50/100/200	400 Silbertaler
Kurzbogen (2H)	1W6+4	1	10/50/80	45 Silbertaler
Langbogen (2H)	1W6+8	2	20/100/160	80 Silbertaler

Kampftechnik Wurf Waffen

Name	TP	LZ	RW	Preis
Wurfbeil	1W6+3	1	2/10/15	50 Silbertaler
Wurfdolch	1W6+1	1	2/10/15	45 Silbertaler
Wurfspeer	2W6+2	2	5/25/40	40 Silbertaler

Munition

Bolzen*: Ein Bolzen ist ein Geschoss für eine Armbrust. Es handelt sich um ein kurzes Holzstück mit Eisenspitze.

Pfeil*: Ein Pfeil ist deutlich länger als ein Bolzen und kann als Munition für Bögen dienen. Am vorderen Ende befindet sich eine Metallspitze, am hinteren befinden sich Federn, um die Flugbahn zu stabilisieren.

Name	Preis (pro Geschoss)
Bolzen*	2 Heller
Pfeil*	4 Heller

Rüstungen

Gambeson: Ein Gambeson ist eine Rüstung, die aus Stoff und einer dicken Schicht aus Polsterung besteht, z. B. aus mehreren Lagen Leinenstoff oder Baumwolle. Die Rüstung ist sehr leicht, kostengünstig und bietet einen besseren Schutz als normale Kleidung. Sie ist aber weit von der bestmöglichen Schutzwirkung durch Stahlplatten entfernt.

Kettenrüstung: Eine Kettenrüstung wird häufig in der Form eines Kettenhemdes hergestellt. Dabei handelt es sich um ein Geflecht miteinander verbundener Stahlringe, das einen exzellenten Schutz gegen Angriffe bietet. Die Rüstung ist einigermaßen schwer, schränkt den Träger aber nicht so stark ein wie eine starre Plattenrüstung.

Lederrüstung: Die Lederrüstung besteht aus gehärtetem Leder und bietet ein gutes Preis-Leistungsverhältnis. Zudem schränkt sie die Bewegungsfreiheit eines Kämpfers kaum ein.

Normale Kleidung: Wie der Name schon andeutet, fällt hierunter jegliche Art von normaler Kleidung.

Plattenrüstung: Die schwere Plattenrüstung bietet einen extrem guten Schutz, allerdings sorgen die starren Platten für Bewegungseinschränkungen und damit für eine hohe Belastung.

Schuppenrüstung: Bei einer Schuppenpanzerung werden kleine Metallschuppen übereinander gelappt, sodass eine sehr gute Schutzwirkung bei großer Bewegungsfreiheit entsteht. Dennoch ist eine Schuppenrüstung sehr schwer, was eine hohe Belastung für den Träger bedeutet.

Schwere Kleidung: Im Unterschied zur normalen Kleidung handelt es sich hierbei um dicke Pelzmäntel, einen Anaurak oder um andere Winterkleidung, die einen gewissen Schutz aufgrund ihrer dicken Schicht bietet.

Name	RS	BE	ZA	Preis
Normale Kleidung	0	0	–	10 Silbertaler
Schwere Kleidung	1	0	–1 GS, –1 INI	25 Silbertaler
Gambeson	2	1	–	75 Silbertaler
Lederrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	150 Silbertaler
Kettenrüstung	4	2	–	250 Silbertaler
Schuppenrüstung	5	2	–1 GS, –1 INI	400 Silbertaler
Plattenrüstung	6	3	–	750 Silbertaler

Belastung und zusätzliche Abzüge

Wer über die Sonderfertigkeit *Belastungsgewöhnung* verfügt, kann pro Stufe der Sonderfertigkeit in der Spalte BE und ZA zwei Einträge in der Tabelle nach oben gehen. Trägt ein Held beispielsweise eine Plattenrüstung (BE 3) und verfügt über *Belastungsgewöhnung I*, so wandert er zwei Einträge nach oben (Zeile Kettenrüstung), sodass er nur noch BE 2 aufweist. Hätte er gar *Belastungsgewöhnung II*, so wären es vier Einträge nach oben (Zeile Gambeson) und der Held würde nur noch eine BE von 1 erleiden.

Die BE erschwert Talente und senkt AT, PA, AW, INI und GS um den jeweils angegebenen Betrag. Die ZA wirkt sich nur auf GS und INI aus. In einigen Zeilen muss ein Held sowohl BE als auch ZA berücksichtigen, in anderen nur BE oder ZA.

Ausrüstung

Jeder Gegenstand (auch Waffen und Rüstungen) wird unter **Ausrüstung** in das Heldendokument eingetragen. Wenn alle Zeilen belegt sind, kann der Held keine weiteren Gegenstände mehr tragen. Er muss dann erst einen Gegenstand ablegen, um einen Zeilenplatz für einen neuen Gegenstand zur Verfügung zu stellen. Es gibt einige Gegenstände, von denen mehrere in einen einzelnen Zeilenplatz eingetragen werden können. Dazu zählen Verbände, Zunder und Munition wie Pfeile und

Bolzen. Von diesen Gegenständen können jeweils 25 Stück in eine Zeile eingetragen werden.

Für jeden Punkt Körperkraft verfügt der Held zum Tragen von Ausrüstung über eine Zeile (mit jeweils zwei Zeilenplätzen). Eine grau unterlegte Zeile ist für den Helden zu Spielbeginn noch nicht nutzbar und steht erst zur Verfügung, nachdem sein KK-Wert gesteigert wurde (pro zusätzlichem Punkt KK kommt eine weitere Zeile mit zwei Zeilenplätzen dazu).

Brecheisen: Mit einem Brecheisen kann man Türen und Truhen aufbrechen. Die Probe auf *Kraftakt* ist mit Hilfe des Brecheisens um 1 erleichtert.

Fackel: Eine Fackel spendet Licht. Solange die Fackel brennt, können Helden in einem Radius von 2 Schritt um sie herum ganz normal sehen, ohne irgendwelche Erschwernisse durch Dunkelheit zu erleiden. Eine Fackel hat eine Brenndauer von 1,5 Stunden.

Federkiel & Tinte: Um auf Papier zu schreiben, verwenden die meisten Aventurier Tinte. Sie wird mit einem Federkiel aufgetragen, der in der Regel von der Gans stammt.

Feinmechanikerwerkzeug: Wer über Feinmechanikerwerkzeug verfügt, für den sind Proben auf *Schlösserknacken* (auch beim Entschärfen von Falen) um 1 erleichtert.

Feuerstein & Stahl: Mittels Feuerstein und Stahl kann eine Heldin Feuer machen. Durch das Zusammenschlagen eines kleinen Stahlstücks mit dem Feuerstein entstehen Funken, mit denen man z. B. Zunder anstecken kann. Um Zunder damit zu entzünden, benötigt die Heldin 2 Aktionen. Andere brennbare Materialien wie Stroh oder Tuch benötigen deutlich länger, bis sie sich entzünden. Der Meister hat hier das letzte Wort.

Flöte: Die Flöte ist ein beliebtes Instrument, besonders bei Elfen.

Geldbeutel: In diesem kleinen Beutel aus Leinen oder Leder kann eine Heldin Münzen oder andere winzige Gegenstände aufbewahren. Der Geldbeutel ist nicht wasserdicht und eignet sich nicht dazu, Gegenstände trocken zu halten.

Glücksbringer: Ein Glücksbringer kann viele verschiedene Formen haben. Einige Helden tragen ein Amulett zu Ehren der Göttin Rondra bei sich, andere eine kleine Hesindestatue, um der Göttin der Weisheit zu gedenken.

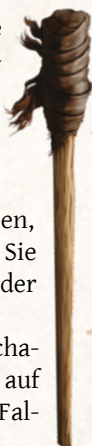
Heiltrank: Einen Heiltrank zu trinken dauert 1 Aktion. Nach Einnahme des Heiltranks regeneriert der Held augenblicklich 1W6 LeP.

Heiltrank, starker: Einen starken Heiltrank zu trinken dauert 1 Aktion. Nach Einnahme des Heiltranks regeneriert der Held augenblicklich 1W6+4 LeP.

Kleidungsset: Ein Kleidungsset umfasst einen vollen Satz typischer Kleidungsstücke, die auf die Spezies, die Profession und den Stand des Helden oder der Heldin angepasst sind. Meistens besteht ein solches Kleidungsset aus einer Hose, einem Hemd, einem Gürtel und Schuhen. Ein Kleidungsset zählt als normale Kleidung (siehe Seite 54) und hat je nach Held ein unterschiedliches regionales oder speziesspezifisches Aussehen.

Kletterseil: Ein 10-Schritt-Seil kann zum Klettern benutzt werden und erleichtert Proben auf *Klettern* um 1.

Zusammen mit einem Wurfhaken kann man damit Stellen erreichen, an die man ansonsten nicht kommen könnte.



Kohlestift: Mit einem Kohlestift kann man auf Papier schreiben oder etwas auf einem Gegenstand oder einer Wand markieren.

Kriegerbrief: Wer an einer Kriegerakademie ausgebildet wurde, erhält danach einen Kriegerbrief. Dieses Dokument belegt die Privilegien einer Kriegerin, u. a. ist ihr gestattet, einen Zweihänder zu führen. Einen Kriegerbrief kann man nicht kaufen, man muss dafür eine ausgebildete Kriegerin sein.

Lampenöl: Lampenöl wird für Laternen und Öllampen benötigt. Üblicherweise wird Lampenöl in Mengen von 12 Stunden Brenndauer gekauft, was einer vollen Laterne entspricht.

Laterne: Eine Laterne spendet Licht. Solange die Laterne brennt, können Helden in einem Radius von 3 Schritt um sie herum ganz normal sehen, ohne irgendwelche Erschwernisse durch Dunkelheit zu erleiden. Eine Laterne benötigt zum Brennen Lampenöl und hat eine Brenndauer von 12 Stunden (wenn die Laterne komplett gefüllt wird).

Lederrucksack: In einen Lederrucksack kann eine Heldin so ziemlich alles einpacken, was sie dabei hat.

Öllampe: Eine Öllampe spendet Licht. Solange die Öllampe brennt, können Helden in einem Radius von 1 Schritt um sie herum ganz normal sehen, ohne irgendwelche Erschwernisse durch Dunkelheit zu erleiden. Eine Öllampe benötigt zum Brennen Lampenöl und hat eine Brenndauer von 8 Stunden (wenn die Öllampe komplett gefüllt wird).

Papier, 1 Blatt*: Ein Blatt Papier kann dazu dienen, etwas niederzuschreiben, falls man einen Kohlestift oder Feder & Tinte besitzt.

Proviand: Von einem Proviandpaket kann ein Held üblicherweise 1 Tag lang zehren. Das Paket enthält Brot, Hartwürste, Käse, zwei Eier, ein wenig Honig und Salz.

Tagebuch: Ein Tagebuch lässt sich als Formelsammlung für magische Zaubersprüche ebenso verwenden wie als Skizzenbuch oder als Möglichkeit, seine Reiseerlebnisse niederzuschreiben. Üblicherweise umfasst es 128 Seiten.

Umhängetasche: Wie bei einem Rucksack dient eine Umhängetasche zum Verstauen von Gegenständen.

Verband*: Mit einem professionellen Verband sind Proben auf *Heilkunde Wunden* um 1 erleichtert. Verbände werden in Paketen von 10 Stück verkauft.

Vergrößerungsglas: Mit dem Vergrößerungsglas kann ein Held bei einer Untersuchung



leichter auf Spuren stoßen. Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erleichtert, wenn das Glas bei einer Spurensuche sinnvoll benutzt wird.

Waffenpflegeset: Damit Klingenwaffen nicht rostig werden oder an Schärfe verlieren, benötigt man ein Waffenpflegeset. Es besteht aus einem Schleifstein, Pflegeöl und verschiedenen Tüchern.

Wasserschlauch: Ein Wasserschlauch bietet genug Wasser für 1 Tag.

Wolldecke: Eine Wolldecke ist wichtig, um sich in der Wildnis vor Wind und Kälte zu schützen und dadurch keine Einbußen auf die Regeneration zu erleiden.

Wurfhaken: Zusammen mit einem Seil kann der Wurfhaken geworfen werden, um ihn an einer weiter entfernten Stelle zu verankern und so beispielsweise ein Seil dort zu befestigen, wo der Held üblicherweise nicht hingelangen kann. Jeder Wurfversuch erfordert 1 Aktion. Nur bei einer gelungenen Probe auf FK der Kampftechnik *Wurfaffen* hat sich der Wurfhaken richtig verankert.

Zaubertrank: Einen Zaubertrank zu trinken dauert 1 Aktion. Nach Einnahme des Zaubertranks regeneriert der Held augenblicklich 1W6 AsP (sofern er den Vorteil *Zauberer* aufweist).

Zaubertrank, starker: Einen starken Zaubertrank zu trinken dauert 1 Aktion. Nach Einnahme des Zaubertranks regeneriert der Held augenblicklich 1W6+4 AsP (sofern er den Vorteil *Zauberer* aufweist).

Zelt, 1 Person: Um sich vor widrigen Wetterbedingungen, etwa vor Regen, zu schützen, benötigt ein Held ein Zelt. Ohne ein solches kann es schnell passieren, dass seine Regeneration in der Wildnis vermindert wird.

Zunder*: Eine Portion Zunder reicht aus, um durch Feuerstein und Stahl (oder durch ein Feuer wie das einer Fackel) eine kleine Flamme entstehen zu lassen, um Feuer zu machen. Zunder wird üblicherweise als 25-Portionen-Einheit verkauft.

Zunderdose: In einer Zunderdose wird üblicherweise Zunder aufbewahrt, damit er nicht nass wird. Sollte ein Held in Wasser eintauchen, beispielsweise, um zu schwimmen, so bleibt der Zunder in der Dose trocken. Die Dose bietet Platz für 25 Portionen Zunder.

Name	Preis
Brecheisen	26 Silbertaler
Fackel	0,5 Silbertaler
Federkiel & Tinte	3 Silbertaler
Feinmechanikerwerkzeug	100 Silbertaler
Feuerstein & Stahl	3 Silbertaler
Flöte	2 Silbertaler
Geldbeutel	1 Silbertaler
Glücksbringer	3 Silbertaler
Heiltrank	120 Silbertaler
Heiltrank, starker	240 Silbertaler
Kleidungsset	25 Silbertaler
Kletterseil, 10 Schritt	10 Silbertaler
Kohlestift	0,2 Silbertaler
Kriegerbrief	–
Lampenöl, 12 Stunden Brenndauer	0,2 Silbertaler
Laterne	8 Silbertaler
Lederrucksack	34 Silbertaler
Öllampe	0,5 Silbertaler
Papier, 1 Blatt*	0,1 Silbertaler
Proviand, 1 Tag	0,5 Silbertaler
Tagebuch	11 Silbertaler
Umhängetasche	8,5 Silbertaler
Verband, 10 Stück*	12,5 Silbertaler
Waffenpflegeset	1 Silbertaler
Wasserschlauch	5,5 Silbertaler
Wolldecke	2 Silbertaler
Wurfhaken	7 Silbertaler
Zaubertrank	200 Silbertaler
Zaubertrank, starker	400 Silbertaler
Zelt, 1 Person	14,5 Silbertaler
Zunder, 25 Portionen*	0,2 Silbertaler
Zunderdose, Platz für 25 Portionen	1 Silbertaler

