Das Schwarze Auge

Mit Platz für Notizen!

BETA-REGELWERK DAS SCHWARZE AUGE 5. EDITION

12091

DFYX DFYX (Order #5903463)

BETA-REGELWERK

FÜR DAS SCHWARZE AUGE, 5. EDITION

Redaktion: Alex Spohr

Autoren: Tobias Rafael Junge,
Alex Spohr, Jens Ullrich

ULISSES SPIELE

DFYX DFYX (Order 5903463)

Redaktion
Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat
Sarah Maier, Michael Mingers,
Kristina Pflugmacher, Stephan Naguschewski,
Chris Zoaro

Umschlaggestaltung und Layout
Christian Lonsing

Innenillustrationen & Pläne
Steffen Brand, Tristan Denecke, Anja di Paolo,
Markus Holzum, Nele Klumpe, Melanie Maier,
Julia Metzger, Luisa Preißler, Nadine Schäkel,
Verena Schneider, Elif Siebenpfeiffer, Patrick Soeder,
Anna Steinbauer, Fabrice Weiss, Karin Wittig,
Malte Zirbel

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.
Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an Zoe Adamietz, Dietrich Bernhardt, Lutz Berthold, Bob, Sven Bursch, Miriam Connely, Rui Costa Fraga, Thomas Craig, Eevie Demirtel, Claudia Dill, Jannis Fengler, Gina Flora, Ralf H., Nathan Fürstenberg, Dominic Hladek, Niko Hoch, Dominic Lazé, Christian Lonsing, Michael Mingers, Marie Mönkemeyer, Nikos Petridis, Daniel Simon Richter, Niklas Riebsamen, Iris Schaffrina, Lydia Spohr, Patrick Soeder, Sebastian Thurau, Sarah Traut, Christian Vogt und Christians Frau, Jonathan Werle, Ariane Willumeit, Louisa Würden und die User des Ulisses-Forums

DFXX DFXX (Order #5003483)

INHALT

Inhalt 3

Vorwort 5

Einführung 6
- Was ist Das Schwarze Auge? 6
- Was ist Aventurien? 6
- Die Helden von Alriksfurt – ein Spielbeispiel . . 8

Grundregeln 12
- Spielmaterial 12
- Die Eigenschaften 13
- Die Eigenschaftsprobe 14
- Attacke-, Parade- und Fernkampfproben 15
- Bedeutung der Eigenschaftswerte 16
- Die Fertigkeiten 17
- Die Fertigkeitsprobe 17
- Probenarten 21
- Abgeleitete Werte 23

Heldenerschaffung 25

Die elfische Wildnisläuferin 36

Der zwergische Krieger 38

Der Koscher Magier 40

Die bornische Hexe 42

Die tulamidische Diebin 44

Der meridianische Söldner 46

Die Garetische Rondrageweihte 48

Der aranische Perainegeweihte 50

Die Spezies 52
- Aufbau der Beschreibung einer Spezies 52
- Die Menschen 53
- Die Elfen 55
- Die Zwerge 56
- Die Halbelfen 58

Die Kulturen 59
- Aufbau der Beschreibung einer Kultur 59
- Kulturen der Menschen 60
- Kulturen der Elfen 82
- Kulturen der Zwerge 85

Professionen 90
- Aufbau der Beschreibung einer Profession . . . 90
- Gesellschaftsprofessionen 91
- Handwerkliche Professionen 99
- Wildnisprofessionen 102
- Kämpferprofessionen 105
- Zaubererprofessionen 109
- Priesterprofessionen 113

Vorteile und Nachteile 114
- Aufbau der Beschreibung von Vor- und Nachteilen 114
- Allgemeine Regeln zu Vor- und Nachteilen . 114
- Vorteile 116
- Nachteile 124

Talente 136
- Einsatz von Talenten 136
- Aufbau der Talentbeschreibung 136
- Körpertalente 139
- Gesellschaftstalente 144
- Naturtalente 148
- Wissenstalente 151
- Handwerkstalente 155
- Allgemeine Sonderfertigkeiten 161
- Sprachsonderfertigkeiten 165

Kampf 172
- Kampfwerte 172
- Kampftechniken 172
- Erklärung der Kampftechniken 172
- Kampfablauf 175
- Allgemeine Kampfregeln 177
- Nahkampf 181
- Fernkampf 183

DFYX DFYX (Order 5903463)

Reiterkampf 186
Kampfsonderfertigkeiten 187
Kampfstile 194

Magie 196
Die Grundlagen der Zauberei 196
Ritualmagie 200
Die Tradition der Gildenmagier 202
Gildenmagische Rituale 203
Die Tradition der Hexen 205
Die Tradition der Elfen 210
Beschwörungen 211
Allgemeine Regeln der Invokation 215
Alchimie 217
Schutz- und Bannkreise 219
Von den magischen Artefakten 220
Magische Sonderfertigkeiten 222
Aventurische Zauberformeln 224
Zaubertricks 224
Zaubersprüche 226
Rituale 236

Götterwirken 241
Die Grundlagen des liturgischen Wirkens . . 241
Zeremonien 242
Die Tradition der Rondrageweihten 243
Die Tradition der Perainegeweihten 243
Klerikale Sonderfertigkeiten 244
Mirakel 244
Große Wunder 244
Segen 245
Liturgien 246

Erweiterungsregeln 248
Schicksalspunkte 248
Zustände 249
Heilung 250
Alterungsauswirkungen 252
Schadenquellen 252
Tragkraft 254
Bewegung 255
Strukturschaden 255

Erfahrung 256
Steigerungen 256
Maximalwerte 257
Lernmethoden 257

Bestiarium 258
Aufbau der Beschreibung der Kreaturen 258
Kulturschaffende Wesen 259
Kreaturen 262
Beschwörbare Kreaturen 268
Tiere 270
Vertrautentiere 272

Ausrüstung 273

Hintergrund 288

Spieltipps 289
Hilfreiche Tipps für Meister 289
Hilfreiche Tipps für Spieler 291
Eine Checkliste 292
Abenteueraufbau 293
Heldenhintergrund – Fragen über Fragen . . . 294

Index 296

DFYX DFYX (Order 5903463)

VORWORT

Willkommen in der Welt des Schwarzen Auges!

Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel, in dem du und deine Freunde die Hauptrollen übernehmt: Ihr seid die Helden, die die Mächte des Schicksals auserwählt haben, um über den Fortbestand oder den Untergang ganzer Reiche zu entscheiden, die Pläne sinistrer Schwarzmagier zu durchkreuzen oder Jungfrauen aus den Klauen gieriger Höhlendrachen zu befreien.

In diesem Buch erfährst du alles über die Regeln des Spiels und bekommst einen Eindruck von der Spielwelt des Schwarzen Auges und vom Kontinent Aventurien. Du brauchst nicht mehr als dieses Regelwerk, ein paar Stifte, Würfel und eine Handvoll Freunde, um dich in deine ersten Abenteuer zu stürzen.

Bei **Das Schwarze Auge** kannst du in viele Rollen schlüpfen und mit deinen Entscheidungen den Ausgang der Geschichte bestimmen. Bestehe als tapferer Ritter, elfische Waldläuferin oder gelehrter Magier Heldentaten und reise zusammen mit dem Rest deiner Gruppe durch das von vielen Kriegen geschwächte Mittelreich, die exotischen Länder der Tulamiden oder die dampfenden Dschungel des Südens. Gemeinsam mit deinen Gefährten kannst du unschuldige Opfer aus den Händen namenloser Kultisten befreien oder ganzen Städten gegen Heerscharen von Orks beistehen. Was immer ihr für Abenteuer erleben wollt: In Aventurien gibt es für mutige Helden mehr als genug zu tun.

Mit der Erstellung der fünften Edition des **Schwarzen Auges** haben wir einen neuen Weg bestritten. Wir wollten **Das Schwarze Auge** nach euren Vorstellungen formen und haben mit einer großen Umfrage, zahlreichen Threads im Ulisses-Forum und einer Beta-Version des Regelwerks versucht, eure Wünsche in Erfahrung zu bringen und darauf einzugehen. Anders als üblich wollten wir, dass diese Edition nicht im stillen Kämmerlein der Redaktion erstellt wird, sondern allen Spielern die Chance geben, sich zu beteiligen.

Aus diesem Grund gehört unser Dank allen Fans, die uns über Mails, auf Conventions und im Ulisses-Forum mit guten Ratschlägen, kritischen Nachfragen und Verbesserungsvorschlägen geholfen haben.

Mögen euch die Würfel gewogen sein und die Zwölfgötter (oder andere potenziell karmaspendende Entitäten) euch beistehen. Viel Spaß beim Lesen und Spielen.

Frankfurt am Main, im Februar 2014
Alex Spohr (für die Redaktion)

Das Beta-Regelwerk

Bei dem vorliegenden Buch handelt es sich um die Beta-Version des Regelwerkes von **Das Schwarze Auge**. Auf allen Seiten sind kleine Felder angebracht, die man nutzen kann, um Notizen niederzuschreiben. Falls dir Fehler oder Unklarheiten auffallen, kannst du sie dort festhalten. Bitte melde alles, was dir auffällt und schicke eine Nachricht mittels des **DSA5-Formulars** auf der Ulisses-Website an die Redaktion des Schwarzen Auges.

Wir sammeln alle Fehlermeldungen und bearbeiten sie für die endgültige Version des Regelwerks. Bitte schicke uns nicht deine kommentierte Print- oder PDF-Version des Beta-Regelwerks per Post oder Mail zu! Durch das Formular können wir eine bessere Sortierung der Meldungen erreichen, wohingegen wir eingesandte Ausgaben nicht berücksichtigen können.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

EINFÜHRUNG

Mit diesem Buch hältst du alles in den Händen, um in die Welt des **Schwarzen Auges** einzutauchen. Doch was für eine Art Spiel ist **Das Schwarze Auge** überhaupt? Dieses Kapitel soll dir diese Frage beantworten, Spielkonzepte und einige Grundbegriffe vorstellen und anhand eines Beispiels aufzeigen, was dich am Spieltisch erwartet.

Was ist Das Schwarze Auge?

Das Schwarze Auge gehört zu den Fantasy-Rollenspielen, bei denen man mit anderen Spielern fremde, phantastische Welten erkundet und mit seinen eigenen Helden gegen Orks, Drachen und andere Ungeheuer in den Kampf zieht.

Wer schon Erfahrungen mit Computerrollenspielen gemacht hat, wird rasch feststellen, dass **Das Schwarze Auge** gewisse Parallelen aufweist, aber auch einige wichtige Unterschiede. Und die Unterschiede machen **Das Schwarze Auge** erst wirklich interessant, denn sie bieten dir fast unbegrenzte Spielmöglichkeiten und eine enorme Freiheit.

Alle Handlungen und Geschehnisse während eines Abenteuers werden durch Beschreiben und Erzählen dargestellt. Daher kennt das Fantasy-Rollenspiel keine Grenzen außer der eigenen Phantasie.

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

Die Rolle des Meisters und der Spieler

Wie schon angemerkt unterscheiden sich die Rollen von Meister und Spieler erheblich. Die Spieler spielen jeweils einen Helden, also die Spielfigur, die sie nach den in diesem Band vorliegenden Regeln erschaffen. Sie stellen diese Helden dar, lassen die Würfel rollen, wenn der Ausgang einer Handlung unsicher und spannend ist, und verwalten die Spielwerte und den Besitz ihres Helden. Sie übernehmen die Rolle der *Spielercharaktere* (SC). Dieser Charakter wird, wie schon angedeutet, als *Held* oder *Abenteurer* bezeichnet.

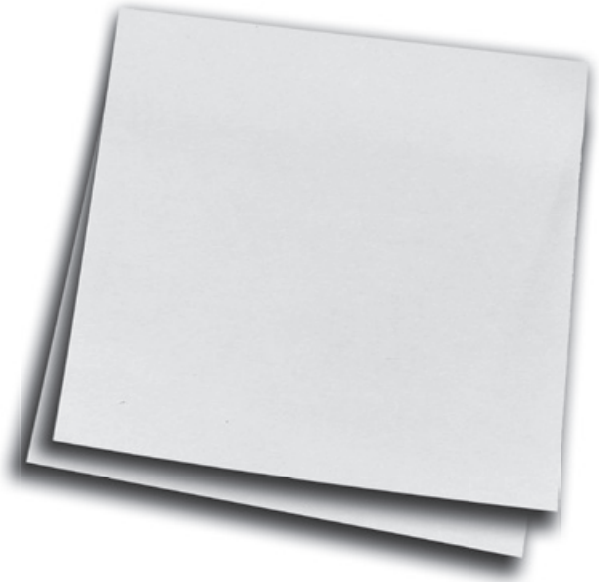
Eine ganz andere Aufgabe hat der Meister. Er stellt nämlich die komplette Spielwelt dar. Er beschreibt die Umgebung der Abenteurer, stellt die Personen dar, die nicht von den Spielern übernommen werden und sorgt dafür, dass die Spielgruppe eine spannende Geschichte voller Herausforderungen erlebt und gestalten kann. Personen, die vom Meister geführt werden, nennt man *Nichtspielercharaktere* (NSC) oder *Meisterpersonen*.

Gemeinsam bilden Meister und Spieler eine *Spielrunde*, die sich zu sogenannten *Spielsitzungen* trifft.

Um dem Meister ein wenig von der Vorbereitungszeit eines Abenteuers abzunehmen, kann man offizielle Kaufabenteuer benutzen, von denen es für **Das Schwarze Auge** Dutzende gibt. Aber jedem Meister steht es frei, sich selbst Geschichten ausdenken. Abenteuer sind eine Art Drehbuch mit Rahmenhandlung, die eine Übersicht über die Hintergrundgeschichte, Meisterpersonen, Spielwerte und weitere Informationen enthält, die der Meister zum Leiten des Spiels benötigt.

Hinweise zu Ausgestaltung von Abenteuern kann man in Kapitel **Spieltipps** ab Seite **289** nachlesen.

Was ist Aventurien?



Für Heldentaten braucht es eine Spielwelt, die Helden benötigt. Und diese Welt heißt bei **Das Schwarze Auge** *Aventurien*. Eigentlich ist Aventurien ein Kontinent, der sich von den Dschungeln und von Echsenwesen beherrschten Sümpfen im Süden über die Bergkönigreiche der Zwerge im Herzen des Kontinents bis hin zu den nördlichen Weiten, den Steppen der Orks, den Wäldern der Elfen und den eisigen Ländern der Fjarninger-Barbaren erstreckt. Aventurien bietet Abenteuer, Herausforderungen und Gefahren für jeden Helden, vom reisenden Ritter bis hin zum mächtigen Erzmagier.

Aventurien – eine Welt der Abenteuer

Das Herz von Aventurien wird vom Mittelreich eingenommen. Beherrscht von mächtigen Provinzherren und zusammen gehalten von der jungen Kaiserin Rohaja, ist das Mittelreich

DFYX DFYX (Order: 5903463)

sowohl Heimat kühner Ritter als auch grimmiger Zwerge, die ihre Bingen und unterirdischen Städte tief in die Gebirge getrieben haben. Der Mittelpunkt des Reiches ist Gareth, die mit Abstand größte Stadt des Kontinents. Gareth alleine bietet bereits mehr als genug Möglichkeiten, um dutzende von spannenden Abenteuern zu erleben.

Im ewigen, verbissenen Kampf steht das Mittelreich mit den Orks, die wegen ihrer dunklen Behaarung am ganzen Körper auch Schwarzpelze genannt werden, und die die Steppen im Nordwesten Aventuriens beherrschen. Sie sind wild, barbarisch und nutzen jede Gelegenheit, um ihre Kräfte mit jedem zu messen, der dumm oder mutig genug ist, sich in ihr Land zu wagen.

Einzig die Thorwaler, Seefahrer und gefürchtete Piraten, die die Küsten im Nordwesten bewohnen, bieten den Schwarzpelzen die Stirn, denn kaum etwas kann die Nordleute schrecken, so lange sie ihren Walgott Swafnir mit sich wissen.

In südlichen Gefilden liegt die Schwarze Perle Al'Anfa, von manchen die Pestbeule des Südens genannt, eine Stadt voller Dekadenz und Intrigen, in denen das Leben eines Fremden nicht mehr wert ist, als er auf einem der Sklavenmärkte einbringen könnte. Der Moloch wird von Plantagen am Leben gehalten, auf denen Sklaven für den Reichtum ihrer Herren schuften müssen.

Durch die dampfenden Urwälder des Regengebirges erreicht man das fortschrittliche Horasreich, das Land des Weins, der Künstler und Dichter.

Jenseits der Gebirge im Osten herrschen die Reiter der Novadis über die Wüste Khôm, in der so manche Karawane Opfer der glühenden Sonne und der stolzen Nomadenstämme geworden ist. Die Novadis sind Anhänger des Eingottes Rastullah und belächeln all die ahnungslosen Ungläubigen, die der Vielgötterei anhängen. Noch weiter im Osten liegen die Länder der Tulamiden, die von Sultanen und Emiren beherrscht werden. Die vielen Klein- und Stadtstaaten dieses Landstrichs sind berühmt für ihre Dschinnenbeschwörer und listigen Diebe, aber auch fliegende Teppiche und mutige Säbelkämpfer.

Die nördlichen Wälder und Steppen der Elfen werden von Orks wie von Menschen gemieden, denn ihre Bewohner mögen es nicht, wenn Fremde ihr Land betreten. Einerseits für ihre Schönheit und ihre Eleganz geschätzt, andererseits für ihren bisweilen grausam anmutenden Umgang mit missliebigen Eindringlingen gefürchtet, gelten die Elfen als magische Wesen, deren Ursprung das Licht selbst zu sein scheint, und deren angeblich ewig währendes Leben von Musik und Gesang begleitet wird.

Doch ist Aventurien nur einer von vielen Kontinenten auf der Welt *Dere*. Jenseits des Ehernen Schwertes, eines gewaltigen Gebirges im Nordosten Aventuriens, soll das sagenhafte *Riesland* liegen. Und erst vor Kurzem gelang es mutigen Abenteurern die Küsten einer Landmasse jenseits des Südmeers zu entdecken – *Uthuria*, das Land der 12.000 Götter. Die ursprüngliche Heimat der Thorwaler und Mittelländer hingegen, das mysteriöse *Güldenland*, liegt westlich von Aventurien und ist durch einen großen Ozean abgetrennt. Gelegentlich gelingt es zwar, *Myranor* – so die Bezeichnung des Kontinentes in der Sprache der Güldenländer – anzulaufen, doch ist das ein riskantes Unterfangen. Und welche Länder unter dem Meer oder unter der Erde liegen, darüber wissen nur Legenden etwas zu berichten.

Aventurien – eine Welt voller Magie

Aventurien ist eine von Magie durchdrungene Welt. Dreiköpfige Drachen, geifernde Ghule, riesige Spinnen und andere Abscheulichkeiten bevölkern den Kontinent und stellen eine Gefahr für Leib und Leben der Bewohner dar.

Doch nicht nur Ungeheuer unterscheiden Aventurien von unserer Welt. Einige Menschen sind mit der Gabe der Magie gesegnet und werden in Akademien oder bei privaten Lehrmeistern in die Kunst der Gildenmagie unterwiesen. Jene Magier sind in der Lage, den Willen anderer Menschen zu beherrschen, sich unsichtbar zu machen und Feuerbälle auf ihre Feinde zu werfen. Neben den Magiern gibt es viele weitere Zaubertraditionen, etwa die der Hexen, die die Magie als ein Geschenk ihrer Göttin ansehen und sich ein ebenso magisch begabtes Vertrautentier erwählen oder die der Elfen, die von Natur aus zaubermächtige Wesen sind und einen natürlichen Umgang mit ihren magischen Kräften pflegen.

Neben der Magie kann man Übersinnliches auch bei den Priestern der Götter beobachten, den sogenannten Geweihten. Kaum eine Bäuerin ist zwar jemals einem Magier oder einem Ungeheuer begegnet, aber hat schon öfters die wundersamen Kräfte ihres Dorfpriesters erlebt und sah, wie es auf Wunsch des Geweihten anfing zu regnen oder sich die Wunden eines Verletzten auf wundersame Art und Weise schlossen.

Doch auch die Götter haben Gegner, deren Wirken sich nur allzu deutlich zeigt: Im Osten Aventuriens erstrecken sich die Schattenlande, ein dunkler Ort, wo die Menschen die Erzdämonen anbeten und sie darin unterstützen, ihren Kampf gegen die Götter auszutragen. Finstere Schwarzmagier erschaffen hier Untote und beschwören Dämonen, die Angst und Schrecken unter den Götterdienern säen.

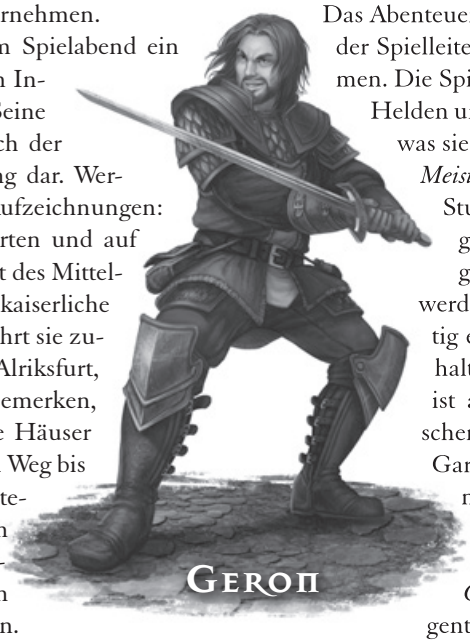
Aventurien ist voll von uralten Mysterien, zaubermächtigen Geheimgesellschaften und Legenden, die aus mehr als nur einem Körnchen Wahrheit bestehen.

Mehr zu den Regionen Aventuriens, den restlichen Kontinenten Deres und den Besonderheiten dieser Spielwelt kann man im Kapitel **Hintergrund** ab Seite **288** erfahren.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Die Helden von Alriksfurt – ein Spielbeispiel

Nach dieser kurzen Einführung wollen wir euch anhand eines Beispiels zeigen, wie ein typischer Spielabend bei **Das Schwarze Auge** verlaufen könnte. Wir begleiten eine fünfköpfige Spielrunde bei einem kleinen Szenario, das sie auf die Spur einer marodierenden Orkbande führt, die ein Dorf terrorisiert und zwei Bauernkinder als Geiseln genommen hat.
Neben dem Meister besteht die Spielrunde aus vier weiteren Spielern, die die Rollen der elfischen Wildnisläuferin Layariel Wipfelglanz, des tapferen Söldners Geron Waisenmacher, der klugen Magierin Mirhiban al'Orhima und des gutmütigen Perainegeweihten Bruder Hilbert übernehmen.
Der Spielleiter überlegt sich vor dem Spielabend ein Abenteuer und notiert die wichtigsten Informationen auf einem Blatt Papier. Seine Aufzeichnungen stellen das Drehbuch der Geschichte und die Rahmenhandlung dar. Werfen wir einen kleinen Blick auf seine Aufzeichnungen: Die vier Helden sind alte Weggefährten und auf dem Weg nach Gareth, die Kaiserstadt des Mittelreiches, wo sie sich das vielgerühmte kaiserliche Turnier ansehen wollen. Ihre Reise führt sie zunächst durch das kleine Dörfchen Alriksfurt, doch schon von weitem werden sie bemerken, dass irgendetwas nicht stimmt: Viele Häuser sind nur noch verbrannte Ruinen, den Weg bis nach Alriksfurt säumen abgeschlachtete Nutztiere der Bauern und auf dem Marktplatz haben sich die verzweifelten Dörfler versammelt und trauern um ihre verlorene Habe und die Toten.



Geron

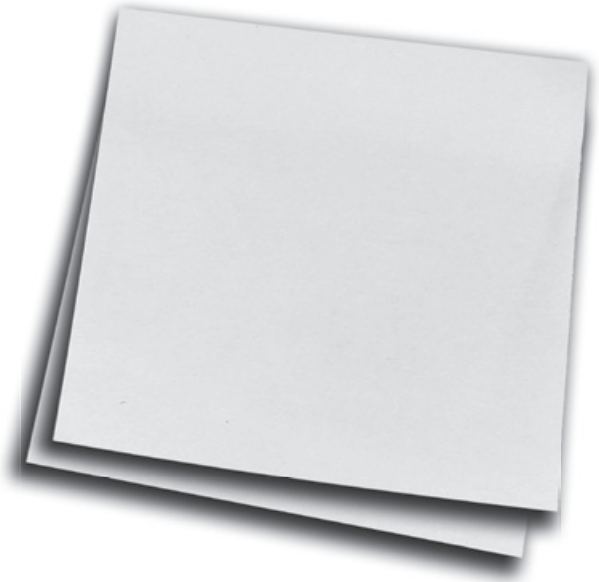
Gestern plünderte eine fünfköpfige Orkbande Alriksfurt, stahl Silber, Tiere und Nahrungsmittel und raubte die beiden Kinder des Bauern Erngrimm, um sie als Geiseln zu behalten. Die Orks nahmen die Kinder mit in eine nahegelegene Turmruine, ihr Versteck, solange sie die Gegend unsicher machen. Zwar ließ Bürgermeister Malor nach den Wachen des hiesigen Barons schicken, aber die Orks lauerten dem Boten auf und töteten ihn. Es wird also niemand kommen, der die Kinder befreit. Bis auf die Helden.

Abenteuer unterscheiden sich in ihrer Komplexität. Während für unser Beispiel diese kleine Szene reicht, können andere Abenteuer viel länger sein. Der Meister kann sich selbst Geschichten ausdenken oder auf vorgefertigte Abenteuer aus der Reihe **Das Schwarze Auge** zurückgreifen.
Mehr zum *Abenteueraufbau* kannst du im Kapitel **Spieltipps** ab Seite **289** nachlesen.

Das Abenteuer beginnt auf der Straße nach Alriksfurt und der Spielleiter beschreibt den Spielern, was sie wahrnehmen. Die Spieler schlüpfen dabei direkt in die Rolle ihrer Helden und beschreiben, was ihre Charaktere tun und was sie sagen.

Meister: „Ihr seid seit heute Morgen schon einige Stunden unterwegs und dem Weg nach Gareth gefolgt. Das kaiserliche Turnier ist in drei Tagen, doch ihr seid gut vorangekommen und werdet die Metropole des Mittelreiches rechtzeitig erreichen, wenn ihr nicht unerwartet aufgehalten werdet. Der Weg durch den lichten Wald ist angenehm und bald werdet ihr eine Zwischenrast in Alriksfurt, einem kleinen Weiler vor Gareth, einlegen können. Bevor ihr jedoch die nächste Anhöhe erreicht habt, dringt der Geruch von verkohltem Holz in eure Nasen.
Hilbert: „Vielleicht ein paar Köhler?"
Geron: „Hmmm, so nah an Alriksfurt? Eigentlich müssten sie tiefer im Wald leben. Und ich bezweifle, dass der Geruch bis nach hier vordringt."
Mirhiban: „Ich habe kein gutes Gefühl bei der Sache. Lasst uns bis zur Spitze des Hügels weitergehen, vielleicht können wir von dort sehen, was brennt."

Der Meister ist das Auge und Ohr (und die Nase und alle anderen Sinnesorgane) der Helden. Er beschreibt immer, was sie wahrnehmen.
Mehr zur Rolle von *Spielleiter* und *Spielern* kannst du im Kapitel **Spieltipps** ab Seite **289** nachlesen.



Alle Spieler: „Wir möchten vorsichtig weitergehen, bis zur Spitze des Hügels. Und wir beobachten die Umgebung ganz genau!"
Meister: Gut, in Ordnung. Um euch herum ist euch nichts aufgefallen, aber als ihr auf dem Hügel steht, seht ihr das kleine Örtchen Alriksfurt vor euch. Überall zwischen euch und dem Dorf liegen tote Schafe herum und ihr hört aus der Ferne das Wehklagen der Dorfbewohner. Irgendetwas Schlimmes muss hier vorgefallen sein."
Hilbert: „Peraine, steh' uns bei!"
Geron: „Verflucht, was ist passiert?"
Layariels Spielerin beschreibt, was ihre Heldin bei dem Anblick macht: „Ich halte mir die Hand vor die Nase und sehe angewidert abwechselnd auf die toten Tiere und das Dorf."
Die Helden wären keine Helden, wenn sie dem Ganzen nicht auf den Grund gehen würden.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Geron: „Los, lasst uns hinuntergehen und in Erfahrung bringen, was da los ist."
Die übrigen Spieler willigen ein und die Gruppe teilt dem Meister mit, dass sie gemeinsam zum Dorf gehen.
Meister: „Ihr seht, wie auf dem Marktplatz die Leute herumstehen, schluchzen und weinen. Als ihr näher kommt, werfen sie euch zunächst ängstliche Blicke zu. Doch schon einen Augenblick später kommt eine weinende Frau auf euch zu und fleht euch an: „Bitte, helft uns."
Ihr habt den Eindruck, dass sie sogar vor euch auf die Füße gesunken wäre, wenn zwei Männer sie nicht beruhigt hätten. Ein älterer Mann mit einer Amtskette um den Hals, grauen Haaren und buschigen Augenbrauen, kommt näher und stellt sich zu euch."

Je nach Handlung der Helden muss der Spielleiter flexibel auf die neue Lage reagieren und improvisieren. Die Gruppe hätte sich hier auch dafür entscheiden können, Alriksfurt zu umgehen oder erst mal an das Dorf heranzuschleichen. Dann wäre die Szene entsprechend anders verlaufen.
Mehr zu diesen *Spielregeln* kannst du im Kapitel **Spieltipps** ab Seite **289** nachlesen.

Bürgermeister: „Endlich, Hilfe! Aber ihr seid keine Soldaten des Barons? Wer seid ihr?"
Geron: „Nein, bedaure, wir kennen den Baron nicht. Vielmehr sind wir Reisende auf dem Weg nach Gareth. Wir wollten zum kaiserlichen Turnier. Doch sprich, guter Mann, was ist hier geschehen in der Götter Namen?"
Bürgermeister: „Abscheuliche Schwarzpelze. Orks! Sie haben uns gestern Abend überfallen, das Vieh gestohlen und gebrandschatzt. Mögen die Götter sie strafen."
Hilbert: „Das werden sie, guter Mann. Wir werden euch beistehen und mit Hilfe der Götter dieses Pack vertreiben. Ist doch so, Geron?"
Gerons Spieler: „Ich blicke Bruder Hilbert etwas verzweifelt an. Denn weder wissen wir, wie viele Orks es sind, noch ob wir das umsonst machen müssen. Zwei Unbekannte, die mir nicht gefallen. Überhaupt nicht gefallen."
Mirhiban: „Wie viele Orks waren es?
Bürgermeister: „Vier oder fünf haben wir gesehen. Und sie haben die beiden Kinder von Erngrimm mitgenommen, als Geiseln. Ich habe zwar schon einen Boten zum Baron geschickt, aber noch ist niemand gekommen, um uns zu helfen."
Layariel: „Ich bin auch dafür, ihnen zu helfen. Lasst uns die Orks suchen und die Kinder retten."
Bürgermeister: „Es soll auch nicht euer Schaden sein. Wir würden euch eure Hilfe gut vergüten. 30 Silbertaler können wir für eure Mühe aufwenden."
Hilbert: „Den Göttern und euch zu helfen ist mir Dank genug, aber wenn wir die sichere Rückkehr eurer Vermissten feiern, ist ein Gläschen Wein Vergütung genug."
Layariel: „Behaltet euer Silber."
Mirhiban: „Lasst uns später darüber reden. Wo sind die Orks hingegangen?"

Während Geron noch ein wenig skeptisch blickt und sich fragt, warum die anderen auf die Belohnung verzichten wollen, erklärt der Bürgermeister den Helden, wo die Orks entlang gegangen sind, als sie das Dorf verließen.

Gespräche zwischen den Helden und anderen Personen der Spielwelt werden direkt zwischen dem Meister und den Spielern dargestellt. Der Spielleiter übernimmt alle Rollen, außer die der Helden.
Mehr zu diesen *Spielregeln* kannst du im Kapitel **Spieltipps** ab Seite **289** nachlesen.

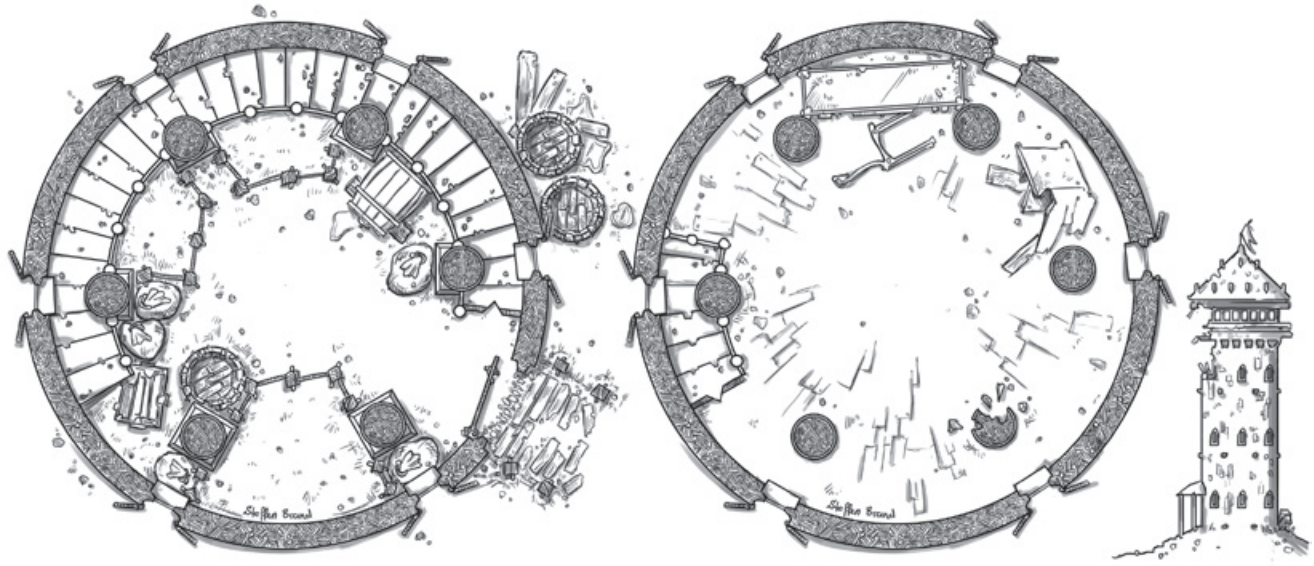
Die vier Helden folgen der auffälligen Fährte der Schwarzpelze durch einen nahegelegenen Wald, bis sich die Fußspuren wieder verlieren. Layariels Spielerin weiß aber, dass ihre Elfe eine hervorragende Fährtenleserin ist und will nicht so schnell aufgeben. Also beschreibt sie ihrem Meister, was sie tun möchte.
Layariel: „Ich sehe mir noch einmal genau den Boden an. Und wenn ich dort nichts entdecke, suche ich die Äste der Bäume ab. Die Orks könnten ja unachtsam gewesen sein und haben vielleicht einige Äste abgeknickt."
Ihr Spielleiter entscheidet, dass es Zeit für eine sogenannte *Probe* ist, bei der gewürfelt wird.

Proben werden im Spiel immer dann verlangt, wenn der Ausgang einer Handlung ungewiss ist und zur Spannung der Szene beiträgt. Es gibt verschiedene Arten von Proben, die der Spielleiter verlangen kann. Eine Probe wird mit einem oder mehreren Spielwürfeln abgelegt.
Mehr zum Thema *Proben* kannst du im Kapitel **Grundregeln** ab Seite **12** nachlesen.

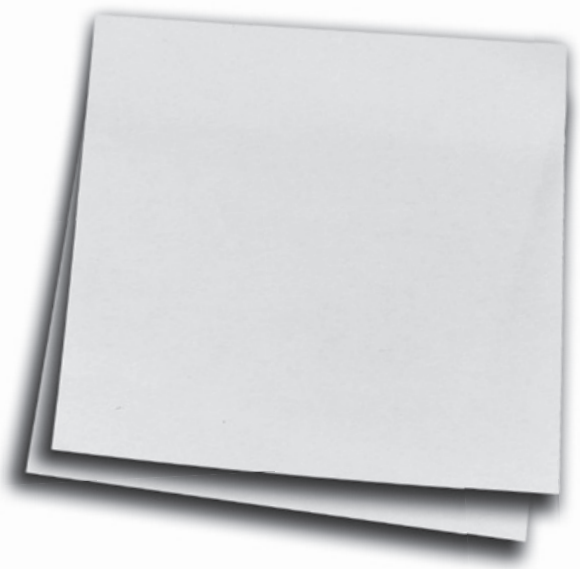
Layariels Spielerin soll eine Probe auf das Talent *Fährtensuchen* ablegen. Bei einem guten Ergebnis kann es Layariel gelingen, die Spur wieder aufzunehmen.

Mehr zum Thema *Talente* kannst du im Kapitel **Talente** ab Seite **136** nachlesen.

DFYX DFYX (Order 5903463)



Layariels Probe gelingt. Sie findet Spuren und die Heldengruppe kann die Orks weiter durch den Wald verfolgen.
Layariel: „Hier. Ich habe etwas gefunden. Sie sind diesem Pfad gefolgt."
Geron: „Ich sehe da gar nichts."
Layariel: „Vertraue mir, dort sind die Orks entlang gegangen."
Die Gruppe entscheidet sich der Spur, die Layariel entdeckt hat, weiter zu folgen.
Meister: „Nach einer Stunde gelangt ihr zu einer Waldlichtung. Ihr seht vom Rand des Waldes aus einen alten Turm, vermutlich ein Wachturm aus längst vergessenen Zeiten."
Mirhibans Spielerin: „Wir bleiben jetzt erst mal stehen und verbergen uns."
Der Spielleiter entscheidet, dass sich zu dieser Tageszeit zwei Orks in der näheren Umgebung oder im Turm aufhalten. Der eine Ork sitzt in dem Turmzimmer mit den Kindern, der andere sammelt gerade Feuerholz. Die übrigen drei Schwarzpelze sind auf der Jagd, werden aber in einer Stunde wieder da sein. Das wissen die Helden natürlich nicht, für sie ist derzeit unklar, wer sich im Turm und der näheren Umgebung aufhält. Da sie die Lage nicht kennen, beschließen die Spieler zunächst, dass ihre Helden sich am Waldrand verborgen halten. Mirhibans Spielerin hat jedoch eine Idee.
Mirhiban: „Ich könnte mich unsichtbar machen und ein wenig umsehen. Dann komme ich zurück und wir können uns einen Plan überlegen."



Die übrigen Spieler willigen ein. Mirhiban beherrscht einen Unsichtbarkeitszauber, mit dem sie ungestört durch das Gelände schleichen kann. Mirhibans Spielerin erklärt dem Meister, dass sie gerne den *Zauber* einsetzen möchte. Sie beschreibt, wie ihre Magierin die Gesten des Zaubers vollführt und den Spruch aufsagt. Damit ihr der Zauber gelingt, muss sie aber zusätzlich eine Probe ablegen. Außerdem muss sie *Astralpunkte* ausgeben. Astralpunkte stehen nicht unbegrenzt zur Verfügung, sondern jeder Zauberer besitzt einen Vorrat und wenn dieser aufgebraucht ist kann er eine Weile nicht mehr zaubern.

Mehr zum Thema *Zauberei* kann im Kapitel **Magie** ab Seite **196** nachgelesen werden.

Mirhibans Spielerin würfelt gut und der Unsichtbarkeitszauber gelingt. Ohne zu zögern lässt Mirhibans Spielerin ihre Magierin aus dem Versteck hervortreten und auf den Turm zugehen.
Obwohl sie unsichtbar ist, ist sie dennoch nicht gegen Missgeschicke gefeit. Der mit Feuerholz zurückkehrende Ork steht ganz in der Nähe und wittert sie. Mirhiban hat zudem beim Gehen Geräusche gemacht und der Ork scheint irgendetwas bemerkt zu haben und bleibt stehen.
Geistesgegenwärtig entscheidet Layariel, dass sie einen Pfeil auf den Ork abschießt. Damit der Schuss sein Ziel trifft, muss ihr eine weitere Probe gelingen.

Mehr zum *Fernkampf* kann im Kapitel **Kampf** ab Seite **172** nachgelesen werden.

Die Probe geht jedoch fehl und der Pfeil saust an dem Kopf des Orks vorbei. Dieser lässt das Feuerholz fallen, zieht seinen Säbel und rennt brüllend auf Layariel zu.
Geron: „Ich warte, bis der Ork kurz vor unserem Versteck ist, dann trete ich hervor und versuche ihn mit meinem Schwert zu erwischen."

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Um den Gegner zu besiegen, muss Geron ihn im Nahkampf überwältigen. Auch hierfür müssen Proben abgelegt werden, die sogenannten *Attacken* und *Paraden*, die Angriffe und Abwehraktionen darstellen. Wird Geron oder der Ork getroffen, können sie je nach Waffe unterschiedlichen Schaden anrichten, der von der *Lebensenergie* abgezogen wird. Jedes Lebewesen verfügt über Lebensenergie, die seinen Gesundheitszustand darstellt. Sobald die Lebensenergie auf 0 sinkt, liegt man im Sterben.

Mehr zum *Nahkampf* kann im Kapitel **Kampf** ab Seite **172** nachgelesen werden.

Geron überwältigt seinen Gegner und offenbar war der Kampf nicht laut genug, damit der zweite Ork die Helden bemerkt. Trotz des Sieges ist Geron verletzt worden. Nun schlägt Bruder Hilberts Stunde. Als Geweihter der Göttin der Heilkunst kann Hilbert durch übernatürliche Kräfte heilen. Er setzt sich zu dem angeschlagenen Geron, untersucht die Verletzung und beginnt mit einer *Liturgie*.
Er möchte einen heilenden Segen sprechen, der Gerons Wunde schließt. Für eine Liturgie muss ein Geweihter wie bei jeder anderen Fertigkeit eine Probe ablegen.
Anschließend muss Bruder Hilbert *Karmapunkte* für die Liturgie ausgeben, ganz so wie Zauberer bei Zaubersprüchen Astralenergie verbrauchen.

Mehr zu *Liturgien* steht im Kapitel **Götterwirken** ab Seite **241**.

Die noch immer unsichtbare Mirhiban kundschaftet für die Gruppe die Räumlichkeiten aus und zeichnet bei ihrer Rückkehr einen Lageplan von dem Gelände.
Mirhiban: „Wir haben Glück. Es ist nur ein Ork im Turm. Die anderen sind nicht da."
Geron: „Wir schleichen uns rein und überraschen ihn. Hilbert, du bleibst weiter hinten, Layariel, du und ich gehen vorne."
Meister: „Nun gut. Vorsichtig rennt ihr zum Turm, bis ihr vor dem Eingang steht. Ein Blick ins Erdgeschoss verrät euch, dass die Orks hier ihre Beute gelagert haben: Säcke, Kisten und Schafe. Eine Treppe führt an der Innenseite des Turms hoch, ganz so, wie Mirhiban sie beschrieben hat. Von oben hört ihr die kehlige Stimme eines Orks."
Die Helden beschließen, bis in das obere Stockwerk zu schleichen und einen Überraschungsangriff auszuführen. Sie müssen dazu alle eine Probe auf das Talent *Verbergen* ablegen. Während es allen Abenteurern passabel gelingt, unbemerkt heranzuschleichen, erwischt Geron keinen guten Tag, denn seine Probe misslingt. Da aber so viel davon abhängt, dass der Überraschungsangriff gelingt, setzt er einen *Schicksalspunkt* ein, um die misslungene Probe abzuwenden.

Schicksalspunkte sind das Quäntchen Glück, was Helden von normalen Personen unterscheidet. Mittels Schicksalspunkten können sie misslungene Proben doch noch bestehen oder sich aus gefährlichen Situationen befreien. Der Vorrat an Schicksalspunkten unterliegt einer Begrenzung und jeder Abenteurer muss entscheiden, für was er diese wertvolle Ressource einsetzt.
Mehr zu *Schicksalspunkten* steht im Kapitel **Erweiterungsregeln** ab Seite **248**.

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

Mehr zu *Abenteuerpunkten*, dem *Erlernen* von Fähigkeiten und dem *Steigern* ist im Kapitel **Erfahrung** ab Seite **256** nachzulesen.

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

DFYX DFYX (Order 5903463)

GRUNDREGELN

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

Dieses Kapitel wird diese Spielwerte und die Ausführung solcher Proben näher erläutern. Außerdem werden einige grundlegende Spielbegriffe und Werte erklärt, auf die sich in späteren Kapiteln bezogen wird. Zunächst werfen wir aber einen Blick auf die wichtigsten Materialien, die man zum Spielen benötigt.

Spielmaterial

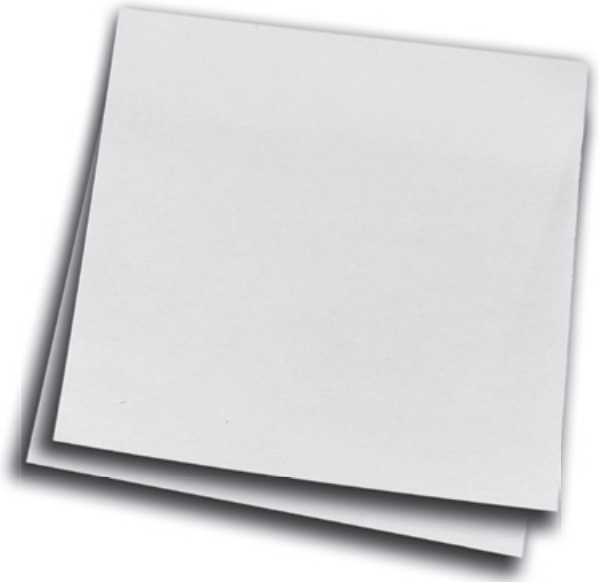
Um einen Helden zu erschaffen und ihn durch seine ersten Abenteuer in der Welt des **Schwarzen Auges** zu führen, benötigt man außer diesem Regelbuch noch ein paar weitere Spielmaterialien: Papier, Bleistift und Radiergummi, verschiedene Spielwürfel und ein Heldendokument.

Papier und Bleistift

Neben Phantasie sind die wichtigsten Hilfsmittel des Spiels ein Bleistift und Papier. Du brauchst sie, um die Spielwerte deines Helden zu notieren. Auf Seite **301** gibt es eine Druckvorlage des Heldendokuments, das dir bei der Verwaltung deines Helden hilft. Alternativ kann man sich dieses von der *Ulisses Spiele-Website* herunterladen (**www.ulisses-spiele.de**). In dieses Dokument kann man die Spielwerte seines Helden eintragen und hat somit eine Übersicht über seine Fähigkeiten, seine Ausrüstung und Platz für Notizen.

Die Würfel

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



Der sechsseitige Würfel

Wie bei vielen anderen Spielen wird auch bei **Das Schwarze Auge** der klassische Spielwürfel verwendet. Abgekürzt wird er mit **W6**. Die Zahl vor dem W gibt die Anzahl der Würfel an, die gerollt werden. **1W6** bedeutet also, dass nur ein sechsseitiger Würfel benutzt wird, bei **2W6** sind es zwei Würfel usw.
Außerdem kann es vorkommen, dass ein zusätzlicher Wert zum Ergebnis addiert oder subtrahiert werden soll. 2W6+4 bedeutet beispielsweise, dass man zwei Würfel einsetzt, die Ergebnisse beider Würfel zusammenzählt und vier Punkte zum Ergebnis addiert. Bei 1W6–2 wird nur ein Würfel gerollt und zwei Punkte vom Resultat abgezogen. Negative Ergebnisse werden wie 0 behandelt.

Der zwanzigseitige Würfel

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

Weitere Würfel

Gelegentlich wird dazu aufgefordert, **1W3** zu würfeln. Sofern kein solcher Spielwürfel vorhanden ist, kann hierfür ein W6 genutzt werden: Die Augenzahlen 1 und 2 ergeben einen Wert von 1, die Zahlen 3 und 4 einen Wert von 2 und die Zahlen 5 und 6 einen Wert von 3.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Wie bei den anderen Würfeln können Zahlen addiert und subtrahiert werden und negative Ergebnisse werden als 0 gezählt.

Rundungen

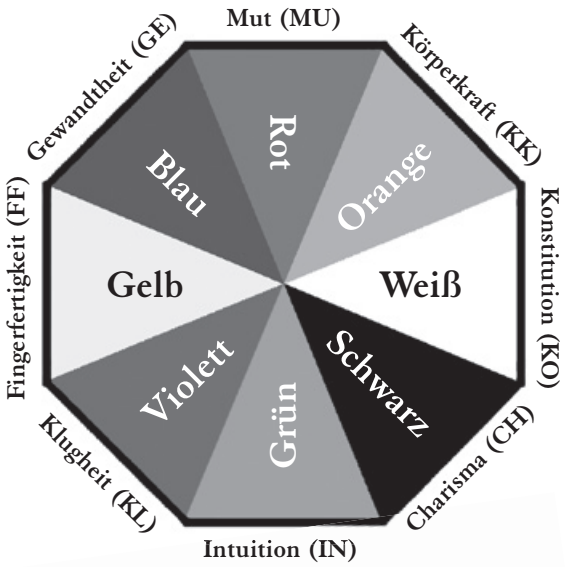
Falls entschieden werden muss, ob bei einer Berechnung im Spiel auf- oder abgerundet wird, so wird immer *echt gerundet*: Ab einem Ergebnis von 0,5 wird aufgerundet; bei 0,4 und weniger wird abgerundet.

Optionale Regeln

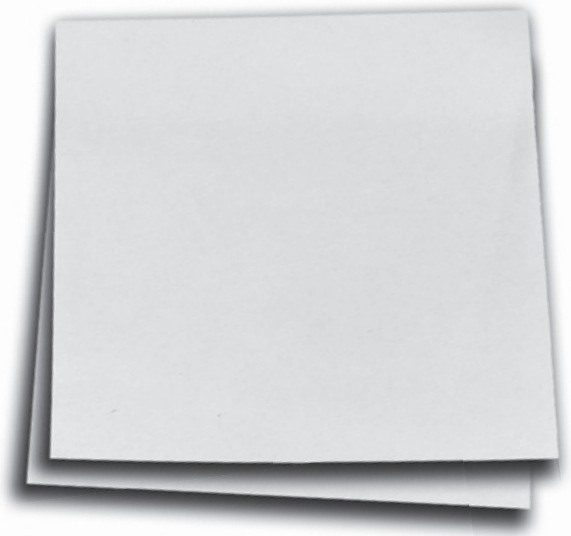
Hin und wieder wird man auf diese Kästen stoßen. Sie beinhalten *optionale Regeln*, die für das Spiel nicht zwingend erforderlich sind, aber weitere Möglichkeiten oder alternative Regeln bieten. Keiner Spielrunde wird etwas entgehen, wenn sie diese Regeln weglässt, aber sie können das Spiel bereichern. Jede Runde muss für sich entscheiden, welche optionalen Regeln sie nutzen und welche sie ignorieren möchte.

Die Eigenschaften

Eigenschaften sind das Grundgerüst eines jeden Helden und geben Auskunft über seine Charakteristika. Jeder Held besitzt acht Eigenschaften: Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft.
Die ersten vier Eigenschaften sind die sogenannten *Geistigen Eigenschaften*, die letzten vier die *Körperlichen Eigenschaften*.
Es gilt: Je höher der *Eigenschaftswert*, desto besser ist der Held darin. Zu Beginn des Spiels liegen diese Werte üblicherweise bei 8 bis 14, später können sie bis auf 18 Punkte gesteigert werden. Besondere Vor- und Nachteile können dieses Maximum verschieben.
Es folgt eine Übersicht über die acht Eigenschaften und deren Bedeutung. In Klammern ist die Abkürzung angegeben.



Mut (MU): Der Mut-Wert steht für Furchtlosigkeit, Willensstärke und Entschlossenheit. Ein hoher Wert beeinflusst auch die Magieresistenz (die Abwehrkraft gegen Zaubersprüche) und lässt einen Helden im Angesicht großer Gefahren nicht verzagen.
Klugheit (KL): Klugheit steht einerseits für eine gute Analysefähigkeit und Logik, andererseits für Allgemeinwissen. Auch ein gutes Gedächtnis und Erinnerungsvermögen werden damit abgebildet.
Intuition (IN): Vorahnung, Einfühlungsvermögen und eine hervorragende Wahrnehmung 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 – alle diese Attribute stehen für Charisma. Attraktivität kann ebenfalls über diese Eigenschaft hergeleitet werden, aber Charisma ist nicht gleichbedeutend mit gutem Aussehen.
Fingerfertigkeit (FF): Fingerfertigkeit umfasst die Geschicklichkeit der Finger, aber auch die Koordination zwischen Auge und Hand. Sie gibt an, wie gut ein Held den Einsatz von Dietrichen, handwerkliche Tätigkeiten oder das Bogenschießen beherrscht.
Gewandtheit (GE): Im Gegensatz 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 Konstitution-Wert ist ein Maß für die Ausdauer und Zähigkeit eines Helden. Eine hohe Konstitution sorgt nicht nur für mehr Lebenspunkte, sondern ebenso für eine größere Resistenz gegenüber Giften und Krankheiten.
Körperkraft (KK): Stärke und Muskelkontrolle fließen maßgeblich in die Körperkraft des Helden ein. Sie steht jedoch nicht nur für schiere Muskelkraft, sondern auch für die richtige Technik, um diese einzusetzen.



DFYX DFYX (Order: 5903463)

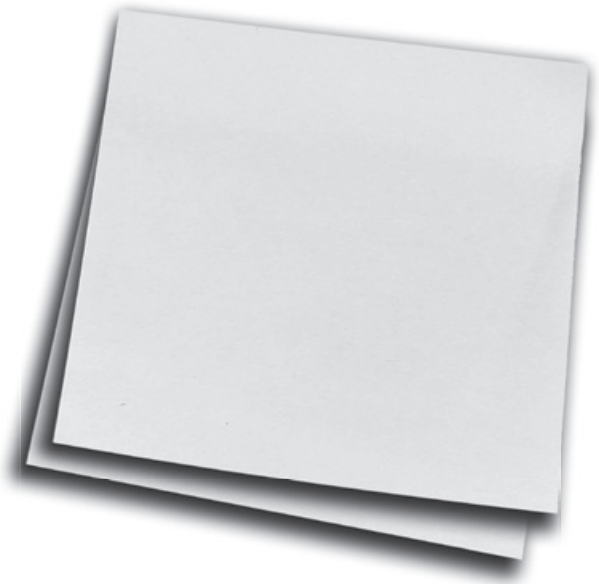
Die Eigenschaftsprobe

Wann immer der Ausgang einer Handlung zweifelhaft erscheint, sie bedeutend für den weiteren Spielverlauf ist und es kein passendes Talent gibt, kann der Meister eine *Eigenschaftsprobe* verlangen.
Eine Eigenschaftsprobe wird mit 1W20 ausgeführt. Zeigt das Würfelergebnis eine Zahl gleich oder niedriger dem Eigenschaftswert, so ist die Probe *gelungen*. Ist das Ergebnis stattdessen höher, ist sie *misslungen*.

Beispiel: Hardas Sohn des Kurolas, ein furchtloser Zwergenkrieger mit Mut 14, steht vor einer breiten Schlucht. Der Meister verlangt eine Mut-Probe, damit Hardas versuchen kann, über den Spalt zu springen. Hardas' Spieler würfelt 1W20. Wenn das Würfelergebnis 1 bis 14 anzeigt, dann ist Hardas mutig genug. Bei einer 15 bis 20 würde er sich nicht trauen, den Sprung zu wagen.
Hardas' Spieler würfelt eine 5. Die Mut-Probe ist gelungen und Hardas nimmt Anlauf.

Modifikatoren einer Eigenschaftsprobe

Verschiedene Umstände können Eigenschaftsproben erleichtern oder erschweren. Eine Tür, die ein Held mittels Körperkraft eintreten will, könnte morsch sein oder ihre Scharniere wurden verstärkt und sind besonders stabil. In solchen Fällen kann der Meister die Probe mit einer *Erleichterung* oder einer *Erschwernis* versehen. Diese *Modifikatoren* werden durch einen Punktwert ausgedrückt. Der Modifikator hebt oder senkt den effektiven Wert für die Probe. Eine erleichterte Probe gibt einem Helden zusätzliche Punkte, eine Erschwernis zieht Punkte von dem effektiven Eigenschaftswert ab. Dabei ist zu beachten, dass der Held durch den Modifikator nicht wirklich stärker oder ängstlicher wird. Es handelt sich dabei nur um eine Verrechnung der Modifikatoren.
In der Notation wird eine Erleichterung mit einem Plus (+) angegeben, eine Erschwernis durch ein Minus (–). Eine Mut-Probe +3 bedeutet also, dass man 3 zusätzliche Punkte auf Mut hinzuzählt, eine Klugheit-Probe –5 ist dagegen schon eine große Herausforderung, immerhin hat man 5 Punkte weniger zur Verfügung.



Bespiel: Xaron, seines Zeichens Magier mit einer eher mäßigen Körperkraft von 10, muss sich aus einer brennenden Studierstube retten. Leider ist die Tür abgeschlossen und so versucht er sie mit einem gezielten Schulterstoß aufzubrechen. Die Tür ist glücklicherweise alt, sodass der Meister beschließt, Xarons Probe um 4 Punkte zu erleichtern. Er würde die Tür somit nicht nur bei einer gewürfelten 1 bis 10 knacken, sondern sogar bei 1 bis 14 Erfolg haben (KK 10 + 4 Punkte Erleichterung = 14).
Wäre die Tür aus stabilem Holz, hätte der Meister die Probe beispielsweise um 4 Punkte erschweren können. Damit wäre die Probe nur bei 6 oder weniger gelungen (KK 10 – 4 Punkte Erschwernis = 6).

Beispiele für Modifikatoren bei Eigenschaftsproben

Modifikator der Eigenschaftsprobe	Bewertung	Beispiel (Tür mittels Körperkraft aufbrechen)
+8	*extrem leichte* Probe	morsche, wurmstichige Tür, verrostete Scharniere
+4	*leichte* Probe	sehr alte Tür, quietscht
+/– 0	*anspruchsvolle* Probe	durchschnittliche Tür aus Buchenholz mit Riegeln
–4	*sehr schwere* Probe	Eichentür, zusätzlich mit guten Scharnieren verstärkt
–8	*extrem schwere* Probe	Eichentür, mit stabilen Riegeln und zwergischen Scharnieren versehen

Bedeutung der Eigenschaftswerte

Die Höhe der Eigenschaftswerte gibt Auskunft darüber, ob ein Held über ein gutes Allgemeinwissen und Ausdauer verfügt oder er eher ungebildet und ungeschickt ist. Damit man die Bedeutung der Eigenschaftswerte besser versteht, kann man sich an der Auflistung auf Seite **16** orientieren. Die Beispiele sind als solches zu verstehen, es kann durchaus Abweichungen geben.

Kritische Erfolge bei Eigenschaftsproben

Fällt bei einer Eigenschaftsprobe eine 1, muss der Held noch einmal mit 1W20 würfeln und auf die Eigenschaft proben. Diese zweite Probe, der sogenannte *Bestätigungswurf*, ist um die gleichen Modifikatoren erschwert bzw. erleichtert wie die eigentliche Eigenschaftsprobe. Eine gewürfelte 1 bei dem Bestätigungswurf gilt trotz eventueller Erschwernisse immer als erfolgreich. Ist der Bestätigungswurf geglückt, ist ein *Kritischer Erfolg* zustande gekommen. Ein Kritischer Erfolg bedeutet, dass die ausgeführte Handlung besonders gut gelungen ist. Ist der Bestätigungswurf nicht gelungen, so ist die Probe dennoch automatisch bestanden, wenn auch ohne zusätzliche Effekte.
Die genauen Auswirkungen sind dem Spielleiter überlassen. So könnte bei einer Körperkraft-Probe nicht nur erfolgreich die Tür eingetreten, sondern ebenso ein dahinter befindlicher Gegner erschlagen worden sein oder der Held hinterlässt bei

DFYX DFYX (Order: 5903463)

einer Charisma-Probe einen so sympathischen Eindruck, dass der Basarhändler, mit dem er gesprochen hat, ihm ein kleines Geschenk überreicht.

Beispiel: Rashim ibn Shafir, ein novadischer Wüstenkrieger, steht einem gewaltigen Oger gegenüber, der ihm seinen Säbel aus der Hand geschlagen hat. Mit einem weiteren Schlag versucht er Rashim niederzuwerfen. Um trotz des Treffers stehen zu bleiben, muss Rashim eine Körperkraft-Probe bestehen. Er würfelt eine 1 und der Bestätigungswurf gelingt. Er bleibt nicht nur auf den Beinen, sondern die Spielleiterin gestattet ihm zudem, dass er sich in eine günstige Position gebracht hat und seine nächste Aktion erleichtert ist.

Patzer bei Eigenschaftsproben

Das Gegenteil des Kritischen Erfolgs ist der *Patzer*. Er tritt bei Eigenschaftsproben bei einer gewürfelten 20 und einem gelungenen Bestätigungswurf des Patzers ein. Der Spieler muss bei der modifizierten Probe über den effektiven Eigenschaftswert würfeln, damit der Bestätigungswurf gelungen ist. Eine gewürfelte 20 bei einem Bestätigungswurf ist immer ein Patzer. Die Eigenschaftsprobe gilt in jedem Fall als misslungen, egal wie der Bestätigungswurf ausgeht.
Kommt es zu einem Patzer, sind die Konsequenzen schwerwiegender als bei einer gewöhnlich misslungen Probe. Was genau geschieht, entscheidet der Spielleiter. So könnte ein Held, der eine Tür einrennen wollte, sich an der Schulter verletzt haben oder er rennt bei einer gepatzten Mut-Probe schreiend davon. Die Auswirkungen sollten nicht tödlich sein, sie können aber den Helden in eine unangenehme, peinliche oder gefährliche Situation bringen.

Beispiel: Die Magierin Khelbara steht vor einer Sphinx und versucht, sich an die Lösung eines Rätsels zu erinnern, das sie lösen muss, um Hilfe von dem mystischen Wesen zu erhalten. Der Meister fordert eine Klugheit-Probe. Leider zeigt der Würfel eine 20, und der Bestätigungswurf zeigt ein Ergebnis über dem effektiven Klugheit-Wert, sodass Khelbara auf der völlig falschen Fährte ist. Die Sphinx ist über die Antwort erbost und fliegt weg, ohne das Khelbara eine zweite Chance bekommt.

Kein Bestätigungswurf (optional)

Wenn man die Wahrscheinlichkeit von Patzern und Kritischen Erfolgen erhöhen will, kann man auf den Einsatz von Bestätigungswürfen verzichten. Dies führt dazu, dass alle Helden gleichhäufig patzen oder einen Kritischen Erfolg landen (5%-Chance bei jedem Wurf). Mit einem Bestätigungswurf ist nicht nur die Wahrscheinlichkeit geringer, sondern es kommt ebenso auf das Können (sprich: den Eigenschaftswert) und die Situation (der Modifikator der Probe) an.

Eigenschaftswert unter 1

Sollte der effektive Eigenschaftswert einer Probe unter 1 sinken, so ist keine Eigenschaftsprobe erlaubt. Es ist schlicht unmöglich, die Probe zu bestehen.

Beispiel: Die Gewandtheit von Xaron ist durch Gift und Zauberei auf 6 Punkte gesunken. Trotzdem möchte er über eine Hängebrücke rennen – und zwar möglichst bevor die Goblins auf der anderen Seite die Seile der Brücke durchtrennt haben. Ein gewagtes Vorhaben. Als der Spielleiter dann von ihm noch eine Gewandtheit-Probe –7 verlangt, ist Xarons Spieler klar, dass er sich eine Alternative überlegen muss, denn er kann keine Gewandtheit-Probe ablegen (GE 6 – 7 Punkte Erschwernis = –1).

Attacke-, Parade- und Fernkampfproben

Neben den Eigenschaftsproben wird auch im Kampf auf den W20 zurückgegriffen. Um seine Gegner anzugreifen sind sogenannte *Attackeproben* notwendig, bei der Abwehr wird eine *Paradeprobe* verlangt. Greift man zu einer Fernkampfwaffe wie einem Bogen oder einem Wurfdolch, so muss man eine *Fernkampfprobe* ablegen. Diese Proben werden wie bei einer Eigenschaftsprobe behandelt: Man darf höchstens ein so hohes Würfelergebnis mit 1W20 erzielen, wie der Wert in Attacke, Parade oder Fernkampf beträgt.
Waffen sind einer *Kampftechnik* zugeordnet und jeder Held ist unterschiedlich gut in den einzelnen Techniken. Jede Kampftechnik besitzt einen Kampftechnikwert, der in der Regel zwischen 1 und 18 liegt (zuzüglich Modifikatoren durch Vor- und Nachteile).
Die bislang vorgestellten Regeln (Modifikatoren, Kritischer Erfolg, Patzer, Wert unter 1) gelten auch für Attacke- und Paradeproben. Eine erweiterte Regel dazu ist die *Patzertabelle* (siehe **182/185**), die Auswirkungen eines Patzers bei Attacken, Paraden und im Fernkampf darstellt und besondere Regeln für einen Kritischen Erfolg (siehe **179**).
Die Kampfregeln werden detailliert im Kapitel **Kampf** ab Seite **172** vorgestellt.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Bedeutung der Eigenschaftswerte

Eigenschaftswert 8-9

Diese Werte spiegeln wieder, dass ein Held darin wirklich schlecht ist. Er könnte eine ängstliche Person sein (MU), eine miserable Koordinationsfähigkeit besitzen (GE) oder schmalbrüstig (KK) und kränklich (KO) sein. Werte von 8 und 9 könnten bedeuten, dass seine Hände zittern (FF), er ungebildet ist (KL) oder seine Manieren am Tisch dürftig sind (CH). Dazu gehören Personen, die sich nie schnell entscheiden können und sich selbst im Wege stehen (IN).
Beispiele: Angsthase (MU), Bauerntölpel (KL), zu keiner schnellen Reaktion fähig (IN), Stubenhocker (CH), Wurstfinger (FF), zwei linke Füße (GE), kränklich (KO), halbes Hemd (KK)

Eigenschaftswert 10-11

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

Eigenschaftswert 12-13

Mit diesen Werten verkörpert der Held jemanden, für den diese Eigenschaft wichtig und in der er durchschnittlich bis gut ist. Zwar ist er noch nicht überragend, aber sein Wert zeigt deutlich, dass er eine bessere Bildung genossen hat (KL), mit Menschen umzugehen weiß (CH) und über eine passable Ausdauer verfügt (KO). Führungspersönlichkeiten der unteren Ränge (IN) zählen hier ebenso dazu wie unerfahrene Kämpfer (KK), einfache Gaukler oder Diebe (GE) und nicht zuletzt Handwerksgesellen (FF). Geweihte und Priester, die sich durch Entschlossenheit und Göttervertrauen auszeichnen (MU) sind ebenfalls in dieser Kategorie vertreten.
Beispiele: Gardist (MU), Scholar (KL), Novize (IN), Barde (CH), Handwerker (FF), Gladiator (KO), Ritter (KK)

Eigenschaftswert 14-15

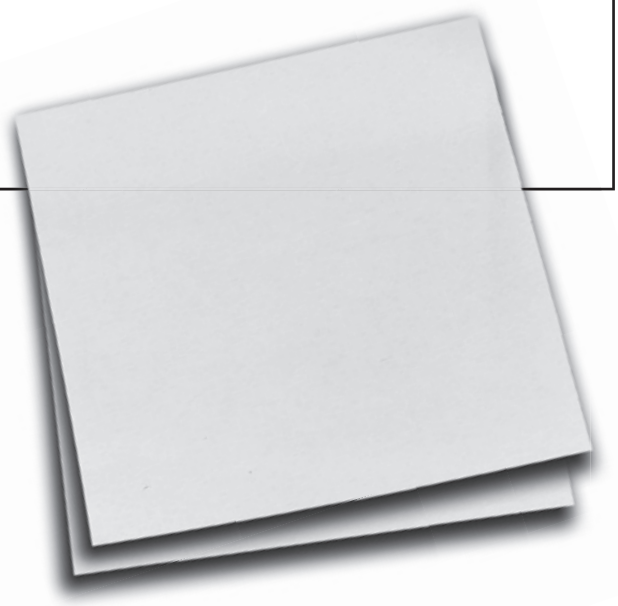
Der Held hat mit diesen Werten bereits den Bereich erreicht, wo er für seine Fähigkeiten bekannt ist. Man wird sich an den geschickten Bogenschützen (FF) oder den Muskelmann (KK) ebenso erinnern, wie an den gebildeten Adepten (KL) oder die einfühlsame Geweihte (IN). Auch ein berühmter Hochseilartist (GE), ein alter Seebär, den nichts mehr schockiert (MU), zähe Barbaren (KO) oder eine angesehene Kurtisane (CH) haben Werte von 14-15.
Beispiele: Ritter (MU), Adept (KL), Priester (IN), Kurtisane (CH), Streuner (FF), Wildnisläufer (GE), Söldner (KO), Barbar (KK)

Eigenschaftswert 16-17

Der Held gehört zur Elite. Nur wenige Kämpfer sind stärker (KK), zäher (KO) oder geschickter im Umgang mit der Waffe (GE). Erfahrene Magister und Akademieleiter können sich großer Bildung rühmen (KL), Hochgeweihte verfügen über die notwendige Rhetorik (CH) und nur die besten Handwerksmeister haben solch geschickte Hände (FF). Wer einen Mut-Wert besitzt, der so hoch ist, hat vermutlich schon die Begegnung mit Dämonen und anderen schrecklichen Kreaturen überstanden (MU) oder besitzt als Naturzauberer großen Einfluss auf Seinesgleichen (IN).
Beispiele: Anführer einer Diebesbande (MU), Magister (KL), Tempelvorsteher (IN), Heerführer (CH), Handwerksmeister (FF), erfahrener elfischer Wildnisläufer (GE), Held der Arena (KO), erfahrener zwergischer Krieger (KK)

Eigenschaftswert 18+

Einen Wert von 18 oder mehr besitzen nur die Besten der Besten. Mit einem solchen Wert ist man eine Legende und der Name des Helden ist auf dem ganzen Kontinent bekannt. Meisterschmiede, mächtige Zauberer und Schwertmeister können sich rühmen, einen solchen Wert in einer Eigenschaft aufzuweisen.
Beispiele: Drachentöter (MU), Erzmagier (KL), Metropolit (IN), Oberhexe (CH), Meisterschütze (FF), Schwertmeister (GE), legendärer Kämpfer (KO), Meister des zyklopäischen Ringkampfes (KK)



DFYX DFYX (Order 5903463)

Die Fertigkeiten

Während die Eigenschaften das Grundgerüst eines Helden darstellen, sind die *Talente* seine erlernten Fähigkeiten. Magiebegabte Helden verfügen außerdem über *Zauber*, die sie lenken und Geweihte über *Liturgien*, mit denen sie karmale Kraft fokussieren können. Bei all diesen *Fertigkeiten* kommt es nicht nur auf die rohen Eigenschaftswerte an, sondern ebenso auf Erfahrung. Aus diesem Grund besitzen sie einen eigenen Wert, den sogenannten *Fertigkeitswert* (FW). Er ist ein Maßstab für das Können des Helden in der Fertigkeit.
Dieser Wert hat üblicherweise eine Höhe von 1 bis 18 Punkten. Besondere Vor- und Nachteile können das Maximum verschieben. Je höher der Wert ist, desto besser ist ein Held in der jeweiligen Fertigkeit.

Eigenschaftsproben vs. Fertigkeitsproben

Eigenschaften sind die grundlegenden Werte aller Fertigkeitsproben. Eigenschaftsproben sollten aber nur selten verlangt werden und Fertigkeitsproben sollten immer den Vorzug erhalten. Talente decken so gut wie alle Tätigkeiten ab, die ein Held ausführen könnte. Nur wenn partout kein Talent passend erscheint, sollte auf eine Eigenschaftsprobe zurückgegriffen werden.

Die Fertigkeitsprobe

Im Gegensatz zu der Eigenschaftsprobe kommen bei einer *Fertigkeitsprobe* nicht nur 1W20, sondern gleich 3W20 zum Einsatz. Die Ergebnisse der Würfe werden aber nicht addiert, sondern jeder einzelne Wurf mit einem Eigenschaftswert verglichen.
Bei jedem Talent, jedem Zauber und jeder Liturgie sind drei Eigenschaftswerte angegeben. Ein Held muss nacheinander auf diese drei Eigenschaften würfeln. Die einzelnen *Teilproben* funktionieren im Grunde genauso wie eine Eigenschaftsprobe: Die gewürfelte Augenzahl darf den Wert der Eigenschaft nicht übersteigen. Dabei muss die Reihenfolge eingehalten werden, in der die Eigenschaften aufgeführt sind. Wenn also zuerst eine Probe auf Mut, danach auf Gewandtheit und schließlich auf Körperkraft verlangt wird, dann wird in dieser Reihenfolge auf die Eigenschaften gewürfelt und nicht bei Körperkraft angefangen.

Hat man beispielsweise einen Eigenschaftswert von 12 und würfelt eine 14 bei einer Teilprobe, so müssen 2 Punkte des Fertigkeitswerts verwendet werden, um den Wurf auszugleichen. Die eingesetzten Punkte stehen für die übrigen Teilproben nicht mehr zur Verfügung. Wenn man bei einem Fertigkeitswert von 10 bei der ersten Teilprobe schon 6 Punkte verbraucht hat, hat man zum Ausgleich der anderen beiden Teilproben nur noch insgesamt 4 Punkte übrig.
Die Punkte des Fertigkeitwertes sind aber nicht für immer verloren. Wenn ein Held später wieder eine Fertigkeitsprobe auf die gleiche Fertigkeit ablegen muss, steht der Fertigkeitswert wieder voll zur Verfügung.
Es ist egal, wie weit man bei einer Teilprobe unter den Eigenschaftswert würfelt, man erhält dadurch keine zusätzlichen Punkte oder andere Vorteile.
Sollte man alle Punkte verbraucht haben und ein Ergebnis bei einem Wurf nicht mehr korrigieren können, so ist die Probe misslungen.
Hat man Punkte übrig oder es zumindest mit dem letzten Punkt des Fertigkeitswertes geschafft, das Ergebnis noch zu seinen Gunsten zu beeinflussen, ist die Probe gelungen. Je mehr Punkte man behalten hat, umso besser ist die Probe ausgegangen (siehe Abschnitt **Die Fertigkeitspunkte**).

Alle Würfel auf einmal! (optional)

Anstatt jeden Wurf einzeln durchzuführen, kann man zu einigen Tricks greifen, um die Fertigkeitsprobe schneller abzulegen: Durch verschiedenfarbige Würfel kann man die Reihenfolge der Teilproben festlegen. Ein roter Würfel könnte beispielsweise immer für den ersten Eigenschaftswert, ein blauer für den zweiten Wert und ein grüner für den dritten stehen. Oder man benutzt immer für die gleiche Eigenschaft eine Farbe, beispielsweise nach den Farben des Schaubilds auf Seite **13**. Eine weitere Alternative wäre, den am weitesten links liegenden Würfel nach dem Wurf dem ersten Wert und den am weitesten rechts liegenden dem letzten Wert zuzuordnen.

Dem Spieler steht für das Gelingen der Probe jedoch zusätzlich der *Fertigkeitswert* zur Verfügung. Diesen Wert kann der Spieler benutzen, um zu hohe Würfelergebnisse auszugleichen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Beispiel: Rashim versucht im heißen Sand der Khômwüste die Spur einer Karawane zu verfolgen. Der Meister verlangt eine (unmodifizierte) Fertigkeitsprobe auf Fährtensuchen. *Rashim hat in dem Talent einen Fertigkeitswert von 7. Die Probe geht auf Klugheit (12) und zweimal Intuition (14).*
Rashim würfelt zunächst auf Klugheit. Eine 10. Er braucht keine Punkte seines Fertigkeitswerts zum Ausgleich. Bei der Intuition sieht es schlechter aus, hier würfelt er eine 18. Das sind 4 Punkte mehr als sein Intuition-Wert, sodass er 4 seiner 7 Punkte in Fährtensuchen *ausgeben muss. Für seine letzte Probe bleiben ihm noch 3 Punkte. Sofern er 17 oder niedriger bei Intuition würfelt, wird ihm die Fertigkeitsprobe gelingen.*
Muss er später noch Mal eine Probe auf Fährtensuchen *ablegen, steht ihm wieder sein voller Fertigkeitswert von 7 zur Verfügung.*

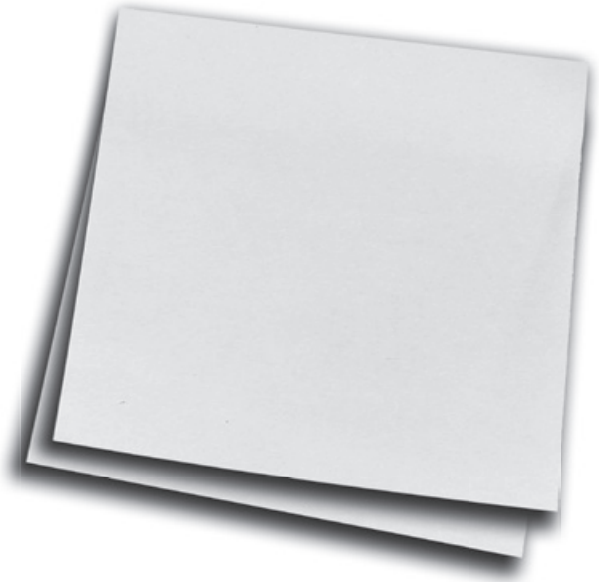
1W20 vs. 3W20	
Eigenschaftsprobe	1W20
Attacke-, Parade-, Fernkampfprobe	1W20
Fertigkeitsprobe	3W20

Die Fertigkeitspunkte

Bei einer Fertigkeitsprobe kommt es nicht nur auf das Gelingen der Probe an. Vielmehr spielt es eine Rolle, wie viele Punkte man von seinem Fertigkeitswert noch übrig hat. Diese übrigbehaltenen Punkte werden *Fertigkeitspunkte* (FP) genannt. Je mehr Punkte, desto besser ist eine Probe gelungen. Für was man die Fertigkeitspunkte einsetzen kann, erfährt man in den entsprechenden Kapiteln **Talente** ab Seite **136**, **Magie** ab Seite **196** und **Götterwirken** ab Seite **241**.

Fertigkeitsprobe mit 0 Fertigkeitspunkten bestanden

Ist einem Helden eine Probe gelungen, aber er hat keine Fertigkeitspunkte mehr, so zählt die Probe so, als hätte er 1 Fertigkeitspunkt übrig.



Alternative Eigenschaften bei Proben (optional)

Die in diesem Regelbuch angegebenen Eigenschaften der Fertigkeitsproben stellen kein festes Dogma dar. Wenn der Spielleiter eine andere Eigenschaft als passender erachtet, so kann er verlangen, dass auf diese Alternative geprobt wird.
Manchmal will man statt wirklich zu klettern lieber nur in Erfahrung bringen, wie schwierig es ist, die Felswand zu überwinden. In diesem Fall könnte der Spielleiter beispielsweise bei einer *Klettern*-Probe statt Mut, Gewandtheit und Körperkraft die Eigenschaftskombination Klugheit, Intuition und Intuition wählen. Der Held will schließlich nur die Lage einschätzen, die Wand aber nicht erklimmen und deshalb spielen *Körperliche Eigenschaften* keine Rolle. Als Faustregel gilt: Soll eine Probe nur einer Einschätzung dienen, kann man auf KL/IN/IN prüfen.

Modifikatoren einer Fertigkeitsprobe

Wie bei Eigenschaftsproben können 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 den Schmied vor eine gewaltige Herausforderung stellen.
Erschwernisse oder Erleichterungen werden direkt mit dem Fertigkeitswert vor dem Würfeln der Probe verrechnet. Bei einer Erleichterung bekommt man Punkte dazu, bei einer Erschwernis Punkte abgezogen. Man verbraucht bei einer Probe zuerst die Punkte aus der Erleichterung. Man kann jedoch durch Erleichterungen nie mehr Fertigkeitspunkte übrigbehalten als man in der jeweiligen Fertigkeit besitzt. Nicht verwendete Punkte einer Erleichterung gehen also am Ende verloren und zählen nicht als echte Fertigkeitspunkte.
Erschwernisse hingegen verringern den effektiven Fertigkeitswert bis zum Ende der Probe. Wenn also bei einem Fertigkeitswert von 10 eine Erschwernis von 7 Punkten einberechnet wird, kann man am Ende der Probe maximal 3 Fertigkeitspunkte übrig haben.

Beispiel: Die etwas übermütige Khelbara möchte eine Felswand hinaufklettern. Ihre Meisterin verlangt von ihr eine Probe auf das Talent Klettern. *Khelbara hat darin einen Fertigkeitswert von 12. Die Probe geht auf Mut, Gewandtheit und Körperkraft. Sie ist recht zuversichtlich (Mut 14, Gewandtheit 12, Körperkraft 11). Leider ist die Felswand wegen feuchter Moose rutschig, sodass die Meisterin festlegt, dass die Probe schwierig und um 4 Punkte erschwert ist. Somit hat Khelbara keinen Fertigkeitswert von 12, sondern nur noch einen von 8 (Fertigkeitswert 12 – 4 Punkte Erschwernis = 8).*
Ihr erster Wurf zeigt eine 16. Das ist über ihrem Mut-Wert von 14, sodass sie von ihren 8 Punkten 2 ausgeben muss. Somit besitzt Khelbara für die restlichen zwei Würfe noch 6 Punkte. Der zweite Wurf ist noch schlechter und zeigt eine 18. Da Khelbara eine Gewandtheit von 12 besitzt, muss sie die restlichen 6 Punkte verbrauchen, um den Wurf zu korrigieren. Bei ihrem letzten Wurf hat

DFYX DFYX (Order 5903463)

sie keine Punkte mehr zu Verfügung. Die Probe wird ihr also nur gelingen, wenn sie höchstens 11 würfelt. Khelbaras Spieler zittert, aber würfelt souverän eine 1. Geschafft!
Hätte Khelbara stattdessen eine Erleichterung von 4 Punkten für die Probe gehabt und nicht einen einzigen Punkt verbraucht, so hätte sie dennoch nur maximal 12 Fertigkeitspunkte übrig behalten können, da die Erleichterungen am Ende nicht als Fertigkeitspunkte zählen.

Beispiele für Modifikatoren bei Fertigkeitsproben

Modifikator der Fertigkeitsprobe	Bewertung	Routine
+12	*extrem leicht*	Routineaufgabe für *unerfahrene* Anwender
+8	*sehr leicht*	eine Routineaufgabe für *durchschnittliche* Anwender
+4	*leicht*	eine Routineaufgabe für *erfahrene* Anwender
+/– 0	*anspruchsvoll*	eine Routineaufgabe für *kompetente* Anwender
–4	*schwierig*	eine Routineaufgabe, für *meisterliche* Anwender
–8	*sehr schwierig*	eine Routineaufgabe für *brillante* Anwender
–12	*extrem schwierig*	eine Routineaufgabe für *legendäre* Anwender

Routineprobe (optional)

Helden können bestimmte Proben zu Routineproben erklären. Anhand der Tabelle **Eigenschafts- und Fertigkeitswerte nach Erfahrung** kann man sehen, bei welchen Fertigkeitswerten welche Modifikatoren zugeordnet sind. Ein Held, der beispielsweise einen Fertigkeitswert von 13 bis 15 Punkten in einer Fertigkeit aufweist, kann bei dieser Fertigkeit alle Proben mit einer Erschwernis von 4 oder leichtere Fertigkeitsproben zur Routine erklären. Routineproben sind entscheidend für die Regel, um sich bei Fertigkeitsproben Zeit zu lassen (siehe **20**).

Beispiel: Wenn Khelbara in Magiekunde *einen Fertigkeitswert von 10 bis 12 besitzt, wären* Magiekunde-*Proben bis zu einem Modifikator von 0 für sie Routineproben. Proben +/–0 oder auch +4 oder +8 sind für sie Routine. Bei einem Wert von 13 bis 15 sind sogar Proben bis zu einer Erschwernis von 4 Routine. Hätte sie hingegen nur einen Wert von 9, dann wären nur Proben mit einer Erleichterung von 4 oder leichter für sie Routineproben.*

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte nach Erfahrung

Damit Spieler und Meister Fertigkeitswerte besser einschätzen können, kann man dieser Übersicht entnehmen, welche Werte im Durchschnitt mit welchem *Erfahrungsgrad* verbunden sind. Diese Auflistung eignet sich vor allem für Helden, kann aber auch als Richtlinie für Meisterpersonen dienen.

Eigenschafts- und Fertigkeitswerte nach Erfahrung

Erfahrungsgrad	Beispiel Handwerksränge	Durchschnittlicher Eigenschaftswert	Fertigkeitswert	Routineprobe
Unfähig	–	–	–	–
Unerfahren	junger Lehrling	11	1-3	+12
Durchschnittlich	älterer Lehrling	12	4-6	+8
Erfahren	jüngerer Geselle	13	7-9	+4
Kompetent	ältere Geselle	14	10-12	+/–0
Meisterlich	Meister	15	13-15	–4
Brillant	Altmeister	16	16-18	–8
Legendär	Legende	17	18+ Spezialisierung	–12

- **Erfahrungsgrad:** Die Erfahrung von Personen wird in sieben Stufen eingeteilt: *unerfahren*, *durchschnittlich*, *erfahren*, *kompetent*, *meisterlich*, *brillant*, *legendär* (siehe auch Kapitel **Heldenerschaffung** ab Seite **25**).
- **Handwerksränge:** Diese Kategorisierung vergleicht die Erfahrung mit einer typischen Handwerkerausbildung.
- **Durchschnittlicher Eigenschaftswert:** Das ist der durchschnittliche Wert, den eine Person in den Eigenschaften der Fertigkeit aufweist, die für ihre Arbeit am wichtigsten sind.
- **Fertigkeitswert:** Spanne des primären Fertigkeitswertes nach Erfahrung
- **Routineprobe:** Bei welchem Modifikator ist eine Fertigkeitsprobe für diesen Erfahrungsgrad eine *Routineprobe*?

Beispiel: Rashim will sich bei einem Schmied einen neuen Säbel anfertigen lassen. Der Schmied ist ein älterer Geselle, also geht die Spielleiterin davon aus, dass er in den relevanten Eigenschaften des Talents 14 Punkte aufweist und gibt ihm einen Fertigkeitswert von 12.

DFYX DFYX (Order 5903463)

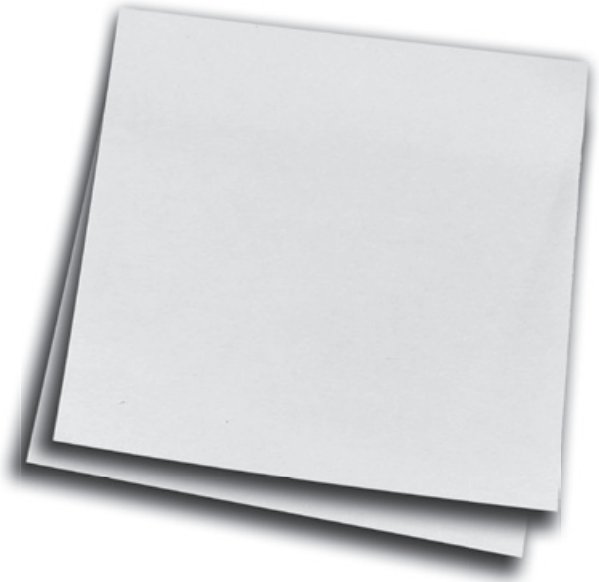
Kritische Erfolge bei Fertigkeitsproben

Wie bei Eigenschaftsproben gibt es auch bei einer Fertigkeitsprobe Kritische Erfolge.
Wenn zwei der drei Würfel eine 1 zeigen, dann ist die Probe automatisch gelungen, ungeachtet der übrigbehaltenen Punkte oder ob die Probe im Grunde gescheitert ist. Man nennt diesen Wurf auch *Doppel-1*. Dabei spielt es keine Rolle, ob die beiden Einser hintereinander gewürfelt wurden, entscheidend ist nur, ob zwei der drei Würfe eine 1 zeigen. Die Probe ist zudem besser gelungen als üblich und je nach Probenart kann es zu unterschiedlichen Effekten kommen (siehe **21**). Was genau geschieht, entscheidet der Meister. So könnte der Held bei einer *Gassenwissen*-Probe den entscheidenden Hinweis herausgefunden haben oder er schafft es fast doppelt so schnell wie üblich eine Felswand zu erklimmen.
Eine gewürfelte *Dreifach-1* bedeutet ebenfalls einen automatischen Erfolg, aber die Auswirkungen sollten sich noch spektakulärer auswirken als bei der Doppel-1.

Beispiel: Rashim muss eine Gassenwissen*-Probe bestehen, um an einige geheime Informationen über einen Adligen zu gelangen. Er ist nicht gut darin (Fertigkeitswert 2). Sein erster Wurf zeigt eine 1. Er freut sich. Sein zweiter Wurf ist eine 19 und würde die Probe direkt zum Scheitern bringen – aber der All-Eine ist auf seiner Seite: Der dritte Wurf zeigt wieder eine 1. Selbst wenn die Probe misslungen wäre, führte die Doppel-1 dazu, dass sie bestanden wurde. Die Meisterin gewährt Rashim nicht nur Zugang zu wichtigen Informationen, sondern beschließt, dass er sich mit dem Hehler, von dem er die Informationen hat, so gut versteht, dass dieser ihm fortan immer einen guten Preis macht und ihn vor Schwierigkeiten warnt.*

Patzer bei Fertigkeitsproben

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



Beispiel: Mit einem Fertigkeitswert von 14 in Betören *glaubt sich Khelbara schon auf der Gewinnerseite, als sie einen Ferkinahäuptling umgarnen will. Sie würfelt, 11, 20 und 20. Egal was sie getan hat, es hat den Häuptling so erzürnt, dass er sie ergreifen und versklaven lässt.*

Wahrscheinlichkeit von Kritischen Erfolgen und Patzern bei Fertigkeitsproben

Doppel-1; Doppel-20	ca. 1 zu 140	0,71 %
Dreifach-1; Dreifach-20	1 zu 8.000	0,0125 %

Negative Fertigkeitswerte

Sollte der Fertigkeitswert durch Modifikatoren in einen negativen Bereich fallen, so sind alle drei Teilproben um den negativen Betrag erschwert.

Beispiel: Hardas ist als Zwerg traditionell kein guter Schwimmer, aber er hat sich die Grundzüge bei seinen Freunden abgeschaut. Er verfügt im Talent Schwimmen *über einen Fertigkeitswert von 1. Nun ist er in ein Hafenbecken gefallen und kämpft ums Überleben. Der Spielleiter verlangt eine* Schwimmen*-Probe –3. Damit hat Hardas nur noch einen Wert von –2 (Fertigkeitswert 1 – 3 Punkte Erschwernis = –2). Seine drei Teilproben auf Gewandt-*

Sich bei Fertigkeiten Zeit lassen (optional)

Bei einigen Fertigkeiten ist es den Spielern gestattet, *sich Zeit zu lassen*, um somit auf das Würfeln einer Probe zu verzichten. Die benötigte Zeit zum Ausführen der Fertigkeit verdoppelt sich. Hat man also zum Schmieden eines Hufeisens üblicherweise eine Stunde gebraucht, sind es nun zwei Stunden.
Die Probe gelingt automatisch mit Fertigkeitspunkten in Höhe des halben Fertigkeitswertes. Modifikatoren zählen bei der Berechnung dazu und werden vor dem Halbieren des Fertigkeitswertes eingerechnet.

Die Regel lässt sich in folgenden Situationen bei Fertigkeiten anwenden:
- Bei Talenten kann man sich Zeit lassen, wenn sie erstens keine Vergleichsproben sind (siehe **21**) und sie zweitens für den Helden eine *Routineaufgabe* darstellen (siehe **19**).
- Bei Zaubern gilt dies für *Zaubertricks* (siehe **224**).
- Bei Liturgien gilt dies für *Segen* (siehe **241**).

Beispiel: Ein kompetenter Altgeselle mit dem Fertigkeitswert 11 in Metallbearbeitung *möchte sich bei seiner Schmiedearbeit Zeit lassen. Er wendet die Regel bei einer +/–0 modifizierten Probe an, für seinen Fertigkeitswert eine Routineaufgabe. Er würfelt nicht, die Probe wird so behandelt, als hätte er 6 Fertigkeitspunkte übrig (11 : 2 = 5,5, gerundet zu 6). Allerdings braucht er doppelt so lange wie sonst.*
Bei einer Probe +4 hätte er die Regel auch anwenden können, da diese Arbeit eine Routineaufgabe wäre. In diesem Fall hätte er sogar 8 Fertigkeitspunkte erhalten (11 + 4 =15; 15 : 2 =7,5, gerundet zu 8).

DFYX (Order 5903463)

heit, Konstitution und Körperkraft sind jeweils um 2 Punkte erschwert. Fertigkeitspunkte zum Ausgleichen hat er nicht.

Startwerte von Fertigkeiten

Fertigkeiten sind entweder *aktiv* oder *inaktiv*. Aktive Fertigkeiten besitzen mindestens einen Fertigkeitswert von 1. Auf inaktive Fertigkeiten kann man keine Proben ablegen und man muss sie erst aktivieren, also durch Üben auf einen Wert von 1 aktivieren (siehe **32**).
Alle Talente sind aktiv, alle Zauber und Liturgien sind inaktiv, es sei denn, man hat sie durch die gewählte Profession erhalten oder als Zauberer oder Geweihter zu Spielbeginn aktiviert.

Eine Ausnahme stellen Talente dar, in denen man durch den Nachteil *Unfähig* (siehe **131**) einer Beschränkung unterzogen ist. Zwar kann man immer noch Proben auf diese Talente ablegen, aber es gilt dauerhaft ein negativer Fertigkeitswert (siehe **20**).

Misslungene Proben wiederholen

Je nach Probenart ist es möglich, Fertigkeitsproben nach dem Misslingen zu wiederholen. Diese Möglichkeit wird *Wiederholungsprobe* genannt. In der Regel ist sie mit einer zusätzlichen Erschwernis von 4 Punkten versehen, aber einzelne Probenarten können eine andere Regelung vorsehen (siehe *Wiederholungsproben* unter dem Abschnitt **Probenarten**).

Probenarten

Eine Fertigkeitsprobe kann auf unterschiedliche Art und Weise eingesetzt werden. Sie kann als *Erfolgsprobe*, *Vergleichsprobe* oder *Sammelprobe* auftreten. Nachfolgend werden alle Probenarten mit ihren Besonderheiten erläutert.

Die Erfolgsprobe

Die *Erfolgsprobe* ist eine gewöhnliche Fertigkeitsprobe, die den bisher beschriebenen Regeln folgt. Zunächst kommt es bei der Erfolgsprobe darauf an, ob sie gelungen oder misslungen ist. Ist sie gelungen, so entscheiden die Fertigkeitspunkte über die Qualität der Handlung.
Wiederholungsprobe: Ja, eine Wiederholungsprobe ist in der Regel möglich, aber jede Wiederholung erschwert die Probe um zusätzliche 4 Punkte. Im Zweifelsfall entscheidet der Meister, ob eine Wiederholungsprobe erlaubt ist. Der Spielleiter kann nach einer von ihm bestimmten Zahl an Versuchen festlegen, dass der Held es nicht mehr schaffen kann und Wiederholungsproben verbieten. Üblicherweise ist das der Fall, sobald die Erschwernis den Fertigkeitswert auf unter 0 senkt. Die zusätzlichen Erschwernisse gelten üblicherweise für 5 Minuten, danach sind die Erschwernisse aufgehoben.
Gelungene Probe: Das Ziel wird erreicht, FP geben die Qualität an.
Misslungene Probe: Das gewünschte Ziel wird nicht erreicht.
Kritischer Erfolg: Je nach Fertigkeit kann ein Kritischer Erfolg zu unterschiedlichen positiven Effekten führen.
Patzer: Je nach Fertigkeit kann ein Patzer zu unterschiedlichen Unglücksfällen führen.
Notation: (*Name der Fertigkeit*)-Probe

Die Vergleichsprobe

Neben der einfachen Erfolgsprobe gibt es die *Vergleichsprobe*. Diese Probenart ermöglicht einen Vergleich zwischen zwei Parteien. Es gibt zwei Möglichkeiten, die Vergleichsprobe zu nutzen: Zum einen kann man einfach überprüfen, welche Partei mehr Fertigkeitspunkte hat. Die Partei mit mehr Fertigkeitspunkten gewinnt, bei Gleichstand gibt es ein Unentschieden.
Zum anderen kann man einen indirekten Vergleich durchführen. Dabei wird zwischen der *aktiven* und der *passiven* Partei unterschieden.
Die aktive Partei ist der Auslöser der Probe. Sie möchte etwas erreichen und legt die Probe zuerst ab. Es könnte ein Held sein, der sich verstecken will oder ein Abenteurer, der einen Gardisten belügen möchte.
Die passive Partei reagiert auf die Probe. Sie könnte im oben genannten Fall ein Stadtgardist sein.
Dabei sind die Fertigkeitspunkte der aktiven Partei die Erschwernis für die Probe der passiven Partei. In diesem Fall gewinnt die passive Partei, wenn ihr die modifizierte Probe gelingt. Falls die Probe der aktiven Partei misslingt, erhält die passive Partei eine Erleichterung in der Höhe der zu einer gelungen Probe fehlenden Fertigkeitspunkte.
Wiederholungsprobe: Eine Wiederholungsprobe ist nicht erlaubt.
Gelungene Probe: Bei direktem Vergleich je nach Menge der FP des Gegners Wettstreit gewonnen oder nicht, bei indirektem Vergleich als aktive Partei FP als Erschwernis für die Fertigkeitsprobe des Gegners, als passive Partei Wettstreit gewonnen und Ziel von aktiver Partei vereitelt.
Misslungene Probe: Bei einem indirekten Vergleich bedeutet ein Misslingen, dass man das gewünschte Ziel verfehlt hat. Bei einem indirekten Vergleich ist ein Misslingen der aktiven Partei mit einer Erleichterung der passiven Partei verbunden; bei einem Misslingen der passiven Partei bedeutet es, dass die aktive Seite ihr Ziel erreicht.
Kritischer Erfolg: Der Wettstreit gilt als gewonnen.
Patzer: Ein Patzer bedeutet, dass man den Wettstreit auf jeden Fall verloren hat.
Notation: Vergleichsprobe (*[Name aktive Fertigkeit]* gegen *[Name passive Fertigkeit]*)

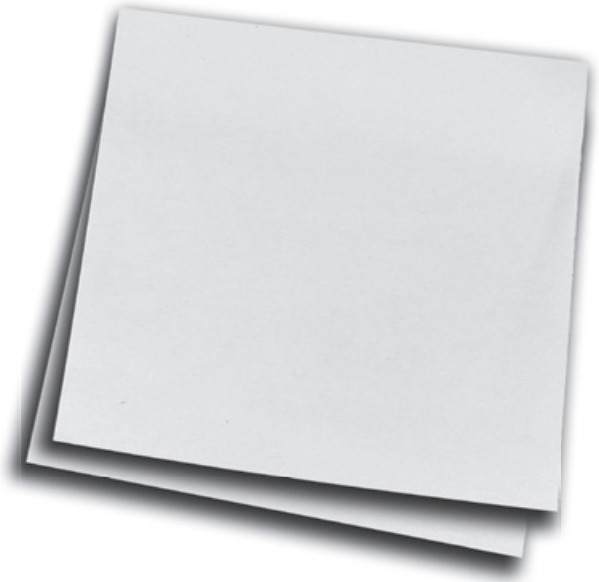
DFYX DFYX (Order 5903463)

Beispiel 1: Hardas hält sich für einen begnadeten Koch und tritt in einem Kochwettbewerb gegen Rashim an. Beide legen eine Probe auf Kochen & Backen *ab. Rashim behält 7 Fertigkeitspunkte übrig, Hardas nur 1 Punkt. Der Sieger des Wettbewerbs ist unzweifelhaft Rashim.*

Beispiel 2: Rashim versucht in den Palast des Emirs von Dingsdabad einzudringen. Da der Emir ein (zu recht) paranoider Herrscher ist, hat er seine Palastgardisten ausgesandt, um nach Eindringlingen zu suchen. Rashim ist die aktive Partei, also verlangt die Meisterin von ihm eine Probe auf Verbergen. *Das Würfelergebnis sieht gut aus, Rashim ist es gelungen, 8 Fertigkeitspunkte übrig zu behalten. Der patrouillierende Gardist muss nun als passive Partei darauf reagieren und eine* Sinnesschärfe-*Probe würfeln, die um 8 Punkte erschwert ist.*
Wenn Rashims Probe misslungen wäre, hätte er feststellen müssen, wie viele Fertigkeitspunkte ihm zum Gelingen gefehlt hätten. Diese Zahl wäre die Erleichterung für den Gardisten gewesen.

Sammelprobe

Manchmal ist es wichtig, längerfristige Tätigkeiten zu bewerten. In diesem Fall werden *Sammelproben* eingesetzt. Zunächst muss der Meister festlegen, wie viele Fertigkeitspunkte erzielt werden müssen, um das *Finalergebnis* zu erreichen und ob es auf dem Weg dahin *Zwischenergebnisse* gibt, die man ab einer gewissen Menge an angesammelten Punkten erzielen kann. Außerdem muss ein *Zeitintervall* festgelegt werden, welches angibt, in welchen Zeitabständen eine Probe gewürfelt werden darf. Das Zeitintervall kann Aktionen, Kampfrunden, Minuten, Stunden, Tage oder Wochen umfassen, je nach Aufgabe. Die Anzahl der erlaubten Proben wird ebenfalls vom Meister bestimmt und ist von Fertigkeit und gewünschtem Ergebnis abhängig. In der Regel kann man beliebig oft proben, aber es können Begrenzungen von 5 Proben oder andere Beschränkungen vorkommen. Bei einigen Fertigkeiten kann man exakte Vorgaben dazu entnehmen, diese findet man bei der jeweiligen Beschreibung der Fertigkeit.
Die Fertigkeitspunkte der einzelnen Proben werden angesammelt. Gelingt es nicht innerhalb des vorgegebenen Zeitraums an erlaubten Proben, die notwendigen Fertigkeitspunkte zu sammeln, hat man aber ein Zwischenergebnis erreicht, muss man sich mit diesem zufrieden geben. Hat man nicht einmal dies erreicht, dann ist die Probe vollkommen misslungen und konnte das Ziel nicht erreichen.



Es ist außerdem zulässig, das Ansammeln mit unterschiedlichen Fertigkeitsproben zu erreichen. Beispielsweise könnte man zur Herstellung eines neuen Speers unterschiedliche Talente (*Metall-* und *Holzbearbeitung*) einsetzen, da die Waffe aus unterschiedlichen Materialien besteht. In diesem Fall ist für die einzelnen verwendeten Fertigkeiten eine Zahl an Punkten angegeben, die gesammelt werden müssen. Erst wenn alle Punkte in den einzelnen Fertigkeiten erreicht sind, ist die Probe insgesamt abgeschlossen. Ein Held kann sich bei jedem Versuch entscheiden, auf welche der Fertigkeiten er eine Probe ablegen möchte. Der Meister hat das letzte Wort über die Fertigkeiten, die für die Probe notwendig sind.
Es kann durchaus sein, dass für die Erschaffung bestimmter Objekte Talente, Zauber und Liturgien kombiniert werden können.
Wiederholungsprobe: Wenn eine Probe misslungen ist, zählt diese Probe zu der Maximalzahl an Sammelproben für eine Tätigkeit, aber man kann ohne weitere Erschwernis mit der nächsten weitermachen.
Gelungene Probe: In diesem Zeitintervall FP angesammelt.
Misslungene Probe: Keine FP in diesem Zeitintervall angesammelt.
Kritischer Erfolg: Die Zahl der FP bei dieser Probe verdoppelt sich, man erhält aber mindestens 10 FP.
Patzer: Ein Patzer sorgt dafür, dass die angesammelten FP auf 0 sinken und keine weitere Probe für dieses Vorhaben angewandt werden kann.
Notation: Sammelprobe (Anzahl der FP, *Name der Fertigkeit*, Zeitintervall)

Menge der Fertigkeitspunkte bei Sammelproben

Menge	Schwierigkeitsgrad
5 Fertigkeitspunkte	Aufgabe ist nebenbei zu erledigen und sehr leicht
10 Fertigkeitspunkte	leichte Aufgabe
25 Fertigkeitspunkte	durchschnittliche Aufgaben
50 Fertigkeitspunkte	fordernde Aufgabe
100 Fertigkeitspunkte	großangelegte Projekte
150 Fertigkeitspunkte	Mammutprojekte

Beispiel: Xaron sucht in einer Bibliothek nach Informationen über einen Dämon, den er verbannen will. Der Spielleiter hat festgelegt, dass er 50 Fertigkeitspunkte in dem Talent Magiekunde *ansammeln muss, denn er betrachtet dies als fordernde Aufgabe. Bei 20 Punkten bekommt er ein paar Hinweise zum Verhalten des Dämons, bei 30 Fertigkeitspunkten Informationen, was dem Wesen Schmerzen bereitet. Erst ab 50 Punkten findet er jedoch den korrekten Exorzismus. Als Zeitintervall der Recherche hat der Spielleiter 4 Stunden festgelegt. Alle 4 Stunden, die sich Xaron also in der Bibliothek aufhält und liest, kann er eine Probe ablegen. Er hat einen Fertigkeitswert von 12, also wird es einige Stunden dauern, bis er die ersten Hinweise finden wird. Er kann beliebig viele Proben ablegen, aber die Zeit drängt und Xaron sieht sich in der Pflicht, sich zu beeilen.*

DFYX DFYX (Order 5903463)

Gruppenprobe

Viele Herausforderungen stellen sich Helden nicht alleine, sondern sie arbeiten zusammen. Dieses Vorgehen wird *Gruppenprobe* genannt.
Gruppenproben können Vergleichs- oder Sammelproben sein. Dabei werden die Fertigkeitspunkte aller Gruppenmitglieder addiert. Bei Gruppenproben gibt es keine indirekten Vergleichsproben (eine schleichende Heldengruppe kann also keine Gruppenprobe gegen Gardisten ansetzen, sondern jeder Held muss es alleine probieren). Da nicht jede Aufgabe auf beliebig viele Personen verteilt werden kann, legt der Meister die maximale Anzahl an Helden für die Gruppenprobe fest. Es gelten dabei alle Regeln der jeweiligen Probenarten.

Beispiel: Xaron merkt schnell, dass er bei der Recherche in der Bibliothek sehr lange brauchen wird. Also hat er Khelbara darum gebeten, ihn bei der Suche zu unterstützen. Khelbara und Xaron legen jeweils pro Zeitintervall von 4 Stunden eine Magiekunde-*Probe ab. Da Khelbara einen Fertigkeitswert von 10 besitzt, kann es Xaron und ihr gelingen, bereits nach den ersten 4 Stunden die notwendigen 20 Fertigkeitspunkte anzusammeln, die einen ersten Hinweis einbringen.*

Wann setze ich welche Art von Probe ein?

- Die Erfolgsprobe ist die Standard-Fertigkeitsprobe und sofern nichts anderes angemerkt wird, kommt sie zum Einsatz.
- Eine Vergleichsprobe setzt man üblicherweise ein, um das Ergebnis einer anderen Probe zu schwächen oder zu verhindern. Weiter unten einige Beispiele:
- *Sammelproben* werden häufig bei Wissens- und Handwerkstalenten eingesetzt, beispielsweise bei Recherchen in Bibliotheken oder bei dem Anfertigen eines Gegenstandes. In der Magie werden Sammelproben vor allem bei Ritualen eingesetzt, bei den Liturgien und ebenso bei langandauernden zeremoniellen Handlungen.

Beispiele für Aktive und Passive Parteien

Tätigkeit	Fertigkeit Aktive Partei	Fertigkeit Passive Partei
Fährtensuchen bzw. Fährten verwischen	Fährtensuchen	Fährtensuchen
Jemanden Betören bzw. dem Versuch widerstehen	Betören	Willenskraft
Lügen bzw. Lüge durchschauen	Überreden	Menschenkenntnis
Sich verstecken bzw. jemanden entdecken	Verbergen	Sinnesschärfe
Wettrennen	Körperbeherrschung	Körperbeherrschung

Abgeleitete Werte

Neben den Eigenschaften und Fertigkeiten sind die wichtigsten Werte eines Helden seine *abgeleiteten Werte*. Diese stellen seine Gesundheit, seine Zauberkraft und seine Angriffs- und Abwehrfähigkeiten im Kampf dar.
Alle abgeleiteten Werte bestehen aus einem *Grundwert*, der von der Spezies des Helden, Vorteilen oder Sonderfertigkeiten abhängig ist, sowie einem Bonus durch eine Eigenschaft. Aus diesen Punkten ergibt sich der *Basiswert* der abgeleiteten Eigenschaft.

Lebensenergie

Die *Lebensenergie* (LE / LeP) ist die Gesundheit eines Helden. Immer, wenn er Schaden nimmt, vergiftet wird oder an einer Krankheit leidet, verliert er Lebenspunkte. Ab 0 Lebenspunkten liegt ein Held im Sterben.
Durch Heiltränke, Zauber oder Ausruhen kann er sich von Schaden erholen und Lebensenergie regenerieren (siehe **251**).

Basiswert: Lebensenergie-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Konstitution über 10

Astralenergie

Kein Zauber kann ohne sie gewirkt werden – *Astralenergie* (AE / AsP). Sie ist eine mystische Macht, die nur wenige mit der Gabe der Magie Gesegnete nutzen können. Wann immer ein zauberkundiger Held einen Zauberspruch einsetzt, muss er dafür Astralpunkte ausgeben. Sie regenerieren sich durch Ausruhen, bestimmte Tränke oder die sogenannte *Astrale Meditation* (siehe **251**).

Basiswert: Astralenergie-Grundwert des Vorteils *Zauberer* + jeder Punkt der Leiteigenschaft der Zaubertradition über 10

DFYX DFYX (Order 5903463)

Karmaenergie

Während Zauberer die Astralpunkte zur Verfügung haben, benötigen Geweihte der Götter *Karmaenergie* (KE / KaP). Sie werden den Priestern von der Gottheit verliehen und können genutzt werden, um wundersame Liturgien zu wirken.
Sie regenerieren sich beim Schlafen und durch *Karmale Meditation* (siehe **251**).

Basiswert: Karmaenergie-Grundwert der Sonderfertigkeit *Geweiht* + jeder Punkt der Leiteigenschaft der Priestertradition über 10

Magieresistenz

Die *Magieresistenz* (MR) ist ein Maßstab für die Widerstandskräfte gegen Beherrschungs- und Verwandlungsmagie.
Sie ist ein passiver Wert, der als eine Erschwernis für Fertigkeitsproben bei bestimmten Zaubern zum Einsatz kommt (siehe **197**).

Basiswert: Magieresistenz-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Mut über 10

Initiative

Reaktion und schnelles Handeln werden durch den Wert in *Initiative* (INI) angegeben. Je schneller man ist, desto eher kann man im Kampf handeln (siehe **176**).

Basiswert: Initiative-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Intuition über 10

Geschwindigkeit

Je mehr Punkte in *Geschwindigkeit* (GS) man hat, desto mehr Schritt kann man sich pro Kampfrunde bewegen (siehe **176**).

Basiswert: Geschwindigkeits-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Gewandtheit über 10

Attacke

Mittels des *Attacke*-Wertes (AT) kann ein Held im Kampf seine Gegner treffen und ihnen Schaden zufügen (siehe **172**).

Basiswert: 5 + jeder Punkt Leiteigenschaft der Kampftechnik über 10

Parade

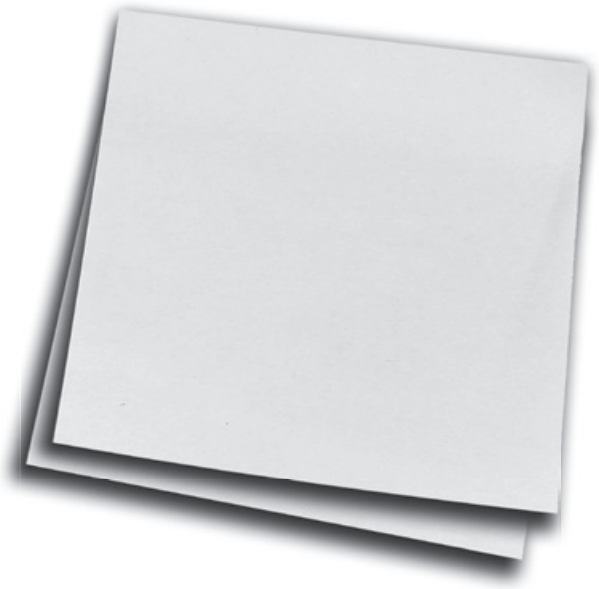
Der *Parade*-Wert (PA) gibt an, wie gut man Angriffe abwehren oder sie blocken kann (siehe **172**).

Basiswert: 5 + jeder Punkt Leiteigenschaft der Kampftechnik über 10

Fernkampf

Je mehr Punkte in *Fernkampf* (FK) ein Held besitzt, desto leichter gelingt es ihm, mit einer Fernkampfwaffe sein Ziel zu treffen (siehe **172**).

Basiswert: 5 + jeder Punkt Fingerfertigkeit über 10



DFYX DFYX (Order: 5903463)

HELDENERSCHAFFUNG

Nachdem du die Grundregeln des Spiels kennengelernt hast, ist es nun Zeit, dich mit deinen Mitspielern in deine ersten Abenteuer zu stürzen. Dazu musst du dir zunächst einen Helden erschaffen.

Wenn du sofort losspielen möchtest, und dich nicht mit der Heldenerschaffung aufhalten willst, kannst du auf die spielfertigen Archetypen am Ende des Kapitels zurückgreifen. Sie wurden nach den Regeln der Heldenerschaffung erstellt und eignen sich für einen schnellen Einstieg in die Welt des **Schwarzen Auges**.

Möchtest du dir lieber einen Helden nach deinen individuellen Vorstellungen erschaffen, dann folge den einzelnen Schritten dieses Kapitels. Die nächsten Seiten erklären dir Schritt für Schritt, wie du einen Abenteurer erstellst und anhand eines ausführlichen Beispiels wird die komplette Heldenerschaffung anschaulich begleitet. Gelegentlich sind Verweise aufgeführt, die dich zu anderen Kapiteln des Buches führen. Dort erhältst du weitere Informationen zu den jeweiligen Regeln.

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

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

Chris hingegen hat noch keine Vorstellung, in welche Rolle er schlüpfen möchte und blättert durch das Regelwerk. Dabei bleibt er an der Beschreibung von Albernia hängen. Er mag die keltische Kultur und die albernische ähnelt dieser, sodass er sich für einen Albernier entscheidet. Doch er will keinen gewöhnlichen Menschen spielen, sondern einen gläubigen und standfesten Priester der Rondra.

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

Schritt I: Was für einen Helden möchte ich spielen?

Am Anfang der Heldenerschaffung steht die grundsätzliche Überlegung: Was möchte ich für einen Helden spielen? Diese Frage kannst nur du beantworten und von der Antwort hängen alle weiteren Schritte ab.

Wie kannst du dir die Entscheidung leichter machen, wenn du noch keine Idee hast, was du spielen willst? Am besten wirfst du einen Blick auf die spielbaren Spezies, die Kulturen und Professionen dieses Buches oder schmökere in den zahlreichen Quellenbänden des **Schwarzen Auges**. Vielleicht entdeckst du dort die Art von Held, die du spielen möchtest, zum Beispiel eine horasische Adlige, einen alanfanischen Magier oder eine zwergische Söldnerin. Romane, Filme, Computerspiele oder die bereits erwähnten Archetypen können dir ebenfalls als Inspirationsquelle dienen, deine Phantasie beflügeln und dir die Entscheidung leichter machen.

Überlege dir, was du im Spiel am liebsten verkörpern möchtest. In einigen Spielrunden ist es üblich, dass man sich gemeinsam Gedanken über die Zusammenstellung der Gruppe macht, in anderen ist jeder Spieler selbst für die Erschaffung seines Helden verantwortlich, ohne das man Absprachen trifft. Falls du einen Zauberer oder Geweihten spielen möchtest, solltest du an dieser Stelle bereits beachten, dass man dazu den Vorteil *Zauberer* (siehe **123**) bzw. die Sonderfertigkeit *Geweiht* (siehe **241ff.**) benötigt.

Weitere Hinweise zu diesem Thema kannst du im Kapitel **Spieltipps** auf Seite **289** nachlesen.

Hintergrundgeschichte

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

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

Im Kapitel **Spieltipps** ab Seite **289** kannst du auf eine Liste mit Fragen zurückgreifen, eine Hilfe für die Hintergrundgeschichte deines Abenteurers.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Erfahrungsgrad

Erfahrungsgrad	Abenteuerpunkte-Konto	Höchstwert der Eigenschaften zu Spielbeginn	Höchstwert der Fertigkeiten / Kampftechniken zu Spielbeginn	Eigenschaftspunkte zum Verteilen	Zahl der aktivierbaren Zauber/Liturgien
Unerfahren	1.500	12	4	95	0
Durchschnittlich	2.000	13	7	98	1
Erfahren	2.500	14	10	100	3
Kompetent	3.000	15	13	102	5
Meisterlich	3.500	16	16	105	7
Brillant	4.000	17	18	109	9
Legendär	5.000	18	18+	114	11

Schritt 2: Erfahrungsgrad

Um einen Helden zu erschaffen, musst du zunächst den *Erfahrungsgrad* festlegen. Der Erfahrungsgrad gibt an, wie viele *Abenteuerpunkte* für die Erschaffung des Charakters zur Verfügung stehen. Dieses Guthaben wird *Abenteuerpunkte-Konto* genannt und mit diesen Punkten kannst du Eigenschaften und Fähigkeiten für deinen Helden kaufen. Am Ende der Heldenerschaffung darf das Konto keinen negativen Wert aufweisen (zwischenzeitlich durchaus).

Außerdem legt der Erfahrungsgrad die *Höchstwerte* von Eigenschaften, Fertigkeiten und Kampftechniken zu Spielbeginn fest, sowie die Zahl der Punkte, die du anfangs auf die Eigenschaften verteilen darfst und wie viele Zauber bzw. Liturgien du aktivieren kannst. Diese Höchstwerte können durch Vor- und Nachteile erhöht oder gesenkt werden. Entsprechendes kannst du ihrer Beschreibung entnehmen. Nach dem Beginn des Spiels sind diese Beschränkungen nicht mehr gültig, sondern nur noch die maximalen Höchstwerte (siehe Kapitel **Erfahrung** ab Seite **256**).

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

Der typische Held bei **Das Schwarze Auge** startet auf dem Erfahrungsgrad *erfahren*, sodass seine Höchstwerte zu Spielbeginn in **Eigenschaften 14** und bei **Fertigkeiten** und **Kampftechniken 10** betragen. Die Summe der Eigenschaften eines Helden darf 100 nicht übersteigen.

Der Spieler muss alle Eigenschaften, Fähigkeiten usw. über das **Abenteuerpunkte-Konto** bezahlen, im vorliegenden Fall erhält er beispielsweise **2.500** Abenteuerpunkten für die Heldenerschaffung.

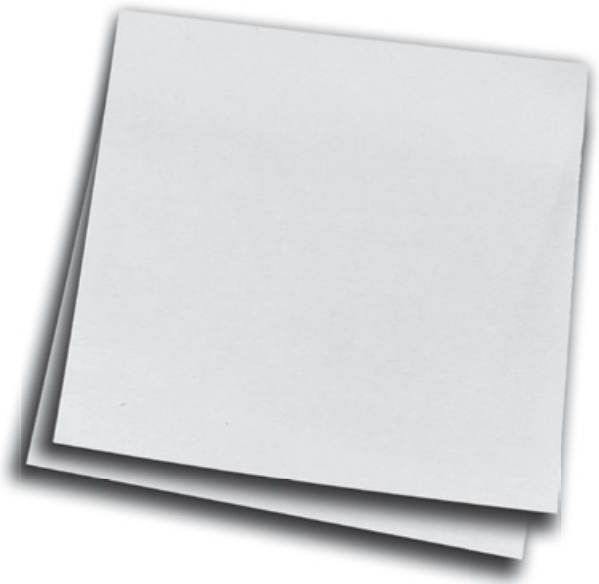
Beispiel: Louisa, Chris und Sarah möchten alle auf dem Erfahrungsgrad **erfahren** *starten. Dementsprechend erhält jeder 2.500 Abenteuerpunkte, um seinen Helden zusammenzustellen. Die Höchstgrenze der Eigenschaften ohne weitere Modifikatoren liegt bei 14, bei Fertigkeiten und Kampftechniken bei 10. Ausnahmen können durch einige Vor- und Nachteile zustande kommen, falls die Spieler sich dafür entscheiden. Kein Held darf mehr als 100 Eigenschaftspunkte besitzen.*

Schritt 3: Spezies

Als nächstes muss eine *Spezies* für den Helden ausgewählt werden. Damit legst du nicht nur den Rahmen des Aussehens deines Charakters fest, sondern zusätzlich einige *Grundwerte*, gegebenenfalls einige automatische *Vor- und Nachteile* sowie eine Auswahl potenziell wählbarer Kulturen. Elfen und Zwerge weisen beispielsweise einige körperliche Besonderheiten auf. Sie können im Dunkeln besser sehen als Menschen, sind gegen Krankheiten resistenter und während Zwerge miserable Schwimmer sind, besitzen Elfen eine natürliche Gabe der Magie.

Jede Spezies kostet einen Betrag in Abenteuerpunkten, den du von deinem Abenteuerpunkte-Konto abziehen musst.

Im Kapitel **Spezies** ab Seite **52** sind alle spielbaren Spezies dieses Buches aufgeführt, ebenso alle wertetechnischen Angaben und Vorgaben zum Aussehen.



Du bekommst durch die Spezies Folgendes:
- Grundwert der Lebensenergie
- Grundwert der Magieresistenz
- Grundwert der Initiative
- Grundwert der Geschwindigkeit
- (eventuell) automatische Vorteile
- (eventuell) automatische Nachteile

Außerdem sind noch einige Empfehlungen beigefügt:
- Welche Vor- und Nachteile sind typisch für diese Spezies?
- Welche Vor- und Nachteile sind eher ungeeignet?
- Welches sind die üblichen Kulturen?

DFYX DFYX (Order 5903463)

Beispiel: Da Louisa und Chris sich für Menschen entschieden haben (beide Mittelländer), müssen sie keine Abenteuerpunkte für ihre Spezies ausgeben. Menschen sind gratis.
Sarah hingegen hat sich für eine Elfe entschieden und muss 260 Abenteuerpunkte bezahlen.
Alle Spieler notieren sich auf ihrem Heldenbogen die entsprechenden Grundwerte. Diese werden sie später für die Berechnung der Basiswerte benötigen. Sarah schreibt sich zudem die automatischen Vor- und Nachteile der Elfen auf. Bei den Vorteilen Herausragende Eigenschaft *und* Herausragender Sinn *kann sie zwischen verschiedenen Optionen wählen und entscheidet sich für Gewandtheit bzw. den Sinn Sicht.*
Außerdem bestimmen Louisa, Chris und Sarah das Aussehen ihrer Helden nach den Vorgaben der Beschreibung der Spezies. Anstatt zu würfeln, suchen sie sich jedoch Haar- und Augenfarbe sowie Größe und Gewicht selbst aus.
AP *Nach Abzug der Kosten verfügt Sarah von ihren ursprünglich 2.500 Abenteuerpunkten noch über 2.240. Louisas und Chris' Konto verändert sich nicht.*

Kosten der Spezies

Spezies	Abenteuerpunkte-Kosten
Mensch	0
Elf	260
Zwerg	150
Halbelf	0

Das passende Geschlecht

In Aventurien und in vielen anderen Regionen Deres herrscht in den meisten Kulturen zwischen den Geschlechtern Gleichberechtigung. Es kann ebenso Krieger wie Kriegerinnen und Piraten wie Piratinnen geben, ohne dass dies merkwürdig wäre.
Dennoch gibt es Kulturen, bei denen es einen großen Unterschied macht, ob man dem männlichen oder weiblichen Geschlecht angehört. So gibt es unter den kriegerischen Amazonen keine Männer, die Novadis und Andergaster behandeln Frauen nicht gleichberechtigt, sondern ordnen sie dem Mann unter, während im Königreich Aranien ein Matriarchat vorherrscht und die Frauen die wirtschaftliche und politische Macht in den Händen halten.
Beachte diesen Umstand bei der Wahl des Geschlechts deines Helden.

Schritt 4: Kultur

Mit der Wahl der *Kultur* bestimmst du, wo dein Held aufgewachsen ist, welche Bräuche er pflegt, wie er sich kleidet und welche Weltsicht er hat.
Man kann bedenkenlos Kulturen wählen, die für die gewählte Spezies *üblich* sind. Andere Kulturen erfordern Rücksprache mit dem Spielleiter.
Alle Kulturen sind gratis. Du musst für sie keine Abenteuerpunkte ausgeben.
Im Kapitel **Kulturen** ab Seite **59** ist eine große Auswahl der Kulturen des Regelwerks aufgeführt, ebenso alle wertetechnischen Angaben und Beschreibungen.

Mit der Wahl der Kultur erhältst du Folgendes:
- Dein Held bekommt die angegebene Muttersprache als Sonderfertigkeit *Sprache III* (siehe **165**).
- Du erhältst die zu deiner Kultur gehörige Sonderfertigkeit *Kulturkunde* (siehe **163**).
- *Sozialstatus*: Alle Kategorien des Sozialstatus, die für die Kultur in Frage kommen, sind aufgeführt (siehe **59ff.**). Eine dieser Kategorien muss gewählt werden. Sie sind oft mit Vor- und Nachteilen verbunden, die man bei der Wahl des Standes automatisch erhält. Die Abenteuerpunkte-Kosten zählen nicht zum Maximum der Kosten von Vor- und Nachteilen (siehe **114**).

Außerdem sind noch weitere Angaben enthalten, die Empfehlungen darstellen:
- Empfehlungen zu *typischen* oder *untypischen Talenten* sowie *Vor- und Nachteilen*.
- Der Eintrag *Namen* listet einige beispielhafte Namen auf.

Beispiel: Nachdem alle die Beschreibung der üblichen Kulturen ihrer Spezies durchgelesen haben, legen Louisa, Chris und Sarah fest, wo sie herkommen.
Louisa schwankt zwischen den Tulamidenlanden und dem Horasreich, schlussendlich macht aber das Horasreich das Rennen. Dementsprechend nimmt sie die Kultur Horasreich und bekommt die Sprache Garethi III *und die Kulturkunde* Horasreich *gratis.*
Chris wählt als Kultur Mittelreich und erhält die Kulturkunde Mittelreich *sowie die Sprache* Garethi *auf Stufe III.*
Sarah entscheidet sich für die Kultur der Auelfen und schreibt sich die gleichnamige Kulturkunde und die Sprache Isdira III *auf das Heldendokument.*
AP *Die Wahl der Kultur und der dazugehörigen Sprache und Kulturkunde war kostenlos, sodass Louisa und Chris immer noch 2.500 Abenteuerpunkte und Sarah 2.240 Punkte auf ihrem Konto haben.*

DFYX DFYX (Order 5903463)

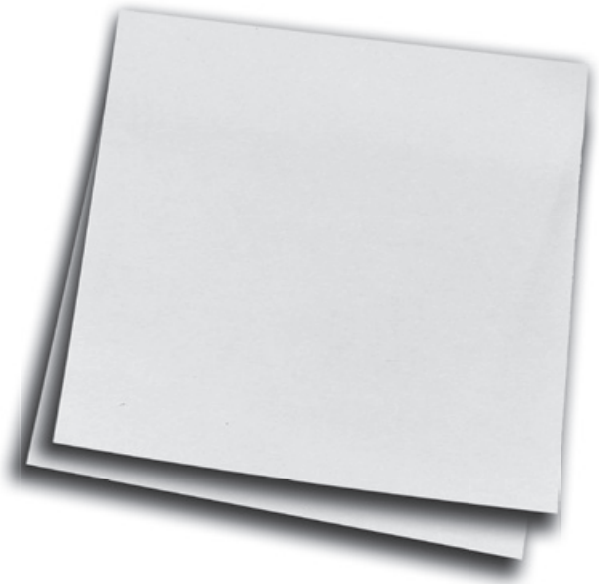
Dialekt und Kulturspezialisierung (optional)

Wenn du mit den Sonderfertigkeiten *Dialekt* (siehe **165**) und *Kulturspezialisierung* (siehe **163**) spielen möchtest, bekommst du bei der Wahl deiner Kultur einen passenden Dialekt und eine passende Spezialisierung gratis.

Sozialstatus

In jeder Kulturbeschreibung ist eine Angabe der wählbaren Kategorien des *Sozialstatus* deines Helden beigefügt. Du musst dich für einen Stand entscheiden, denn dieser beeinflusst das Startkapital deines Helden und das Ansehen in seiner Kultur.
Während die mittlere Kategorie kostenlos ist, sind die übrigen Stufen mit Vor- und Nachteilen verbunden. Ein Sozialstatus wie *Oberschicht* oder *Adlig* bringt automatisch einen Vorteil ein, während *Unterschicht* oder *Unfrei* Nachteile darstellen, da sie die Ressourcen des Helden deutlich einschränken. Bei einigen Kulturen unterteilt sich der Sozialstatus weiter. So muss sich ein Held aus der Kultur Mittelreich bei dem Sozialstatus Adlig für einen speziellen Adelstitel entscheiden (und jeder Titel modifiziert das Startkapital und kostet unterschiedlich viele Abenteuerpunkte).
Die Abenteuerpunkte, die man durch diese Nachteile erhält, bzw. die Kosten der Vorteile müssen bei der maximalen Zahl der Abenteuerpunkte, die man für Vor- und Nachteile ausgeben darf, nicht berücksichtigt werden.

Beispiel: Louisas Einbrecherin soll aus ärmlichen Verhältnissen stammen, deshalb entscheidet sie sich für den Sozialstatus Unterschicht. Sie bekommt damit den gleichnamigen Nachteil.
Chris will hingegen ein angesehenes Mitglied der albernischen Gesellschaft spielen. Er hat sich überlegt, den Sohn eines Junkers an der albernischen Küste zu spielen, der die Laufbahn eines Geweihten eingeschlagen hat. Er nimmt den Sozialstatus Adlig und wählt daraus den Titel eines Junkers, bekommt dafür zunächst 4.000 Silbertaler als Startkapital (2.000 x2), muss dafür aber 40 Abenteuerpunkte für den Vorteil Adlig *zahlen. Mit dem Vorteil* Adelskind (Erbe) *werden beide Werte halbiert (2.000 Silbertaler und 20 Abenteuerpunkte).*
Die Auswahlmöglichkeiten der auelfischen Kultur sind deutlich eingeschränkter. Sarah spielt ein einfaches Sippenmitglied, was nichts kostet.



Kulturen im Überblick

Kulturen der Menschen	Norbarden
Aranien	Nordaventurien
Bornland	Nostria & Andergast
Ferkinas	Novadis
Fjarninger	Südaventurien
Gjalsker	Svellttal
Horasreich	Thorwaler
Maraskaner	Trollzacker
Mittelreich	Tulamidenlande
Mohas	Zahori
Nivesen	Zyklopeninseln
Kulturen der Elfen	**Kulturen der Zwerge**
Auelfen	Ambosszwerge
Firnelfen	Brillantzwerge
Steppenelfen	Brobim
Waldelfen	Erzzwerge
	Hügelzwerge

AP *Louisa bekommt durch den Nachteil* Unterschicht *20 Abenteuerpunkte dazu, sodass ihr Konto bei 2.520 Punkten steht. Chris musste wegen des Vorteils* Adlig/Adelskind *20 Abenteuerpunkte ausgeben. Er hat nur noch 2.480 Abenteuerpunkte auf dem Konto. Sarahs Entscheidung war leicht, sie musste weder etwas bezahlen, noch etwas ausgeben, bekommt ein vorgegebenes Startkapital und verfügt immer noch über 2.240 Abenteuerpunkte.*

Schritt 5: Profession

Bevor ein Held ein Abenteurer geworden ist, erlernte er das Handwerk seines Berufstandes. Er wurde als Magier von einem Lehrmeister unterrichtet, im Kriegshandwerk geschult oder von einem alten Dieb in der Kunst des Taschendiebstahls unterwiesen. Diese Ausbildung spiegelt sich in der *Profession* eines Charakters wieder. Sie verdeutlicht, in welchen Talenten der Held Erfahrung gesammelt hat, ob er in Waffen ausgebildet wurde und – falls er ein Zauberer oder Geweihter ist – über welche magischen Fähigkeiten und Liturgien er verfügt.
Bei jeder Profession ist ein Wertekasten beigefügt. Dort stehen die Abenteuerpunkte-Kosten, die aufgebracht werden müssen, um dieses Paket zu wählen und die typischen Werte einer solchen Profession zu erhalten.
Wenn du dich für eine Profession entschieden hast, notiere dir alle aufgeführten Werte wie Fertigkeiten und bezahle die Kosten der Profession. Die meisten Professionen verfügen über *Varianten* des Berufs, zwischen denen du wählen kannst und die einige Werte hinzufügen oder bestehende ändern.
Du kannst nur Professionen wählen, die für die Kultur deines Helden üblich sind. Abweichungen davon erfordern die Erlaubnis des Spielleiters. Dies liegt daran, dass einige Kulturen bestimmte Berufe nicht ausbilden: Unter den Elfen gibt es keine Magier (wohl aber andere Zaubererprofessionen), Gjalskerländer kennen kein Rittertum und Mittelreicher bilden üblicherweise keine Schamanen aus.
Im Kapitel **Professionen** ab Seite **90** sind viele spielbare Professionen des Regelwerks aufgeführt, ebenso alle wertetechnischen Angaben und Beschreibungen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Mit der Wahl des Professionspakets erhältst du Folgendes:
- Du bekommst Fertigkeitspunkte für bestimmte *Talente*.
- Wenn es sich um eine Zaubererprofession handelt, dann bekommst du *Zauber* und dazu Fertigkeitswerte.
- Wenn es sich um eine Priesterprofession handelt, dann bekommst du *Liturgien* und dazu Fertigkeitswerte.
- Sowohl Zauber- als auch Priestertraditionen bekommen ein Paket von *Zaubertricks* bzw. *Segnungen* gratis auf einem Fertigkeitswert von 7. Um welche es sich handelt, ist bei der Profession angegeben.
- Gegebenenfalls bekommt der Held zudem *Sonderfertigkeiten*.
- Außerdem erhältst du Punkte für deine *Kampftechniken*.
- Einige Professionen kannst du nur wählen, wenn du die *Voraussetzungen* erfüllst.

Einige Angaben bei der Profession geben dir Empfehlungen mit auf dem Weg:
- *Typische Eigenschaften* sind Eigenschaften, die besonders wichtig für die Ausübung der Profession sind und in denen ein Vertreter der Profession meistens hohe Werte aufweist.
- Gleiches gilt für die Kategorie der *typischen Vor- und Nachteile*.
- Der Punkt *untypische Vor- und Nachteile* führt hingegen Stärken und Schwächen auf, die selten bei Vertretern dieser Profession auftreten.

Beispiel: Louisa schaut sich die Werte der Streunerin und der Variante Einbrecherin an und entscheidet, dass diese ihrer Vorstellung von ihrer Heldin sehr nahe kommen. Also bezahlt sie die bei der Einbrecherin angegebenen 1.050 Abenteuerpunkte und schreibt sich die Angaben zu Kampftechniken sowie den Talenten ab.
Chris hält sich ebenfalls an das Wertepaket des Rondrageweihten, gibt die Kosten von 912 Abenteuerpunkten aus und notiert sich alle Talente, Kampftechniken und Liturgien.

Erfahrungsgrad und Profession

Die Wertepakete dieses Buches sind für Helden mit dem Erfahrungsgrad *erfahren* gedacht. Wenn du Charaktere mit höherem Erfahrungsgrad spielen willst, kannst du das Professionspaket als Grundlage nehmen, aber bei dem Schritt **Aktivierungen und Steigerungen** die Werte noch weiter erhöhen, bis zum Höchstwert der Fertigkeiten und der Kampftechniken des Erfahrungsgrades.
Möchtest du Helden mit einem niedrigen Erfahrungsgrad spielen, achte auf die erlaubten Höchstwerte des Grades. Gegebenenfalls musst du die Werte senken, allerdings erhältst du dafür die entsprechenden Abenteuerpunkte-Kosten zurück. Dafür musst du die Abzüge mit Hilfe der Kostentabelle ausrechnen und von den Kosten des Professionspaketes abziehen.

Professionen modifizieren und selbst erstellen

Auch wenn die Professionspakete sehr viele Berufe Deres abdecken, musst du dich nicht zwangsweise für ein Paket entscheiden, sondern du kannst dir die Fertigkeiten deines Helden frei zusammenstellen oder die Pakete modifizieren. Wenn du der Meinung bist, dass dein Streuner aus irgendeinem Grund nicht gut im Talent *Verbergen* ist, dann korrigiere den Fertigkeitswert nach unten und berechne, wie viele Abenteuerpunkte du einsparst. Der umgekehrte Fall ist ebenso denkbar, beachte aber immer die Höchstwerte von Fertigkeiten für deinen gewählten Erfahrungsgrad.
Ebenso kannst du die Profession deines Helden von Grund auf neu erstellen und ihm die Fähigkeiten geben, die du möchtest. Falls du dich für diesen Schritt entscheidest, solltest du deinen Helden mit dem Meister absprechen und kannst die nachfolgenden Schritte **Aktivierungen und Steigerungen** gleich in die Erstellung deines Helden einbeziehen.
Als Grundsatz gilt noch: Eine Zaubererprofession muss immer einer Zaubertradition angehören. Diese Tradition legt die potenziell wählbaren Zauber fest. Es sollten immer 7 Zauber sein. Mindestens 4 sollten der eigenen Tradition entsprechen, 1 kann aus einer fremden Tradition stammen. Alle übrigen sollten allgemeine Zauber sein oder ebenfalls aus der eigenen Tradition kommen. Genauso verhält es sich mit den Liturgien, den geweihten Professionen und den Priestertraditionen.

Sarah hat sich den Wertekasten der Wildnisläuferin angesehen, ist jedoch nicht vollständig zufrieden damit. Sie würde gerne eigene Schwerpunkte setzen und erstellt sich deshalb ein eigenes Werteprofil. Zwar bleibt sie bei der Wahl der Talente und Zauber in einigen Bereichen dicht an der Wildnisläuferin, in anderen Fällen weicht sie aber ab. Das Paket an Fertigkeiten und Kampftechniken kostet sie 765 Abenteuerpunkte.
AP *Der aktuelle Stand lautet: Louisa 1.470 Abenteuerpunkte, Chris 1.568 Abenteuerpunkte, Sarah 1.475 Abenteuerpunkte.*

DFYX DFYX (Order 5903463)

Schritt 6: Eigenschaften

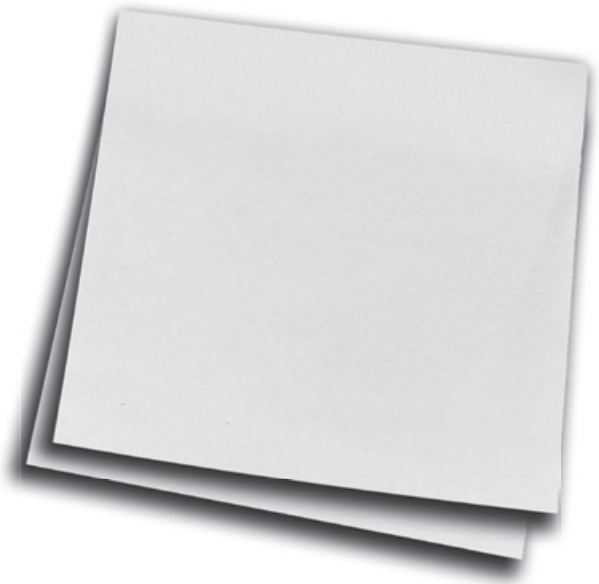
Nun kommen die *Eigenschaften* deines Helden an die Reihe. Alle Helden haben zu Beginn der Heldenerschaffung 8 Punkte in allen Eigenschaften. Jeder Eigenschaftspunkt zusätzlich muss mit Abenteuerpunkten bezahlt werden. Bis zu einem Eigenschaftswert von 14 kostet jeder Eigenschaftspunkt 40 Abenteuerpunkte. Über einem Wert von 14 steigen die Kosten pro Punkt an (siehe Tabelle **Kosten von Eigenschaftspunkten**).
Am Ende dieses Schrittes sollte ein Held in jeder Eigenschaft mindestens 8 Punkte besitzen und höchstens so viele Punkte, wie als Höchstwert durch den Erfahrungsgrad vorgegeben. Die maximale Zahl an Eigenschaftspunkten, die zu Spielbeginn verteilt werden können, wird ebenfalls durch den Erfahrungsgrad begrenzt. Es ist also nicht möglich, in allen Eigenschaften Höchstwerte zu besitzen.
Im Falle des Erfahrungsgrades *erfahren* würde dies bedeuten, dass Helden zu Spielbeginn bis zu 100 Eigenschaftspunkte verteilen dürfen und ihre Werte sich in einem Rahmen von 8 bis 14 bewegen müssen (+/–0 Änderungen durch Vor- und Nachteile).

Kosten von Eigenschaftspunkten

Eigenschaftswert	Abenteuerpunkte-Kosten
Bis 14	40 Abenteuerpunkte
15	80 Abenteuerpunkte
16	120 Abenteuerpunkte
17	160 Abenteuerpunkte
18	200 Abenteuerpunkte
19	240 Abenteuerpunkte
20	280 Abenteuerpunkte

100 Eigenschaftspunkte

Helden, die mit dem Erfahrungsgrad *erfahren* erschaffen werden, dürfen in der Regel nur 100 Punkte mit einem Höchstwert von 14 pro Eigenschaft verteilen. Da alle Punkte bis 14 die gleichen Kosten aufweisen, kann man anstatt alle Abenteuerpunkte zu berechnen einfach eines der nebenstehenden Pakete wählen: Alle Pakete kosten 1440 Abenteuerpunkte und ergeben in der Summe genau 100 Eigenschaftspunkte. Wenn ein Paket gewählt wurde, können die 100 Punkte einfach auf die acht Eigenschaften verteilt werden.
Beachte: Falls ein Held durch Vorteile Werte von mehr als 14 erlangen kann, muss er gegebenenfalls mehr Abenteuerpunkte bezahlen.



Beispielhafte Verteilung von 100 Eigenschaftspunkten

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

Beispiel: Louisa gibt 1.440 Abenteuerpunkte aus und wählt dafür das Eigenschaftspaket H. Sie verteilt auf Mut, Intuition, Fingerfertigkeit und Gewandtheit die 4 x 14 Punkte des Pakets, da sie diese Eigenschaften für ihre Einbruchsfähigkeiten für wichtig hält. Da sie aber Stadtwachen gut überreden und mit Hehlern erfolgreich feilschen will, entscheidet sie sich, die 13 auf Charisma zu legen. Auf Klugheit geht die 12, während die Konstitution ihr nicht so wichtig ist und sie nur 10 Punkte dafür ausgibt. Körperkraft hat für sie kaum eine Bedeutung, sodass sie ihr die 9 zuweist.
Chris wählt Paket A, gibt ebenfalls 1.440 Abenteuerpunkte dafür aus und verteilt die 14er auf Intuition und Körperkraft, die anderen Eigenschaften bekommen jeweils 12 Punkte.
Da Sarah vorhat, ihrer Elfe einen Wert von 15 auf Gewandtheit zu geben und sie mit den Beispielen nicht zufrieden ist, wählt sie kein Paket, sondern rechnet die Kosten der Eigenschaftspunkte einzeln ab. Durch den Vorteil Herausragende Eigenschaft (Gewandtheit) *darf sie Gewandtheit zu Spielbeginn trotz des Erfahrungsgrades* erfahren *auf 15 anstatt auf 14 kaufen. Dieser Punkt kostet jedoch nicht die üblichen 40 Abenteuerpunkte für Eigenschaftspunkte bis 14, sondern 80 Abenteuerpunkte. Trotz des Eigenschaftswertes von 15 darf sie dennoch nur 100 Punkte auf Eigenschaften verteilen, da der Erfahrungsgrad dies vorgibt. Sarah verteilt ihre Eigenschaften wie folgt: MU 12, KL 11, IN 14, CH 12, FF 14, GE 15, KO 13, KK 9. Dafür muss sie insgesamt 1.480 Abenteuerpunkte zahlen.*
AP *Der aktuelle Stand der Abenteuerpunkte-Konten beträgt: Louisa 30, Chris 128, Sarah –5.*

Schritt 7: Vor- und Nachteile

Jeder Held ist eine einzigartige Persönlichkeit. Um diese Besonderheit zu verdeutlichen, kann man ihn bei der Heldenerschaffung mit einer Vielzahl von *Vor-* und *Nachteilen* ausstatten. Diese Stärken und Schwächen eines Helden kosten ihn Abenteuerpunkte (bei Vorteilen) bzw. geben ihm Punkte dazu (bei Nachteilen).
Die maximale Zahl an Abenteuerpunkten, die man für Vorteile investieren kann, beträgt 300 Punkte. Durch Nachteile kann man ebenfalls nur 300 Abenteuerpunkte dazugewinnen.
Vor- und Nachteile durch Sozialstatus sind von dieser Regel ausgenommen.
Im Kapitel **Vor- und Nachteile** ab Seite **114** sind viele Stärken und Schwächen aufgelistet, aus denen ein Held wählen kann.

Beispiel: Louisa hat sich die Liste mit den Vor- und Nachteilen angesehen. Als Vorteile wählt sie Glück I *(25 Abenteuerpunkte) und* Soziale Anpassungsfähigkeit *(15 Abenteuerpunkte). Als Nachteile* Goldgier auf einem Wert von 5 *(5 Abenteuerpunkte)*

DFYX DFYX (Order 5903463)

und Neugier 4 *(4 Abenteuerpunkte). Außerdem hat sie an der Schlechten Angewohnheit* Putzfimmel *(1 Abenteuerpunkt) Gefallen gefunden und wählt diesen Nachteil aus.*
Chris ist glücklich und zufrieden. Er möchte nur mehr Lebenspunkte, sodass er sich für den Vorteil Hohe Lebenskraft *auf Stufe III entscheidet. Sein Lebensenergie-Grundwert erhöht sich um 15 Punkte. Dafür muss er 30 Abenteuerpunkte von seinem Konto zahlen. Weitere Vor- und Nachteile wählt er nicht.*
Da ihr Abenteuerpunkte-Konto durch ihre letzten Entscheidungen geschrumpft ist, kann Sarah ihrer Wildnisläuferin nur noch wenige Vor- und Nachteile spendieren. Durch die Spezies hat sie bereits eine Menge an automatischen Vor- und Nachteilen erhalten. Sarah entscheidet sich aber, dass ihre Elfe noch einen Herausragenden Sinn *bekommen soll. Bei der Spezies hatte sie die Wahl zwischen dem automatischen Vorteil* Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht). *Da sie Sicht schon gewählt hat, nimmt sie das* Herausragende Gehör *dazu. Der Vorteil kostete sie 30 Abenteuerpunkte.*
AP *Der Stand der Abenteuerpunkte-Konten der drei Spieler lautet: Louisa 0 Punkte, Chris 98 Punkte, Sarah –35 Punkte.*

Schritt 8: Sonderfertigkeiten

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

Beispiel: Louisa ist zufrieden mit ihrem Charakter und will nur wenige Sonderfertigkeiten kaufen. Sie beschließt, sich die Sonderfertigkeit Schnellziehen *zu holen, sodass sie ihren Dolch immer griffparat hat. Die Kosten belaufen sich auf 20 Abenteuerpunkte. Außerdem möchte sie noch lesen und schreiben können, also holt sie sich die Schrift* Kusliker Zeichen *auf Stufe II (10 Abenteuerpunkte)*
Chris hat noch ein paar Punkte übrig. Während des Lesens ist er auf ein paar Sonderfertigkeiten aufmerksam geworden, die sein Interesse geweckt haben. Er hatte deshalb noch ein paar Abenteuerpunkte gespart, um sich Folgendes leisten zu können: Wuchtschlag *(50 Abenteuerpunkte) und* Finte *(50 Abenteuerpunkte). Außerdem wählt er noch die Schrift* Kusliker Zeichen *auf Stufe I (5 Punkte).*
Bei Sarah sieht es ähnlich wie bei Louisa aus. Die Spezies und ihre übrigen Wahlen haben ihr Guthaben an Abenteuerpunkten so gut wie aufgebraucht. Zwar hätte sie sich gerne noch ein paar magische Sonderfertigkeiten und welche für das Bogenschießen gekauft, aber sie muss sparen. Zumindest wählt sie noch Garethi *auf Stufe I (5 Punkte). Es wird mit der Verständigung zwischen ihr und den anderen Helden erst mal schwierig, aber sie empfindet es als interessante Herausforderung, erst mal auf Verständigungsschwierigkeiten zu stoßen.*
Alle Spieler müssen bei der Wahl ihrer Sonderfertigkeiten auf die jeweiligen Voraussetzungen achten, denn ansonsten können sie sich die Fähigkeiten nicht kaufen.
AP *Damit haben die drei noch folgende Punkte übrig: Louisa –30 Abenteuerpunkte, Chris –2 Abenteuerpunkte, Sarah –40 Abenteuerpunkte.*

Schritt 9: Basiswerte

Vor Spielbeginn müssen noch einige weitere Spielwerte, die sogenannten *Basiswerte*, berechnet werden.
Die Werte ergeben sich immer aus einem Grundwert, der von der Spezies, bestimmten Vorteilen oder Sonderfertigkeiten vorgegeben ist, und einem Eigenschaftswert, der ab einer bestimmten Höhe Bonuspunkte verleiht. Darüberhinaus können Vor- und Nachteile die Grundwerte beeinflussen.
Im Kapitel **Grundregeln** ab Seite **12** sind alle einzelnen Basiswerte noch einmal erklärt. Die Leiteigenschaften sind in den Kapiteln **Kampf** ab Seite **172**, **Magie** ab Seite **196** und **Götterwirken** ab Seite **241** erläutert. **Vor- und Nachteile** sind auf Seite **114** aufgelistet. Mehr über die Schicksalspunkte erfährst du im Kapitel **Erweiterungsregeln** ab Seite **248**.

Lebensenergie
Lebensenergie-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Konstitution über 10

Astralenergie
Astralenergie-Grundwert des Vorteils *Zauberer* + jeder Punkt der Leiteigenschaft der Zaubertradition über 10

Karmaenergie
Karmaenergie-Grundwert der Sonderfertigkeit *Geweiht* + jeder Punkt der Leiteigenschaft der Priestertradition über 10

Magieresistenz
Magieresistenz-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Mut über 10

Initiative
Initiative-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Intuition über 10

Geschwindigkeit
Geschwindigkeits-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Gewandtheit über 10

Attacke-Basis
Attacke-Grundwert 5 + jeder Punkt der Leiteigenschaft der Kampftechnik über 10

Parade-Basis
Parade-Grundwert 5 + jeder Punkt der Leiteigenschaft der Kampftechnik über 10

Fernkampf-Basis
Fernkampf-Grundwert 5 + jeder Punkt Fingerfertigkeit über 10

DFYX DFYX (Order 5903463)

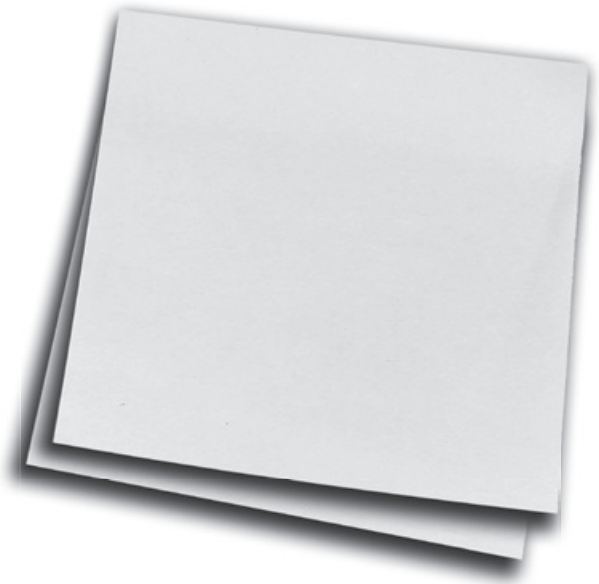
Beispiel: Die drei Spieler berechnen schnell ihre Basiswerte:

Louisa
Lebensenergie: 25 (Grundwert durch Spezies Mensch)
+/–0 (nichts durch KO) = 25
Magieresistenz: 0 (Grundwert durch Spezies Mensch)
+4 (4 Punkte MU über 10) = 4
Initiative: 10 (Grundwert durch Spezies Mensch)
+4 (4 Punkte IN über 10) = 14
Geschwindigkeit 8 (Grundwert durch Spezies Mensch)
+4 (4 Punkte GE über 10) = 12
Fernkampf-Basis: 5 (Grundwert) +4 (4 Punkte FF über 10) = 9

Chris
Lebensenergie: 25 (Grundwert durch Spezies Mensch)
+4 (durch KO) + 15 (Vorteil Hohe Lebenskraft III*) = 44*
Karmaenergie: 30 (Grundwert durch Sonderfertigkeit
Geweiht III*)+4 (4 Punkte Leiteigenschaft IN über 10) = 34*
Magieresistenz: 0 (Grundwert durch Spezies Mensch) +2
(2 Punkte MU über 10) = 2
Initiative: 10 (Grundwert durch Spezies Mensch)
+4 (4 Punkte IN über 10) = 14
Geschwindigkeit 8 (Grundwert durch Spezies Mensch)
+2 (2 Punkte GE über 10) = 10
Fernkampf-Basis: 5 (Grundwert) +2 (2 Punkte FF über 10) = 7

Sarah
Lebensenergie: 20 (Grundwert durch Spezies Elf) +3
(3 durch KO über 10) = 23
Astralenergie: 30 (Grundwert durch Vorteil Zauberer III*)*
+4 (4 durch Leiteigenschaft IN über 10) = 34
Magieresistenz: 2 (Grundwert durch Spezies Elf) +2
(2 Punkte MU über 10) = 4
Initiative: 10 (Grundwert durch Spezies Elf)
+4 (4 Punkte IN über 10) = 14
Geschwindigkeit 8 (Grundwert durch Spezies Elf)
+5 (5 Punkte GE über 10) = 13
Fernkampf-Basis: 5 (Grundwert) +4 (4 Punkte FF über 10) = 9

Bei den Attacke- und Parade-Basiswerten schauen die drei Spieler jeweils auf die Leiteigenschaften der Kampftechniken und berechnen die Werte.



Schicksalspunkte

Zu den Basiswerten zählen auch die *Schicksalspunkte*. Charaktere starten zu Beginn mit **3 Schicksalspunkten**. Dieser Wert kann über den Vorteil *Glück* erhöht und über *Pech* gesenkt werden (siehe **118/127**).

Neben den anderen Basiswerten müssen noch die Schicksalspunkte bestimmt werden: Als Einbrecherin braucht man nicht nur geschickte Hände, sondern ebenso eine ordentliche Portion Glück. Louisa möchte deshalb zu Beginn mit mehr als den üblichen 3 Schicksalspunkten starten und hat vorbeugend gegen eine Pechsträhne beim Würfeln oder Klettern den Vorteil Glück I *eingekauft, sodass sie 4 statt 3 Schicksalspunkte hat und ihr Höchstwert ebenfalls 4 beträgt. Chris und Sarah hingegen belassen es bei 3 Punkten.*

Schritt 10: Kampftechniken

Es ist an der Zeit, die Angriffs- und Verteidigungswerte des Charakters zu bestimmen. Im letzten Schritt hast du bereits die Basiswerte von Attacke, Parade und Fernkampf berechnet. Jeder Waffengattung liegt eine *Kampftechnik* zu Grunde, beispielsweise *Dolche*, *Hiebwaffen* oder *Bögen*.
Ein Held kann die Punkte des Kampftechnikwertes beliebig auf den Attacke- und Parade-Basiswert verteilen. Dabei darf keinem der Basiswerte mehr als 12 Punkte zugewiesen werden. Bei einer Fernkampftechnik kann ein Held alle Punkte aufschlagen, da es hier nur einen Basiswert gibt. Diese Punkte sind steigerbar. Die Steigerung funktioniert wie bei den Fertigkeiten und es wird die gleiche Tabelle verwendet (siehe **33**). Im Kapitel **Kampf** ab Seite **172** kannst du mehr über die Kampftechniken lesen.

Beispiel: Louisas Konto ist überzogen, sie belässt die Kampftechniken so wie sie sind.
Chris hatte sich kurzfristig überlegt, Raufen noch um einen weiteren Punkt zu steigern, doch dafür bräuchte er 10 Abenteuerpunkte, ihm fehlen also noch zwei. Genau wie Louisa und Sarah belässt er also bei den Punkten, die er bereits hat.

Schritt 11: Aktivierungen und Steigerungen

Neben dem Fertigkeitswert, den du durch die Wahl deines Professionspakets bekommst, kannst du noch Abenteuerpunkte für die Steigerung ausgeben.
Kein Fertigkeitswert darf dabei das erlaubte Maximum des Erfahrungsgrades übersteigen (siehe **26).**
Jede Fertigkeit weist einen *Steigerungsfaktor* auf: A, B oder C. Während A günstig zu steigern ist, ist C dagegen sehr teuer.
In der Tabelle **Kostentabelle** sind jedem *Steigerungsfaktor* und jeder Fertigkeitsstufe ein *Kosten* zugewiesen. Damit kannst du die Abenteuerpunkte-Kosten ablesen.
Du musst beim Steigern den Fertigkeitswert Stufe um Stufe anheben. Wenn du zum Beispiel einen Fertigkeitswert von 1 hast und auf 4 steigern möchtest, musst du zuerst die Kosten der Steigerung von 1 auf 2, danach die Kosten von 2 auf 3 und anschließend die Kosten von 3 auf 4 tragen.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Startalter

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

Wenn du eine Fertigkeit nicht besitzt und du sie erst aktivieren musst, was bei Zaubern und Liturgien beispielsweise der Fall ist, dann musst du Aktivierungskosten zahlen (siehe untereTabelle). Danach besitzt du die Fertigkeit auf 1.
Ein Zauberer kann zu Spielbeginn neben den Zaubern, die ihm seine Profession verleiht, **weitere Zauber** aktivieren. Ein Geweihter kann neben den Liturgien, die ihm seine Profession verleiht, **weitere Liturgien** wählen. Dazu zählen ebenfalls *Zaubertricks* und *Segnungen*. Die Anzahl dieser Aktivierungen hängt von dem gewählten Erfahrungsgrad ab. Welche Zauber und Liturgien aktiviert werden können, hängt von der jeweiligen Tradition ab (siehe **237**).
Mehr zu den Fertigkeiten kannst du in den Kapiteln **Talente** ab Seite **136**, **Magie** ab Seite **196** und **Götterwirken** ab **241** Seite nachlesen.

Beispiel: Unsere drei Spieler haben ihre Abenteuerpunkte mehr als großzügig ausgegeben, sodass sie derzeit in einem negativen Bereich sind und keine weiteren Steigerungen vornehmen.
AP *Louisa hat noch –30 Abenteuerpunkte, Chris 3 und Sarah 0.*

Kostentabelle

Fertigkeits- oder Kampftechnikwert	Steigerungsfaktor		
	A	B	C
Aktivierungskosten	5	10	15
2-14	5	10	15
15	10	20	30
16	15	30	45
17	20	40	60
18	25	50	75
19	30	60	90
20	35	70	105

Schritt 12: Startalter

Spieler können das *Startalter* ihres Helden frei wählen. Wenn das Alter des Charakters zufällig bestimmt werden soll, kann die Tabelle **Startalter** benutzt werden. Je nach Spezies und Erfahrungsgrad des Helden ist dort ein Startalter angegeben.
Mehr zu Alterung kann man dem Kapitel **Erweiterungsregeln** ab Seite **248** entnehmen.

Beispiel: Louisa und Sarah haben sich entschieden, das Alter ihrer Helden auszuwürfeln. Sie schauen sich die Tabelle Startalter an. Da alle drei Spieler für ihre Charaktere den Erfahrungsgrad erfahren *gewählt haben, sehen sie in der gleichen Spalte der Tabelle nach.*
Louisa würfelt eine 2 auf dem W6. Da das Startalter von Menschen 16+1W6 ist, ist sie also 18 Jahre alt (16+2 = 18). Das passt gut zu ihrer Vorstellung über ihre Einbrecherin.
Chris will nicht dem Würfel das Alter seines Rondrageweihten überlassen und entscheidet sich, dass er 25 Jahre alt ist.
Elfen haben ein anderes Startalter als Menschen und so würfelt Sarah 2W6 und addiert 26 hinzu. Die Augen der beiden Würfel zeigen zusammen 10 an, also ist ihre Elfe 36 Jahre alt (26+10 = 36).

Schritt 13: Startkapital und Ausrüstung

Nach der Festlegung aller Werte muss nur noch das *Startkapital* bestimmt werden, mit dem du für deinen Helden *Ausrüstung* kaufen kannst.
Das Startkapital eines Charakters ergibt sich aus dem gewählten Sozialstatus seiner Kultur und gewählten Vor- und Nachteilen. Mit diesem Geld kannst du dir die Ausrüstung deines Helden zusammenstellen. Kostenlos ist *ein Satz Kleidung*. Dabei sollte es sich um gewöhnliche Kleidung nach Kultur und Stand des Abenteurers handeln: Hemd oder Bluse, eine Hose oder Lendentuch, einfache Schuhe. Darunter fällt das Ornat eines Geweihten oder die Robe eines Magiers (hier speziell das Reisegewand – nicht andere Magiergewänder). Der Preis der Kleidung sollte bei etwa 1 bis 10 Silbertalern liegen.
Rüstungen und edle Kleidung zählen nicht als gewöhnliche Kleidung, sondern müssen vom Startkapital gekauft werden. *Waffen* müssen ebenfalls von diesem Startkapital gekauft werden.
Übrigbehaltenes Geld, mit dem du keine Ausrüstung gekauft hast, steht deinem Helden zu Spielbeginn in Münzen oder beispielsweise als Guthaben bei einer Bank zur Verfügung.
Im Kapitel **Ausrüstung** ab Seite **273** sind die wichtigsten Waffen, Rüstungen und sonstigen Gegenstände sowie Ausrüstungspakete aufgeführt.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Beispiel: Die drei Spieler schauen sich noch einmal den Sozialstatus ihrer Kultur an und erfahren so, wie ihr Startkapital aussieht
Als Einbrecherin aus ärmlichen Verhältnissen besitzt Louisa nur ein begrenztes Startkapital (100 Silbertaler). Sie entscheidet sich für einen Dolch (20 Silbertaler), ein 10-Schritt-Seil mit Wurfhaken (15 Silbertaler), ein Brecheisen (10 Silbertaler) und eine Maske (3 Silbertaler). Das restliche Geld hat sie in einem sicheren Versteck für schlechte Zeiten aufgehoben.
Chris nimmt lieber das Ausrüstungspaket des wandernden Abenteurers (100 Silbertaler), da er für seinen Helden festgelegt hat, dass er sich schon ein paar Jahre von Ort zu Ort durchschlägt. Er ergänzt das Paket noch um ein Amulett seiner Gottheit und den traditionellen Rondrakamm (250 Silbertaler) sowie ein Kettenhemd (120 Silbertaler).
Elfen besitzen zwar selten Geld, Sarah kann sich von ihrem Startkapital dennoch Gegenstände im Wert von 100 Silbertalern aussuchen. Sie entscheidet sich für einen Elfenbogen (gratis), einen Köcher aus Holz mit 20 Pfeile, ein Jagdmesser und eine Holzflöte, ihr persönliches Instrument.

Schritt 14: Letzte Anpassungen

Es kann passieren, dass du noch ein paar Abenteuerpunkte übrig hast oder schon seit einigen Schritten im Minusbereich des Abenteuerpunkte-Kontos gelandet bist. Nun ist der Zeitpunkt gekommen, letzte Anpassungen vorzunehmen, nochmal ein paar Schritte zurückzugehen und die letzten Punkte auszugeben oder das Konto wieder auszugleichen. Oder du bist noch nicht zufrieden mit den gewählten Fertigkeiten, anderen Werten oder der Ausrüstung. Auch dann ist jetzt der beste Zeitpunkt noch einmal letzte Änderungen vorzunehmen.
Wenn noch immer Abenteuerpunkte übrig sind und du sie nicht zu Spielbeginn ausgeben möchtest, werden sie auf dem Heldendokument unter *Abenteuerpunkte* vermerkt und können im späteren Spielverlauf benutzt werden.

Beispiel: Louisa und die anderen waren sparsam, aber nicht sparsam genug, sie muss ihr Konto noch durch einen Nachteil ausgleichen.

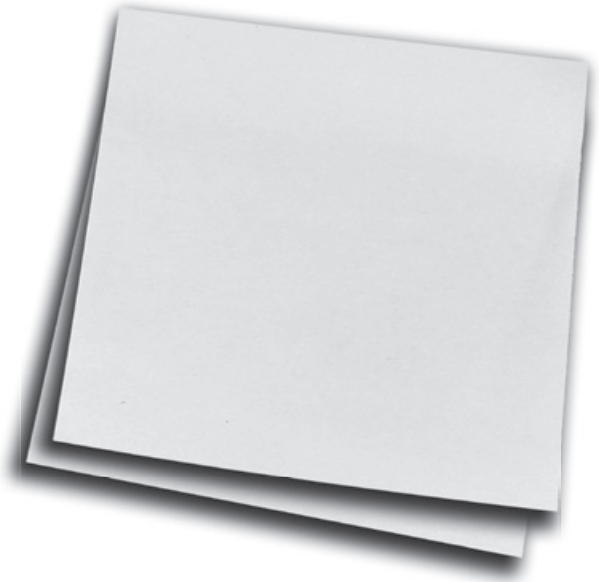
Schritt 15: Namen

Jeder Held braucht einen Namen. Du kannst dich bei der Wahl von den Beispielen in der Kulturbeschreibung des Kapitels **Kulturen** ab Seite **59** inspirieren lassen.

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

Fertig!

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



DFYX DFYX (Order 5903463)

Heldenerschaffung auf einen Blick

Schritt 1: Was möchte ich spielen?

Überlege dir, was für einen Helden du spielen möchtest. Als Inspirationsquellen können Filme, Bücher, Computerspiele und Quellenbände des **Schwarzen Auges** dienen.

Schritt 2: Erfahrungsgrad

Entscheide dich für einen Erfahrungsgrad. Dieser bestimmt die anfänglichen Höchstwerte deines Helden und das Abenteuerpunkte-Konto, mit dem du deinen Abenteurer erstellen kannst. Sprich mit der Gruppe ab, ob ihr gemeinsam auf einem Grad oder mit unterschiedlichen starten wollt.

Schritt 3: Spezies

Wähle eine Spezies, ziehe die erforderlichen Abenteuerpunkte von deinem Konto ab und notiere die Grundwerte, automatische Vor- und Nachteile und überlege dir das Aussehen deines Helden oder würfle es aus.

Schritt 4: Kultur

Wähle eine übliche Kultur deiner Spezies, notiere dir die Muttersprache, den Dialekt und die Kulturkunde. Wähle einen Sozialstatus, der zu deiner Kultur gehört, schreibe dir damit verbundene Vor- und Nachteile auf und füge Abenteuerpunkte zu deinem Konto dazu oder ziehe sie ab (je nach Stand).

Schritt 5: Profession

Suche dir eine übliche Profession der Kultur aus, zahle die Kosten und notiere dir die Fertigkeitspunkte, die Kampftechniken und gegebenenfalls Zauber und Liturgien.

Schritt 6: Eigenschaften

Kaufe dir Eigenschaftspunkte mit Abenteuerpunkten ein (oder wähle ein Eigenschaftspaket) und verteile sie auf die Eigenschaften. Achte dabei auf die Höchstwerte des Erfahrungsgrades.

Schritt 7: Vor- und Nachteile

Erwerbe Vor- und Nachteile und notiere sie auf deinem Heldendokument. Vorteile kosten dich Abenteuerpunkte, Nachteile geben dir Abenteuerpunkte zurück. Du kannst maximal 300 Abenteuerpunkte in Vorteilen ausgeben, maximal 300 für Nachteile dazubekommen.

Schritt 8: Sonderfertigkeiten

Mit Abenteuerpunkten kannst du Sonderfertigkeiten kaufen. Du musst aber die entsprechenden Voraussetzungen erfüllen.

Schritt 9: Basiswerte

Berechne die Basiswerte deines Charakters:

Lebensenergie
Lebensenergie-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Konstitution über 10

Astralenergie
Astralenergie-Grundwert des Vorteils *Zauberer* + jeder Punkt der Leiteigenschaft der Zaubertradition über 10

Karmaenergie
Karmaenergie-Grundwert der Sonderfertigkeit *Geweiht* + jeder Punkt der Leiteigenschaft der Priestertradition über 10

Magieresistenz
Magieresistenz-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Mut über 10

Initiative
Initiative-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Intuition über 10

Geschwindigkeit
Geschwindigkeits-Grundwert der Spezies + jeder Punkt Gewandtheit über 10

Attacke-Basis
Attacke-Grundwert 5 + jeder Punkt der Leiteigenschaft der Kampftechnik über 10

Parade-Basis
Parade-Grundwert 5 + jeder Punkt der Leiteigenschaft der Kampftechnik über 10

Fernkampf-Basis
Fernkampf-Grundwert 5 + jeder Punkt Fingerfertigkeit über 10

Schicksalspunkte
Du hast 3 Schicksalspunkte (+/– durch Vor- und Nachteile)

Schritt 10: Kampftechniken

Steigere deine AT-, PA- und Fernkampf-Punkte. Addiere sie zu Basiswerten deiner Kampftechniken.

Schritt 11: Aktivierungen und Steigerungen

Aktiviere weitere Zauber und Liturgien, falls du ein Zauberer oder Geweihter bist. Je nach Erfahrungsgrad kannst du noch weitere Zauber und Liturgien aktivieren. Deine restlichen Abenteuerpunkte kannst du zum Steigern deiner Fertigkeiten und Kampftechniken ausgeben.

Schritt 12: Startalter

Wähle oder würfle dein Startalter nach Spezies aus.

Schritt 13: Startkapital und Ausrüstung

Anhand deines Sozialstatus und Vor- und Nachteilen berechnet sich dein Startkapital. Damit kannst du dir Ausrüstung einkaufen. Ein Satz Kleidung ist gratis.

Schritt 14: Letzte Anpassungen

Falls du noch Abenteuerpunkte übrig hast, dein Abenteuerpunkte-Konto ausgleichen musst oder noch Veränderungen an den Werten deines Helden vornehmen willst ist jetzt der richtige Zeitpunkt. Nichtverwendete Abenteuerpunkte kannst du dir auf dein Heldendokument schreiben.

Schritt 15: Namen

Wähle einen Namen für deinen Helden aus.

Fertig!

DFYX DFYX (Order #5903463)

DIE ELFISCHE WILDNISLÄUFERIN

„Ihr Rosenohren trampelt durch diesen Wald wie liebestolle Auerochsen. Kein Wunder, dass euch die Goblins meilenweit hören.“

„Einst war mein Volk voller Hochmut. Heute leben wir wieder unsere Träume.“

„Nurd'dhao!“ (Gedeihen mit dir!)

Es war viele Jahre her, dass Allacaya eine solche Fährte gesehen hatte. Sie war noch ein Kind, als ihr Lehrer Lorion die Geschichte bei einem Ausflug in den Wald erzählte.

„Ratten. Jeder von euch kennt ihre Fährte. Entdeckt ihr aber die Spuren der Nager so dicht bei denen eines Schakals, dann wisst ihr, dass das *Dhaza* nah ist.“

Schakale. Allacaya erinnerte sich an die Beschreibung der Wildhunde aus Lorions Geschichten. Sie waren lautlos wie Säbelzahntiger und hatten so feine Sinne wie Wölfe. Die Ältesten hatten damals Jagd auf sie gemacht. Es war ein gefährliches Unterfangen, aber es gelang ihnen, die Bestien und ihren Meister, einen Dhaza-Priester, zu erlegen. Niemand konnte bis heute erklären, weshalb der Mensch in ihre Wälder eingedrungen war.

Allacaya überlegte, ob sie zurückkehren sollte, um ihrer Sippe von den Spuren zu berichten, entschied sich aber dafür, der Fährte vorerst allein zu folgen.

Vielleicht irre ich mich. Ich will die anderen nicht umsonst beunruhigen.

Die Spur führte weit in den alten Wald hinein, den Allacayas Sippe mied, denn es gab hier kaum Wildtiere und noch weniger Pflanzen und Kräuter. Überall lag der Geruch der Vergänglichkeit in der Luft und bereitete ihr Übelkeit.

Nach einer halben Stunde Fußmarsch machte sie eine merkwürdige Entdeckung: Sie sah von weitem auf einer Lichtung mehrere Marmorstatuen und einen steinernen Torbogen stehen. Allacaya konnte sich nicht daran erinnern, dass die Ältesten diese Bauten je erwähnt hatten.

Auf den Sockeln der halbzerstörten Statuen bemerkte sie eingemeißelte Ornamente und verschlungene Schriftzeichen, die ihr vertraut vorkamen.

Kunstwerke der Fenvar, unserer Vorfahren. Das muss Asdharia sein, die alte Schrift!

Das Tor hatte die Form zweier gegenüberstehender Schwäne, deren Stirnen sich berührten. Jemand musste das Portal und die Statuen aus dem Erdreich befreit haben. Grabwerkzeuge oder Grabungsspuren waren zwar nicht zu sehen, aber die Relikte waren mit Schmutz und Erde beschmiert.

Allacaya sah Ratten am Boden umherhuschen, doch galt nur einen Augenblick später nicht ihnen, sondern dem knurrenden, großen Hund ihre Aufmerksamkeit. Der Schakal kam von der gegenüberliegenden Seite der Lichtung auf sie zu gerannt. Seine Augen waren aufgerissen und offenbarten Wahnsinn und Hass.

So schnell sie es vermochte, legte sie einen Pfeil ein und spannte den Bogen. Die Bestie setzte bereits zum Sprung an, als Allacaya das Geschoss losließ und sich der Pfeil in das Maul des Ungeheuers bohrte. Der Schakal fiel tödlich getroffen zu Boden und sein Leib zuckte noch, während ihm Blut aus dem Rachen lief. Allacaya atmete tief durch. Nur einen Herzschlag später hörte sie hinter sich das Knacken von Ästen. Geistesgegenwärtig sprang sie vor und spürte noch während des Falls ein Brennen an ihrer linken Schulter und dem Hals. Sie rollte sich ab, sah, dass ein purpurnes, nach Schwefel stinkendes Feuer an ihr vorbeiflog. Noch während des Abrollens fiel ihr Blick auf den etwa zehn Schritte entfernten Menschen. Er war scheußlich anzusehen, hatte ein Loch statt einer Nase, und in seinen

DFYX DFYX (Order #5903463)

Augen sah sie Wahnsinn und Hass – wie bei dem Schakal. Aus seinen Händen züngelten noch die widernatürlichen Flammen, die langsam verebbten. *Ein Priester des Dhaza*, wurde Allacaya schnell bewusst. Er musste, wie damals, für das Auftauchen der Bestie und der Ratten verantwortlich sein.
Ihr Bogen lag zu weit entfernt und den Dolch zu ziehen war im Angesicht der Macht des Priesters sinnlos. Also beschloss Allacaya, sich auf ihr *mandra* einzustimmen, aber es musste schnell gehen. Sie deutete mit der linken Faust auf den Mann und schrie: „Fial miniza dao'ka." Offenbar hatte er nicht damit gerechnet, denn der Zauber traf ihn unvorbereitet und die Magie riss ihn regelrecht fort. Noch bevor er sich wieder erhob, hatte Allacaya ihren Bogen gefunden, griff nach einem neuen Pfeil und schoss dem Priester in den Rücken. Er lebte noch, versuchte hochzukommen, doch Allacayas zweiter Pfeil besiegelte sein Ende.
Allacaya sah die verbrannte Stelle an ihrer Schulter und kniete sich schmerzerfüllt auf den Boden. Sie versuchte sich zu konzentrieren und murmelte die heilsamen Worte „Bha'sama sala bian da'o". Langsam überzogen sich die verletzten Stellen mit neuer Haut und der Schmerz ließ nach.
Irgendetwas hatte der Mensch mit den alten Relikten vor. Und ich muss herausfinden was. Wir sollten jemanden zu Meister Alrik schicken. Der Menschenmagier weiß mehr über die Umtriebe des Dhaza als wir.

Die Heldin im Spiel

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

Spezies: ..... Elfe
Kultur: ..... Auelfen
Profession: ..... Wildnisläuferin
Abenteuerpunkte-Kosten: 2.500
Erfahrungsgrad: ..... erfahren

Eigenschaften

MU	11	**FF**	15
KL	10	**GE**	14
IN	14	**KO**	12
CH	13	**KK**	10
LeP	22	**MR**	3
AsP	35	**GS**	12
KaP	–	**INI**	14

Schicksalspunkte: 3
Sozialstatus: Mittelschicht
Vorteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, Gutaussehend I, 2x Herausragende Eigenschaft (FF), Herausragender Sinn (Sicht), Krankheitsresistenz, Nichtschläfer, Wohlklang, Zauberer III
Nachteile: Artefaktgebunden (iama-Instrument) II, Kind der Wildnis, Lästige Mindergeister II, Magieblockade II (KL), Körpergebundene Kraft II, Schlechte Eigenschaft (Arroganz 5, Neugier 10, Raumangst 10, Sensibler Geruchssinn 10), Unfähig (Zechen), Wahrer Name
Sonderfertigkeiten: Sprachen: Isdira III, Garethi II, Schriften: Isdira-Zeichen II, Kulturkunde Auelfen, Magisch: Große Meditation, Zaubertradition Elfen
Kampftechniken: Bögen 7, Dolche 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4, Singen 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4
Gesellschaft: -
Natur: Fährtensuchen 7, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 7
Wissen: Sagen & Legenden 4
Handwerk: Holzbearbeitung 4, Musizieren 4, Seefahrt 4
Zauber: Adlerauge 4, Adlerschwinge 4, Balsam 2, Falkenauge 4, Fulminictus 4, Nebelwand 2, Wasseratem 3, Visibili 4, ein Zaubertrick nach Wahl auf 7
Ausrüstung: einfache Kleidung, Elfenbogen, Dolch, Köcher aus Leder für 20 Pfeile, 20 Pfeile, Gürteltasche, Leder (x2), Holzflöte (iama-Instrument), 44 Silbertaler (in weiterer Ausrüstung; nur wenige Münzen)

DFYX DFYX (Order #5903463)

DER ZWERGISCHE KRIEGER

„Echsen, Orks oder Drachen – was immer uns in diesem Stollen erwartet, stellt euch einfach hinter mich.“

„Ahh, ein gutes Pilzbier am Abend und schon sind alle Sorgen vergessen.“

„Zwergenwitze sind nicht komisch, du Spitzohr!“

Der Stollen war dunkel, nur ein paar Lichtstrahlen fielen vom zwanzig Schritt entfernten Eingang auf die Felsen. Korgrimm hatte seine Windenarmbrust geschickt und lautlos geladen. Die drei orkischen Eindringlinge hatten ihn nicht bemerkt, dessen war er sich sicher. Wie jeden Abend in den letzten zehn Jahren hatte ihn seine Patrouille zu dieser entlegenen Stelle geführt.
Bei Angrosch, Hartnäckigkeit zahlt sich aus!
Viele junge Zwerge betrachteten den Stollen als unwichtig und unterschätzen die Gefahr, die von dem Zugang ausging. Einige glaubten sogar, dass Korgrimms tägliche Überprüfung reine Zeitverschwendung war. Er hatte jedoch die Bedrohung für seine Sippe schon vor Jahren bemerkt. Der Stollen war stillgelegt worden und der Eingang durch Sträucher verdeckt, aber man hatte einen kontrollierten Einsturz abgelehnt, da dies als zu gefährlich für die übrigen Nachbarstollen galt.
Einsturzgefährdet. Ach, hätten sie damals auf mich gehört. Nun haben wir den Wirselkrautsalat.
Vermutlich hatten die Orks den Zugang durch Zufall entdeckt, nichtsdestoweniger waren sie hier und wo drei waren, konnten noch mehr sein.
Korgrimm hatte keine Wahl, er musste sie hier und jetzt aufhalten. Die Schwarzpelze hatten sich laut in ihrer kehligen Sprache unterhalten und über die zwergischen Runen an der Wand gewundert, deshalb hatte Korgrimm sie schon von weitem gehört. Selbst das Rasseln seines Kettenhemdes hatten die Eindringlinge nicht bemerkt und so konnte er sich hinter einer Ecke verstecken und sich vorbereiten.
Korgrimm holte noch einmal tief Luft, dann kam er aus seiner Deckung hervor. Er konnte seine Feinde gut sehen, die Dunkelheit machte den Augen eines Zwergen wenig aus, aber auch die Schwarzpelze konnten bei fahlem Licht ausgezeichnet sehen. Er zielte auf den ersten Ork und schoss. Gurgelnd fiel der Schwarzpelz um, als der Bolzen in seinen Hals eindrang. Seine beiden Kumpane waren für einen kurzen Moment überrascht, sodass Korgrimm die Gelegenheit ergriff, die Armbrust ablegte, seinen Felsspalter zog und auf die abscheulichen Großlinge zurannte. Beide Scheusale hatten schartige Säbel gezogen und erwarteten seinen Angriff. Sie waren dumm genug, im dichten Gang eng zusammen zu stehen und sich gegenseitig zu behindern. Korgrimm schwang seinen Felsspalter und ließ dem ersten Ork keine Chance zum Parieren. Brüllend ging der Schwarzpelz zu Boden. Korgrimm holte noch einmal aus und gab ihm den Rest, spürte aber einen Treffer an seiner Schulter. Das Kettenhemd, das sein Onkel Kortosch ihm vor einem Vierteljahrhundert zu Ehren seiner Feuertaufe geschenkt hatte, schützte ihn. Der Gedanke, dass Onkel Kortoschs Kettenhemd Schaden genommen haben könnte, versetzte Korgrimm in unbändige Wut. Er schrie und stürzte sich auf den verbliebenen Eindringling. Zunächst gelang es dem Ork, sich seiner schwarzpelzigen Haut zu erwehren. Außerdem war er geschickter als seine beiden Kumpane und startete ein, zwei Gegenangriffe, die Korgrimm aber abwehrte. Dann traf der Zwerg den Angreifer am rechten Arm, anschließend am linken Bein und ein dritter Treffer bohrte sich tief in den Orkschädel. Der Besiegte fiel auf die Knie und verharrte in dieser Position, so als ob er seinem siegreichen Kontrahenten huldigte. Korgrimm brach die Axt aus dem Schädel und war nach der Überprüfung des Kettenhemdes – das keinen erkennbaren Schaden davon getragen hatte – zufrieden mit dem Kampf.

DFYX DFYX (Order #5903463)

„Der Stollen ist sicher, hmm? Den wird niemand finden, hmm? Wenn das die Angroschpriesterschaft nicht überzeugt, dann können sie sehen, wer den Stollen die nächsten hundert Jahre bewacht. Ich bestimmt nicht mehr, bei Angrosch!“

Der Held im Spiel

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

Spezies: Zwerg
Kultur: Erzzwerge
Profession: Krieger
Abenteuerpunkte-Kosten: 2.500
Erfahrungsgrad: erfahren

Eigenschaften

MU	13	**FF**	14
KL	10	**GE**	12
IN	11	**KO**	15
CH	10	**KK**	15
LeP	35	**MR**	5
AsP	–	**GS**	7
KaP	–	**INI**	11

Schicksalspunkte: 1
Sozialstatus: Mittelschicht
Vorteile: Dunkelsicht I, 2x Herausragende Eigenschaft (KO und KK), Krankheitsresistenz, Schwer zu verzaubern
Nachteile: Behäbig I, Pech II, Prinzipientreue II, Unfähig (Schwimmen)
Sonderfertigkeiten: Sprachen: Rogolan II, Garethi III, Schriften: Rogolan-Runen III, Kulturkunde Erzzwerge, Kampf: Behinderungsgewöhnung I, Finte, Wuchtschlag
Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 4, Hiebwaffen 7, Raufen 7, Zweihandhiebwaffen 7
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Zechen 7
Gesellschaft: Willenskraft 4
Natur: Orientierung 4
Wissen: Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Mechanik 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Metallbearbeitung 4
Ausrüstung: Kettenhemd, Felsspalter, Dolch, Zwergenhelm, Gürteltasche aus Leder (x2), Trinkflasche aus Leder, 27 Silbertaler

DFYX DFYX (Order #5903463)

DER KOSCHER MAGIER

„Bücherwissen sollte man nie unterschätzen. Man kann so manches Geheimnis damit lüften – oder darin entdecken.“

„Eine Manifestation heptasphärischer Essenzen. Verzeiht, ich war wieder etwas in Gedanken. Ich meinte, diese Rückstände stammen von einem Dämon.“

„Ignifaxius Flammenstrahl!“

Das Turmzimmer war erleuchtet vom Schein zahlreicher Kerzen. Thallian brauchte das Licht, denn er wollte trotz der späten Stunde mit seiner Arbeit vorankommen. Vor ihm lag die Abschrift des wichtigsten Standardwerkes der Gildenmagie, die mehrbändige *Encyclopaedia Magica*. Meister Alrik hatte ihm zwar schon vor sechs Monden den *Hilffreychen Leytfaden des Wandernden Adepten* geschenkt, aber Thallian wollte seine persönliche Bibliothek um mindestens den ersten Band der Encyclopaedia erweitern, bevor er den Magister verließ. So viele Jahre studierte er schon die Kunst der Zauberei bei Meister Alrik, dass es ihm merkwürdig vorkam, den Turm zu Beginn des nächsten Mondes zu verlassen. Obwohl Thallian seine Eltern regelmäßig sah, war der Magister so etwas wie sein Ersatzvater geworden. Er würde ihn vermissen, wenn er sich auf Wanderschaft begab. Die Vorfreude, die Länder jenseits der Koschberge zu entdecken, war allerdings zu groß, um die Entscheidung zurückzunehmen.

Ich werde mich vor der Abreise noch einmal im Fulminictus üben. Die Zwölfe mögen es verhindern, aber wenn ich einem Räuber vor die Füße laufe muss ich gewappnet sein.

Thallian hörte mit dem Schreiben auf, als er von unten fremde Stimmen hörte. Sie wirkten nicht bedrohlich, doch war Besuch zu so später Stunde ungewöhnlich. Der junge Adept ließ den Gänsekiel los, der prompt auf magische Weise von selbst wieder zum Tintenfäßchen sprang und sich schreibbereit niederlegte. Gerade als Thallian die Tür erreicht hatte, denn seine Neugier nagte an ihm und er wollte wissen, wer der Gast war, kam Ernbrecht, der Knecht des Magisters, ohne anzuklopfen herein. Ernbrecht wirkte aufgeregt und verlor keine Zeit.

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

Als Thallian die Treppenstufen nach unten eilte und die fremden Gäste sah, blieb er abrupt stehen.

Elfen! Bei Hesinde! Echte Elfen!

Er hatte noch nie ein Mitglied des holden Volkes leibhaftig gesehen, aber all die Geschichten, die seine Eltern ihm erzählt und all die Werke, die er über sie gelesen hatte, lösten schon in seiner Kindheit eine Faszination für sie in ihm aus. Es war ein großer dunkelhaariger Elf und eine Elfe mit blonden Haaren, die dicht bei Meister Alriks Ohrensessel standen. Sie trugen Kleidung aus Wildleder und Bögen aus Eibenholz. Echte Waldläufer, so wie Thallian sie sich immer vorgestellt hatte. Der Magister und seine ungewöhnlichen Gäste unterhielten sich gerade angeregt auf Isdira.

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

Die Elfen nickten und blickten Thallian erwartungsvoll an.

„Ah, Thallian, komm näher. Wir haben Besuch. Ein alter Freund aus meiner Jugend. Das ist Lorion. Und wie war noch gleich dein Name, mein Kind?“

„Allacaya.“, sagte die Elfe, die Thallian von oben bis unten betrachtete, während er sich Meister Alrik näherte.

„Mein lieber Junge. Ich fürchte, ich muss dich um einen großen Gefallen bitten.“

„Was immer es ist, Meister, ich werde Euch gerne helfen.“

DFYX DFYX (Order #5903463)

„Du bist ein guter Junge und ein Vorbild für jeden, der die Gebote Hesindes achtet. Meine alten Freunde bitten mich um Hilfe, doch bin ich längst nicht so jung geblieben wie sie. Sie haben in ihren Wäldern seltsame Relikte aus der Zeit der Hochelfen entdeckt. Ich befürchte aber, dass Diener des Namenlosen, die Zwölf mögen uns vor ihnen schützen, ebenfalls ein Auge darauf geworfen haben. Mein Junge, ich muss dich bitten, Lorion und Allacaya zu begleiten, sie wissen sich keinen Rat auf den Fund und dein Wissen über das Zeitalter der Hochelfen kann sich als sehr nützlich erweisen, um dem Geheimnis auf den Grund zu gehen."
Thallian musste kräftig schlucken. Einerseits war seine Freude groß, dass der Meister ihm diese Aufgabe zutraute, andererseits waren namenlose Mächte am Werk. Und diese flößten ihm Angst ein.
„Bitte hilf uns, Thallian. Ich kann dich zu den Statuen führen. Wir brauchen jemanden, der uns sagen kann, warum der Dhaza-Diener sie begehrte", sagte Allacaya.
Wie könnte ich da nein sagen. Hesinde, steh' mir bei. Die Abschrift wird noch ein wenig länger auf sich warten lassen müssen, aber vielleicht kann ich mit den Elfen meine Kenntnisse des Fulminictus erweitern.

Der Held im Spiel

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

Spezies: Mensch (Mittelländer)
Kultur: Mittelreich (Kosch)
Profession: Magier (Lehrling des Magisters Alrik Dagarbor)
Abenteuerpunkte-Kosten: 2.500
Erfahrungsgrad: erfahren

Eigenschaften

MU	13	**FF**	13
KL	14	**GE**	10
IN	14	**KO**	12
CH	14	**KK**	10
LeP	27	**MR**	5
AsP	39	**GS**	6
KaP	–	**INI**	14

Schicksalspunkte: 3
Sozialstatus: Mittelschicht
Vorteile: Hohe Astralkraft I, Hohe Magieresistenz II, Verbesserte Regeneration (Astralenergie) II, Zauberer III
Nachteile: Behäbig II, Glasknochen I, Schlechte Eigenschaft (Eitelkeit 10, Höhenangst 10, Neugier 10), Schlechte Regeneration (Lebensenergie) II, Stubenhocker, Theoretiker (Pflanzenkunde, Tierkunde), Verpflichtungen II (Lehrmeister)
Sonderfertigkeiten: Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Isdira III, Schriften: Kusliker Zeichen III, Isdira-Zeichen III, Magisch: Bindung des Stabes 7, Große Meditation, Zaubertradition Gildenmagie
Kampftechniken: Stangenwaffen 4
Talente:
Körper: –
Gesellschaft: Etikette 4, Willenskraft 4
Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 10, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 4
Zauber: Armatrutz 7 (B), Blick in die Gedanken 4 (C), Flim Flam 4 (A), Fulminictus 7 (B), Ignifaxius 2 (B), Odem 4 (A), Paralysis 7 (C), Penetrizzel 4 (B), Respondami 2 (B), ein Zaubertrick nach Wahl auf 7
Ausrüstung: Magierrobe, Zauberstab (lang), Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten, Dolch, Trinkflasche aus Leder, Beutel (x2), 17 Dukaten, 7 Silbertaler, 5 Heller

DFYX DFYX (Order #5903463)

DIE BORNISCHE HEXE

„Kräuterweib? Ich bin eine Tochter Satuarias!“

„Verflucht seist du, du elender Geizhals von einem Junker! Möge Angst dich ergreifen beim Anblick von Gold und Silber, bis du die Steuern der Bauern auf ein erträgliches Maß gesenkt hast!“

„Keine Angst, das ist kein Gift. Nur eine Gemüsesuppe.“

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

Sie ließ sich mit Katzinka im Süden nieder und machte da weiter, wo sie in ihrer Heimat aufgehört hatte: Sie versorgte die Bewohner eines kleinen Dorfes mit allerlei Heilsalben und Liebestränken. Offiziell stellte sie sich beim Dorfschulzen als fahrende Händlerin vor, die sich mit ihren alchimistischen Präparaten an einem ruhigen und friedlichen Ort niederlassen wollte.

Doch schon nach den ersten Wochen gab es Anfragen der Dörfler nach Schönheitssalben und Heilkräutern. Zwar sprach niemand offen aus, dass Irinja eine Tochter Satuarias war, es war jedoch kein großes Geheimnis und ihre Gabe sprach sich schnell herum – was in ihrem Sinne war, immerhin konnte sie ihre Fähigkeiten für lukrative Zwecke nutzen.

Katzinka hingegen streifte täglich durch die Wälder, bis sie eines Tages eine Ratte als Beute mitbrachte. Eigentlich nichts Ungewöhnliches, doch Irinja konnte Katzinkas Gedanken lesen, sah Bilder von den Erlebnissen ihrer Katze und musste erschrocken feststellen, dass etwas Seltsames vor sich ging. Orks streiften durch die Wälder, die Ratten vermehrten sich auf unnatürliche Weise und in den Nächten plagten Irinja Alpträume.

Unheilvolle Zeichen. Satuaria, Göttin, was willst du mir damit sagen?

Irinja wusste sich keinen Reim darauf zu machen. Wann immer ihre Arbeit es zuließ, begleitete sie Katzinka und sah sich nach allem Merkwürdigem um. Es war bereits Herbst, als ihr täglicher Spaziergang sie immer tiefer in den Wald führte. Katzinka lief neben ihr her, hatte aber offenbar etwas gehört und blieb auf einmal abrupt stehen. Auch Irinja hielt an und blickte sich um. Erst hörte sie ein Brüllen und das Hämmern von Metall auf Metall. Nach einigen weiteren Schritten in die Richtung der Geräusche sah Irinja den Ursprung des Lärms: An einem kleinen Waldsee sah die Hexe, wie zwei schwarzpelzige Gestalten sich einen Kampf mit einem Krieger in dunkler Rüstung lieferten. Da Irinja noch nie gut auf plündernde Orks zu sprechen war, beschloss sie, dem Mann zu helfen. Sie eilte zu den Kämpfenden und geriet mit jedem Schritt mehr in Rage.

Verfluchte Schwarzpelze. Verzieht euch wieder ins Orkland wo ihr hingehört!

Kaum war sie bei den Orks angekommen, spuckte sie einem der beiden ins Gesicht. Dieser brüllte vor lauter Schmerzen, hielt sich eine Hand vor sein Gesicht, sodass es dem Mann gelang, ihn mit einem Streich seiner Waffe zu erschlagen, während sein Kumpan floh. Doch der Kämpfer war verletzt und sank zu Boden, bevor er das Bewusstsein verlor. Zuerst dachte Irinja, dass er tot sei, aber er atmete noch.

Ich kann dich nicht so liegen lassen. Ach, verflucht, das wird ein weiter Rückweg.

Mittels einer selbstgebauten Trage aus Ästen gelang es Irinja den Mann durch den Wald zu ziehen. Die Rüstung ließ sie aber zurück und versteckte sie gut unter einigen Ästen und Blättern.

Nach zwei anstrengenden Stunden durch den Wald war Irinja endlich wieder Zuhause. Sie brachte den

DFYX DFYX (Order #5903463)

Fremden zu ihrer Hütte und legte ihn behutsam auf ihr Bett.

Er wird es überleben, aber ich werde ihm zur Stärkung eine Suppe kochen. Und ich sollte aufräumen. Muss ja nicht sehen, wie unordentlich es hier sonst ist.

Stumm im Geist formte sie einen Befehl und ihr Diener, der Besen, begann von alleine die Kammer zu fegen. Der Fremde brauchte das nicht mitzubekommen, es war nie gut, jemandem zu enthüllen, dass sie eine Hexe war. Einige der Blessuren des Mannes waren schlimmer, als Irinja auf den ersten Blick angenommen hatte. Kurz überlegte sie, entschied sich aber dann, ihm mit ihrer Kraft zu helfen. Sie benetzte ihre Finger mit ihrem Speichel und rieb über die Wunde, die sich wenige Augenblicke später mit neuer Haut überzog.

Schon seltsam. Für die einen ist meine Spucke giftig wie Säure, für andere heilsam wie eine Vierblättrige Einbeere.

Der Mann erwachte noch während sie sein verletztes Bein streichelte und lächelte sie an. „Orestas, zu deinen Diensten, hübsche Frau."

Ach, so einer also. Zumindest kein hässlicher Bursche, dieser Südländer.

„Verzeih mir, üblicherweise werde ich allein mit zwei solchen Herumtreibern fertig, aber wo die herkamen, gab es noch mehr. Ich war unterwegs nach Norden, wo ich in die Dienste einer Zwergensippe treten will. Sie haben offenbar Ärger mit Orks. Mir scheint, da ist was Wahres dran."

Irinja überlegte nicht lange. Wenn die Orks in der Nähe ihres Dorfes waren, bedeutete das Ärger.

„Ich weiß wo die Zwerge wohnen. Ich begleite dich, sonst verläufst du dich wieder."

Beide lächelten.

Die Heldin im Spiel

Wie die meisten Hexen ist die bornische Schöne der Nacht geprägt von Misstrauen gegenüber jenen, die nicht ebenfalls Satuaria huldigen. Zu oft spielten Geweihte und aufgebrachte Dörfler den Hexen übel mit.

Die bornische Hexe ist ein emotionaler Mensch: Wen sie hasst, den hasst sie abgrundtief, wenn sie liebt, den liebt sie inbrünstig. Es ist nicht leicht, ihr Vertrauen zu gewinnen, doch wenn man es erst errungen hat, dann steht sie hinter ihrem Freund. Ihr Vertrautentier nimmt einen besonderen Platz ein. Die Seele des Tieres und die der Hexe sind bis zum Tod miteinander verbunden und sie wird alles tun, um dessen Wohlergehen zu sichern.

Spezies: Mensch (Mittelländerin)
Kultur: Bornland (Sewerien)
Profession: Hexe (Schöne der Nacht)
Abenteuerpunkte-Punkte: 2.500
Erfahrungsgrad: erfahren

Eigenschaften

MU	13	**FF**	13
KL	11	**GE**	12
IN	14	**KO**	12
CH	14	**KK**	11
LeP	27	**MR**	3
AsP	34	**GS**	10
KaP	–	**INI**	14

Schicksalspunkte: 3
Sozialstatus: Unterschicht
Vorteile: Magische Einstimmung (Wesen der Nacht) I, Verhüllte Aura, Zauberer III
Nachteile: Körpergebundene Kraft II, Medium, Schlechte Eigenschaft (Eitelkeit 5, Krankhafte Reinlichkeit 5, Neugier 10, Rachsucht 10), Unterschicht, Wilde Magie, Zerbrechlich
Sonderfertigkeiten: Sprachen: Garethi III, Kulturkunde Bornland, Magisch: Bindung des Fluggeräts 7, Bindung des Vertrauten 7, Große Meditation, Zaubertradition Hexen
Kampftechniken: Dolche 4, Raufen 4
Talente:
Körper: Fliegen 4, Tanzen 4, Verbergen 4
Gesellschaft: Betören 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4
Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4
Wissen: Magiekunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheit 4, Heilkunde Wunden 4
Zauber: Balsam 4, Blitz 3, Grosse Gier 7, Harmlose Gestalt 7, Hexengalle 4, Katzenaugen 4, Motoricus 2, Satuarias Herrlichkeit 7, Odem 4, Sanftmut 3, ein Zaubertrick nach Wahl auf 7
Ausrüstung: Wanderstab, Dolch, Sichel, Gürtelbeutel (x3), Wirselkrautsalbe (x1), Vertrautentier Katze, 3 Silbertaler, 5 Heller

DFYX DFYX (Order #5903463)

DIE TULAMIDISCHE DIEBIN

„Ich nehme mir das Gold und gebe es den Armen – und wer ist ärmer als eine Diebin!“

„Ein Einbruch in die Khunchomer Magierakademie? Das schaffe ich, aber das wird nicht billig.“

„Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex.“

In letzter Zeit liefen die Geschäfte nicht gut. Der Einbruch in das Haus des reichen Händlers Kasim ibn Kadif verlief sogar katastrophal. Belima wurde entdeckt, noch bevor sie mit der Durchsuchung des Gebäudes wirklich beginnen konnte. Den Wachhunden war sie nur knapp entkommen. Und ihr einziges Beutestück, ein vergoldeter Kerzenständer, war viel weniger wert, als sie erhofft hatte. Nein, es waren keine guten Zeiten.

Belima hatte einen Teil der Beute im Phextempel abgegeben, ein ernstes Wort mit dem Gott gesprochen und beschlossen sich wieder auf ihr Spezialgebiet, die Beutelschneiderei, zu konzentrieren und es vorerst mit den Einbrüchen sein zu lassen.

Sie hatte sich auf dem Basar umgesehen und nach leichter Beute Ausschau gehalten. Und sie hatte schon jemanden ins Auge gefasst: eine Nordländerin. Zu ihrem Unglück war die Frau eine Rondrageweihte, wie Belima unschwer an dem Kettenhemd, dem Ornat und der Bewaffnung erkennen konnte. Die Gelegenheit war jedoch zu günstig. Die Geweihte unterhielt sich mit einem Obsthändler und ein anderer Geweihter, ein Perainepriester, stand neben ihr und würde Belima gute Deckung bieten. Sie erkannte eine Chance, wenn Phex ihr eine gab, und schlenderte unauffällig zu den Geweihten hinüber. Bevor sie die Priester erreicht hatte, sah sie, wie Abu der Flinkfüßige ihr zuvor kam. Der gedrungene Taschendieb hatte sich hinter den Perainegeweihten gestellt, ein kleines Messerchen kam unter seinem Ärmel zum Vorschein und er begann, den prallgefüllten Beutel der Rondrageweihten abzuschneiden.

Das kann ich nicht zulassen, dieser phexverfluchte Abu.

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

Nein, so leicht kommst du mir nicht davon.

Belima rannte ihm hinterher, hörte noch, wie die Geweihten reagierten und hinterherrannten, sie waren aber schwerfällig und langsam. Schon ein paar Augenblicke später erkannte Belima, dass sie Abu nur einholen konnte, wenn sie seine Spur nicht verlieren würde. Sie sprang auf das Fass eines Händlers, der sich wildgestikulierend beschwerte, von dort auf den Baldachin seines Ladens, und dann weiter auf das Dach. Sie schaffte es, mit einigen beherzten Sprüngen von Haus zu Haus Abu zu folgen und ihn nicht aus den Augen zu verlieren.

Als sie endlich nahe genug heran war und Abus Schritte sich verlangsamten, da er glaubte, seine Verfolger abgeschüttelt zu haben, sprang sie vom Dach direkt auf den Schurken herab. Abu war so überrascht, dass er nur schreien konnte, ging aber direkt zu Boden. Belima ergriff ihn am Kragen, schüttelte den Dieb und schlug ihm sein Messer aus der Hand.

„Schäm dich, Abu. Das war meine Beute und das weißt du genau. Der Bereich des Basars gehört mir!“ Der Dieb winselte um Gnade, aber Belima war nicht blutrünstig. Sie nahm ihm den Geldbeutel ab und stand auf. Sie war überrascht, als plötzlich die Geweihten in der Gasse eingetroffen waren und vor ihr standen. Die

DFYX DFYX (Order #5903463)

Rondrageweihte war außer Atem, aber mit gezogenem Schwert bedrohte sie beide Diebe. *Zu nah um wegzurennen, verflucht. Und dabei bin ich unschuldig. Zumindest hatte ich noch keine Gelegenheit, mich schuldig zu machen.*

„Wer von euch ist der Dieb?“

„Elwene, ich denke, die ehrenwerte Dame hat den Dieb verfolgt, um dir deinen Beutel wieder zu bringen. Ziemlich heldenhaft“, sagte der Perainegeweihte.

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

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

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

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

Die Heldin im Spiel

Schon früh musste die tulamidische Diebin für sich selbst sorgen. Um zu überleben, stahl sie Essen, schnitt Geldbeutel voller Münzen ab und raubte ahnungslosen Händlern aus ihren Hosentaschen wertvolle Kleinodien. Dennoch ist die Diebin eine treue Anhängerin des Phex. Arme und Hilfsbedürftige, die weniger haben als sie selbst, würde sie nie bestehlen.

Kämpfe versucht sie zu vermeiden, aber dank des harten Lebens auf der Straße weiß sie sich ihrer Haut zu erwehren. Sie kann mit ihren Fäusten ebenso umgehen wie mit dem Dolch, und Wurfmesser und -sterne weiß sie ebenfalls geschickt einzusetzen. Lieber verlässt sie sich jedoch auf ihre Begabung im Taschendiebstahl, ihre Überredungskunst und auf ihre Lautlosigkeit.

Obwohl man Dieben keine große Loyalität nachsagt, wird sie Freunden beistehen, wenn sie ihr Vertrauen gewonnen haben. Für Dienste lässt sie sich jedoch stets bezahlen, wobei es nicht immer Gold und Silber sein muss. Gefälligkeiten sind ihr genauso lieb, denn gute Kontakte können sich mitunter als wertvoller erweisen als jeder Edelstein.

Spezies: Mensch (Tulamidin)
Kultur: Tulamidenlande
Profession: Streunerin (Diebin)
Abenteuerpunkte-Kosten: 2.500
Erfahrungsgrad: erfahren

Eigenschaften

MU	14	**FF**	14
KL	11	**GE**	14
IN	13	**KO**	11
CH	12	**KK**	11
LeP	26	**MR**	4
AsP	–	**GS**	13
KaP	–	**INI**	13

Schicksalspunkte: 4
Sozialstatus: Unterschicht
Vorteile: Begabung (Taschendiebstahl), Flink I, Glück I, Unauffällig
Nachteile: Glasknochen I, Schlechte Eigenschaft (Goldgier 10, Neugier 10), Unfähig (Schwimmen), Unterschicht, Verpflichtung II (Diebesgilde)
Sonderfertigkeiten: Sprachen: Tulamidya III, Garethi II, Kulturkunde: Tulamidenlande
Kampftechniken: Raufen 7, Dolche 7, Wurfwaffen 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Klettern 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Taschendiebstahl 10, Verbergen 7, Zechen 4
Gesellschaft: Betören 4, Etikette 4, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 4
Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Schlösserknacken 7
Ausrüstung: einfache dunkle Kleidung, Lederhandschuhe, Dolch, Wurfsterne (x2), Dietrich-Sortiment, 10 Schritt Seil, Wurfhaken, 2 Silbertaler

DFYX DFYX (Order #5903463)

DER MERIDIANISCHE SÖLDNER

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

Die Lage war aussichtslos. Wie so oft. Sein Instinkt sagte Orestas, dass es besser wäre, Irinja einfach zurückzulassen. Die Chancen standen ausgesprochen schlecht, sie dort jemals wieder rauszubekommen. Orestas hatte schon viele Gefährten verloren. Damals, als er noch dem Schwarzen Bund des Kor angehörte und seine Kompanie in Port Corrad von dem Waldmenschenstamm der Shokubunga angegriffen wurden, da musste er auch einen alten Weggefährten zurücklassen, um sich selbst zu retten. Noch immer hörte er in seinen Träumen dessen Schreie und wollte gar nicht darüber nachdenken, was diese Kannibalen mit seinem Freund angestellt hatten. Heute würde er nicht schon wieder jemanden an Menschenfresser verlieren.

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

Der Magier und die Elfe nickten. Sie wussten, dass Orestas die größte taktische Erfahrung besaß. Thallian sprach vom Hügel seinen Zauber, während Allacaya sich positionierte. Als das Feuer des Zaubers auf dem Boden vor dem Eingang aufschlug, hörte man wenige Herzschläge später das Aufschreien mehrerer kehliger Stimmen. Thallian versteckte sich wieder hinter dem Hügel, während Allacaya zum Wald rannte. Hinter ihr schälten sich drei hünenhafte Gestalten aus dem Feuer: Oger, darunter sogar ein Ogerweib. Die Menschenfresser stampften, bewaffnet mit stachelbewehrten Keulen, hinter der Elfe her.

Orestas verlor keine Zeit und begab sich in das Innere der Ogerhöhle. Es stank entsetzlich nach Fett, Ruß und Schweiß, in der Luft lag außerdem der Geruch einer Gemüsesuppe.

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

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

Herr der Schlachten, steh' mir bei!

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

Er wird nicht fliehen oder aufgeben. Dafür ist ein Oger zu dumm. Er oder ich werden heute sterben.

Noch wusste Orestas nicht genau, wie er gegen den Oger vorgehen sollte, da wurde ihm die Entscheidung abgenommen. Der Menschenfresser versuchte den Kessel umzukippen, der Söldner reagierte augenblicklich und sprang auf einen Felsen, um der heißen Brühe zu entgehen. Orestas hatte schon gegen viele Feinde gekämpft, auch schon gegen einen der klugen Schwarzoger, die in den Dschungeln Meridianas lebten und Menschenfallen bauten. An Wildheit hatte er bislang keinem schlimmeren Gegner gegenübergestanden als diesem Scheusal. Als der Oger merkte, dass sein Plan wohl nicht aufging war es bereits zu spät. Orestas hatte seine Waffe in Richtung seiner Kehle geschwungen und ihn erwischt. Der Menschenfresser ließ seine Keule fallen und sank auf die Knie. Er war sogar zu dumm, um zu merken, dass sein Ende gekommen war, denn noch immer versuchte er mit seiner Hand die Keule zu ergreifen. Der Söldner gab ihm den Rest. Ohne Zeit zu verlieren stieg Orestas

DFYX DFYX (Order #5903463)

über Zwiebelstücke und Mohrrüben hinweg und hob die immer noch bewusstlose Hexe auf. Irinja war nicht schwer, er legte sie sich über die Schulter und rannte. Von den anderen Ogern war noch nichts zu hören, aber er wollte weg sein, bevor sie zurückkamen und sehen würden, was Orestas mit ihrem Jungen gemacht hatte.
Dann hat sich der Einsatz immerhin gelohnt. Jetzt sind wir quitt, kleine Hexe.

Der Held im Spiel

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

Spezies: Mensch (Mittelländer)
Kultur: Südaventurien
Profession: Söldner (Fussvolk)
Abenteuerpunkte-Kosten: 2.500
Erfahrungsgrad: erfahren

Eigenschaften

MU	14	**FF**	12
KL	11	**GE**	14
IN	13	**KO**	12
CH	11	**KK**	13
LeP	32	**MR**	4
AsP	–	**GS**	12
KaP	–	**INI**	13

Schicksalspunkte: 5
Sozialstatus: Mittelschicht
Vorteile: Glück II, Hohe Lebenskraft I, Eisern II, Unheimlich, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I, Waffenbegabung (Schwerter), Zäher Hund
Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube 10, Goldgier 10, Höhenangst 5, Neugier 10, Spielsucht 5)
Sonderfertigkeiten: Sprachen: Garethi III, Mohisch II, Tulamidya II, Schriften: Kusliker Zeichen II, Kulturkunde Südaventurien, Kampf: Behinderungsgewöhnung I, Finte, Schnellziehen, Wuchtschlag
Kampftechniken: Armbrüste 4, Dolche 4, Raufen 7, Schwerter 10
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Zechen 4
Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Überreden 4
Natur: Orientierung 4, Wildnisleben 4
Wissen: Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4
Ausrüstung: einfache Kleidung, Lederrüstung, Sklaventod, Dolch, leichte Armbrust, Bolzenköcher aus Holz, für 10 Bolzen, 10 Bolzen, Geldkatze, 8 Silbertaler

DFYX DFYX (Order #5903463)

DIE GARETISCHE RONDRAGEWEIHTE

„Rondra steh' uns bei!"

„Ich werde dich in die Niederhöllen schicken, Dämon!"

„Nicht jedes Problem muss man mit dem Schwert lösen. Die Waffe sollten man nur ziehen, wenn man zu kämpfen bereit ist."

Die Wege der Götter sind unergründlich.
Elwene hatte nicht erwartet, dass Rondra ihr solch seltsame Gefährten zur Seite stellen würde: Selim, ein Perainegeweihter aus dem fernen Aranien und Belima, eine Diebin aus den Gassen von Khunchom. Elwene hatte beide bei einer Pilgerreise in die Tulamidenlande kennengelernt und Freundschaft mit ihnen geschlossen. Selim interessierte sich für einige Heilpflanzen, die nicht in den südlichen Gefilden Aventuriens wuchsen und so machte sie ihm den Vorschlag, dass er sie nach Garetien begleiten sollte. Belima hatten sie es hingegen zu verdanken, dass sie ihren Geldbeutel nicht an einen dreisten Dieb verloren hatte. Elwene mochte die Tulamidin, auch als sie erfuhr, dass sie dem gleichen Handwerk wie der Dieb nachging. Die Geweihte sah Mut in ihr – wenn auch nicht von der Art, die ihr selbst als Novizin beigebracht wurde. Elwene war froh, beide an ihrer Seite zu wissen.
Vor zwei Tagen hatte Elwenes Tempelvorsteherin sie beauftragt, dem Hilferuf eines Zwergen namens Korgrimm zu folgen. Jener Korgrimm war auf die Spur einer marodierenden Horde von Orks gestoßen, die seine Sippe bedrohte. So schickte er einen Brief an Elwenes Tempel, hatten die Zwerge die Rondrageweihten noch als mutige Verbündete in Erinnerung, als es vor Jahren darum ging den Orken im Krieg Einhalt zu gebieten. Elwene verlor keine Zeit, rüstete sich und zog aus, um Korgrimms Verdacht nachzugehen. Belima und Selim begleiteten sie, denn sie wollten die Geweihte nicht allein losziehen lassen. Der Weg bis zu den Zwergen war weit, doch wenn Zwerge Menschen um Hilfe baten, musste mehr dahinter stecken als nur eine Handvoll Schwarzpelze.
Der Treffpunkt mit Korgrimm war ein kleiner Weiler im Westen des Königreiches. Als sie das Dorf erreichten, sahen sie, dass die Bewohner offenbar in Aufruhr waren und mitten auf dem Dorfplatz einen Kreis um zwei Personen gebildet hatten. Der Zorn der Dörfler richtete sich gegen einen Südländer mit schwarzen Haaren, der den Menschenauflauf mit seinem Säbel davon abhielt, ihm und einer Elfe zu nahe zu kommen. Die Elfe wich hinter dem Mann zurück und sie wirkte wie ein verängstigtes, in die Enge getriebenes Tier. Elwene trat schnellen Schrittes auf die Menschenmenge zu, mit der Hand auf ihrem Schwertknauf.
„Bei Rondra, was treibt ihr da?"
Die Dörfler sahen sich zu Elwene um, bis einer unten ihnen das Wort ergriff.
„Euer Gnaden. Ihr kommt genau rechtzeitig. Die Fremden da. Sie sind schuld an unserem Unglück. Seitdem es hier von diesem Zaubervolk und Fremdlingen wimmelt, ist ein Fluch über uns gekommen. Dem Jaramir ist ein Kalb mit zwei Köpfen geboren worden und die Alrike hat schon seit Tagen diesen Hexenschuss. Und das Spitzohr da hat Langfinger und einem unserer Buben mit ihren Augen die Seele geraubt."
Aberglaube. Elwene wusste, dass es finstere Mächte auf der Welt gab: Die Schattenlande im Osten, wo die Diener der Dämonen lebten oder die Priesterschaft des Gottes ohne Namen. Doch nicht hinter allem steckte das Böse.
„Habt ihr Beweise, oder ist das nur ein Verdacht?"
Die Dörfler verstummten, bis sich ein junger Bursche zu Wort meldete, ein kräftiger Bauernsohn mit einer Heugabel.
„Die Elfe hat mir auf dem Feld meines Vaters aufgelauert. Sie sah mich an, als wolle sie mich verzaubern und mir meine Seele stehlen."
„Wenn das stimmt, dann ist sie schuldig. Davon bin ich aber nicht überzeugt. Möge die Göttin entscheiden. Tritts du für deine Worte ein?"

DFYX DFYX (Order #5903463)

Der Bauernsohn nickte und Elwene sah sich um. „Und wer streitet bis aufs Erste Blut für die Fremden?“
Elwene hätte selbst kämpfen können, aber sie war dem Jungen weit überlegen, außerdem war es ihre Aufgabe, den Kampfablauf zu überwachen.
„Ich“, verwundert sahen alle zu Belima.
„Sie sind genauso fremd in diesem Land wie ich. Also streite ich für sie.“
Mutig und ehrenhaft. Ich wusste, dass mehr in dir steckt als eine Diebin.
„So möge es sein. Herrin Rondra,“ setzt Elwene an „lass denjenigen, der für Gerechtigkeit streitet, deinen Willen vollstrecken und möge deine Hand seine Waffe lenken.“
Belima bekam einen Spieß und nur wenige Augenblicke später stürzte der Bauernsohn auf sie zu.
Sie wird gewinnen. Sie ist flink und schnell. Rondra ist mit ihr. Und mit den Fremden.

Die Heldin im Spiel

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

Spezies: Mensch (Mittelländerin)
Kultur: Mittelreich (Garetien)
Profession: Geweihte (Rondra)
Abenteuerpunkte-Kosten: 2.497 (3 Punkte Guthaben)
Erfahrungsgrad: erfahren

Eigenschaften

MU	14	**FF**	10
KL	10	**GE**	14
IN	13	**KO**	12
CH	14	**KK**	13
LeP	27	**MR**	4
AsP	–	**GS**	12
KaP	14	**INI**	14

Schicksalspunkte: 3
Sozialstatus: Mittelschicht
Vorteile: Eisern II, Verbesserte Regeneration (LeP), Vertrauenerweckend
Nachteile: Prinzipientreue II, Schlechte Eigenschaft (Arroganz 5), Verpflichtungen II (Rondrakirche), Zauberanfällig
Sonderfertigkeiten: Sprachen: Garethi III, Bosparano II, Schriften: Kusliker Zeichen III, Kampf: Behinderungsgewöhnung I, Finte, Wuchtschlag, Liturgisch: Geweiht III
Kampftechniken: Dolche 4, Hiebwaffen 4, Raufen 4, Schilde 4, Schwerter 10, Zweihandschwerter 7
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Reiten 4, Selbstbeherrschung 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 4, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Götter & Kulte 7, Kriegskunst 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: –
Liturgien: 12 Segnungen, Ehrenhafter Zweikampf 4, Zuversicht 7, ein Segen auf 7
Ausrüstung: Rondrakamm, Schwert, Kettenhemd und Kettenzeug, Gürteltasche, 6 Dukaten, 9, Silbertaler, 5 Heller

DFYX DFYX (Order #5903463)

DER ARANISCHE PERAINEGEWEIHTE

„Ein Bauer wäre nicht so verschwenderisch mit dem Essen umgegangen, edle Dame. Peraines Gaben gibt es nicht im Überfluss. Ihr solltet sorgsam damit umgehen.“

„Wir müssen für das Wohl der Menschen sorgen. Und manchmal müssen wir uns dafür auch die Hände schmutzig machen.“

„Blutvergießen ist nie gut, doch manchmal führt kein Weg daran vorbei. Und dann bin ich für euch da.“

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

Die Gruppe hatte unter einer großen Linde ein Lager aufgeschlagen und wartete ungeduldig auf Korgrimms Rückkehr. Da Allacaya, die sich üblicherweise um die Nahrungsversorgung der Gruppe in der Wildnis kümmerte, in ihre heimatlichen Wälder zurückgekehrt war, hatte Korgrimm ihren Platz eingenommen und befand sich gerade auf „der Jagd“. Selim aß gerne Pilze, immerhin waren sie Gaben Peraines und es gab einige wohlschmeckende Sorten, aber er hoffte, dass Korgrimm dieses Mal etwas anderes mitbrachte. Immer nur Pilze waren auf Dauer etwas eintönig. Doch in diesem Wald schien es nichts anderes als Pilze zu essen zu geben.

Da tauchte der Zwerg endlich auf „Ich bin wieder da und ich habe reichlich Beute mitgebracht: ein ganzer Sack voller Pilze!“ Während Korgrimm wegen der Vorfreude auf die Pilze ein breites Grinsen aufsetzte, waren Selim und die anderen weniger gut gelaunt ob der Nachricht. Allacaya hatte wohl recht, dass es keine gute Idee war, jemanden auf Jagd zu schicken, der ein raschelndes Kettenhemd trug und alle Tiere verscheuchte.

„Pilzeintopf, ich mach’ uns einen leckeren Pilzeintopf, wie ihn schon mein Onkel Kortosch gemacht hat.“

Während der Zwerg sich auf einen Baumstamm setzte und mit dem Putzen und Zerkleinern anfing, hatte sich Selim wieder auf die Verletzung von Belima konzentriert. Zwar hieß er noch immer nicht gut, welchem Gewerbe sie nachging, aber sie hatte sich schon mehr als einmal als zuverlässige Freundin erwiesen. Er war froh, dass er sie einst gefragt hatte, ob sie mitkommen würde. Die Diebin hatte sich gestern bei dem Kampf mit den Orks am Bein verletzt, eine wirklich schmerzhafte Wunde, die Selim mit Tarnelensalbe behandelt hatte. Aber der Schnitt war groß, er hatte nur wenig Salbe dabei und die Verletzung war nach der Wanderung am Morgen wieder aufgebrochen.

Selim wollte keine weiteren Risiken eingehen und konzentrierte sich auf das Gebet zu Ehren der Göttin. Belimas Gesicht war zu Beginn der Prozedur noch schmerzverzerrt, aber als der Geweihte mit dem Gebet anfing, entspannte sie sich.

„Herrin Peraine, gib mir die Kraft, meiner Gefährtin zu helfen und ihr Leid zu lindern.“ Mehrere Male rezitierte Selim den Segen, bis er schließlich eine Wärme in seinen Handflächen spürte und diese vorsichtig auf die Wunde legte. Dort wo eben noch ein leicht entzündeter Schnitt klaffte, zog sich Fleisch und Haut wieder zusammen.

Ein Wunder, es wird nicht mal eine Narbe zurückbleiben.

Die anderen hatten sich die wundersame Heilung neugierig angesehen. Orestas und Thallian wandten sich dann aber wieder ihrem Gespräch zu. Belima lächelte Selim an, und sie hatte ihr Bein noch einmal befühlt, so als ob sie nicht glauben konnte, was gerade geschehen war.

Der Geweihte war zufrieden und drehte sich zu der Mitte des Lagers um.

„Nicht!“, schrie Selim urplötzlich und schlug mit seiner Rechten den großen Pilz aus der Hand des Zwerges, der sich mit seinem kleinen Küchenmesser dabei in den Daumen schnitt.

DFYX DFYX (Order #5903463)

„Autsch, bist du wahnsinnig geworden!“, brüllte Korgrimm ihn an.
„Mitnichten, aber den Pilz, den du da gerade in den Eintopf reinschneiden wolltest, ist für Menschen ausgesprochen giftig. Und ich wollte den Eintopf retten.“
„Oh“, war Korgrimms Erwiderung.
„Halb so schlimm, ist ja noch mal alles gut gegangen. Zeig mir mal deinen Finger, nicht das sich der Schnitt noch entzündet.“
Eine Woche ohne mich – Peraine, ich glaube, ich weiß genau, warum du mich zu ihnen geführt hast.

Der Held im Spiel

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

Spezies: Mensch (Tulamide)
Kultur: Aranien
Profession: Geweihter (Peraine)
Abenteuerpunkte-Kosten: 2.497
(3 Punkte Guthaben)
Erfahrungsgrad: erfahren

Eigenschaften

MU	12	**FF**	12
KL	12	**GE**	12
IN	14	**KO**	12
CH	14	**KK**	12
LeP	27	**MR**	2
AsP	–	**GS**	10
KaP	44	**INI**	14

Schicksalspunkte: 3
Sozialstatus: Mittelschicht
Vorteile: Giftresistenz, Gutaussehend I, Hohe Karmalkraft II, Krankheitsresistenz, Vertrauenerweckend
Nachteile: Prinzipientreue II (Moralkodex der Perainekirche), Verpflichtungen II (Perainekirche)
Sonderfertigkeiten: Sprachen: Tulamidya III, Garethi III, Schriften: Kusliker Zeichen III, Tulamidya III, Liturgisch: Geweiht III
Kampftechniken: Hiebwaffen 4, Raufen 7
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Zechen 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: Pflanzenkunde 7
Wissen: Götter & Kulte 7, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheit 7, Heilkunde Wunden 7, Heilkunde Seele 4
Liturgien: 12 Segnungen, Heilende Hände 7, Giftbann 4
Ausrüstung: Messer, Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Gürteltasche aus Leder, Brechmittel bei Vergiftung (x10), Verband (x10), Wundnähzeug (15), Wirselkrauttrank (x3), Tarnelensalbe (x10), Chonchinissalbe (x30), 5 Dukaten, 1 Silbertaler, 5 Heller

DFYX DFYX (Order #5903463)

DIE SPEZIES

Dere wird von den unterschiedlichsten humanoiden Spezies bevölkert und viele von ihnen bringen spielbare Helden hervor.
In Aventurien sind die wichtigsten die Menschen, die Zwerge und die Elfen. Aus diesen und den Halbelfen, Nachkommen aus einer Verbindung zwischen Mensch und Elf, kann man zu Spielbeginn die Spezies seines aventurischen Helden wählen.

Aufbau der Beschreibung einer Spezies

Auf den nächsten Seiten sind die wichtigsten spielbaren Spezies Aventuriens beschrieben, aus denen du deinen Helden wählen kannst. Der Aufbau der Beschreibung folgt dabei diesem Schema:

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

Zusätzlich zu diesen Angaben steht bei jeder Spezies ein Wertekasten, der noch weitere Informationen enthält. Bei einigen Einträgen kann man das Ergebnis auswürfeln, aber es steht jedem Spieler frei, sich die Haarfarbe oder Größe seines Helden auszusuchen.

Kosten: Wie viele Abenteuerpunkte kostet die Spezies bei der Heldenerschaffung?
Haarfarbe: Eine Würfeltabelle, die die Haarfarbe des Helden bestimmt. Selbstverständlich kann man sich stattdessen eine der Haarfarben aussuchen.
Augenfarbe: Wie schon beim Haar kann man hier die Augenfarbe des Helden durch Würfeln bestimmen oder sich frei entscheiden.
Körpergröße: Diese Tabelle bestimmt die Körpergröße des Helden. Auch hier gilt: Die Tabelle ist nur ein Vorschlag, man kann sich die Größe seines Helden passend zum Spielkonzept wählen.

DFYX DFYX (Order #5903463)

Gewicht: Gewicht des Helden
Lebensenergie-Grundwert: Der zu der Spezies dazugehörige Lebensenergie-Grundwert. Er wird für die Berechnung der Lebenspunkte eines Helden benötigt (siehe 23).
Magieresistenz-Grundwert: Der zu der Spezies dazugehörige Magieresistenz-Grundwert. Er wird für die Berechnung der Magieresistenz eines Helden benötigt (siehe 24).
Initiative-Grundwert: Der zu der Spezies dazugehörige Initiative-Grundwert. Er wird für die Berechnung der Initiative eines Helden benötigt (siehe 24).
Geschwindigkeits-Grundwert: Dieser Wert gibt die taktische Geschwindigkeit einer Spezies an, die insbesondere für den Kampf eine Rolle spielt (siehe 24)
Automatische Vorteile/Nachteile: Vor- und Nachteile, die ein Held durch die Wahl der Spezies automatisch bekommt, ohne weitere Kosten tragen zu müssen (die Kosten sind bereits bei den Abenteuerpunkte-Kosten der Spezies berücksichtigt).
Übliche Kulturen: An dieser Stelle ist eine Auflistung der Kulturen enthalten, denen ein Mitglied der Spezies in der Regel angehört. Andere Kulturen erfordern Rücksprache mit dem Meister.
Typische Vorteile: Eine Vorschlagsliste mit typischen Vorteilen für Angehörige dieser Spezies – die aber nicht jedes Mitglied automatisch besitzt.
Typische Nachteile: Eine Vorschlagsliste mit typischen Nachteilen für Angehörige dieser Spezies – die aber nicht jedes Mitglied automatisch besitzt.
Untypische Vorteile: Dieser Eintrag enthält Vorteile, die untypisch für die Art ist. Sie benötigen eine Absprache mit dem Meister, wenn man sie dennoch wählen möchte.
Untypische Nachteile: Dieser Eintrag enthält Nachteile, die untypisch für die Art ist. Sie benötigen eine Absprache mit dem Meister, wenn man sie dennoch wählen möchte.

Maßeinheiten

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

Die Menschen

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

Herkunft und Verbreitung

Menschen sind die am weitesten verbreitete Spezies Deres. Die bekanntesten aventurischen Menschen sind die Mittelländer, die Tulamiden, die Thorwaler, die Nivesen, die Norbarden, die Waldmenschen und die Utulus. Im Laufe der letzten Jahrtausende haben Menschen sich über den gesamten Kontinent ausgebreitet.
Die *Mittelländer* stellen die größte Untergruppe dar. Ihre Vorfahren stammen zwar aus dem fernen Güldenland, doch sind sie das vorherrschende Menschenvolk in Aventurien. Sie stellen einen Großteil der Bevölkerung des Mittel- und Horasreiches, des Svellttals, des Bornlandes, Nostria und Andergasts sowie vieler anderer Länder.
Schon lange vor der Ankunft der Mittelländer gründeten die *Tulamiden* große Reiche in Aventurien. Sie bewohnen die Länder des Südostens, beispielsweise Aranien, aber auch Teile Meridianas und der Insel Maraskans, wo sie sich mit den Mittelländern vermischt haben.
Den Nordwesten des Kontinents bevölkern die *Thorwaler*. Auch sie stammen ursprünglich nicht aus Aventurien, sondern aus dem Güldenland, wo noch heute ihre sagenhaften Vorfahren, die Hjaldinger, leben.
Zu einem der ältesten Menschenvölker gehören die in der Tundra und Taiga umherziehenden *Nivesen*. Sie leben wie vor Jahrtausenden in Sippenverbänden und durchwandern die nordaventurischen Steppen.
Die *Norbarden* durchziehen ebenfalls die nördlichen Gefilde Aventuriens und sind als reisende Händler bekannt. Ihre Vorfahren, die Alhani, gründeten vor Jahrhunderten ein großes Reich, doch nachdem es dem Untergang geweiht war, zerstreute sich das Volk der Norbarden in alle Winde.
Die übrigen Menschen unterscheiden in der Regel nicht zwischen den *Waldmenschen* und den *Utulu* und bezeichnen sie oft beide als Mohas (eine Verballhornung des größten Waldmenschenstammes, der Mohaha). Dennoch unterscheiden sie sich körperlich voneinander. Die ursprüngliche Heimat beider Menschenvölker liegt südlich von Aventurien, im fernen Uthuria.

DFYX DFYX (Order #5903463)

Körperbau und Aussehen

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

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

Die Thorwaler sind bekannt für ihre blonden oder roten Haare, ihre Haut ist meist heller als die der anderen aventurischen Menschen.

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

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

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

Vermehrung und Alterung

Mit Elfen und Orks können Menschen Nachkommen zeugen. Die Kinder dieser Verbindungen werden als Halbelfen bzw. Halborks bezeichnet. Menschenfrauen sind das ganze Jahr über fruchtbar. Die Schwangerschaft einer Menschenfrau dauert neun Monate, wobei Mehrlingsgeburten selten sind (und wenn, dann sind es meist Zwillingsgeburten).

Menschen werden auf Dere etwa 80 Jahre alt, wobei es keine Seltenheit ist, wenn sie ein Alter von 90 oder über 100 Jahre erreichen.

Mensch
Kosten: 0 Abenteuerpunkte
Haarfarbe (1W20):
Mittelländer: schwarz (1-3), braun (4-7), dunkelblond (8-12), blond (13-16), weißblond (17-18), rot (19-20)
Tulamide: schwarz (1-6), dunkelbraun (7-12), mittelbraun (13-14), hellbraun (15-17), blond (18-19), rot (20)
Thorwaler: blond (1-8), rotblond (9-13), weißblond (14-15), rot (16-17), dunkelblond (18), braun (19), schwarz (20)
Nivese: kupferrot (1-15), blond (16), braun (17-18), dunkelblond (19), schwarz (20)
Norbarde: schwarz (1-17), kupferrot (18-19), blond (20)
Waldmensch: schwarz (1-5), blauschwarz (6-19), dunkelbraun (20)
Utulu: schwarz (1-17), blauschwarz (18-20)

Augenfarbe (1W20):
Mittelländer: dunkelbraun (1-2), braun (3-9), grün (10-11), blau (12-17), grau (18-19), schwarz (20)
Tulamide: schwarz (1-4), dunkelbraun (5-12), braun (13-16), grau (17-18), grün (19), blau (20)
Thorwaler: dunkelbraun (1-2), braun (3-7), grün (8-11), blau (12-18), grau (19-20)
Nivese: braun (1-2), hellbraun (3-9), bernsteinfarben (10-14), grün (15-17), blau (18-19), grau (20)
Norbarde: schwarz (1-3), dunkelbraun (4-13), braun (14-17), grün (18-19), blau (20)
Waldmensch: hellbraun (1-3), dunkelbraun (4-10), schwarz (11-20)
Utulu: hellbraun (1-3), dunkelbraun (4-10), schwarz (11-20)
Körpergröße:
Mittelländer: 160 Halbfinger+2W20 (1,62-2,00 Schritt)
Tulamide: 155 Halbfinger+2W20 (1,57-1,95 Schritt)
Thorwaler: 168 Halbfinger+2W20 (1,70-2,08 Schritt)
Nivese: 155 Halbfinger+2W20 (1,57-1,95 Schritt)
Norbarde: 158 Halbfinger+2W20 (1,60-1,98 Schritt)
Waldmensch: 142 Halbfinger+3W6 (1,45-1,60 Schritt)
Utulu: 165 Halbfinger+2W20 (1,67-2,05 Schritt)
Gewicht: Größe – 100 Stein (Durchschnittsgewicht)
Lebensenergie-Grundwert: 25
Magieresistenz-Grundwert: 0
Initiative-Grundwert: 10
Geschwindigkeits-Grundwert: 8
Automatische Vorteile: keine
Automatische Nachteile: keine
Übliche Kulturen:
Mittelländer: Bornland, Horasreich, Maraskaner, Mittelreich, Nostria & Andergast, Nordaventurien, Südaventurien, Svellttal, Zyklopeninseln
Tulamiden: Aranien, Ferkinas, Maraskaner, Novadis, Südaventurien, Trollzacker, Tulamidenlande, Zahori
Thorwaler: Fjarninger, Gjalsker, Thorwaler
Nivesen: Bornland, Nivesen, Nordaventurien, Svellttal
Norbarden: Bornland, Norbarden, Nordaventurien
Waldmenschen: Aranien, Mohas, Novadis, Südaventurien, Tulamidenlande
Utulu: Aranien, Mohas, Novadis, Südaventurien, Tulamidenlande

Typische Vorteile: Herausragende Eigenschaft (z.B. Thorwaler: KK, Waldmenschen und Utulu: GE, Nivesen: IN, Norbarden: KO), *Waldmenschen* und *Utulus*: Angenehmer Geruch, Hitzeresistenz, Immunität gegen Wurara, Immunität gegen Flinker Difar und Brabaker Schweiß, *Nivesen:* Entfernungssinn, Kälteresistenz, Verbundenheit (Tiere), *Thorwaler:* Eisern, Kampfrausch, Zäher Hund, *Tulamiden:* Hitzeresistenz
Typische Nachteile: *Thorwaler:* Blutrausch
Untypische Vorteile: keine
Untypische Nachteile: Wahrer Name

DFYX DFYX (Order #5903463)

Die Elfen

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

Herkunft und Verbreitung

Es wird viel über die Herkunft der Elfen spekuliert. Fragt man sie selbst, so singen die feya sehnsuchtsvoll in ihren Liedern über die Lichtwelt, einem Ort voller Harmonie, den sie vor langer Zeit verließen und an den sie einst zurückkehren werden.

Vor Jahrtausenden beherrschten die Hochelfen weite Teile Aventuriens, doch ihre Zeit ist lange vorbei. Heutzutage haben sich die meisten Elfen zurückgezogen, leben in Sippengemeinschaften in der Wildnis und versuchen ein Leben im Einklang mit der Natur zu führen. Sie wohnen meist fernab der Zivilisation und der Menschen: Die *Firnelfen* versuchen im eisigen Norden zu überleben, während die für ihre Reitkünste berühmten *Steppenelfen* sich die Grüne Ebene als Heimat auserkoren haben. Die *Waldelfen* leben in den Salamandersteinen schon seit dem Zeitalter der Hochelfen und sind die ursprünglichsten aller Elfenvölker. Am ehesten wird ein Mensch auf *Auelfen* stoßen. Diese leben in den Auen Nordaventuriens und um die Salamandersteine, in einigen Teilen Albernias, Almadas und des Horasreiches. Sie sind das am weitesten verbreitete und größte Elfenvolk Aventuriens. Einige von ihnen haben sogar das Leben in der Sippe aufgegeben und sind in den Städten der Menschen sesshaft geworden.

Körperbau und Aussehen

Auch wenn Elfen auf den ersten Blick Menschen ähneln, gibt es doch auffällige Unterschiede. Ihre Ohren sind spitzer und deutlich länger ausgeprägt als bei einem menschlichen Rosenohr. Ein weiteres Merkmal sind ihre Augen, die ein wenig größer sind als die der Menschen, doch fällt dies nicht so schwer ins Gewicht. Vielmehr ist es die Farbe, die jeden Betrachter in seinen Bann zieht: Von Saphirblau bis Smaragdgrün funkeln ihre Augen in allen nur erdenklichen Edelsteinfarben.

Der Wuchs der Elfen ist schlank und sie werden oft um die zwei Schritt groß. Man sagt ihnen große Gewandtheit und eine empfindliche Nase nach. Außer dem Haupthaar verfügen sie über keine weitere Körperbehaarung.

Vermehrung und Alterung

Die Lebensspanne eines Elfen kann Jahrtausende umfassen. Er stirbt nicht an Altersschwäche, sondern erst, wenn er seine Lebensaufgabe erfüllt hat. Jeder Elf hat ein anderes

DFYX DFYX (Order #5903463)

Ziel, das sich ihm erst im Laufe seines Lebens offenbart. Bis zur Erfüllung seiner Aufgabe altert ein Elf äußerlich nicht und sieht immer jugendhaft aus. Hat er jedoch den Sinn seines Daseins erfüllt, so nimmt er von seiner Familie und Freunden Abschied, und altert und vergeht innerhalb weniger Tage.

Obwohl sich die Elfen regelmäßig dem Liebesspiel hingeben, ist die Zahl der Geburten doch geringer als die der Menschen. Manche Elfinnen haben selbst in einem Jahrhunderte währenden Leben nur ein oder zwei Kinder geboren. Dies liegt an der willentlichen Kontrolle der Empfängnis der Elfen.

Menschen und Elfen sind miteinander fruchtbar und können Kinder zeugen und empfangen. Ihre Nachkommen werden Halbelfen genannt, und tragen einen Teil der magischen Begabung ihres elfischen Elternteils in sich.

Elf
Kosten: 260 Abenteuerpunkte (275 für Vorteile, –15 für Nachteile)
Haarfarbe (1W20):
Auelf: blauschwarz (1), schwarz (2-3), silbern (4-5), weißblond (6-7), hellblond (8-11), mittelblond (12-17), dunkelblond (18-20)
Waldelf: blauschwarz (1-3), schwarz (4-7), silbern (8-10), weißblond (11), hellblond (12-13), mittelblond (14-16), dunkelblond (17-19), goldblond (20)
Firnelf: blauschwarz (1), schwarz (2), silbern (3–5), schneeweiß (6-9), weißblond (10-14), hellblond (15-17), mittelblond (18-19), dunkelblond (20)
Steppenelf: blauschwarz (1), schwarz (2-3), silbern (4-5), weißblond (6-7), hellblond (8-11), mittelblond (12-17), dunkelblond (18-20)
Augenfarbe (1W20):
Auelf: schwarzbraun (1-2), graublau (3-4), saphirblau (5-8), smaragdgrün (9-12), dunkelviolett (13-16), bernsteinfarben (17-18), goldgesprenkelt (19), amethystfarben (20)
Waldelf: schwarz (1-2), saphirblau (3-4), smaragdgrün (5-8), dunkelbraun (9-12), bernsteinfarben (13-16), goldgesprenkelt (17), rubinrot (18-19), amethystviolett (20)
Firnelf: schwarz (1), silbergrau (2-3), eisgrau (4-7), saphirblau (8-11), smaragdgrün (12-15), bernsteinfarben (16-18), goldgesprenkelt (19), rubinrot (20)
Steppenelf: schwarzbraun (1-2), graublau (3-4), saphirblau (5-8), smaragdgrün (9-12), dunkelviolett (13-16), bernsteinfarben (17-18), goldgesprenkelt (19), amethystfarben (20)
Körpergröße: 168 cm + 2W20 (1,70 bis 2,08 m)
Gewicht: Größe – 120 Stein
Lebensenergie-Grundwert: 20
Magieresistenz-Grundwert: 2
Initiative-Grundwert: 10
Geschwindigkeits-Grundwert: 8
Automatische Vorteile: Altersresistenz, Dunkelsicht I, 2 x Herausragende Eigenschaft (Auswahl zwischen IN, CH oder GE), Herausragender Sinn (Auswahl zwischen Gehör oder Sicht), Krankheitsresistenz, Nichtschläfer, Wohlklang, Zauberer III
Automatische Nachteile: Sensibler Geruchssinn 10, Unfähig (Zechen)
Übliche Kulturen: Auelfen, Firnelfen, Steppenelfen, Waldelfen

Typische Vorteile: Balance, Begabung (vor allem Singen, Musizieren), Beidhändig, Dunkelsicht II, Flink, Giftresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (der noch nicht gewählte Sinn), Immunität gegen Krankheit (Schwarze Wut, Tollwut, Lykanthropie), Richtungssinn, Schlangenmensch, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Verbundenheit (Tiere und Feen)
Typische Nachteile: Kind der Wildnis, Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Wahrer Name, Wilde Magie
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Kampfrausch, Schwer zu verzaubern, Zwergennase
Untypische Nachteile: Blutrausch, Eingeschränkter Sinn, Fettleibig, Nachtblind, Übler Geruch, Unangenehme Stimme

Die Zwerge

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

Herkunft und Verbreitung

Die Sagen berichten davon, dass das Volk der Zwerge einst von Ingerimm (oder wie sie ihren Gott nennen: Angrosch) geschaffen wurden, um die Schätze der Erde zu beschützen. Üblicherweise wohnen Zwerge in unterirdischen Städten, die sie tief unter den Gebirgen errichtet haben. Einst lebten alle Zwerge in Xorlosch, der heiligen Stadt der Zwergenheit, die noch heute existiert. Doch ist dieses glorreiche Zeitalter längst vorbei. Aus den Urstämmen von Xorlosch sind mehrere große Zwergenvölker hervorgegangen: Die kämpferischen *Ambosszwerge* bewohnen das gleichnamige Gebirge und entsprechen dem Urbild, das die Menschen von dem kleinen Volk haben. Die traditionsreichen *Erzzwerge* leben in den Ingrakuppen, der uralten Zwergenstadt Xorlosch und den Koschbergen, wohingegen die

DFYX DFYX (Order #5903463)

friedlichen *Hügelzwerge* gemeinsam mit den Menschen die Hügellande des Koschs besiedeln. Die *Brillantzwerge*, die durch die Schattenlande ihre heimischen Stollen aufgeben mussten, haben seit ein paar Jahren im Raschtulswall eine neue Heimat gefunden. Aber auch im Finsterkamm und im Hohen Norden leben vereinzelt Zwergensippen.
Einige Menschenstädte in der Nähe des zwergischen Siedlungsgebietes weisen eine hohe Zahl an zwergischen Bewohnern auf. In Städten wie Angbar, Fasar und Zwerch wohnen schon seit Generationen Menschen und Angroschim friedlich zusammen und profitieren voneinander. Viele Zwerge arbeiten als Schmiede oder sind Bergleute, deren Waren wegen der hervorragenden Qualität bei Menschen hohe Preise erzielen.

Körperbau und Aussehen

Eines der wesentlichen Merkmale, die einen Zwerg vom Menschen unterscheidet, ist seine geringe Körpergröße. Kaum ein Angroschim wird größer als 1,40 Schritt. Dennoch haben die Angroschim einen kompakten Körperbau und schwere Knochen. Dieser körperliche Unterschied ist einer der Gründe, warum Zwerge einen schlechten Auftrieb im Wasser haben und keine guten Schwimmer sind.
Berüchtigt ist auch die zwergische Widerstandskraft. Weder werden sie oft krank, noch machen ihnen mineralische Gifte etwas aus. Zwerge sind ausgesprochen zäh und überleben selbst schlimmste Blessuren und Verletzungen. Ähnliches gilt für ihre Sturheit, die sie gegenüber Zauberei unempfindlicher macht.
Ihre Augen haben sich gut an das Leben in Grotten und Höhlen angepasst, sodass sie selbst bei geringem Lichteinfall gut sehen können.
Zwergenmänner haben einen ausgeprägten Bart- und Haarwuchs. Der Bart eines Zwergs ist sein ganzer Stolz und oft wird er kunstvoll zu Zöpfen gebunden und mit Perlen oder anderem Schmuck verziert. Zwergenfrauen wächst hingegen trotz anderslautender Gerüchte kein Bart – zumindest nicht allen.

Vermehrung und Alterung

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

Zwerg
Kosten: 150 Abenteuerpunkte (160 für Vorteile, –10 für Nachteile)
Haarfarbe (1W20):
Alle Zwerge: blond (1-5), schwarz (6-9), dunkelgrau (10-11), hellgrau (12-13), salzweiß (14), silberweiß (15), feuerrot (16-17), kupferrot (18-20)
Augenfarbe (1W20):
Alle Zwerge: dunkelbraun (1-2), braun (3-5), grün (6-9), blau (10), grau (11-14), schwarz (15-20)
Körpergröße: 128 Halbfinger + 2W6 (1,30 bis 1,40 Schritt)
Gewicht: Größe – 80 Stein (Durchschnittsgewicht)
Lebensenergie-Grundwert: 30
Magieresistenz-Grundwert: 2
Initiative-Grundwert: 10
Geschwindigkeits-Grundwert: 6
Automatische Vorteile: Dunkelsicht I, 2x Herausragende Eigenschaft (Auswahl zwischen FF, KO oder KK), Krankheitsresistenz, Schwer zu verzaubern
Automatische Nachteile: Unfähig (Schwimmen)
Übliche Kulturen: Ambosszwerge, Brillantzwerge, Brobim, Erzzwerge, Hügelzwerge

Typische Vorteile: Dunkelsicht II, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutes Gedächtnis, Hitzeresistenz, Hohe Magieresistenz, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Immunität gegen Tulmadron und schwermetallhaltige Speisepilze, Richtungssinn, Zäher Hund, Zwergennase
Typische Nachteile: Blutrausch, Lichtempfindlich
Untypische Vorteile: Balance, Magiegespür, Schlangenmensch, Verbundenheit, Wohlklang
Untypische Nachteile: Glasknochen, Hitzeempfindlichkeit, Nachtblind, Niedrige Magieresistenz, Zauberer, Zerbrechlich

DFYX DFYX (Order #5903463)

Die Halbelfen

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

Herkunft und Verbreitung

Halbelfen sind die Kinder einer Verbindung aus Mensch und Elf. Dort wo Menschen und Elfen zusammenleben, in Städten wie Gerasim, Donnerbach und Uhdenberg sind Halbelfen ein häufiger Anblick. Für viele Menschen sind sie Gestalten am Rande ihrer Gesellschaft: fremdartig, nicht an die jeweilige Kultur angepasst, Elfenbälger. In anderen Gegenden Aventuriens hingegen, etwa dem Horasreich, ist ein wenig Elfenblut in den Adern ein Zeichen von Schönheit und Ansehen. Doch dort sind Halbelfen oft Außenseiter, die sich zwischen den Welten ihrer beiden Elternteile verloren fühlen.
Gelegentlich werden Halbelfen von der elfischen Sippe eines Elternteils aufgenommen, doch auch dort wird ihnen oft nur Verachtung oder Missmut entgegengebracht, da man sie für *badoc* hält – ein Zustand, den man am ehesten mit Vermenschlichung beschreiben könnte.

Körperbau und Aussehen

Wie nicht anders zu erwarten, verbinden Halbelfen die Vorzüge beider Welten ihrer Eltern: Sie sind leichter als Menschen gebaut, doch nicht so schlank und hochgewachsen wie Elfen. Man erkennt sie an den leicht spitzen Ohren, die aber weniger ausgeprägt sind, als bei ihrem elfischen Elternteil.
Je nach Herkunft ihres menschlichen Erbes haben Halbelfen weitere besondere Merkmale. Stammen sie von Thorwalern ab, so sind sie oft etwas größer und neigen zu helleren Haarfarben. Nivesische Halbelfen wiederum haben nicht selten rotes Haar und leicht mandelförmige Augen. Verbindungen zwischen Waldmenschen oder Utulus auf der einen und Elfen auf der anderen Seite sind aufgrund der weiten Distanz beider Völker extrem selten, aber selbst hier würde das menschliche Erbe zum Vorschein kommen und dem Halbelfen einen dunkleren Hautteint bescheren.

Vermehrung und Alterung

Halbelfen vermehren sich im gleichen Zyklus wie Menschen. Halbelfinnen können im Gegensatz zu Elfinnen ihre Schwangerschaft nicht willentlich kontrollieren. Die Schwangerschaft dauert durchschnittlich neun Monate.

Bis ins hohe Alter bleiben die Halbelfen von jungenhaftem Äußeren wobei sie einige Jahre älter als Menschen werden. Kurz vor ihrem Tod altern sie jedoch zusehends. Die durchschnittliche Lebenserwartung beträgt etwa 100 Jahre. Halbelfen können mit Menschen, Elfen und anderen Halbelfen Kinder zeugen. Auch die späteren Generationen, nicht nur die erste Nachkommenschaft zwischen Mensch und Elf, gelten als Halbelfen. Sie sind mindestens bis in die siebte Generation latent magisch begabt, doch nicht in jeder Generation sind die magische Gabe und die äußeren Merkmale gleich ausgeprägt. Halbelfen späterer Generationen ähneln stärker den Menschen und können nicht zaubern.

Halbelf
Kosten: 0 Abenteuerpunkte
Haarfarbe (1W20):
rot (1-3), braun (4-6), dunkelblond (7-10), hellblond (11-15), weißblond (16-17), schwarz (18-19), blauschwarz (20)
Augenfarbe (1W20):
schwarz (1-3), grau (4-6), blau (7-10), grün (11-14), dunkelbraun (15-16), hellbraun (17-18), bernsteinfarben (19), goldgesprenkelt (20)
Körpergröße: 158 Halbfinger + 1W20+4W6 (1,63 bis 2,02 Schritt)
Gewicht: Größe – 120 Stein (Durchschnittsgewicht)
Lebensenergie-Grundwert: 23
Magieresistenz-Grundwert: 1
Initiative-Grundwert: 10
Geschwindigkeits-Grundwert: 8
Automatische Vorteile: keine
Automatische Nachteile: keine
Übliche Kulturen: Auelfen, Bornland, Firnelfen, Horasreich, Mittelreich, Nivesen, Nostria & Andergast, Nordaventurien, Steppenelfen, Südaventurien (vor allem in Al'Anfa), Svellttal, Thorwaler, Waldelfen

Typische Vorteile: Balance, Begabung (Singen, Musizieren), Beidhändig, Dunkelsicht I, Flink, Gefahreninstinkt, Gutaussehend, Herausragende Eigenschaft (je nach menschlichem Elternteil + elfische Eigenschaften), Herausragender Sinn (Auswahl zwischen Gehör oder Sicht), Magiegespür, Schlangenmensch, Verbundenheit (Feen und Tiere), Wohlklang, Zauberer
Typische Nachteile: Sensibler Geruchssinn, Wahrer Name
Untypische Vorteile: Kampfrausch, Schwer zu verzaubern, Zwergennase
Untypische Nachteile: Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Unangenehme Stimme

DFYX DFYX (Order #5903463)

DIE KULTUREN

Während die Spezies die körperlichen Merkmale und das Aussehen eines Helden festlegen, beeinflusst die Kultur seine Sprache, seine Bräuche und seinen Glauben.
Bei den beschriebenen Kulturen handelt es sich um die bedeutendsten aventurischen Kulturen der vorgestellten Spezies, aber längst nicht um alle Kulturen Aventuriens oder gar Deres. In späteren Ergänzungsbänden werden weitere spielbare Kulturen vorgestellt.

Aufbau der Beschreibung einer Kultur

Alle in diesem Buch enthaltenen Kulturbeschreibungen folgen dem gleichen Schema, sodass du dich schnell und einfach orientieren kannst. Zu Beginn wird die Kultur kurz vorgestellt, im Anschluss daran folgt ein Regelkasten, der alle relevanten Informationen zur Heldenerschaffung enthält.
Noch mehr zu den einzelnen Kulturen bzw. den Bewohnern der Länder und Reiche Aventuriens kann man im Kapitel **Hintergrund** ab Seite **288** nachlesen.

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

Der daran anschließende Regelkasten enthält alle regelrelevanten Informationen und weitere Empfehlungen zur Wahl von Talenten sowie von Vor- und Nachteilen:

Sprache: Der Held bekommt die Muttersprache auf Stufe III. In Klammern sind mögliche *Dialekte* angegeben, aus denen man wählen kann (siehe **165**).
Schrift: Die üblicherweise bei dieser Kultur verwendete Schrift. Man bekommt als Held die Schrift nicht gratis, sondern muss sie wie jede Sonderfertigkeit einkaufen.
Kulturkunde: In diesem Abschnitt ist die Kulturkunde-Sonderfertigkeit angegeben, die die Angehörigen der Kultur besitzen. Ein Held erhält die Kulturkunde seiner Kultur gratis bei der Heldenerschaffung. In Klammern sind einige der potenziellen *Kulturspezialisierungen* angegeben (siehe **163**).

DFYX DFYX (Order #5903463)

Sozialstatus: Bei jeder Kulturbeschreibung gibt es auch Einträge zu den wählbaren Stufen des Sozialstatus. Man muss sich bei der Heldenerschaffung für eine Stufe entscheiden und den entsprechenden Vor- oder Nachteil wählen, außer bei der Kategorie Mittelschicht. Unter *Art* sind verschiedene mögliche Ausprägungen aufgelistet, die Zahl gibt den Faktor an, mit dem man das Startkapital multiplizieren muss. Die Abenteuerpunkte-Kosten für die Vor- und Nachteile des Sozialstatus müssen nicht in die Begrenzung der Vor- und Nachteile einbezogen werden (siehe **114**).

Enklaven fremder Kulturen

Nicht selten geschieht es, dass Angehöriger einer Kultur sich in an einem Ort ansiedeln, wo eine andere Kultur vorherrscht: Maraskaner im Exil, Elfen und Zwerge, die sich in Städten der Menschen angesiedelt haben, Thorwaler und Bornländer in einer Kolonie in den Tulamidenlanden usw.
In diesem Fall sollte eine weitere passende Kulturkunde und eventuelle als Zweitsprache auch die Sprache der anderen Kultur eingekauft werden.

Übliche Profession: Eine Auflistung von Professionen, die in dieser Kultur häufig vorkommen. Diese Liste ist keine abschließende Liste, sondern gibt nur eine breite Wahl an typischen Professionen vor bzw. gibt an, welche Professionen nicht ausgebildet werden.
Typische Vorteile: Vorteile, die viele Angehörige der Kultur haben.
Typische Nachteile: Nachteile, die typisch für die Kultur sind.
Untypische Vorteile: Wenig typische Vorteile. Sie sollten nur mit Absprache mit dem Meister gewählt werden dürfen.
Untypische Nachteile: Nachteile, die kaum ein Angehöriger der Kultur aufweist. Bei der Wahl eines solchen Nachteils bitte Rücksprache mit dem Meister halten.
Typische Talente: Fertigkeiten, die sehr verbreitet sind und für die die Kultur bekannt ist.
Untypische Talente: Fertigkeiten, in denen nur wenige Angehörige der Kultur wirklich gut sind.
Typische Namen: typische Namen der Kultur
Bekannte Stämme: An dieser Stelle sind einige beispielhafte Stämme der Kultur aufgelistet, aus denen der Held stammen kann und dessen Dialekt und Kulturspezialisierung er erlernt haben könnte.

Kulturen der Menschen

Aranien

Aufgrund seiner bewegten Geschichte und der erst jüngst errungenen Unabhängigkeit vom Mittelreich, verknüpfen sich in Aranien mittelländische und tulamidische Einflüsse zu einem einzigartigen Kulturgeflecht.

Verbreitung und Lebensweise: Das Königreich Aranien erstreckt sich östlich des Raschtulswalls bis zum Golf von Perricum und von Baburin bis zur Gorischen Wüste. Das fruchtbare Land und das milde Klima haben eine überwiegend wohlhabende Bevölkerung hervorgebracht, die ihr Leben in vollen Zügen genießt. Die meisten Aranier sind Bauern, die in tulamidischen Sippendörfern leben und blühende Haine, Felder und Wiesen bewirtschaften. In den Städten gedeihen Kunsthandwerk und Handel. Das Gesellschaftssystem entspricht weitestgehend dem mittelländischen Feudalismus, wenn auch die Titel abweichen und die aranischen Frauen in Heim und Staat den Ton angeben. Männer üben sich in Poesie, den schönen Künsten und werben um unverheiratete Frauen, um eine gute Partie für sich und ihre Familien zu erzielen.
Verwaltet werden die Provinzen des Königreiches von *Sultanen* und den ihnen unterstellten *Emiren* und *Beyrounen*. Einzelnen Städten steht ein *Haran* oder eine *Harani* vor, während *Wesire*, *Beys* und *Kadis* Verwalter, Beamte oder Richter sind.

Weltsicht und Glaube: Grundsätzlich gehören die meisten Aranier der zwölfgöttlichen Glaubensgemeinschaft an und lassen *Peraine*, *Rahja* und *Phex* (hier wie in den restlichen Tulamidenlanden *Rascha* und *Feqz* genannt), in Adelskreisen auch *Rondra*, die meiste Ehre zuteilwerden. Ferner bereichern sie ihren Götterhimmel mit einer schier unüberschaubare Zahl von Wesenheiten, die sie unzähligen philosophischen Weltanschauungen entnehmen.

Sitten und Bräuche: Während sich regionale Bräuche durchaus bedeutend unterscheiden können, ist das Adoptionssystem, bei dem Frauen nicht zwingend ihre leiblichen Töchter als Erbe wähle, sondern geeignet erscheinende Adoptiv- oder Schwiegertöchter, eine überaus aranische Sitte. Zudem sind in kaum einem anderen Land Aventuriens Hexen so hoch angesehen. Gelegentlich bekleiden sie sogar politische Ämter. Dafür ist die Ausbildung von Gildenmagiern – mit Ausnahme der Illusionsschule von Zorgan – lange Zeit verboten gewesen und erst seit kurzem wieder erlaubt. Neben weiblichen Tänzerinnen stehen die berühmten aranischen *Majunas* in dem Ruf, mit ihren Zaubertänzen das Publikum in ihren Bann zu ziehen.

Tracht und Bewaffnung: Mittelländische Hemden, Hosen und Stiefel sind hier ebenso anzutreffen wie tulamidische Westen, Pluderhosen und Pantoffeln. Als Kopfbedeckungen dienen meist Turban oder Fez. Aranier ziehen je nach Geldbeutel mit leichter Tuch- oder Lederrüstung, Kettenhemd oder Spiegelpanzer in die Schlacht und tragen ihre (Reiter-) Kämpfe vor allem mit *Khunchomer* und Säbel aus. Auf Distanz finden überwiegend Kurz- und Kompositbögen Verwendung.

DFYX DFYX (Order #5903463)

Sozialstatus Aranien

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Adlig	2.000 Silbertaler	Adlig	Wesir/a (Amtsadel, x1), Kadi (Amtsadel, x2), Haran/i (Erbadel, x2), Bey/sa (Amtsadel, x2), Beyroun/a (Erbadel, x5)
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	20 Silbertaler	Unfrei	Sklave

Sprache: Tulamidya (Aranisch) oder Garethi
Schrift: Kusliker Zeichen oder Tulamidya
Kulturkunde: Aranien (Baburin, Elburum, Gorien, Palmyramis, Zorgan)
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (jedoch keine Ritter, Stammeskrieger und andere stammestypische Professionen; Offiziere und Fernhändler fast ausschließlich Frauen)
- *Magisch:* Alchimist, Hexe, Magiedilettanten, Magier (Gildenmagier und Qabalyimmagier), Scharlatan, Zaubertänzer (Majunas und Sharisadim)
- *Geweiht:* Geweihter des Zwölfgötterkultes

Typische Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Entfernungssinn
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Krankhafte Reinlichkeit, Vorurteile [vor allem gegen Novadis, Ferkinas und Magier]), Zerbrechlich
Untypische Vorteile: Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Blutrausch
Typische Talente: Betören, Brett- & Glücksspiel, Gassenwissen, Handel, Malen & Zeichnen, Menschenkenntnis, Rechnen, Rechtskunde, Reiten, Sagen & Legenden, Seefahrt (an der Küste), Sternkunde, Stoffbearbeitung, Taschendiebstahl, Überreden
Untypische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Wildnisleben
Typische Namen: Assaf, Djafardeon, Eslam, Faizal, Kazan, Mahdul, Nazir, Marwamir, Seychaban, Zahir (männlich); Aischanka, Belima, Delilah, Harizeth, Neraida, Majula, Rhayadaque, Shilaldara, Yamira, Zulhaminai (weiblich); Namen werden mit ibn bei Männern und saba oder –sunni bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutterverbunden (beispielsweise Yamira saba Delihah oder Belima Majula-sunni, Assaf ibn Eslam)

Rovena

Bornland

Das Bornland ist eine Adelsrepublik, in der selbst ein Hunger leidender adliger *Bronnjar* mehr gilt als ein ganzes Dorf wackerer Bauern, denen es gelingt in der mal märchenhaften, mal furchteinflößenden Waldeinsamkeit ihrer Heimat ihre Tische reich zu decken.

Verbreitung und Lebensweise: Eingefasst in die Drachensteine im Südwesten und dem Ehernen Schwert im Nordosten, der Tobrischen See im Südosten, der Walberge im Osten, der Grünen Ebene im Westen und dem eisigen Norden trägt das unwirtliche Land einen rauen Menschenschlag und so manches Geheimnis auf seinem Rücken. Das wilde, waldreiche *Sewerien* im Norden steht im Gegensatz zu den südlichen, eher mittelländisch geprägten, Provinzen wie der *Mark* oder dem *Festenland*. Die Landbevölkerung bestreitet ihren Lebensunterhalt durch Ackerbau, Viehzucht und Fischfang, während die Bronnjaren mit aller Härte über die festgezogenen Fesseln des Feudalsystems wachen. An ihrer Spitze steht ein *Adelsmarschall*, der von einer in jedem fünften Jahr zusammenkommenden Versammlung aller Adligen gewählt wird. Alle Adligen leiten ihren Anspruch aus dem Erbe der Theaterritter ab, einem uralten, mittlerweile erloschen Bund. Und obwohl ein Adliger hochtrabende Titel führen kann, bedeutet das nicht, dass er reich ist. Im Gegenteil: Nicht selten sind Adlige so arm wie Bettler und nur ihr Titel unterscheidet ihn von diesen.

Im Gegensatz dazu hat sich in der Hauptstadt ein wohlhabendes Patriziat und Fernhändler etabliert (von vielen Aventurern werden die Festumer daher Pfeffersäcke genannt) – und das Festumer Ghetto, in dem Goblins den Menschen unliebsame Berufe wie das Rattenfangen übernehmen.

DFYX DFYX (Order #5903463)

Sozialstatus Bornland

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Adlig	2.000 Silbertaler	Adlig	Ritter (Ritter, x1), Baron, Graf, Herzog, Fürst (alle Erbadel, x1)
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	20 Silbertaler	Unfrei	Leibeigener

Weltsicht und Glaube: Auf dem Land werden vor allem *Peraine* und *Travia* verehrt, im Norden verstärkt *Firun* und *Ifirn*. Der eigene Bronnjar überdies gilt dem Bauern beinahe so unerreichbar und verehrungswürdig wie die Zwölfe selbst. Der Adel huldigt eher *Rondra* als *Praios* und trägt wie das einfache Volk oft kleine Talismane mit Götterbildern oder Schutzheiligen bei sich.

Sitten und Bräuche: Die Bornländer sind gutherzige, zuweilen dickköpfige Menschen, die gerne geistigen Getränke gegen die Kälte des Winters und des Lehnswesens zusprechen. Der Adel berauscht sich zudem mit Vorliebe am Privileg der Jagd, auf dessen Einhaltung genauestens geachtet wird. Doch nicht jeder Adlige im Bornland ist reich: Es gibt viele Brückenbarone, die nicht mehr haben als ihren Titel und zusehen müssen, wie sie ihr Auskommen fristen.

Bekannt ist das Bornland auch für seine Küche: Berüchtigt ist der *Meskinnes*-Schnaps, die *Plötzinger Dotzen* und weitere regionale Spezialitäten.

Im Bornland gibt es in einigen der großen Städten Magierakademien und die Wälder sind vor allem die Heimat von Hexen, der Bornländer ist aber allgemein skeptisch gegenüber der Zauberei, da er meist als gefährlich und unheilvoll wahrnimmt.

Tracht und Bewaffnung: Es herrschen gestrenge Kleidervorschriften für die bornischen Bauern, die zu jeder Jahreszeit auf dem Feld meist nur Kittel und Strohschuhe tragen dürfen. Darüber hinaus sind ihnen einfache Felle gestattet, sofern sie sich diese leisten können. Der Adel hingegen hüllt sich in kostbare Pelze und trägt nicht zuletzt die typische Bärenfellmütze. Waffen und Rüstungen ähneln denen des Mittelreichs: Während der Adel Schwert, Lanze und Zweihänder trägt, verteidigen sich Bauern höchstens mit Sichel oder Dreschflegel. Den Leibeigenen sind die meisten echten Waffen verboten, um Revolten vorzubeugen.

Sprache: Garethi (Bornländisch)
Kulturkunde: Bornland (Festenland, Mark, Sewerien)
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (jedoch keine Stammeskrieger oder andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Druide, Hexe, Magiedilettanten, Magier, Scharlatan
- *Geweiht:* Geweihter des Zwölfgötterkultes, Priester des Ingrakults

Typische Vorteile: Eisern, Hohe Lebenskraft, Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund
Typische Nachteile: Hitzeempfindlichkeit, Kind der Wildnis (vor allem bei Bewohnern des Überwals und des Ehernen Schwertes), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Vorurteile [vor allem gegen Orks, Goblins und Al'Anfaner]), Verarmt
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Platzangst)
Typische Talente: Fährtensuchen, Holzbearbeitung, Kochen & Backen, Orientierung, Pflanzenkunde, Wildnisleben, Zechen
Untypische Talente: Fliegen, Gassenwissen (außer für Stadtbewohner)
Typische Namen: Bosjew, Danow, Elkwin, Firunew, Irjan, Jaakon, Jucho, Oswin, Travin, Vito (männlich); Alwinja, Dunjascha, Elkwinja, Hesinja, Irinja, Jadvine, Karinja, Nadjescha, Rowena, Vanjescha (weiblich); Alwinnen, Baerow, Bornski, Firunkis, Gartimpski, Gerberow, Karenkis, Larinow, Saraski, Timpski (Familiennamen); von Salderkeim, von Quelldunkel, von Ouvenstam, von Wosna, von Eschenfurt (Adel)

Ferkinas

Die Tulamiden der Gebirge führen noch heute das harte Leben ihrer Vorfahren und pflegen Jahrtausende alte Traditionen, die Fremden wie auch ihren Verwandten in den tiefergelegenen Ländern ausnehmend barbarisch anmuten. In ihrer Sprache steht der Begriff *Ferkina* für die „Wahren Menschen" und unterscheidet sie damit von den „blutlosen" Talbewohner.

Verbreitung und Lebensweise: Die Ferkinastämme der *Shai' Aian* sind vor allem in den Hochebenen und Steilhängen des Raschtulswalls heimisch, die *Mherech* hingegen im Khoram-Gebirge. Ferner sind vereinzelte Stämme und Sippen auch in benachbarten Gebirgsregionen anzutreffen. Die als urtümlichste Vertreter der Tulamidenkultur geltenden Ferkinas bestreiten ihren Lebensunterhalt überwiegend mit Jagd und der Zucht von Schafen, Ziegen und wilden Ponys. Doch auch als Karawanenräuber sind sie ebenso berüchtigt wie gefürchtet. Jeder Stamm unterhält für gewöhnlich ein festes Zeltlager, von dem aus Herden, Jäger und Kundschafter zu längeren Reisen aufbrechen.

DFYX DFYX (Order #5903463)

Sozialstatus Ferkinas

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	100 Silbertaler	–	–
Unterschicht	20 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	4 Silbertaler	Unfrei	Sklave

Angeführt werden Ferkinasippen von einem *Haran* (Mz.: *Haruni*). Über einen ganzen Stamm wacht ein *Shâhr* (Mz.: *Shârim*) und manchmal schwingt sich ein Shâhr zum *Shârim-Shâhr* auf, zum Herrscher mehrerer Stämme.

Weltsicht und Glaube: Die Ferkinas huldigen hartherzigen Göttern wie dem tobenden Stier *Raschtula* und der brünstigen Stute *Rascha*, deren Beistand sie durch Selbstgeißelung und Gewalttaten im Kampfrausch zu erringen suchen. Daneben werden je nach Stamm und Region mächtige Wesen wie Riesen oder Drachen als göttergleiche Wesen verehrt.

Die Menschen in den Tälern sehen sie als blutlos an, was in etwa unwürdig und schwach bedeutet.

Sitten und Bräuche: Ungezügelte Kampfspiele wie die Schlacht zweier berittener Mannschaften um den gefesselten Leib eines Gefangenen (*Buskurdh* genannt), gehören ebenso zum Brauchtum der Ferkinas wie die Herabsetzung der Frauen zu viehgleichen Besitztümern, die nicht selten zum Gegenstand von Diebstählen und Auseinandersetzungen werden. Die Ferkinas fügen sich rituelle Gesichtsnarben zu, die sie aber versuchen vor fremden zu verbergen – denn sie halten sie für unwürdig, sie zu sehen.

Die Magie der Ferkinas ist von einem schamanistischem Weltbild geprägt. Die *Nuranshârim* genannten Schamanen sind die Mittler zwischen der Welt der Geister und der Menschen. Neben diesen folgen einige Ferkinas der Tradition der Druiden oder sind *Anach-Nûrs*, Besessene, die die Kraft von Tiergeistern in sich einfahren lassen können.

Tracht und Bewaffnung: Die urtulamidischen Barbaren tragen Reiterhosen aus Leder, weite Fell- oder Filzdecken um den Oberkörper und festes Schuhwerk. Ihre Schmucknarben im Gesicht verbergen sie gegenüber Fremden meist durch blutrote Kopf- und Gesichtstücher. Metallene Waffen gelangen allein durch Raub in ihren Besitz, da sie selbst nur Holz, Knochen und Stein verarbeiten können. Ferkinas benutzen meist Steinäxte, Speere und Kurzbögen, dafür aber so gut wie nie Rüstungen und Metallwaffen.

Sprache: Ferkina (je nach Stamm)
Schrift: keine
Kulturkunde: Ferkinas (nach Stamm)
Übliche Professionen:
- *Profan:* Handwerker, Heiler, Jäger, Landarbeiter, Räuber, Söldner, Stammeskrieger, Streuner, Tierkundiger (in allen Fällen nur archaische Formen)
- *Magisch:* Besessener, Druide, Magiedilettanten, Schamane
- *Geweiht:* Korgeweihte, Rahjageweihte

Typische Vorteile: Eisern, Giftresistenz, Herausragende Eigenschaft (MU, KO), Hohe Lebenskraft, Kampfrausch, Richtungssinn, Saumagen, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Unheimlich, Zäher Hund

Typische Nachteile: Kind der Wildnis, Niedrige Magieresistenz, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn, Meeresangst, Rachsucht, Vorurteile [vor allem gegen Frauen und Nichtferkinas]), Blutrausch, Hässlich (durch Gesichtsnarben), Übler Geruch, Unfähig in Gesellschaftstalenten

Untypische Vorteile: Angenehmer Geruch, Hohe Magieresistenz, Schwer zu verzaubern, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Glasknochen, Krankheitsanfällig, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Eigenschaft (Krankhafte Reinlichkeit), Stubenhocker, Theoretiker, Zerbrechlich

DFYX DFYX (Order #5903463)

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Heilkunde Gift, Klettern, Körperbeherrschung, Pflanzenkunde, Reiten, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben, Zechen
Untypische Talente: Betören, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Kochen & Backen, Magiekunde, Mechanik, Metallbearbeitung, Musizieren, Rechnen, Rechtskunde, Schlösserknacken, Seefahrt, Staatskunst, Überreden
Typische Namen: Azad, Bashur, Faruch, Kazûm, Nashrath, Rachwan, Sharkhan, Tsharik, Yabman, Zakhaban (männlich); Begum, Chanum, Duncha, Farah, Golshan, Hulya, Mehrshan, Nadam, Tamra, Zarbanu (weiblich); Namen werden mit iban bei Männern und sabu bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutterverbunden (beispielsweise Azad iban Faruch oder Duncha sabu Farah), Verheiratete Frauen tragen stattdessen mit dem Zusatz zawsh(i) den Namen des Ehemanns und Besitzers (Golshan zawshi Rachwan)
Bekannte Stämme: Bân Anghrachan, Bân Farkash, Bân Hadârri, Bân Khalil, Merech, Shai'Aian, Ulad Barshîm

Fjarninger

Den Fjarningern, deren Eigenbezeichnung *Frundengar* (Die unter Frunus Schutz stehen) lautet, ist die Kälte ihrer Heimat ins Blut gekrochen. Sie sind hartherzige, allein dem Überleben verpflichtete Barbaren der nordwestlichen Eisödnis, gewaltig von Gestalt und unbarmherzig in ihren Bräuchen. Sie stammen wie die Thorwaler und Gjalsker von den *Hjaldingern* ab, doch wurden sie, anders als ihre Nachbarn, an die eisigen Küsten des Nordens gespült und entwickelten sich hier zu einem rauen Menschenschlag.
Verbreitung und Lebensweise: Die Nebelzinnen und deren angrenzende Gebirge sind ihre angestammten Siedlungsgebiete. Hier errichten die vierzig bis sechzig Mitglieder zählenden Sippen ihre Fellhüten, die sie mit einer wehrhaften Mauer aus Eisblöcken umgeben. Die Jagd auf Großwild wie Eisbären und Mammuts sowie Fisch- und Robbenfang halten sie am Leben, doch auch nicht mehr. Immer wieder kommt es daher in den Tälern, Tiefebenen und Gebirgspässen zu Raubüberfällen auf norbardische Händler, nivesische Weidezüge oder unglückselige Wanderer. Die Geschlechter sind dahingehend gleichberechtigt, dass allein die Fähigkeiten jedes Einzelnen seinen Wert für die Sippe ausmachen.
Weltsicht und Glaube: Die Fjarninger verehren vornehmlich *Frunu*, den Herrn des Eises, und seine Gemahlin *Angara*, die Herrin des Herd- und des Schmiedefeuers. Anderen Völkern, deren Lebensweisen und Glaubensvorstellungen gegenüber sind sie weitestgehend gleichgültig. Ihre Welt beginnt und endet mit dem Hunger.
Sitten und Bräuche: Die Prüfungen und Rituale, die bereits die Jüngsten ertragen müssen, erscheinen Außenstehenden gewiss als überaus grausam und herzlos. Doch nur wer bereits in frühester Kindheit der Einsamkeit, der Kälte und der Unerbittlichkeit des Landes trotzt, hat auch eine Zukunft und hilft der Gemeinschaft zu überleben oder fällt ihr wenigstens nicht zur Last.
Bei den Fjarningern gibt es nur selten Zauberer und wenn doch, dann werden sie meist zu *Skuldur* oder *Skuldrun* (Mz.: *Skuldar*), Zauberpriestern, die das Wirken der Götter ergründen wollen und die ganz besondere Geister in Waffen bannen können, die sogenannten *Harigastur*.
Tracht und Bewaffnung: Zur traditionellen Kleidung der Fjarninger gehören neben Lederhose, weichen Stiefeln, Fellgamaschen und Fellschurz, vor allem eine Weste oder ein Umhang aus Pelz. In den Kampf ziehen sie bevorzugt mit schweren, oft schon beim ersten Schlag tödlichen Hiebwaffen wie der Barbarenstreitaxt oder der norbardischen *Molokdeschnaja*. Die Fjarninger stellen selbst nur Bronzewaffen her. Stahlherstellung ist den Fjarningern unbekannt, sind solche Waffen selten und dann meist Beutegut. Ausnahme von dieser Regel sind die Harigastur-Waffen der Zauberschmiede mit einem Anteil des magischen Metalls *Mindorium*.

Sprache: Fjarningisch (je nach Stamm)
Schrift: keine
Kulturkunde: Fjarninger (nach Stamm)
Übliche Professionen:
- *Profan:* Gladiator, Handwerker, Heiler, Jäger, Räuber, Söldner, Stammeskrieger, Tierkundiger (in allen Fällen nur archaische Formen)
- *Magisch:* Angarapriester, Berserker, Frunupriester
- *Geweiht:* –

Typische Vorteile: Balance, Eisern, Entfernungssinn, Herausragende Eigenschaft (MU, KO, KK), Kälteresistenz, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Saumagen, Unheimlich, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Typische Nachteile: Auffällig, Blutrausch, Hitzeempfindlichkeit, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn, Meeresangst), Unfähig in Gesellschaftstalenten
Untypische Vorteile: Unauffällig, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit

Sozialstatus Fjarninger

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	100 Silbertaler	–	–
Unterschicht	20 Silbertaler	Unterschicht	–

DFYX DFYX (Order #5903463)

Untypische Nachteile: Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Lahm, Nachtblind, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Eigenschaft (Dunkelangst, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Platzangst, Raumangst), Zerbrechlich
Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Holzbearbeitung, Klettern, Körperbeherrschung, Metallbearbeitung (jedoch fast ausschließlich auf Bronze bezogen), Orientierung, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Betören, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Reiten, Schlösserknacken, Seefahrt, Staatskunst
Typische Namen: Asgold, Blotgrim, Engur, Frunobar, Gjallur, Havgrimur, Pandur, Raluf, Surthor, Valbrandar (männlich); Asgora, Dandagard, Funudara, Gunnlaug, Halfga, Jaldrud, Rangra, Svannlaug, Ulfgard, Ylwa (weiblich); Nachnamen sind unüblich, Ehrennamen beliebt (Bärentöter, Frostklinge, Schleichender Tod)
Bekannte Stämme: Doppelaxt-Leute, Eisfuchs-Leute, Schreiende Schwerter-Leute

Gjalsker

Die Gjalsker sind großgewachsene, zähe Kinder der Natur, die den Gefahren ihrer Heimat mit wölfischer Stärke und Schläue begegnen, den Errungenschaften der zivilisierten Welt jedoch mit Staunen. Sie nennen sich selbst *Cren-Barach* (Kinder des Hochlands) und sind mit den Fjarningern und Thorwalern verwandt, wobei sie erstere schätzen, letztere hassen.
Verbreitung und Lebensweise: Die von der Gjalska und ihren Nebenflüsse durchzogene Landzunge zwischen Swafnirsrast und dem Golf von Riva ist ein raues Hochland. Die ursprünglich aus der Verbindung von Thorwalern und Norbarden hervorgegangenen Gjalskerländer betreiben aufgrund der unwirtlichen Bedingungen kaum Ackerbau, sondern züchten vor allem Hochlandrinder und Mähnenschafe. Darüber hinaus ernährt sich die Stammes- und Dorfgemeinschaft, Haerad genannt (Mz.: *Haeradi*) durch Fischfang und Jagd. Der Anführer oder die Anführerin eines Stammes ist der *Yalding* bzw. die *Yaldingar*.
Weltsicht und Glaube: Die Gjalsker glauben an ein großes Pantheon an Göttern: Der gewaltige Gottwal *Zwafnir* herrscht über das Totenreich unter dem Meer, weshalb die Gjalsker dieses im Gegensatz zu den Thorwalern fürchten. Zurückgewiesene Seelen sind dazu verdammt als Nebel ruhelos über das Land zu ziehen. *Sindarra* hingegen verehren sie als Mutter der Magie und ihres Volkes, ebenso *Ifruun*, den Herrn des Winters und der Jagd. Der Hauptgott der Gjalsker ist jedoch der mammutgestaltige *Naturo-Gôn*, der sein Volk beschützt. Das Böse wiederum wähnen die Gjalsker in Gestalt einer schwarzen Riesenspinne, die sie als *Calyach' an Mochûla*, die Nachtschwarze Spinne oder auch Mutter der Dämonen bezeichnen. Neben diesen und weiteren Göttern spielen in ihrer Glaubenswelt Geister und Tiergeister eine wichtige Rolle.
Sitten und Bräuche: Die Körper Verstorbener mithilfe gebogener Bäume ins Meer zu katapultieren gehört sicherlich zu den ungewöhnlicheren Gepflogenheiten der Gjalsker. Dass sie überdies auf Holz und Rindenstücken verewigte Grüße und Botschaften den Flüssen übergeben, damit diese ins Meer und somit ins Reich der Toten gelangen, sowie ihr ausgeprägter Hang zu Spiel und Kräftemessen, fallen da schon weit weniger auf.
Die Stammeskrieger der Gjalsker werden *Durron* genannt, ihre Schamanen *Brenoch-Dûn* (Mz.: *Brenchi-Dûn*). Eine besondere Form von Kämpfern, Tierkrieger mit magischen Fähigkeiten, sind als *Durro-Dûn* bekannt. Sie folgen Tiergeistern (*Odûns*), wie Wolf, Bär und Wildschwein, die ihnen magische Kräfte verleihen und sie sogar ihre Gestalt tierhaft verändern. Wichtig ist den Gjalskern zudem ihre Reifeprüfung (*Kralessa*), bei deren Nichtbestehen sie verbannt werden.
Tracht und Bewaffnung: Mann und Frau tragen für gewöhnlich grob gewebte, knielange Röcke, an deren Muster und Farbe Kundige die Zugehörigkeit zu den einzelnen Haeradi ablesen können. Umhänge oder Westen aus Leder oder Fell, Hiebwaffen und (Wurf-) Speere gehören zum üblichen Bild eines Gjalskers, der immer auch einen Schlauch mit Salzwasser bei sich trägt, damit sich seine Seele immer an den Weg ins Totenreich erinnert.

Sprache: Gjalskisch (je nach Haerad)
Schrift: keine
Kulturkunde: Gjalsker (nach Haerad)
Übliche Professionen:
- *Profan:* Barde, Gladiator, Handwerker, Heiler, Jäger, Landarbeiter, Räuber, Söldner, Stammeskrieger, Streuner, Tierkundiger (in allen Fällen nur archaische Formen)
- *Magisch:* Schamane, Tierkrieger
- *Geweiht:* –

Typische Vorteile: Eisern, Gefahreninstinkt, Herausragende Eigenschaft (MU, KO, KK), Kampfrausch, Kälteresistenz, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Typische Nachteile: Blutrausch, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Meeresangst, Totenangst, Vorurteile [vor allem gegen Thorwaler und Orks])
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Dunkelangst, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Raumangst), Fettleibig, Glasknochen, Krankheitsanfällig, Lahm, Nachtblind, Niedrige Lebenskraft, Zerbrechlich

DFYX DFYX (Order 5903463)

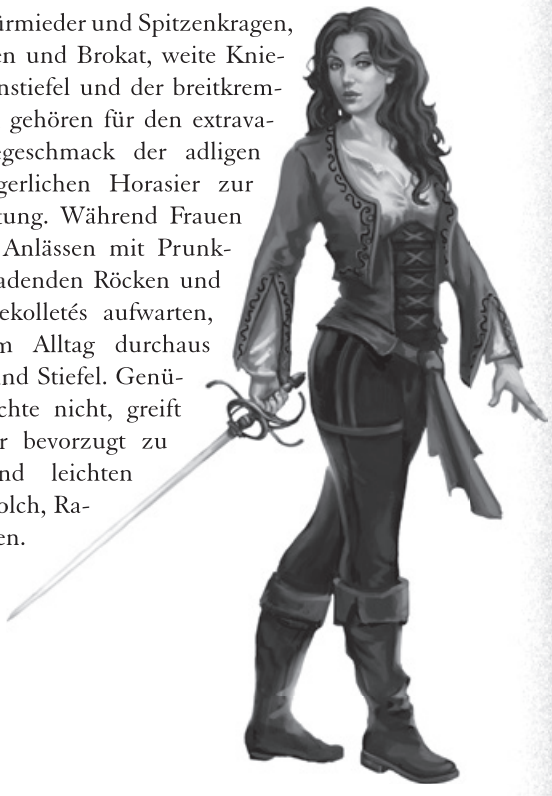
Sozialstatus Gjalsker

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	100 Silbertaler	–	–
Unterschicht	20 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	4 Silbertaler	Unfrei	Leibeigene

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Schlösserknacken, Seefahrt, Staatskunst
Typische Namen: Anchas, Barthak, Branchan, Druan, Ifrunndoch, Kalzan, Morghinach, Struan, Wladuch, Yuchdan (männlich); Andraga, Dunyabra, Edargrim, Hagwa, Karbra, Lapyra, Megrim, Skrayana, Tyrocha, Zulcha (weiblich); Männer erhalten als Nachnamen den Vornamen des Vaters, Frauen den der Mutter. Zwischen dem Vor- und Nachnamen wird ein bren bei Männern (Anchas bren Branchan) oder ein brai bei Frauen (Andraga brai Zulcha) eingefügt.
Typische Haeradi: Niellyn, Dhartaech, Lyrgach, Alrudh, Mortakh, Rayyadh

Horasreich

Das Horasreich ist die bedeutendste See- und Handelsmacht an der Westküste und der fortschrittlichste Staat Aventuriens, dessen bosparanisches Erbe weite Teile des Kontinents prägt. Hier gedeihen Kunst, Handel und Wissenschaft, aber auch Intrigen und Kabale.
Verbreitung und Lebensweise: Im Norden erstreckt sich das Horasreich bis Grangor, im Süden bis auf Höhe von Drôl, während die Eternen und die Goldfelsen die Landmarken im Westen bilden. Das Liebliche Feld, der städtische Kulturraum zwischen Grangor und Neetha weist eine einzigartige Besiedlungsdichte auf, die nicht zuletzt durch die ertragreiche Landwirtschaft ermöglicht wird. Daher haben nicht nur die Händler und Handwerker in den Städten ein vergleichsweise leichtes Leben, sondern auch die unzähligen Freibauern. In den Metropolen gedeihen Bildung und Wissenschaft, getragen und finanziert vom Patriziat, das den Erbadel vielerorts überflügelt hat. Das Land wird von Adligen, Patriziern und der Macht von Republiken beherrscht, die untereinander um Macht und Einfluss kämpfen.
Weltsicht und Glaube: Der Horasier lässt nichts auf sich und seine überlegene Stellung kommen. Freiheit und Kultiviertheit, Verstand und ein gutes Auskommen sind ihm die höchsten Tugenden, während Sklaverei nicht nur entschieden abgelehnt, sondern aktiv bekämpft wird. *Hesinde* und *Rahja* nehmen einen besonderen Platz im Pantheon der Zwölf ein. Einen besonderen Stellenwert hat auch der Hesindesohn *Nandus*, der als Sinnbild für Wissenschaft und Forschung gilt. Als Land an der Küste spielt auch *Efferd* eine wichtige Rolle sowie *Aves*, der Schutzpatron der Entdecker. Auch dem *Horas*, dem Herrscher des Reiches, wird eine kultische Verehrung durch einige Nationalisten zuteil.
Sitten und Bräuche: Musik, Tanz und Poesie, Lebenslust, Liebesreigen und Literatur spielen im prallen kulturellen Leben der Horasier eine große Rolle, zumal selbst das einfache Volk oft des Lesens mächtig ist. Am Hofe und in den Städten gehören Mode und Manieren, Wein und (Intrigen-) Spiel zum guten Ton.
Das Horasreich ist zudem ein Land mit einer großen Dichte an Magierakademien. In diesen Stätten versuchen die Magier sich an der wissenschaftlichen Erforschung der Zauberei. Gelegentlich sind auch Hexen in den Städten anzutreffen, doch sie sind deutlich weniger verbreitet als Magier.
Tracht und Bewaffnung: Die ländliche Bevölkerung trägt lange Hemden und Beinkleider aus leichten Stoffen. Schnürmieder und Spitzenkragen, taillierte Jacken und Brokat, weite Kniehosen, Stulpenstiefel und der breitkrempige Federhut gehören für den extravaganten Modegeschmack der adligen und großbürgerlichen Horasier zur Grundausstattung. Während Frauen zu festlichen Anlässen mit Prunkkleidern, ausladenden Röcken und auffälligen Dekolletés aufwarten, tragen sie im Alltag durchaus auch Hosen und Stiefel. Genügen Wortgefechte nicht, greift der Liebfelder bevorzugt zu schlanken und leichten Waffen wie Dolch, Rapier oder Degen.



DFYX (Order: 5903463)

Sozialstatus Horasreich

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Adlig	2.000 Silbertaler	Adlig	Vogt (Amtsadel, x1), Nobili/a (Titularadel, 1x), Esquirio/a oder Domicello/a (Titular-oder Erbadel, x2), Cavalliere/a (Titular- oder Erbadel, x3), Baronet/Baroness (Titular- oder Erbadel, x4), Baron/in (Erbadel, x5)
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–

Sprache: Garethi (Horathi)
Schrift: Kusliker Zeichen
Kulturkunde: Horasreich (Aurelat, Coverna, Septimana, Wilder Süden, Yaquirien)
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (außer Stammeskrieger und andere nur bei Stammeskulturen genutzte Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Druide, Hexe, Magiedilettant, Magier, Scharlatan
- *Geweiht:* Geweihte des Zwölfgötterkultes

Typische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile [vor allem gegen Nichthorasier])
Untypische Vorteile: Begabung in Wildnistalenten
Untypische Nachteile: Kind der Wildnis, Schlechte Eigenschaft (Platzangst, Raumangst)
Typische Talente: Betören, Etikette, Fahrzeuge, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Handel, Magiekunde, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde, Seefahrt, Staatskunst, Tanzen
Untypische Talente: Fährtensuchen, Fliegen, Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben
Typische Namen: Alricio, Baduin, Carolan, Cusimo, Duardo, Horadan, Jacopo, Phedro, Quendan, Rondrigo (männlich); Ardare, Carisia, Elaria, Gylvana, Hesindiane, Pamina, Quedora, Rahjamande, Sanya, Sharina (weiblich); Bosvani, Caranda, Delicado, Marnion, Melior, Novacasa, Spinola, Torrean, Ulfaran, Vansanti (Familiennamen); Casibelli, Cavarno, Marvinko, von Bethana (Adelsfamilien)

Maraskaner

Mittelländische Siedler und der Ferkinastamm der Beni Rurech verschmolzen vor über 700 Jahren zu einer ebenso farbenfrohen wie eigenwilligen Mischkultur, deren Glaube an die Schönheit der Welt der Gewissheit ihrer Grausamkeit gegenübersteht.
Verbreitung und Lebensweise: Maraskaner leben auf der namensgebenden, größten Insel Aventuriens, durch die Kriege und Besatzungen der letzten Jahrzehnte jedoch vermehrt auch im Exil an der gesamten Ostküste des Kontinents – überwiegend aber in Festum, Khunchom und Al'Anfa. Traditionell führen sie ein Leben im Kreise mehrerer Generationen, wo es untereinander nur wenige Geheimnisse gibt. Maraskaner tragen ihr Herz auf der Zunge, ihr Schwert in der Hand und ihren Verstand in den Wolken. Sie sind gefühlsbetont, aufbrausend und zuweilen respektlos. Ihre nach außen hin lärmende Art steht im augenscheinlichen Widerspruch zu ihrer gedankenvollen Philosophie und tiefen Religiosität.
Weltsicht und Glaube: Für einen Maraskaner ist sein Glaube nicht Teil des Lebens, sondern das Leben Teil seines Glaubens. Er betrachtet den Gang der Welt als einen Diskusflug zwischen den beiden Zwillingsgöttern *Rur* und *Gror*, die gleichzeitig Mann und Frau sind. Der daraus abgeleitete Dualismus und die Schönheit des als Geschenk erschaffenen Weltendiskus durchdringen alle Bereiche des Daseins. Höchstes Ziel jedes einzelnen ist es, die Vierundsechzig Fragen des Seins zu finden, die sich Gror dereinst zu stellen lohnen, wenn der Weltendiskus die Gottheit erreicht.
Sitten und Bräuche: Der Gruß „Preiset die Schönheit, Bruderschwester" wird gern und häufig verwendet und wird von Nichtmaraskanern ebenso stirnrunzelnd zur Kenntnis genommen wie der selbst Erwachsene einschließende Adoptionsbrauch und die traditionelle Diskusstafette von Stadt zu Stadt. Berühmt ist auch der *Kladj* der Maraskaner. Fast nirgendswo sonst in Aventurien verbreiten sich so schnell Gerüchte und Informationen durch Weitererzählen.
Tracht und Bewaffnung: Bunte und wild bedruckte Kittel, Jacken und Röcke, kniehohe Gamaschen, Strohsandalen und Stiefel mit Holzsohlen sind unter Maraskanern äußerst beliebt. Die Frisuren der Frauen (und der ritterähnlichen *Buskure*), mit ihren zahllose Zöpfen oder Türmen aus Spangen, Harz und Haarteilen sind genauso typisch wie der berühmte Hartholzharnisch, das *Tuzakmesser*, *Nachtwind*, Wurfdiskus und Schnitter.

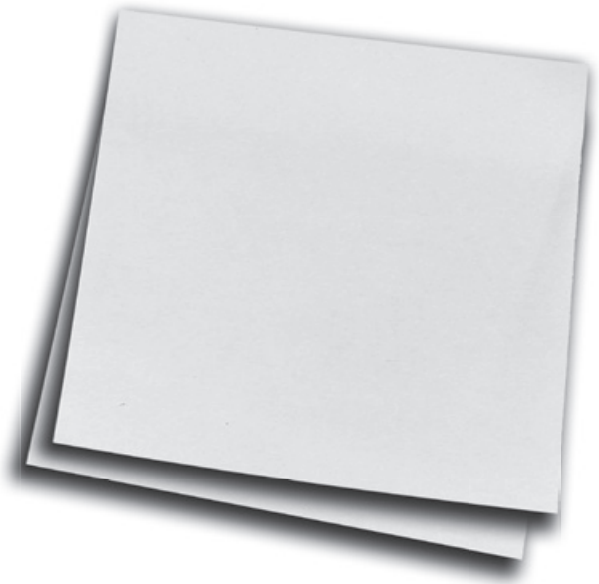
DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Maraskan

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Adlig	2.000 Silbertaler	Adlig	Buskur (Ritter, 1x), Wezyrad/a (Amtsadel, x1), Dschunkar/a (Erbadel, x1), Barunn/a (Erbadel, x2)
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–

Sprache: Garethi (Maraskani) oder Tulamidya (Maraskani-Tulamidya)
Schrift: Kusliker Zeichen und Tulamidya
Kulturkunde: Maraskan (verschiedene Exilstädte)
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (außer Stammeskrieger und andere nur bei Stammeskulturen genutzte Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Hexe, Magiedilettant, Magier, Scharlatan
- *Geweiht:* Geweihte des Zwölfgötterkultes, Rur-und-Gror-Priester

Typische Vorteile: Gefahreninstinkt, Giftresistenz, Hitzeresistenz, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Neugier, Vorurteile [vor allem gegen Mittelreicher])
Untypische Vorteile: Kälteresistenz, Kampfrausch
Untypische Nachteile: Farbenblind, Schlechte Eigenschaft (Angst vor Insekten, Jähzorn)
Typische Talente: Götter & Kulte, Heilkunde Gift, Orientierung, Pflanzenkunde, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Fahrzeuge, Fliegen
Typische Namen: Alrech, Brinziber, Denderan, Dschindziber, Feruziber, Firold, Gerbaldijian, Mulziber, Perjin, Vegsziber (männlich); Bekasabu, Dajida, Fathimajida, Garasab, Harikajida, Madajida, Shinojida, Tsaryscham, Yasindajida, Zulamidjida (weiblich)



Mittelreich

Die Menschen sind das zahlreichste Volk Aventuriens und das Mittelreich die Region, in welcher ein Großteil der aventurischen Menschen lebt.
Verbreitung und Lebensweise: Zwischen dem Meer der Sieben Winde im Westen, dem Yaquir im Süden, dem Raschtulswall und der Schwarzen Sichel im Osten sowie dem Finsterkamm und dem Neunaugensee und Nostria im Norden bzw. Nordwesten lebt eine vielschichtige Stadt- und Landbevölkerung. Handelt es sich in den Flurgebieten meist um Leibeigene oder Pachtbauern, tauschen jene, die es schaffen ein Jahr und einen Tag in einer Stadt zu leben, das Joch der Fronarbeit gegen die Gefahren der Gassen ein. Die Städter verdienen sich ihr Brot mit Handwerk, Handel und Tagelöhnerei sowie mit allerlei unlauterem oder freigeistigem Gewerbe, wobei für viele anständige Bürger das eine ebenso verwerflich ist wie das andere. Während sich in den Städten ein selbstbewusstes Bürgertum etabliert hat, herrscht auf dem Land noch immer der Feudalismus. Wenngleich der Hunger selbst für so manchen Niederadligen der wahre Dienstherr ist.
In einigen der größeren Städte sind Krieger- und Magierakademien angesiedelt, die rumreiche Kämpfe und gelehrte Herren und Damen hervorbringen. Die adligen Familien und Häuser liegen nicht selten in Streit miteinander, wobei sie der Kaiserin alle Treue geschworen haben und das Land mit ihren Rittern beschützen sollen. Die Kirchen der Zwölfe haben ebenfalls viel Einfluss, allen voran die Kirche des Praios, deren Hauptsitz sich in Gareth befindet.
Obwohl nicht zum eigentlichen Mittelreich dazugehörig, zählen auch Donnerbach und die umliegenden Gebiete zu dieser Kultur.
Ein so großes Reich wie das Mittelreich blickt auf eine große Vielfalt unterschiedlichster Länder zurück: Während man die Garetier des Kernlandes als die typischen Mittelreicher bezeichnen kann und die allesamt im Schatten der großen Metropole Gareth leben, sind die Albernia ein freiheitsliebendes Volk, dessen Sprache und Kultur von der Küste, der Vermischung mit den Thorwalern und dem Kontakt zur Feenwelt geprägt ist. Die Koscher sind ein gemütlicher Menschenschlag, der zusammen mit den Hügelzwergen in einem friedlichen Teil des Mittelreiches lebt. Zwischen dem Kosch und Albernia ist das stolze Herzogtum der Nordmarken gelegen, deren Bevölkerung alte Traditionen aufrechterhält. Die Almadaner im Süden sind ein heißblütiges Volk, dass sich manchen Eroberungsplänen der novadischen Nachbarn und der Horasier erwehren musste. Im Norden und Osten schützen die Schildlande, namentlich die Herzogtümer Weiden und das teilweise an die Schattenlande verlorene Tobrien das Reich. Hier wird das Rittertum in großen Ehren gehalten und man muss sich täglich gegen die Schrecken der Borbaradianer erwehren.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Mittelreich

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Adlig	2.000 Silbertaler	Adlig	Vogt (Amtsadel, x1), Ritter (Ritter, x1), Edler (Erbadel, wird aber nicht weitervererbt, x2), Junker (Erbadel, x2), Baron (Erbadel, x4)
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	20 Silbertaler	Unfrei	Leibeigener

Weltsicht und Glaube: Der Zwölfgötterglauben, der am Herd, am Schrein oder im Tempel praktiziert wird, ist die vorherrschende Religion des Mittelreichs. Die Schwerpunkte der Verehrung sind je nach Provinz unterschiedlich. Stadtbewohner erweisen sich oft toleranter gegenüber anderen Glaubensrichtungen und sehen oder hören auf dem Handelsweg mehr von der Welt.
Sitten und Bräuche: Generell gibt es große regionale Unterschiede, wobei auf dem Lande oft Aberglaube und Volkstümlichkeit stärker ausgeprägt sind, als in den „aufgeklärten" Städten. Männer und Frauen sind jedoch allerorts gleichberechtigt.
Tracht und Bewaffnung: Einfache Hosen und Beinlinge, Kleider und Röcke, Tuniken und Hemden sowie Westen und Umhänge aus Wolle und Leinen gehören ebenso zur üblichen Kleidung wie Sandalen und Wickelgamaschen oder Stiefel. Kostbarere Stoffe sind dem Adel und dem Großbürgertum vorbehalten, abgetragene Trachten hingegen den Bauern. Zur Verteidigung an den Stadtmauern werden gemeinhin Hellebarden und Armbrüste eingesetzt, indes zählt der Dolch zur Alltagsbewappnung. Bauern wehren sich mit Knüppel und Beil, der Landadel schwingt Streitkolben nebst Schwert. Kettenhemden sind bei Kriegern, Plattenrüstungen bei Rittern verbreitet, doch trägt man in den unterschiedlichen Provinzen jeweils auch andere Tracht, Rüstungen und Waffen.

Sprache: Garethi (je nach Provinz)
Schrift: Kusliker Zeichen
Kulturkunde: Mittelreich (Albernia, Almada, Darpatien, Donnerbach, Garetien, Kosch, Nordmarken, Tobrien, Weiden)
Übliche Professionen:
alle (bis auf stammestypische Professionen)
Typische Vorteile: Glück
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Vorurteile [vor allem gegen Andersgläubige, Elfen, Orks, Goblins, Nichtmittelreicher])
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Platzangst, Raumangst)
Typische Talente: Holzbearbeitung, Metallbearbeitung, Pflanzenkunde, Stoffbearbeitung, Tierkunde
Untypische Talente: Fliegen
Typische Namen: Alrik, Cordovan, Darian, Erlan, Gerion, Hagen, Praiodan, Refardeon, Viburn, Yendor (männlich); Alena, Caya, Dorlen, Elwene, Fiana, Khorena, Oleana, Quisira, Sannah, Xaviera (weiblich); Alfaran, Berlind, Damotil, Fuxfell, Grabensalb, Harnischmacher, Meeltheuer, Steinhauer, Winterkalt, Zandor (Familiennamen)

Mohas

Die Bezeichnung Moha leitet sich von den *Mohaha* ab, dem größten Waldmenschenstamm. Es ist eine gebräuchliche Sammelbezeichnung für eine Vielzahl von Stämmen des aventurischen Südens. Die Waldmenschen und Utulu des Südens bezeichnen sich selbst von Stamm zu Stamm unterschiedlich.
Verbreitung und Lebensweise: Tatsächlich gehören die Bewohner der Gebirge und Urwälder des Festlands südlich von Loch Harodrôl vor allem dem Volk der bronzehäutigen Waldmenschen an, während viele der Waldinselarchipele überwiegend von den schwarzen Utulus bewohnt werden. Die Mohas sind Jäger, Sammler und Fischer, deren täglichen Kampf ums Überleben Männer und Frauen gleichermaßen bestreiten. Eingeweihte sind in der Lage die einzelnen, oft in blutige Kriege verstrickten Stämme anhand ihrer Haartracht, Siedlungsweise und Bräuche zu unterscheiden. Besondere Beachtung verdienen die fast ausschließlich magiebegabten *Darna* und die alanfanisch geprägten *Miniwatu*, ein unter einer Königin geeintes Volk aus freigelassenen Sklaven.
Weltsicht und Glaube: Die Waldmenschen kennen unzählige Natur- und Ahnengeister sowie die jaguargestaltige Schöpfergottheit *Kamaluq*, den sie mehr fürchten als verehren. Zudem wird jedem Waldmenschen ein persönlicher Schutzgeist (*Tapam*) zugesprochen. Die Utulus beten wiederum den Sonnengott *Obaran* an und hegen einen ausgeprägten Argwohn gegenüber den Toten und dem Meer (bis auf Ausnahmen wie die seefahrenden *Tocamuyac*). Ferner leben zwischen Loch Harodrôl und Selem die in den Augen anderer Mohas verlorenen Stämme, die durch den Kontakt zu den Südaventuriern teilweise zum Zwölfgötterglauben bekehrt wurden und ihr Dasein heute meist im Zwielicht der Städte fristen (z.B. der Stamm der *Chirakah* oder *Yakosh-Dey*).
Sitten und Bräuche: Schrumpfköpfe (*Tsantas*) und Verbote (*Tabus*) gehören zu den bekanntesten Bräuchen der Mohas.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Mohas

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	100 Silbertaler	–	–
Unterschicht	20 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	4 Silbertaler	Unfrei	Sklave

Während der präparierte Kopf eines Feindes, dessen Geist hinter zugenähten Lidern und Lippen gefangen gehalten wird, um den Siegreichen nicht heimzusuchen, als wertvolle Trophäe gilt, sind die von Stamm zu Stamm abweichenden, seit Ewigkeiten tradierten Verbote teilweise kaum noch nachvollziehbar, deshalb aber nicht weniger bindend. Angeführt wird ein Stamm üblicherweise von einem Häuptling, der sowohl männlich wie auch weiblich sein kann. Zu jeder Sippe gehört ein Schamane, der Medizinmann oder die Medizinfrau. Der Schamane kann mit den Ahnen und Naturgeistern sprechen, heilen und Medizin herstellen, was ihn zu einem unverzichtbaren Mitglied der Gemeinschaft macht.

Tracht und Bewaffnung: In der schwülen Hitze des Dschungels ist außer einem Lendenschurz und weiches Schuhwerk kaum Kleidung vonnöten. Schmuckwerk aus Federn, Früchten und Zähnen sowie Hautmalereien (*Luola*) finden hingegen reichlich Zuspruch. Speer, Blasrohr, Keule und Hackmesser aus gehärteten Holz oder Stein werden durch die Verwendung etlicher Waffengifte umso gefährlicher, wenngleich die waffenlose Kampftechnik *Hruruzat* Waffen fast überflüssig macht.

Sprache: Mohisch (je nach Stamm)
Schrift: keine
Kulturkunde: Waldmenschen (nach Stamm)
Übliche Professionen:

- *Profan:* Gladiator, Handwerker, Heiler, Jäger, Landarbeiter, Räuber, Söldner, Stammeskrieger, Streuner, Tierkundiger (in allen Fällen nur archaische Formen)
- *Magisch:* Magiedilettant, Schamane
- *Geweiht:* Hochschamane von Kamaluq

Typische Vorteile: Balance, Gefahreninstinkt, Giftresistenz, Glück, Gutaussehend, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schlangenmensch

Typische Nachteile: Kälteempfindlichkeit, Kind der Wildnis, Niedrige Magieresistenz, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Eitelkeit, Meeresangst, Neugier, Platzangst [bei Stämmen der Ebene], Rachsucht, Raumangst, Totenangst, Vorurteile [vor allem gegen Nichtmohas])

Untypische Vorteile: Eisern, Kälteresistenz

Untypische Nachteile: Glasknochen, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Schlechte Eigenschaft (Angst vor Spinnen, Reptilien oder Insekten, Goldgier, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit), Stubenhocker, Unfähig in Naturtalenten, Zauberanfällig

Typische Talente: Fährtensuchen, Heilkunde Gift, Heilkunde Krankheiten, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Sinnesschärfe, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente: Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Metallbearbeitung, Reiten, Schlösserknacken, Seefahrt (außer bei bestimmten Stämmen wie den Tocamuyac), Staatskunst, Zechen

Typische Namen: *Waldmenschen:* Cankuna (Flink), Kehala (Schildkröte), Takate (Dessen Hand immer blutig ist), Wapiya (Seine Hände tun Gutes), Yako (Katze, Raubkatze); *Utulu:* Kalimba, Mangabe, Shasiwatu, Tenkile, Usuthu; *Tocamuyac:* Anakena, Ataranga, Kiri, Miru, Rano; mohische Namen können sowohl weiblich wie auch männlich sein

Bekannte Stämme: Anoiha, Chirakah, Darna, Haipu, Keke-Wanaq, Miniwatu, Mohaha, Napewanha, Oijaniha, Panaq-Si, Ruwangi, Shokubunga, Tocamuyac

Nivesen

Die Kinder der nördlichen Steppen und der Himmelswölfe sind eine der ältesten Kulturen Aventuriens, deren Lebensweise im Rhythmus der Jahreszeiten und im Takt der Karenhufe sich kaum von jener ihrer Vorfahren unterscheidet. Sie bezeichnen sich selbst als *Nikaureni*.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Nivesen

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	100 Silbertaler	–	–
Unterschicht	20 Silbertaler	Unterschicht	–

Verbreitung und Lebensweise: Die Siedlungs- und Wanderungsräume der Nivesen erstrecken sich über ganz Nordaventurien von den Salamandersteinen bis zur Bernsteinbucht. Ihre Lebensgrundlage bildet das Karen, ein rentierartiger Grasfresser, dessen Fleisch sie essen, dessen Haut und Felle sie tragen und dessen Sehnen wie auch Knochen sie zu den tausend kleinen und großen Dingen (z.B. ihren Jurten) des Alltags verarbeiten. Zu Beginn des Frühlings ziehen die Hirten mit riesigen Herden zu den Sommerweiden und kehren erst kurz vor Wintereinbruch wieder zurück. Die Natur gibt ihnen alles, was sie zum Leben brauchen, und nimmt es ihnen auch wieder, wenn ihre Zeit gekommen ist.
Weltsicht und Glaube: Die Nivesen glauben an die *Himmelswölfe*, vor allem an *Gorfang*, den Rudelführer, und dessen Tochter *Liska*, die Götter und Sterbliche zusammenführt. Dem Schöpfungsmythos der Nivesen zufolge wurden Mensch und Wolf als Geschwister erschaffen, die jedoch aufgrund eines menschlichen Frevels in die entbehrungsreiche Welt gefallen sind. Als Erbe dieser engen Verbindung sprechen manche Nivesen noch immer die Sprache der Wölfe oder können gar deren Gestalt annehmen.
Sitten und Bräuche: Mord ist den Nivesen ein unvorstellbarer Gräuel. Verwesende Leichen und andere Zeichen des Todes ängstigen sie aufgrund ihrer Glaubenswelt besonders. Die traditionelle Aufgabenteilung zwischen den ansonsten gleichgestellten Männern (Jäger und Hirten) und Frauen (Mütter und Handwerkerinnen) führt sogar dazu, dass jeder Sippe meist ein männlicher und ein weiblicher Häuptling vorstehen.
Kaskju und *Kasknuk* (Mz.: *Kaskjua*) sind die Schamanen der Nivesen. Sie beherrschen die Elemente des Eises und des Feuers und sind Mittler zwischen den Nivesen und den Himmelswölfen.
Tracht und Bewaffnung: Ihre Kleidung aus Fell und Leder sowie ihre charakteristische Fellmütze mit Ohrenklappen schmücken Nivesen gerne mit bunten Perlen, Stickwerk und Beinschnitzereien. Rüstungen werden im Allgemeinen eher selten getragen und wenn, dann leichte Lederrüstungen. Als Waffen bevorzugen Nivesen Speer und Bogen, Kurzschwert und Wurfkeule (*Rooke*).

Sprache: Nujuka (je nach Stamm)
Schrift: keine
Kulturkunde: Nivesen (nach Stamm)
Übliche Professionen:
- *Profan:* Handwerker, Heiler, Jäger, Landarbeiter, Räuber, Söldner, Streuner, Tierkundiger (in allen Fällen nur archaische Formen)
- *Magisch:* Magiedilettant, Schamane
- *Geweiht:* Hochschamane der Himmelswölfe

Typische Vorteile: Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Richtungssinn, Verbundenheit (Tiere)
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Höhenangst, Raumangst, Totenangst)
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Fettleibig, Niedrige Lebenskraft, Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Goldgier, Platzangst)
Typische Talente: Fährtensuchen, Fahrzeuge, Körperbeherrschung, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Sinnesschärfe, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Einschüchtern, Etikette, Fliegen, Gassenwissen, Geschichtswissen, Heraldik, Kriegskunst, Reiten, Schlösserknacken, Seefahrt
Typische Namen: Arko, Eiko, Garnan, Hunjok, Jurtan, Kinajo, Latu, Nerkjo, Tamperen, Valen (männlich); Amuri, Dana, Geika, Jalani, Kantala, Liskaju, Myrra, Nirka, Saari, Vaala (weiblich)
Bekannte Stämme: Hokke, Rika-Lie, Takku, Lieska-Leddu, Lieska-Lärna

Norbarden

Unter hohem Himmel und durch weites Land ziehen die Wagentrosse der Norbarden, fahrende Händler und Geheimniskrämer, die ihren Kunden jeden Wunsch von den Lippen ablesen und jeden Heller aus der Geldkatze leiern.
Verbreitung und Lebensweise: Die Wagennomaden des Nordens ziehen durch ein riesiges Gebiet in Nordaventurien bis zum Ehernen Schwert, ihre Schlitten oder Kaleschkas (sing. Kaleschka) genannten Kutschen vollgestopft mit unzähligen unnützen Dingen, für die es aber irgendwo immer einen Kunden gibt, denen sie gerade den Tag retten. Norbarden leben für gewöhnlich im Schoß ihrer Sippe, der eine Frau, die Muhme, vorsteht. Sie praktizieren eine eigene Art der Vielehe, wobei die Männer im Gegensatz zu den Frauen ihre Heimatsippe verlassen. Für gewöhnlich verweilen die fahrenden Händler

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Norbarden

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	100 Silbertaler	–	–
Unterschicht	20 Silbertaler	Unterschicht	–

selten länger an einem Ort als der Markttag dauert. Wenn eine Sippe dennoch sesshaft wird, hat sie sich entweder bereits ein ansehnliches Handelsimperium aufgebaut oder ist gerade im Begriff es zu tun.

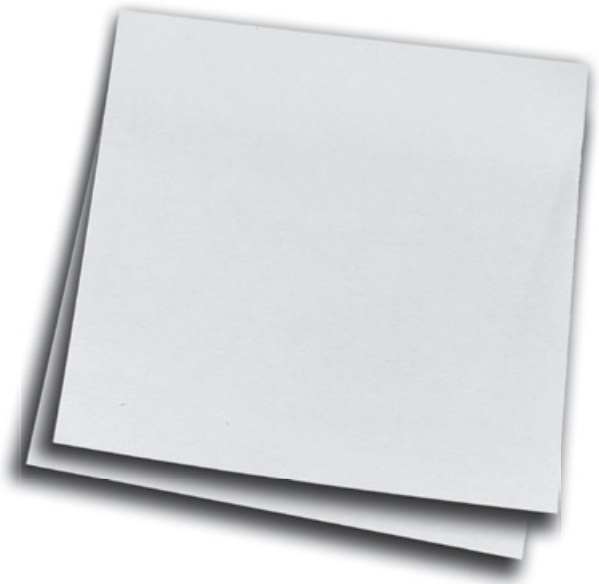
Weltsicht und Glaube: Aus dem Pantheon der Zwölf verehren sie vor allem *Hesinde*, *Phex* und *Firun* sowie die Schwarmgöttin *Mokoscha*, der Tochter Hesindes und Ingerimms, die manchmal auch Peraine zugeordnet wird.

Sitten und Bräuche: Norbaden sind außerordentlich anpassungsfähig was Brauchtum und Traditionen anbelangt. Was ihnen schön oder nützlich erscheint, hält Einzug in ihre Wagenburg. Unersetzlich ist jedoch das allabendliche Lagerfeuer, an dem sie Geschichten und dem Gezeche frönen – und nicht zuletzt ihrer ausgeprägten Schwäche für Süßspeisen.

Unter den Norbarden werden die Traumdeuterinnen und Bewahrerinnen alter Mysterien *Zibilja* genannt. Sie beherrschen Ritualmagie, die dem Überleben ihrer Sippe nützt.

Tracht und Bewaffnung: Der nordaventurischen Kälte begegnen sie mit dem pelzbesetzten Rauleder ihres Wendemantels, dessen gedeckte Reisefarben auf den Marktplätzen grellen Tönen weichen. Verheiratete Männer haben für gewöhnlich kahl rasierte Köpfe und lang herabhängende Schnurbärte, verheiratete Frauen hingegen breit rasierte Mittelscheitel. Neben Messer, Speer und Stab führen Norbarden mit Vorliebe eine urtümliche Axt, die *Molokdeschnaja*.

Sprache: Alaani (Gajka, Takellen)
Schrift: Kusliker Zeichen
Kulturkunde: Norbarden
Übliche Professionen:
- *Profan:* Entdecker, Gelehrter, Gladiator, Handwerker, Heiler, Jäger, Landarbeiter, Räuber, Söldner, Streuner, Tierkundiger
- *Magisch:* Hexe, Magiedilettant, Scharlatan, Zibilja
- *Geweiht:* Geweihter des Zwölfgötterkultes



Typische Vorteile: Gutes Gedächtnis, Kälteresistenz, Richtungssinn
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Höhenangst, Neugier, Raumangst)
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz
Untypische Nachteile: Prinzipientreue, Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Platzangst)
Typische Talente: Fahrzeuge, Geographie, Handel, Orientierung, Überreden, Wildnisleben
Untypische Talente: Fliegen, Seefahrt
Typische Namen: Aikul, Beril, Darjew, Fadril, Jagotin, Kergil, Laromir, Mikail, Radul, Tuljew (männlich); Barina, Dagris, Eika, Hetinka, Janka, Kolja, Lexaja, Olja, Slanka, Tuminka (weiblich); Aljeff, Bolscheff, Choprutin, Dagoneff, Garkinen, Janig, Koranzig, Kowalejeff, Lugoltin, Sewerin (Familiennamen)

Nordaventurien

Das Völkergemisch der Nordlande wird durch die rauen Bedingungen ihrer Heimat und den täglichen Kampf ums Überleben geeint.

Verbreitung und Lebensweise: Diese Kultur umfasst alle Siedlungen nördlich der Salamandersteine, die keinem anderen Reich zugeordnet werden können. Nahezu jedes größere Dorf, das nicht nur Ackerbau, sondern auch Handel und Handwerk betreibt, ist in einem gewissen Maße ein Schmelztiegel, in dem Menschen mittelländischer oder thorwalscher Herkunft, Norbarden, Elfen, Halbelfen oder Goblins leben und einander meistens sogar leben lassen. Zwischen einsamen Jagdhütten, Handelsposten, Bauerndörfern und Einödhöfen, Kleinstädten und Städten erstrecken sich finstere Wälder, ausgedehnte Sumpfgebiete, schier endlose Steppen und raue Küstenregionen. Thorwalsche Piraten, Räuberbanden, wilde Tiere, der Winter und das Land selbst sind hier nur einige der unzähligen Gefahren.

Weltsicht und Glaube: In den Nordlanden mischen sich zusammen mit den unterschiedlichen Völkern auch deren Glaubensvorstellungen. So nimmt zwar *Firun* stellvertretend für den Zwölfgötterglauben oft den höchsten Rang ein, die elfische Weltsicht, Druiden- und Hexenkulte sowie der nivesische Glaube an die *Himmelswölfe* sind vielerorts verbreitet.

Sitten und Bräuche: Durch all die kulturellen Einflüsse und die Weitläufigkeit der Nordlande können sich die Gepflogenheiten bereits zwischen zwei benachbarten Dörfern grundsätzlich unterscheiden, zumal Nachbarschaft hier buchstäblich deutlich weiter gefasst wird.

Magie wird hier meist von Druiden, Hexen und privaten Lehrmeistern praktiziert.

Tracht und Bewaffnung: Neben den klassischen bornischen Reiterstiefeln tragen die Bewohner des Nordens überwiegend Tuniken, Hosen und Umhänge aus festen, warmen Materiali-

DFYX (Order: 5903463)

Sozialstatus Norbarden

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	100 Silbertaler	–	–
Unterschicht	20 Silbertaler	Unterschicht	–

en wie Leder, Fell, Wolle oder Elfenbausch. Schwere Dolche, Kurzschwerter, Speere, Äxte und Bögen dienen gleichsam der Abschreckung, der Jagd und der Verteidigung.

Sprache: Garethi, Alaani, Nujuka oder Thorwalsch
Schrift: Kusliker Zeichen
Kulturkunde: Nordaventurien
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (jedoch keine Ritter, Stammeskrieger oder andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Druide, Hexe, Magiedilettant, Magier, Scharlatan
- *Geweiht:* Geweihter des Zwölfgötterkultes

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Raumangst)
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz
Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig, Schlechte Eigenschaft (Krankhafte Reinlichkeit, Platzangst)
Typische Talente: Fährtensuchen, Fischen & Angeln, Handel, Holzbearbeitung, Lederbearbeitung, Orientierung, Pflanzenkunde, Seefahrt (an der Küste), Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Sternkunde, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben, Zechen
Untypische Talente: Betören, Fliegen, Gassenwissen (außer Stadtbewohner), Geschichtswissen, Magiekunde, Mechanik, Rechtskunde, Staatskunst
Typische Namen: Die Nordaventurier verwenden die gleichen Namen wie die Kultur Mittelreich oder anderer Kulturen, die ebenfalls im Norden anzutreffen sind.

Nostria & Andergast

Die zänkischen Königreiche Nostria und Andergast werden von ihren südlichen Nachbarn ob ihrer Rückschrittlichkeit gerne belächelt, und das obwohl sie dem rauen Land ein beachtliches Dasein abtrotzen.
Verbreitung und Lebensweise: Die beiden Reiche erstrecken sich zwischen dem Meer der Sieben Winde im Westen und der Messergrassteppe im Osten sowie zwischen Tommel im Süden und dem Steineichenwald im Norden, wobei Nostria seewärts und Andergast landwärts von Joborn liegt. Das Leben der bäuerlichen Bevölkerung ist von der Unwirtlichkeit ihrer Waldheimat, dem jahrhundertelangen und erst seit kurzem aufgehobenen Kriegszustand, der Vetternwirtschaft der kleinen Adelselite und der Bedrohung durch die Orks oder Thorwaler geprägt.
Unter dem König oder der Königin dienen Adlige in beiden Reichen als Verwalter. Während es in Nostria die hochadligen *Bombasten* und die niederadligen *Wojwoden* gibt, nennen sich die andergastischen Edlen *Freiherren*.

Weltsicht und Glaube: Nostrier und Andergaster hängen seit jeher dem Zwölfgötterglauben an, wobei *Peraine* auf dem Land und *Efferd* an den Küsten hervorgehobene Rollen spielen. Zudem sind in Liedern und Geschichten, Festen und Ritualen, Ängsten und Hoffnungen Einflüsse eines althergebrachten Glaubens an Naturgeister und Fabelwesen unübersehbar. Die Götter werden oft als die *Überderischen* bezeichnet und es findet oft eine Verschmelzung verschiedener Gottheiten statt.
Sitten und Bräuche: Der Zusammenhalt der Familie und die Sicherheit überlieferter Traditionen prägen Alltag und Selbstbild der Menschen, die den Widrigkeiten ihrer Heimat mit einem ausgesprochenen Improvisationstalent begegnen. Abgesehen von Küstenstädten wie Salzerhaven und Nostria, steht im bäuerlichen Raum der Wald im Mittelpunkt vieler Feste und Bräuche. Die andergastische Gesellschaft weißt zudem starke patriarchalische Züge auf.
Tracht und Bewaffnung: Die Kleidungsgewohnheiten ähneln denen der mittelländischen Landbevölkerung, wenngleich es für Frauen unüblich ist, Hosen zu tragen. Durch die Generationen überdauernden Auseinandersetzungen untereinander haben die meisten Nostrier und Andergaster wenigstens eine (Kriegs-) Sense, einen (Kriegs-) Flegel oder eine Holzfälleraxt im Haus und wissen damit auch abseits von Wald und Acker umzugehen. Nach den Andergastern ist ein übergroßer Zweihänder benannt, den auch die Nostrier benutzen, ihn aber entsprechend ihrem Königreich umbenennen. Die Bewohner beider Königreiche neigen dazu, selbst scheinbar unbrauchbare Dinge nicht wegzuwerfen, sondern wiederzuverwenden.

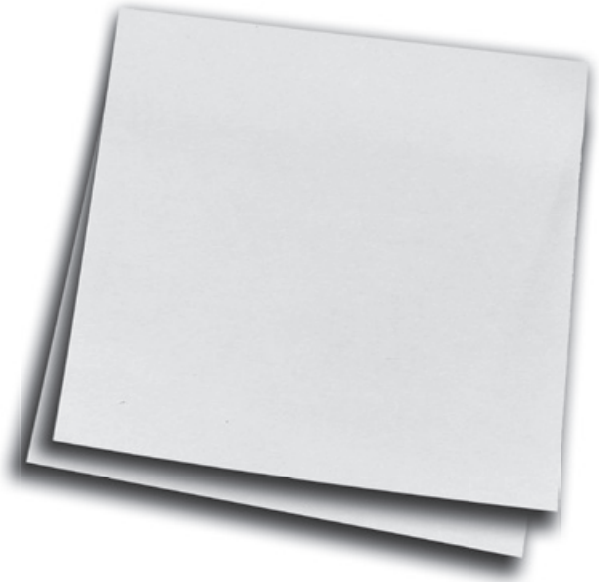
DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Nostria & Andergast

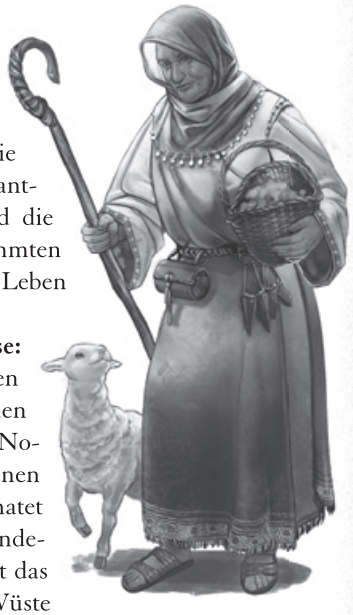
Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Adlig	2.000 Silbertaler	Adlig	*Andergast:* Ritter (Ritter, nur männlich, x1), Freiherr (Erbadel, nur männlich, x2); *Nostria:* Ritter (Ritter, x1), Fürstedle, Frankfreie (Erbadel, Frankfreie nur Amtsadel, x1), Waldgraf, Flussgraf, Graf (Erbadel, x2)
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	20 Silbertaler	Unfrei	Leibeigener

Sprache: Garethi (Andergastisch, Nostrisch)
Schrift: Kusliker Zeichen
Kulturkunde: Nostria & Andergast (Andergast, Engasal, Nostria)
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (jedoch keine Ritter, Stammeskrieger oder andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Druide, Hexe, Magiedilettant, Magier, Scharlatan
- *Geweiht:* Geweihter des Zwölfgötterkultes

Typische Vorteile: Eisern, Richtungssinn, Zäher Hund
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Vorurteile [vor allem gegen Nostrier oder Andergaster], Weltfremd [Fortschritt, Welt außerhalb des Königreiches])
Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig
Typische Talente: Fischen & Angeln (in Nostria), Holzbearbeitung (in Andergast), Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Fliegen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde
Typische Namen: *Andergast:* Arnbold, Eichward, Ludewich, Marik, Wendolyn (männlich); Andra, Hadwiga, Irmela, Larja, Wendeline (weiblich); Alrikshuber, Borkmeister, Eichinger, Haubeiler, Kuhbauer (Familiennamen), von Anderstein, von Borkenfeld, von Tatzenstein, von Teshkal (Adelsfamilien); *Nostria:* Ablasion, Basilio, Jasper, Kasimir, Sapertyn (männlich); Asmodette, Caristhea, Elida, Nostriane, Yasmina (weiblich); Elgeryn, Kirschner, Linneweber, Salzerin, Wilmhold (Familiennamen), von Salza, von Salzerhaven, von Sappenstiel, von Vesselbek (Adelsfamilien)



Novadis



Die 99 Heiligen Gesetze Rastullahs, der Glaube daran, von ihm auserwählt zu sein, die Entbehrungen, aber auch die Schönheit der Wüste, die Verantwortung für ihren Stamm und die Treue ihrer Pferde, der berühmten *Shadif-Rösser*, bestimmen das Leben und Sterben der Novadis.
Verbreitung und Lebensweise: Die Oasen und die fruchtbaren Randgebiete der Khôm bilden den traditionellen Lebensraum der Novadis. Auch wenn viele von ihnen in Unau und Mherwed beheimatet sind oder kleinere Enklaven in anderen Städten unterhalten, schlägt das Herz des Reitervolkes in der Wüste Khôm. Hier legen die nomadischen Stämme Jahr für Jahr gewaltige Strecken zurück und treiben regen Handel mit den in Oasensiedlungen und Städten sesshaften Novadis, die wiederum vor allem Landwirtschaft, Viehzucht und allerlei Handwerk betreiben. Den novadischen Männern ist die Vielehe gestattet. Sie dürfen so viele Frauen heiraten, wie sie ernähren können, maximal aber nur 7 (8 Frauen sind dem Kalifen und 9 ihrem Gott Rastullah vorbehalten).
Herrscher aller Novadis ist der *Kalif*. Ihm unterstehen die *Sultane*, die die Oberhäupter der Wüstenstämme sind, und *Emire*, die in den Wüstenrandgebieten eingesetzt werden. Als weitere Amtsträger kann er *Beys* und *Wesire* einsetzen. Dennoch sind die Novadis der Wüste Nomaden, die sich vor allem über ihre Sippe und den Stamm identifizieren. Eine novadische Sippe wird von einem *Hairan* angeführt, mehrere Sippen von einem *Scheich*.
Weltsicht und Glaube: Vor nicht einmal 300 Jahren erwachte der Überlieferung zufolge der Eingott *Rastullah* und offenbarte sich den Novadis. Seither verehren sie ihn als einzig wahren Gott und ordnen ihr Leben nach seinen 99 Heiligen Gesetzen. Den wahren Glauben mit Wort und Tat, Feuer und Eifer in die Welt hinauszutragen ist ihnen aufgetragen worden. Die Novadis bestreiten keineswegs die Existenz der anderen Götter, doch ordnen sie selbst die Zwölf Rastullah entweder unter oder betrachten sie gar als Wesenheiten, die Rastullah seinen angestammten Platz wegnehmen wollen.
Sitten und Bräuche: Scheinangriffe, um den Mut eines Fremden zu prüfen, und rituelle Schattenkämpfe, sogenannte *Fantasias*, sind nur zwei der ungewöhnlichen Bräuche der Wüstenstämme, die sich gegenüber den städtischen Novadis eine gewisse Urtümlichkeit bewahrt haben. Die untertänige Rolle der Frauen, vor allem der verheirateten, die kaum den Rang

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Novadis

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Adlig	2.000 Silbertaler	Adlig	Wesir (Amtsadel, x1), Hairan (Erbadel, x1), Bey (Amtsadel, x2)
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	20 Silbertaler	Unfrei	Sklave

eines Kamels und schon gar nicht den eines Pferdes erreichen, ist hingegen dem ganzen Volk gemein.
In der Stadt Mherwed gibt es die Zauberschule des Kalifen, doch ansonsten stehen die Novadis der Magie eher feindlich gegenüber, da sie durch die 99 Gesetze streng kontrolliert werden muss.
Tracht und Bewaffnung: Novadis tragen Tücher oder Turbane als Kopfbedeckung sowie mehrlagige, weite Gewänder aus Kamelhaarwolle gegen die Hitze der Wüste. Der Khunchomer ist ihre traditionelle Waffe für den Kampf Mann gegen Mann, vom Pferderücken aus führen sie bevorzugt die *Dschadra* und den Kurzbogen. Jeder Novadi besitzt zudem einen *Waqqif*, einen typisch gebogenen Dolch und Zeichen der Mannbarkeit.

Sprache: Tulamidya (Khôm-Novadisch)
Schrift: Tulamidya
Kulturkunde: Novadis (nach Stamm)
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (jedoch keine Ritter)
- *Magisch:* Derwisch, Magiedilettant, Magier, Zaubertänzer (novadische Sharisadim)
- *Geweiht:* –

Typische Vorteile: Eisern, Entfernungssinn, Hitzeresistenz, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund
Typische Nachteile: Prinzipientreue (99 Gesetze), Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Jähzorn, Meeresangst, Rachsucht, Raumangst, Vorurteile [vor allem gegen Frauen und Ungläubige])
Untypische Vorteile: Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Platzangst)
Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Heilkunde Gift, Kriegskunst, Orientierung, Pflanzenkunde, Rechtskunde, Reiten, Sinnesschärfe, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Fahrzeuge, Fischen & Angeln, Gassenwissen (außer für Stadtbewohner), Magiekunde
Typische Namen: Abdul, Chadim, Habled, Khorim, Omar, Mustafa, Nareb, Rashid, Said, Zulhamid (männlich); Aischa, Eshila, Fadime, Laila, Meriban, Nedime, Oyan, Perishan, Ranchel, Shila (weiblich); Namen werden mit ibn bei Männern und saba oder –sunni bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutterverbunden (beispielsweise Nedime saba Shila oder Ranchel Oyansunni, Omar ibn Said)
Bekannte Stämme: Beni Ankhara, Beni Arrat, Beni Avad, Beni Brachtar, Beni Erkin, Beni Gadang, Beni Kasim, Beni Kharram, Beni Novad, Beni Schebt, Beni Shadif, Beni Szelemjati, Beni Terkui

Südaventurien

Die Wurzeln Südaventuriens reichen in die ersten tulamidischen und mittelländischen Siedlungen zurück, die durch Einflüsse der Waldmenschen zu einer vielgesichtigen Mischkultur zusammengewachsen sind.
Verbreitung und Lebensweise: Mit Ausnahme Mirhams hat das gegenwärtige Südaventurien unterhalb der Linie Mengbilla-Port Corrad keine bedeutenden Binnenstädte hervorgebracht. Stattdessen ballt sich das Leben auf den dünn besiedelte Küstenstreifen westlich und östlich des Regengebirges. Die einzelnen Klein- und Stadtstaaten haben verschiedene politische Bündnisse geschlossen und Anteil an tintenklecksenden Geheimverträgen und blutigen Gefechten. Federführend dabei sind die als Granden bekannte Angehörige der alanfanischen Oberschicht, die weit über der dünnen Mittelschicht der Fanas stehen, die meist in Handel und Handwerk ein Auskommen finden. Ein Heer aus freien Armen und Sklaven muss sich währenddessen unter widrigen Bedingungen auf Plantagen und Schiffen, in Häfen und Urwäldern verdingen. Einige Menschen leben auch als freie Seeräuber und Fischer im Dschungel. Dieses bunte Völkergemisch nennt sich *Bukanier*.
Das Umfeld der Stadt Selem ist bereits stark tulamidisch beeinflusst. Hier kann man den Verfall und die Folgen zügelloser Dekadenz jeden Tag in sumpfigen Stadt und bei ihren degenerierten Herrschern sehen.
Weltsicht und Glaube: Dem Zwölfgötterglauben wird in unterschiedlichsten Ausprägungen, wie dem alanfanischen *Boronritus* und dem Verbot von *Praios* und *Phex* in Mengbilla, nachgegangen. Daneben hinterlassen auch *Rastullah*, Naturgeister, Dämonenverehrung sowie die maraskanischen Zwillingsgötter *Rur und Gror* ihre Spuren.
Sitten und Bräuche: Sklaverei ist, mit Ausnahme von Brabak und Hôt-Alem sowie den horasischen und bornländischen Kolonien, allgegenwärtig. Dasselbe gilt teilweise für tödliche Traditionen wie Kabale und Giftmorde, Gladiatoren und Rauschmittel. Darüber hinaus zeigt der alanfanische Hang

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Südaventurien

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Adlig	2.000 Silbertaler	Adlig	diverse Titel (Amtsadel, Titularadel oder Erbadel, x1)
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	20 Silbertaler	Unfrei	Sklave

zu Korruption und Dekadenz im Gegensatz zur grenzenlosen Toleranz in Brabak den Facettenreichtum südaventurischer Städte.
Südaventurien ist das Zentrum der schwarzen Magie. In Brabak, Al'Anfa und Mirham stehen Magierakademien, die sich dunklen Spielarten der Magie verschrieben haben. Dennoch sind nicht alle Schwarzmagier gleich Dämonendiener. Abseits der Magier kann man im Süden auch Hexen der Schwesternschaft der Schwarzen Witwen besonders häufig antreffen sowie Alchimisten und Schamanen der Waldmenschen.
Tracht und Bewaffnung: Offene Hemden, flatternde Hosen und hohe Lederstiefel sind ebenso gängig wie breite Hüte, Fächer und Sonnenschirme, die ihre Träger in jeder Hinsicht vor Praios' Blick bewahren sollen. Während sich die Reichsten mit kostbaren Kinkerlitzchen ausstaffieren, tragen die Ärmsten bei der Feldarbeit meist kaum mehr als einen Lendenschurz. Haumesser und Entersäbel sind in der Waffenvielfalt des Südens wohl am weitesten verbreitet.

Sprache: Garethi (Brabaci bei der Oberschicht, Charypto bei Bukaniern, Gatamo bei der Unterschicht)
Schrift: Kusliker Zeichen
Kulturkunde: Südaventurien (Al'Anfa, Brabak, Bukanier, Chorhop, Mengbilla, Selem)
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (jedoch keine Ritter, Stammeskrieger oder andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Druide, Hexe, Magiedilettant, Magier, Scharlatan, Zaubertänzer (Sharisadim)
- *Geweiht:* Geweihte des Zwölfgötterkultes

Typische Vorteile: Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Kälteempfindlichkeit, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neugier)
Untypische Vorteile: Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Angst vor Menschenmassen, Raumangst, Totenangst)
Typische Talente: Betören, Fischen & Angeln, Gassenwissen, Handel, Heilkunde Gift, Menschenkenntnis, Orientierung, Pflanzenkunde, Seefahrt, Staatskunst, Überreden, Willenskraft, Zechen
Untypische Talente: Fahrzeuge, Fliegen, Geographie
Typische Namen: Alondro, Boromeo, Diago, Firunando, Ghorio, Lucan, Mandolo, Nestario, Ramon, Yuan (männlich); Consuela, Dolorita, Esmeralda, Jesabela, Katalinya, Marchesca, Phelicitas, Rahjadés, Valería, Ximena (weiblich); Beratas, Cornio, Delazar, Erabenas, Kalando, Lupinez, Malagro, Nirrano, Ramirez, Santana (Familiennamen)

Svelltal

Das Svelltal zeichnet sich nicht nur durch seine unwiderstehliche Anziehungskraft für Goldgräber und Abenteurer, sondern vor allem durch die einzigartige Koexistenz von Menschen und Orks aus. Zwar gibt es viele Orte, wo die Orks noch immer Tribut von den Menschen fordern oder sie unterjochen, doch die Schwarzpelze haben auch Gebräuche der Menschen angenommen und leben in einigen Ortschaften verhältnismäßig friedlich nebeneinander.
Verbreitung und Lebensweise: Zu diesem Kulturkreis gehören alle Städte entlang des Svellts zwischen Gashok und Tjolmar, die sich bis zum Einfall der Orks 1010 BF zum Svelltschen Städtebund zusammengeschlossen hatten. Allein das eher mittelländisch geprägte Lowangen bildet hier eine Ausnahme. Zwar trennen die westlich gelegenen Blutzinnen das Svelltal vom Orkland, die Schwarzpelze sind als Tributherren jedoch allgegenwärtig. Es kommt immer noch zu gewaltsa-

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Svellttal

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	20 Silbertaler	Unfrei	Leibeigener

men Übergriffen und Plünderungen, trotzdem weicht die offene Feindschaft zunehmend einem eher nachbarschaftlichen Misstrauen. Die von Feldern und oft mit einer Palisade umgebenden Dörfer beherbergen überwiegend bäuerlich lebende Bewohner. In den (Klein-) Städten leben die Menschen für gewöhnlich von Handel und Handwerk. Hinzu kommen Fallensteller, Goldgräber sowie Fluss- und Küstenfischer, ferner Straßenräuber, Widerstandskämpfer und menschliche Schergen der Orks.

Weltsicht und Glaube: Im Svelltland hat sich mit dem *Lowanger Dualismus* eine besondere Variation des Zwölfgötterglaubens entwickelt. Dessen arbeitsame, aber etwas freudlose Anhänger verehren *Praios* als Herrn allen Glücks und fürchten *Boron* als Gott der Finsternis. In vielen Regionen werden aber die Zwölfgötter nicht anders wie im Mittelreich verehrt. Dazu kommt noch die Veehrung der Orks an *Tairach* und *Brazoragh*.

Sitten und Bräuche: Anders als nach dem Ende des Städtebunds vielleicht zu erwarten gewesen wäre, blieb ein Sittenverfall aus. Stattdessen festigten sich ungeschriebene Gesetze, die auf Ehre und Anstand gründen, aber auch rondrianische Tugenden und travianische Gastfreundschaft mit einbeziehen. Selbstverständlich wird dieser Kodex vom gesetzlosen Gesindel umfassend ignoriert.

Tracht und Bewaffnung: Die Menschen des Svellttals bevorzugen Tuniken und Hosen aus festen, warmen Stoffen sowie Stiefel und Jacken aus Leder, die sie ebenso gerne mit Fransen und Pelz besetzen wie sie breitkrempige Hüte mit Hahnenfeder tragen. Waffen wie schwere Dolche, Kurzschwerter, Speere und Äxte, Bögen und Peitschen sind vor allem zweckdienlich.

Sprache: Garethi
Schrift: Kusliker Zeichen
Kulturkunde: Svellttal
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (jedoch keine Ritter, Stammeskrieger oder andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Druide, Hexe, Magier, Scharlatan
- *Geweiht:* Geweihte des Zwölfgötterkultes

Typische Vorteile: Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Zäher Hund
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Raumangst, Vorurteile [vor allem gegen Orks])
Untypische Vorteile: Hitzeresistenz
Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig, Schlechte Eigenschaft (Krankhafte Reinlichkeit, Platzangst)
Typische Talente: Fährtensuchen, Fahrzeuge, Orientierung, Pflanzenkunde, Sagen & Legenden, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Etikette, Fliegen, Geschichtswissen, Seefahrt (außer an der Küste), Staatskunst

Typische Namen: Die Svellttaler verwenden die gleichen Namen wie im Mittelreich, benutzen aber oft Abkürzungen ihres Namens und Verbinden ihm mit ihrem Aussehen oder einer Tätigkeit, etwa Haken-Harkon, Messer-Jole oder Rote Lu. Namen werden gerne auf eine Silbe verkürzt.

Thorwaler

Je nach Perspektive sind Thorwaler kühne Seefahrer, die keinen Sturm fürchten, oder aber skrupellose Piraten, die vor allem horasische oder alanfanische Küstendörfer und Handelsschiffe heimsuchen. Unbestritten hingegen ist ihr Ruf als abergläubische Muskelpakete und derbhumorige Trunkenbolde.

Verbreitung und Lebensweise: Zwischen Olport im Norden und Kendrar im Süden erstreckt sich Thorwal vom Meer der Sieben Winde gen Osten bis zum Orkland, von dem es nur durch die Große Olochtai und den Steineichenwald geschieden wird. Doch so sehr sie ihre Heimat auch lieben, der wahre Lebensraum der Thorwaler ist das Meer, das sie mit ihren Langschiffen bereisen. Ackerbau und Viehzucht erscheint den freiheitsliebenden Thorwalern da eher wie ein notwendiges Übel, um die *Ottajasko* genannten Schiffsgemeinschaften während des Winters am Feuer der Langhäuser zu ernähren. Jene etwa vierzig gleichberechtigten Männer und Frauen umfassenden Keimzellen der thorwalschen Gesellschaft werden von einem gewählten *Hetmann* oder einer *Hetfrau* angeführt. Ein *Jarl* hingegen ist ein gewählter Richter, der seine Region bei Zusammenkünften vertritt.

Weltsicht und Glaube: Der Lauf der Welt ist ein unentwegter Kampf zwischen dem göttlichen Pottwal *Swafnir* und *Hranngar*, der Mutter aller Seeschlangen. Jeder Thorwaler strebt danach, durch ein würdiges Leben in Swafnirs Halle einzuziehen und ihm beizustehen. Auch wenn *Firun*, *Ifirn* und *Travia* hohes Ansehen genießen, wenden sich viele Thorwaler zunehmend vom Zwölfgötterglauben ab.

DFYX DFYX (Order 5903463)

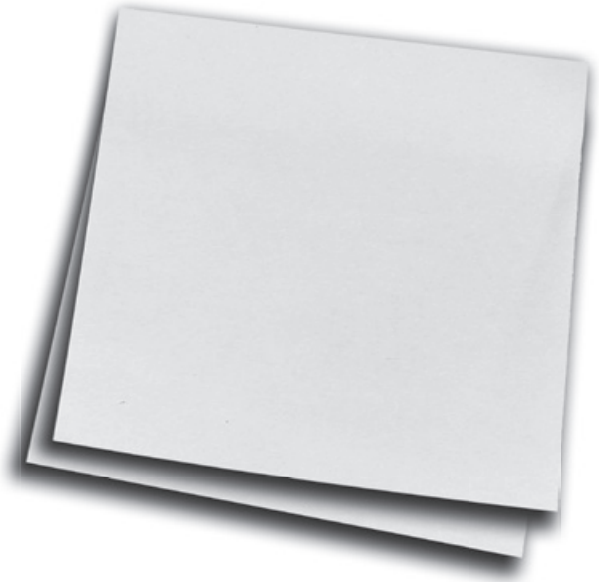
Sozialstatus Thorwaler

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–

Sitten und Bräuche: Neben Auseinandersetzungen mit Sklavenhaltern und Walfängern, haben Thorwaler am meisten Freude an geselligen Trinkgelagen, Badehäusern, am Kräftemessen und vor allem an Heldenliedern, den sogenannten Sagas. Berüchtigt sind die Thorwaler zudem für ihre Hautbilder, denen man auch magische Kräfte nachsagt.
Tracht und Bewaffnung: Gestreifte Hosen, flatternde Leinenhemden und feste Stiefel kombinieren sie gerne mit exotischen Kleidungsstücken. Hinzu kommen ein auffallend abergläubischer Hang zu Schutzrunen, Talismanen und Amuletten sowie eine Leidenschaft für Hautbilder. Äxte, Schwerter und Speere, vor allem aber die *Skraja*, das *Hjalsmesser* und der *Schneidzahn*, sind ihnen buchstäblich in die Wiege gelegt.

Sprache: Thorwalsch (Thorwal-Dialekt [für Südtorwal], Premer-Dialekt (Premer Halbinsel], Olporter-Dialekt [Nordthorwal], Waskirer Hochland-Dialekt, Dialekt der Olportsteine)
Schrift: Thorwalsche Runen
Kulturkunde: Thorwal (Nordthorwal, Premer Halbinsel, Südthorwal, Waskirer Hochland, Olportsteine)
Übliche Kulturen:
- *Profan:* alle (jedoch keine Ritter, Stammeskrieger oder andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Druide, Hexe, Magiedilettant, Magier, Scharlatan
- *Geweiht:* Geweihte des Zwölfgötterkultes

Typische Vorteile: Balance, Eisern, Entfernungssinn, Glück, Kampfrausch, Herausragende Eigenschaft (MU, KO, KK), Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Typische Nachteile: Blutrausch, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier, Rachsucht, Raumangst, Vorurteile [vor allem gegen Al'Anfaner, Echsenwesen, Horasier, Walfänger])
Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Meeresangst, Platzangst)
Typische Talente: Einschüchtern, Fischen & Angeln, Geographie, Orientierung, Sagen & Legenden, Seefahrt, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Sternkunde, Zechen
Untypische Talente: Etikette, Fliegen, Kochen & Backen, Staatskunst
Typische Namen: Asleif, Eirik, Frenjar, Garald, Halmar, Laske, Norri, Raskir, Thorwulf, Wulfgrimm (männlich); Askra, Branda, Eilif, Frenja, Janda, Korja, Norhild, Ragna, Sigrun, Thora (weiblich); der Zweitname wird aus dem elterlichen Vornamen und, je nach Geschlecht, -son beziehungsweise -dottir gebildet (Eirk Halmarson; Ragna Frenjasdottir)



Trollzacker

Die sich selbst als *Kurga* bezeichnenden Trollzacker erfüllen ein Großteil jener Klischees, die zivilisierte Völker mit Barbarentum verbinden, wenngleich ihre auf Gewalt und Blut gründenden Bräuche nur äußere Anzeichen einer zutiefst tragischen Kultur sind, die in den Bergen Zuflucht vor den Unglück verheißenden Talländern suchen. Die Trollzacker sind mit den Ferkinas verwandt und blicken auf gemeinsame Vorfahren zurück.
Verbreitung und Lebensweise: Etwa ein Dutzend, untereinander zuweilen verfeindete Stämme leben ausschließlich in den Trollzacken und nur vereinzelt bereisen Jäger die Ausläufer des Gebirges. Einfache Hütten, Höhlen oder Zelte bieten den sesshaft oder nomadisch lebenden Sippen Schutz vor den widrigen Bedingungen ihrer Heimat. Blutige Zweikämpfe bestimmen den Anführer einer Sippe ... und schließlich immer auch seinen Nachfolger.
Weltsicht und Glaube: Die Glaubenswelt der Trollzacker wird vom göttlichen Paar *Rôschtula* und *(Pe)Rasch(i)a* beherrscht, die Gewalt und Stärke bzw. Blut und Fruchtbarkeit repräsentieren und über verschiedenen Naturgeister gebieten. Zudem werden die Trolle als Götterkinder verehrt. Die Kurga glauben einst eine große Schuld auf sich geladen zu haben, weshalb ihnen im Jenseits schreckliche Qualen drohen, die nur durch ein hartes Leben und einen möglichst schmerzhaften Tod gelindert werden können.
Sitten und Bräuche: Die Gepflogenheiten der Kurga muten nicht nur bestialisch an, sie sind es auch. Die Erde wird mit dem Blut getöteter Feinde und Tiere getränkt, ihre Innereien roh verzerrt. Schmucknarben und Brandmale markieren bedeutende Taten, während die Verbannung aus den Bergen als höchste Strafe gilt. Besiegte, aber geachtete Feinden werden „ehrenvoll" zu Tode gefoltert, um ihr Leiden in der Ewigkeit zu verkürzen. Auch bei den Kurga treten Schamanen als Mittler zwischen der Welt der Sterblichen und der Geister ein. Der *Schochzul* oder die *Schochzula* (Mz.: *Schochzuli*) sind latent magisch begabt und können durch blutige Rituale die Kraft der Krieger stärken.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Trollzacker

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	100 Silbertaler	–	–
Unterschicht	20 Silbertaler	Unterschicht	–

Tracht und Bewaffnung: Jeder Trollzacker trägt ein Blutsteinamulett bei sich und hüllt sich in grobes Leder und Felle um der Witterung zu begegnen. Nicht mehr, aber auch nicht weniger. Erbeutete Rüstteile und Waffen ergänzen ein brachiales Arsenal aus einfachen Hiebdolchen, steinernen Barbarenschwertern, Knochenkeulen und den gewaltigen Barbarenstreitäxten, die in primitiven Glutgruben geschmiedet werden. Viele Trollzacker werden deutlich größer als der durchschnittliche Tulamide. Unter ihnen gibt es zudem die gewaltigen *Rochshaz*, Trollzacker, die von leibhaftigen Trollen abstammen sollen, und eine Körpergröße von 2,50 Schritt erreichen.

Sprache: Zhulchammaqra (je nach Stamm)
Schrift: keine
Kulturkunde: Trollzacker (nach Stamm)
Übliche Professionen:
- *Profan:* Gladiator, Handwerker, Heiler, Jäger, Landarbeiter, Räuber, Söldner, Stammeskrieger, Streuner, Tierkundiger (in allen Fällen nur archaische Formen)
- *Magisch:* Berserker, Druide, Magiedilettant, Schamane
- *Geweiht:* –

Typische Vorteile: Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Herausragende Eigenschaft (MU, KO, KK), Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Unheimlich, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Typische Nachteile: Blutrausch, Hässlich (wegen Gesichtsnarben), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn, Rachsucht, Vorurteile [vor allem gegen Nichttrollzacker])
Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Glasknochen, Krankheitsanfällig, Niedrige Lebenskraft, Totenangst, Unfähig in Naturtalenten
Typische Talente: Einschüchtern, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Betören, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde, Reiten, Schlösserknacken, Seefahrt, Staatskunst, Sternkunde, Verkleiden,
Typische Namen: Achzul, Bashoth, Dabrush, Faraz, Ghonech, Kchorech, Rochan, Shamsharb, Shulman, Zuldar (männlich); Abara, Chumra, Draneth, Habiza, Kcharra, Manlochla, Noqtah, Rhana, Uchazu, Zulecha (weiblich); Amadacht / Amadhcha (der/die im Kampf Gewaltige), Bal / Balt (Herr/Herrin über ...), Grim / Grima (der/die im Zorn Rasende), Zert'Zul / Zerta'Zul (der/die Blutvergessene, Ehrlose) (Beinamen)
Bekannte Stämme: Mach'natûl, Tach'al Tur

Tulamidenlande

In Mhanadistan steht die Wiege der heutigen Tulamiden und damit der ersten menschlichen Hochkultur Aventuriens. Zwar sind die Tage des Diamantenen Sultanats lange vorüber, doch bei Weitem nicht vergessen.
Verbreitung und Lebensweise: Das südwestlich des Raschtulswalls liegenden Mhanadistan erstreckt sich in östlicher Richtung zwischen den Flüssen Mhanadi und Gadang bis zum Golf von Tuzak und geht nach Süden in die eigentlichen Tulamidenlande über, die zwischen Küste und Unauer Berge bis zur Mündung des Chanebs reichen. Das Land ist geprägt von Ackerbau und Viehzucht, um den Hunger der Städte zu stillen. Die Abhängigkeit der Großstädte wie Fasar und Thalusa vom Ertrag der Stromländer und das gleichzeitige Überlegenheitsgefühl der Städter gegenüber den Bauern führen in dem bevölkerungsreichen Land durchaus zu Spannungen. Da allein materieller Besitz Rang und Einfluss bestimmen, beschreiten die Menschen nur allzu verschiedene Wege, um an Reichtum zu gelangen. In den Städten wenden sich jene, die weder durch Handel, noch durch Handwerk ein Auskommen finden, oft der Beutelschneiderei oder Schlimmerem zu. Und auf dem Land suchen ganze Räuberheere die Wehrhöfe heim.
Weltsicht und Glaube: Der zwölfgöttliche Himmel wird oft nach einem dualistischen Prinzip in einen gebenden und einen nehmenden Teil geschieden. Allerdings sind sowohl die Zuteilungen regional verschieden, als auch die Einordnung diverser Halbgötter, Heiliger und Schutzpatrone ins Gefolge der Zwölf. *Phex* – als der nächtliche Jäger und auch Gott der Magie *Feqz* genannt – sowie *Rascha* (der tulamidische Name *Rahjas*) genießen jedoch eine allgemein hohe Verehrung.
Sitten und Bräuche: Die Tulamiden leben in einer streng patriarchalischen Kultur, in der ein Mann so viele Frauen sein Eigen nennen darf, wie er ernähren kann. Sklaverei ist ein fester Bestandteil des täglichen Lebens. Allerdings ist es durchaus möglich sich selbst durch Arbeit freizukaufen. Berühmt sind die Tulamiden für das *Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel*, das wohl bekannteste Brettspiel Aventuriens.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Tulamidenlande

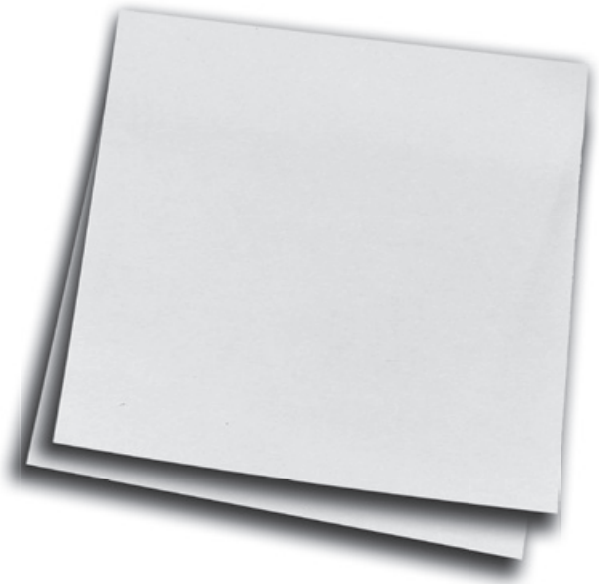
Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Adlig	2.000 Silbertaler	Adlig	diverse Titel, z.B. Wesir (Amtsadel, x1), Bey (Erbadel, x1), Emir (Erbadel, x2), Sultan (Erbadel, x4)
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	20 Silbertaler	Unfrei	Sklave

Die Tulamiden praktizieren vor allem Gildenmagie und einige der ältesten aventurischen Städte wie Fasar, Rashdul und Khunchom verfügen über ehrwürdige Zauberschulen. Weniger bekannt für ihre manipulativen Zauberkräfte, dafür für ihre schöne Kunst geschätzt, sind die tulamidischen Zaubertänzerinnen.

Tracht und Bewaffnung: Wenngleich das Stadtleben bunter und vor allem kostspieliger ausfällt, vereinen die Tulamidenlande selbst auf dem Land diverse modische Einflüsse. Und so sind Kaftan und Turban ebenso verbreitet wie Tunika und Strohhut. Ob die Wahl auf Khunchomer oder Krummdolch, Schuppen-, Ketten- oder Ringelpanzer fällt ist jedoch eher eine Frage des Geldbeutels, denn des Geschmacks.

Sprache: Tulamidya (Mhanadisch-Balashidisch)
Schrift: Tulamidya
Kulturkunde: Tulamidenlande (Balash, Fasar, Gorien, Khunchom, Mhanadistan, Thalusien, Yalaiad, Szintotal)
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (außer Ritter, Stammeskrieger und andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Druide, Hexe, Magier, Scharlatan, Zaubertänzer (Sharisadim)
- *Geweiht:* Geweihte des Zwölfgötterkultes

Typische Vorteile: Glück, Hitzeresistenz, Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neugier, Vorurteil [vor allem gegen Novadis, Mittelreicher, Aranier, Frauen, Maraskaner])
Untypische Vorteile: Kälteresistenz, Verbundenheit (Feen und Kobolde)
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Angst vor Menschenmassen, Raumangst)
Typische Talente: Brett- & Glücksspiel, Gassenwissen, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Handel, Magiekunde, Reiten, Sagen & Legenden, Sternkunde, Taschendiebstahl, Überreden
Untypische Talente: Fahrzeuge
Typische Namen: Abu, Cherek, Dschadir, Farsid, Hamar, Ismeth, Jassafer, Kasim, Shafir, Tarek (männlich); Djamilla, Chanya, Demeya, Kerime, Manjula, Nassiban, Palmeya, Sajida, Yeshina, Zulhamin (weiblich); Namen werden mit ibn bei Männern und saba oder –sunni bei Frauen mit dem Namen des Vaters oder der Mutter verbunden (beispielsweise Djamilla saba Kerime oder Zulhamin Yeshinasunni, Cherek ibn Hamar)



Zahori

Die Zahori sind bereits vor gut einem Jahrtausend heimatlos gewordene Tulamiden, die heute als Gaukler und Artisten, Tänzer und Geschichtenerzähler durch die Reiche des Südens ziehen und allein ihren Leidenschaften untertan sind.

Verbreitung und Lebensweise: Die bunten Zugvögel des südlichen Aventuriens meiden Wüsten und Regenwälder, sind aber ansonsten überall, vor allem jedoch in Almada und dem Horasreich anzutreffen. Den Mittelpunkt ihrer Welt bildet der Wagenzug ihrer jeweiligen Sippe, die von einer oder einem *Mhanah* genannten Ältesten angeführt wird. Im Kreise seiner Sippenangehörigen erfährt ein Zahori jene unbedingte Freundschaft und jenes grenzenlose Vertrauen, die ihm von anderen Völkern oft verwehrt werden. Denn neben ihrem Renommee als begnadete Wahrsager, Musikanten und Akrobaten eilt ihnen der wenig schmeichelhafte Ruf voraus, Diebe und Halsabschneider zu sein. Als Händler von Pferden, farbenfrohen Stoffen und Schmuck sowie von am Wegesrand aufgeschnappten Gerüchten und Neuigkeiten sind sie hingegen gern gesehene Gäste.

Weltsicht und Glaube: Neben *Rahja*, der sie mit ausgelassenen Festen huldigen, verehren die Zahori vor allem die namensgebende Göttin *Tsa*. *Phex* schließlich vertrauen sie ihr Heil auf allen Wanderungen an und wähnen sich gerade bei kleineren Diebereien unter seinem Segen.

Sitten und Bräuche: Die Zahori sind ebenso leidenschaftlich in der Liebe wie im Zorn. Wer die Rachegefühle eines einzelnen von ihnen oder gar einer ganzen Sippe auf sich geladen hat, ist nicht zu beneiden. Während die meisten Kunststücke der Zahori vornehmlich der Unterhaltung des Publikums dienen, können die *Hazaqi* unter ihnen zaubermächtige Rituale in ihre Tänze einbinden.

DFYX DFYX (Order 5903463)

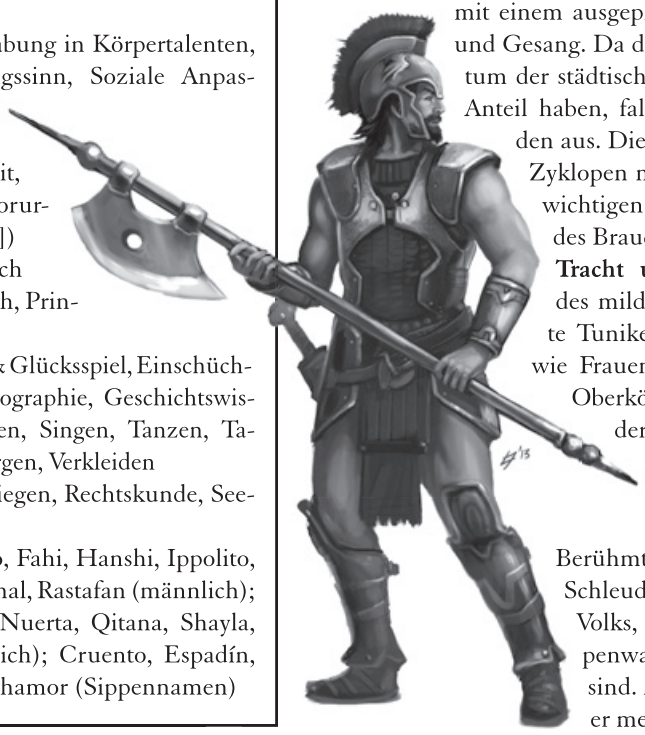
Sozialstatus Zahori

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	100 Silbertaler	–	–
Unterschicht	20 Silbertaler	Unterschicht	–

Tracht und Bewaffnung: Das fahrende Volk liebt farbenfrohe, leichte Kleidung, die dem Körper schmeichelt und nicht mehr bedeckt als unbedingt notwendig. Rüstungen sind ebenso selten wie auffällige Waffen, die sich nicht als Werkzeuge (Axt, Messer, Hammer etc.) oder Requisiten (Tanzsäbel, Wurfmesser etc.) tarnen lassen.

Sprache: Tulamidya (Zahorisch)
Schrift: Kusliker Zeichen oder Tulamidya
Kulturkunde: Zahori
- *Profan:* Barde, Gladiator, Gaukler, Händler, Hirte, Künstler, Liebesdiener, Söldner, Streuner
- *Magisch:* Hexe, Scharlatan, Zaubertänzer (Hazaqi)
- *Geweiht:* Geweihte des Zwölfgötterkultes

Typische Vorteile: Balance, Begabung in Körpertalenten, Glück, Gutaussehend, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Eitelkeit, Jähzorn, Neugier, Rachsucht, Vorurteile [vor allem gegen Almadanis])
Untypische Vorteile: Kampfrausch
Untypische Nachteile: Blutrausch, Prinzipientreue
Typische Talente: Betören, Brett- & Glücksspiel, Einschüchtern, Fahrzeuge, Gaukeleien, Geographie, Geschichtswissen, Musizieren, Schlösserknacken, Singen, Tanzen, Taschendiebstahl, Überreden, Verbergen, Verkleiden
Untypische Talente: Etikette, Fliegen, Rechtskunde, Seefahrt, Staatskunst
Typische Namen: Ayano, Carryo, Fahi, Hanshi, Ippolito, Lumiro, Madayano, Pashkir, Qamal, Rastafan (männlich); Avaris, Caleya, Jadira, Layana, Nuerta, Qitana, Shayla, Uviala, Virashida, Zafira (weiblich); Cruento, Espadín, Facundía, Silfide Vaharada, Zhulhamor (Sippennamen)



Bis auf Rhetis und Teremon gibt es keine größeren Ansiedlungen, denn die allgegenwärtige Gefahr brodelnder Vulkane hat das Gesicht der Inseln schon oft verändert. Die Gewalt von Feuer und Wasser hat das Temperament der Zyklopäer gebändigt, das sich nur selten zwischen Milde und Bedachtsamkeit hindurch Bahn bricht.

Weltsicht und Glaube: So wie das Meer das Leben der Menschen bestimmt, beherrscht es auch ihren Glauben. Daher überrascht es nicht, dass *Efferd* das zwölfgöttliche Pantheon anführt. Doch auch *Rahja* und *Aves* haben einen besonderen Platz im Herzen der Menschen, die sich durch ihre Nachbarschaft zu den Feenwäldern auf Hylailos und Phenos traditionell recht aufgeschlossenen im Umgang mit anderen Religionen zeigen.

Sitten und Bräuche: Die Zyklopäer sind ein fröhliches Volk mit einem ausgeprägten Sinn für Musik, Tanz und Gesang. Da die einfachen Leute am Reichtum der städtischen Oberschicht jedoch kaum Anteil haben, fallen ihre Feste recht bescheiden aus. Die Nähe der mythenumrankten Zyklopen macht das Feuer zum zweiten wichtigen Element der Volksseele und des Brauchtums.

Tracht und Bewaffnung: Aufgrund des milden Klimas dominieren leichte Tuniken in hellen Tönen. Männer wie Frauen zeigen sich oft mit freiem Oberkörper und tragen bunte Bänder in Haar und Kleid. Dolche und Kurzschwerter werden sowohl als Waffen wie als Werkzeuge gebraucht, Berühmt ist auch die zyklopäische Schleuder, eine Waffe des einfachen Volks, während die seltenen Zyklopenwaffen schier unerschwinglich sind. Als Rüstung ziehen Zyklopäer meist eine Tuchrüstung an.

Zyklopeninseln

Die vier Hauptinseln Pailos, Hylailos, Phrygaios und Putras sowie etliche Archipele werden als Zyklopeninseln bezeichnet, wenngleich die namensgebenden Hünen schon lange nicht mehr die Herren dieses Seereiches sind.

Verbreitung und Lebensweise: Die Zyklopeninseln liegen westlich des Horasreichs, unter dessen Herrschaft sie stehen. Das Meer spielt als Nahrungsquelle und Reiseweg eine zentrale Rolle im Leben der Zyklopäer, die vor allem Fischerei, Schaf- und Ziegenzucht betreiben, in erzreichen Gegenden zudem auch Bergbau. Wein und Oliven stellen bedeutsame Ausfuhrwaren dar, wenn auch Passagezölle für jene Schiffe, die es sich nicht leisten können, die längeren westlichen Routen zu nehmen, die Haupteinnahmequelle des Seekönigs darstellen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Zyklopeninseln

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Adlig	2.000 Silbertaler	Adlig	Kyrios (Erbadel, x1), Einokrat (Erbadel, x2)
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–

Sprache: Zyklopäisch
Schrift: Kusliker Zeichen
Kulturkunde: Zyklopeninseln (je nach Insel)
- *Profan:* alle (außer Ritter, Stammeskrieger und andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Druide, Hexe, Magier, Scharlatan
- *Geweiht:* Geweihter des Zwölfgötterkultes

Typische Vorteile: Begabung in Schwimmen, Entfernungssinn, Gutaussehend, Richtungssinn, Verbundenheit (Feen), Wohlklang
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaf (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile [vor allem gegen Thorwaler])
Untypische Vorteile: Kälteresistenz
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Meeresangst, Platzangst)

Typische Talente: Fährtensuchen, Fischen & Angeln, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Klettern, Mechanik, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Rechnen, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Seefahrt, Staatskunst, Sternkunde, Stoffbearbeitung, Tanzen, Tierkunde, Wildnisleben
Untypische Talente: Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen (außer bei Stadtbewohnern), Reiten
Typische Namen: Amenelaos, Dariyon, Hephestaios, Kalchas, Meneander, Mermydion, Peleïston, Praiokles, Rahjenÿsios, Ximater (männlich); Efferdiana, Insina, Korïna, Lanike, Myrtale, Nermaka, Phylinna, Phÿllis, Sapeïdra, Telemache (weiblich); Armedos, Calakis, Egorythios, Garothis, Kalidas, Merogios, Phÿrikos, Sphareïos, Tymemdios, Uÿis (Nachnamen)

Kulturen der Elfen

Auelfen

Durch die vergleichsweise große Nähe der Siedlungsräume prägen die Auelfen mehr als alle anderen Elfen seit jeher das Bild ihres Volkes in den Augen und Geschichten der Menschen.
Verbreitung und Lebensweise: Die meisten Sippenverbände leben an den Flussläufen nördlich der Salamandersteine. Ihre Pfahldörfer und Baumsiedlung fügen sich harmonisch in die natürliche Umgebung des oberen Kvills, der Letta und des mittleren Oblomons ein. Vereinzelt haben sich die Elfen auch in den Auen von Weiden und Almada ebenso wie im Reichsforst von Gareth, im Bornwald sowie zwischen Nostria und Albernia niedergelassen. Ihren Lebensunterhalt bestreiten sie neben Jagd und Fischfang sowie den Anbau von Obst und Kräutern zuweilen durch den Handel mit Menschen. Auelfen gelten als unvergleichliche Bogenbauer, Kürschner und Schnitzer mit einem legendären Sinn für Schönheit. Innerhalb ihrer Sippen kennen sie keinerlei Hierarchie durch Abstammung, Geschlecht oder Befähigung.
Weltsicht und Glaube: *Nurti* und *Zerzal*, der Kreislauf von Geburt und Tod, Werden und Vergehen, Ankunft und Abschied durchdringt alle Bereiche des auelfischen Daseins. Sie wissen zwar um die Existenz der menschlichen Götter, betrachten diese jedoch als nicht verehrungswürdig. Das Streben nach weltlichem Besitz ist ihnen ebenso fremd, wie die meisten anderen Aspekte des schnelllebigen Daseins der Menschen.
Sitten und Bräuche: Die Liebe ist für sie frei von gesellschaftlichen Zwängen, weshalb Hochzeiten selten sind. Dennoch finden Auelfen genug andere Anlässe für Feste, auf denen reichlich gesungen, getanzt und musiziert, nicht aber gegessen und getrunken wird. Auelfen kennen keine Gesetze, wohl aber Gerechtigkeit.
Tracht und Bewaffnung: Ihre Kleidung ist für gewöhnlich aus Wildleder oder Bausch gefertigt, in roter, blauer, weißer oder schilfgrüner Färbung. Männer und Frauen tragen eng geschnittene, dezent verzierte Hemden und Beinkleider, weiche Stulpenstiefel und ärmellose Bauschmäntel. Rüstungen legen sie selten an. Kurze Eschen- oder Hornbögen (*yara)* genannt, sind hingegen ebenso typisch wie leichte Rapiere, Dolche oder Jagdspeere.

DFYX (Order: 5903463)

Sozialstatus elfischer Kulturen

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Mittelschicht	100 Silbertaler	–	**Anmerkung:** Jeder Elf verfügt über ein iama und einen Elfenbogen gratis

Sprache: Isdira (auelfischer Dialekt)
Schrift: Isdira-Zeichen
Kulturkunde: Auelfen
Übliche Profession: Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber

Typische Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten (vor allem *Seefahrt*), Begabung in Kampftechniken (vor allem *Bögen*), Gefahreninstinkt, Verbundenheit (Feen und Tiere), Magische Einstimmung (Wesen der Auen)
Typische Nachteile: Artefaktgebunden (Instrument), Magieblockade (KL), Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Neugier, Vorurteile [vor allem gegen Nichtelfen], Weltfremd [vor allem Besitz, Götter]), Wilde Magie
Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Rachsucht), Unfähig in Körper- und Naturtalenten
Typische Talente: Betören, Einschüchtern, Fährtensuchen, Fischen & Angeln, Körperbeherrschung, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Singen, Sinnesschärfe, Seefahrt, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Alchimie, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Rechtskunde, Schlösserknacken, Staatskunst, Zechen
Typische Namen: Adalarion, Alarion, Caerleon, Delayar, Dendayar, Edorion, Elanor, Feysiriel, Lindariel, Navarion (männlich); Alaniel, Caerleon, Daleone, Eldariel, Gailanoe, Lauriel, Mandara, Rhianna, Sanyadriel, Valandriel (weiblich)

Firnelfen

Die unbeugsamen Firnelfen kämpfen in den lebensfeindlichen Regionen des Nordens seit Ewigkeiten einen grimmigen Kampf gegen die Mächte des Eises und der Finsternis.
Verbreitung und Lebensweise: Beheimatet in den Tälern der Grimmfrostöde, an den Ufern des nördlichen Meeres und der Brecheisbucht sowie auf küstennahen Inseln und in den Eiszinnen ernähren sich die Firnelfen nahezu ausschließlich durch die Jagd auf Vögel, Land- und Meerestiere. Manche der kleinen, über die Eislande verstreuten Sippen haben das Land gar vollständig hinter sich gelassen, sie leben und jagen ausschließlich auf dem Treib- und Packeis. Die einst so stolzen Eispaläste der Firnelfen sind im Laufe der harten und umkämpften Jahre vielerorts notgedrungen durch einfache Eis- und Felsenhöhlen abgelöst worden. Außerdem werden Pflanzen und Tiere seit dem Vormarsch des verderbten Eises Gloranias im zunehmend bitteren Winter immer seltener.
Weltsicht und Glaube: Auch die Firnelfen begreifen das Dasein als ewigen Kreislauf von *Nurti* und *Zerzal*, wenngleich sich ihr Weltbild zunehmend der Vergänglichkeit zuwendet. Darüber hinaus kennen, fürchten und verachten sie die „Begehrenauslöserin“ *bhardona* als Herkunft und Personifikation allen Übels. Die menschlichen Götter lehnen sie ab, da ihnen sowohl die Verehrten, als auch die Verehrenden als zu schwach gelten.
Sitten und Bräuche: Firnelfen sind erbarmungslose Jäger, grimmige Krieger und großherzige Familienmitglieder. Heimat und Sippe sind ihre höchsten Güter, ihre größten Stärken, aber in diesen umkämpften Tagen auch ihre empfindlichsten Schwächen.
Tracht und Bewaffnung: Gegen die Unbilden des Nordlands hüllen sie sich in kunstfertig verzierte und meisterhaft verarbeitete Pelze. Rüstungen tragen sie darüber hinaus keine. Der Wurfspeer, der säbelartige Robbentöter (*mamra*), das Jagdmesser und der Elfenbogen (*yara*), der zuweilen aus dem Kristall des Eisigels geformt wird, gehören zur üblichen Bewaffnung der Firnelfen. Ferner trägt ein jeder von ihnen ein schwarzes Schutzamulett bei sich.

Sprache: Isdira (firnelfische Dialekt)
Schrift: Isdira-Zeichen
Kulturkunde: Firnelfen
Übliche Profession: Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber

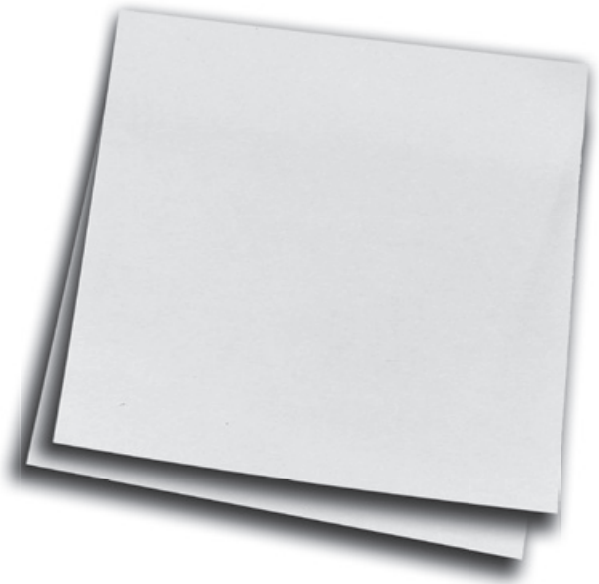
Typische Vorteile: Begabung in Körper- und Naturtalenten, Begabung in Kampftechniken (vor allem *Bögen* und *Wurfwaffen*), Gefahreninstinkt, Magische Einstimmung (Wesen des Eises), Richtungssinn, Verbundenheit (Tiere)
Typische Nachteile: Artefaktgebunden (Instrument), Magieblockade (KL), Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Vorurteile [vor allem gegen Nichtelfen], Weltfremd [vor allem bei Adel, Besitz, Geld, Götter, Hierarchien, Religion]), Unfähig in Wissenstalenten, Wilde Magie
Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Dunkelangst, Goldgier, Platzangst, Rachsucht, Raumangst), Unfähig in Körper- und Naturtalenten

DFYX DFYX (Order 5903463)

Typische Talente: Fährtensuchen, Fesseln, Fischen & Angeln, Klettern, Körperbeherrschung, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Alchimie, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Fliegen, Rechtskunde, Schlösserknacken, Staatskunst, Zechen
Typische Namen: Alriel, Delavar, Eldariel, Ilcoron, Mandaniel, Mandrion, Osagiel, Sanyarin (männlich); Alari, Calenleya, Elayoé, Fiannon, Mandaniel, Onioniel, Peaolé, Saliniome, Teleria, Zairi (weiblich)

Steppenelfen

Die Existenz des nomadischen Reitervolks ist den Menschen erst seit kurzer Zeit bekannt. Doch es ist schnell klar geworden, dass die Kinder des Windes ihre Heimat und ihre Freiheit nicht kampflos hergeben werden.
Verbreitung und Lebensweise: In Sippen von bis zu zwei Dutzend Mitgliedern, auf die jeweils ein bis zwei Firnponys kommen, ziehen die Steppenelfen durch das Grasland Nordaventuriens. Sie schlagen ihre mit lebendem Gras bedeckten Zelte nicht länger als einen Mond an einem Ort auf. Während ihren geliebten Ponys die Wildweiden genügen, gehen die Elfen einzeln oder in Kleingruppen auf die Jagd. Sie sind ein überaus kriegerisches Volk, das keine Eindringlinge in ihrem Lebensraum duldet. Seit die Menschen begonnen haben eine Handelsroute zwischen Norburg und Uhdenberg einzurichten sowie seit dem Tempelbau zu Travingen, kommt es immer wieder zu Konflikten. Doch mehr noch als mit den Menschen verbindet sie eine alte Feindschaft mit den Goblins der Grünen Ebene.
Weltsicht und Glaube: Sie stammen von jenen Elfen ab, die einst aus den großen Hochelfenstädten vertrieben worden sind. Womöglich unterscheidet sich ihr Weltbild von dem ihrer Verwandten deshalb vor allem durch ihren universellen Begriff von Freiheit des Einzelnen und der Sippe, deren Einschränkung sie kaum ertragen.
Sitten und Bräuche: Von Kindheit an knüpft jeder Elf eine besondere Bindung zu einem der Firnponys. Im Kreise ihrer Sippe und im Zusammenspiel mit ihren Tieren zeigen sie großen Sanftmut und Verständnis, während sie Fremden meist kaltherzig und grausam erscheinen.



Tracht und Bewaffnung: Hosen, Hemden und Überwürfe aus Wildleder und gewebtem Pferdehaar, zumeist mit Stickereien und Gepräge verziert, gehören zur typischen Bekleidung der Steppenelfen, die im Kampf um eine hartlederne Rüstung ergänzt wird. Für die Auseinandersetzung mit Beute oder Feind führen sie den Elfenbogen (*yara*), das Wolfsmesser (*larza*) und Speere mit tödlicher Präzision.

Sprache: Isdira (steppenelfischer Dialekt)
Schrift: Isdira-Zeichen
Kulturkunde: Steppenelfen
Übliche Profession: Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber

Typische Vorteile: Begabung in Körper- und Naturtalenten (vor allem *Reiten*), Begabung in Kampftechniken (vor allem *Bögen*), Gefahreninstinkt, Magische Einstimmung (Wesen der Steppe), Verbundenheit (Tiere)
Typische Nachteile: Artefaktgebunden (Instrument), Magieblockade (KL), Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Raumangst, Vorurteile [vor allem gegen Nichtelfen], Weltfremd [vor allem bei Adel, Besitz, Geld, Götter, Hierarchien, Religion]), Unfähig in Wissenstalenten
Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Platzangst, Rachsucht), Unfähig in Körper- und Naturtalenten
Typische Talente: Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Reiten, Selbstbeherrschung, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente: Alchimie, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Rechtskunde, Schlösserknacken, Staatskunst, Zechen
Typische Namen: siehe Auelfen

Waldelfen

Die Waldelfen sind am tiefsten in der Ursprungszeit ihres Volkes verwurzelt, als es vor langer Zeit aus dem Licht in die Wälder Aventuriens trat. Sie lebten nie in den sagenhaften Städten der Hochelfen und bedauerten nie ihren Untergang.
Verbreitung und Lebensweise: Die selten mehr als drei Dutzend Individuen umfassenden Sippenverbände siedeln vorwiegend in den Wäldern der Salamandersteine, wo sie im vollkommenden Einklang mit der Natur leben. Sie nehmen sich nicht mehr und nicht weniger, als sie zum Überleben brauchen und achten empfindlich darauf, das Gleichgewicht der Dinge nicht zu stören. Männer und Frauen sind gleichberechtigt und Aufgabenteilung ist ihnen nicht bekannt. Jeder geht seines Lebensweges. Von Menschen können Waldelfen für gewöhnlich nur entdeckt werden, wenn diese es – in seltenen Fällen – auch wollen.

DFYX (Order 5903463)

Weltsicht und Glaube: Die Glaubenswelt und das Weltverständnis der Waldelfen entspricht weitestgehend dem der Auelfen, wenngleich sie sich mehr noch als ihre Brüder und Schwestern an den Flussläufen als Teil der Natur betrachten – ebenso bedeutsam oder wichtig wie die Blätter eines Baumes.
Sitten und Bräuche: Der Wald und die Sippe stehen im Mittelpunkt ihres Denkens, Handelns und Fühlens. Jenseits ihrer Heimat, selbst wenn sie nur als einer von vielen Wanderern die Wälder durchstreifen, werden sie fortwährend von Heimweh geplagt und sehnen sich zurück in ihre aus Baumkronen geformten Wohnstätten. Waldelfen, die menschlichen Siedlungen zu nahe kommen und womöglich bleiben, werden aus ihrem Volk verstoßen.
Tracht und Bewaffnung: Sie tragen überwiegend Kleidung aus kunstvoll verziertem Wildleder. Gegen die Kälte des Winters oder auf Reisen ergänzen sie diese durch Felle oder dickeres Leder. Die traditionelle Rüstung aus gehärtetem Leder oder Rinde wird nur in kriegerischen Zeiten angelegt. Schlanke Fechtwaffen wie das Wolfsmesser *larza* und der Elfenbogen *yara* begleiten sie hingegen die meiste Zeit.

Sprache: Isdira (waldelfischer Dialekt)
Schrift: Isdira-Zeichen
Kulturkunde: Waldelfen
Übliche Profession: Bewahrer, Former, Kämpfer, Legendensänger, Wildnisläufer, Zauberweber

Typische Vorteile: Begabung in Körper- und Naturtalenten, Begabung in Kampftechniken (vor allem *Bögen*), Gefahreninstinkt, Magische Einstimmung (Wesen des Waldes), Verbundenheit (Feen und Tiere)
Typische Nachteile: Artefaktgebundenheit (Instrument), Körpergebundene Kraft, Magieblockade (KL), Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Raumangst, Vorurteile [vor allem gegen Nichtelfen], Weltfremd [vor allem bei Adel, Besitz, Geld, Götter, Hierarchien, Religion]),Unfähig in Wissenstalenten
Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalente, Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Jähzorn, Rachsucht), Unfähig in Körper- und Naturtalenten
Typische Talente: Betören, Fährtensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Magiekunde, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben
Untypische Talente Alchimie, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Rechtskunde, Schlösserknacken, Seefahrt, Staatskunst, Zechen
Typische Namen: Albion, Cinnamon, Elbrenell, Fermion, Floriel, Imion, Lorion, Mandriel, Nurdhavalon, Saladir (männlich); Allacaya, Cairlinn, Déhaoine, Feyaria, Liloé, Oionel, Miamiel, Rilaona, Shayariel, Valaria (weiblich)

Kulturen der Zwerge

Ambosszwerge

Die streit- und abenteuerlustigen Ambosszwerge sind Bier auf die Mühlen jener Menschen und Elfen, die im bärtigen Volk nicht mehr als trinkwütige Grobiane sehen.
Verbreitung und Lebensweise: Die Zwerge vom Amboss siedeln vorwiegend im Bergkönigreich Waldwacht, vereinzelte Sippen sind jedoch auch im Finsterkamm, in den Thaschbergen, den Drachensteinen, den Khunchomer Bergen und im östlichen Raschtulswall zu finden. Ihre unterirdischen Behausungen sind nicht mehr als gerade ausreichend für das nächste Besäufnis eingerichtete Stollen, die nur vom Schmiedefeuer erhellt werden. Ihre tägliche Routine aus Schmieden und Feiern, wird nur hin und wieder von mehrjährigen Reisen unterbrochen, wenn diese einem guten Kampf dienen.
Weltsicht und Glaube: Das Schmiedehandwerk ist bei den Ambosszwergen Gottesdienst und Lebensinhalt zugleich. Dem Schöpfergott *Angrosch*, dem in manchen Sippen Rondra zur Seite steht, steht „der Drache“ als alter Feind gegenüber, der auch in Gestalt schwarzer Magie und namenlosen Unsegens gefürchtet und bekämpft werden muss.
Sitten und Bräuche: Sie reiben ihre Haut tagtäglich mit einer Paste aus Fett und Kohlenstaub ein und gehen unbeirrbar wie unaufhaltsam wie ein Hammerschlag ihrer eigenen Wege, selbst wenn diese durch den härtesten Fels führen. So stolz und so stur sie auch sind und so sehr sie die allabendlichen Trinkgelage im Kreise ihrer Sippe auch lieben, bei Tage gehen sie beinahe asketisch ihrer Arbeit als unvergleichliche Waffenschmiede nach und gelten nicht nur im Kampf als größte Krieger ihres Volkes.
Tracht und Bewaffnung: Ihr Kettenhemd, das als Familienerbstück von einer Generation auf die andere übergeht, legen sie selbst auf dem Nachtlager nicht ab. Darüber tragen die Ambosszwerge oft einen Umhang aus Tuch oder Fell. Der Kriegshammer (*Zwergenschlägel*), die doppelblättrige Zweihandaxt (*Felsspalter*), der schwere Dolch (*Drachenzahn*) und das Kurzschwert gelten ihnen als treueste Gefährten im Kampf. Darüber hinaus haben sie eine besondere Leidenschaft für Armbrüste, deren Fertigung sie perfektioniert haben.

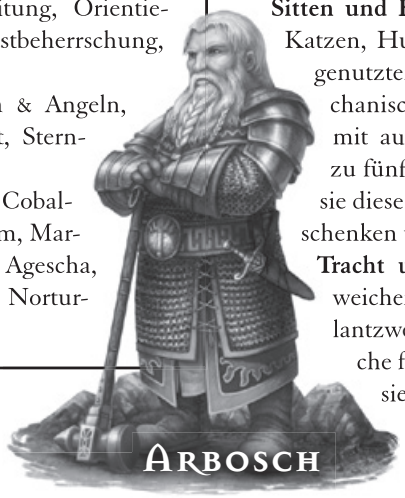
DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Ambosszwerge

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–

Sprache: Rogolan (ambosszwergischer Dialekt)
Schrift: Rogolan-Runen
Kulturkunde: Ambosszwerge
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (außer Gladiator, Ritter, Stammeskrieger und andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Geode, Magier (selten)
- *Geweiht:* Angroschgeweihter, Ingerimmgeweihter (selten), Korgeweihter (selten), Rondrageweihter (selten)

Typische Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten (vor allem *Metallbearbeitung* und *Steinbearbeitung*), Begabung in Kampftechniken (vor allem *Armbrüste*, *Hiebwaffen* und *Zweihandhiebwaffen*), Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Geiz, Goldgier, Platzangst, Meeresangst, Vorurteile [vor allem gegen Elfen, Echsen]), Prinzipientreue, Übler Geruch
Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Nachtblind, Schlechte Eigenschaft (Dunkelangst, Krankhafte Reinlichkeit, Raumangst)
Typische Talente: Einschüchtern, Geschichtswissen, Kriegskunst, Mechanik, Metallbearbeitung, Orientierung, Rechnen, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Verbergen, Zechen
Untypische Talente: Betören, Fischen & Angeln, Fliegen, Reiten, Schwimmen, Seefahrt, Sternkunde
Typische Namen: Andrasch, Ballasch, Cobaltosch, Fobosch, Groin, Ibralosch, Kirgam, Marnax, Pogolosch, Sordolax, (männlich); Agescha, Borascha, Durga, Hogescha, Lavascha, Norturrima (weiblich)



Arbosch

Brillantzwerge

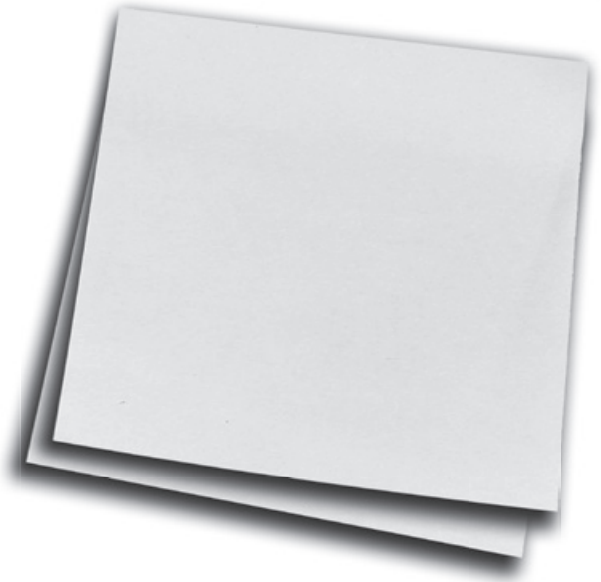
Die Brillantzwerge sind die unangefochtenen Schöngeister unter den Zwergen, die als Händler und Künstler mit einem Sinn für die wirklich wichtigen Dinge durch ein ebenso feinsinniges wie abenteuerliches Leben gehen.

Verbreitung und Lebensweise: Ihre Heimat in den Beilunker Bergen ging während der Invasion Borbarads verloren, woraufhin sich viele von ihnen nach Jahren der Wanderung im Raschtulswall niedergelassen haben. Hier errichten sie mit Vorliebe behagliche Wohnhöhlen nahe der Oberfläche oder an kristallverglasten Berghängen. Entwurf und Fertigung filigraner Schmuckstücke, Poesie und Gartenarbeit liegt in der Natur der Brillantzwerge. Doch wenngleich sie lieber Duftwässerchen als Blut vergießen, tragen sie ihre Waffen nicht nur zur Zierde.

Weltsicht und Glaube: *Angrosch* gilt ihnen auch als Gott der schönen Künste und wird kaum mehr verehrt als *Phex*, dem Schutzherrn des Handels und der Abenteuer. Während die Erzzwergen ihre umtriebigen Vettern als leichtlebig bezeichnen würden, in denen Angroschs Feuer eher glimmt als lodert, betrachten sich die Brillantzwerge als Blüte der zwergischen Kultur, da sie nicht mehr im Dunkel der Vorzeit hocken und über die Einhaltung überkommender Traditionen brüten.

Sitten und Bräuche: Neben dem beliebten Züchten von Katzen, Hunden und den tatsächlich auch zum Reiten genutzten Zwergenponys sowie ihrem Sinn für mechanische Feinarbeiten, widmen sich Brillantzwerge mit ausgesprochenem Eifer der Brautwerbung. Bis zu fünf Zwerge buhlen um eine Zwergenfrau, indem sie diese in einem jahrelangen Schlagabtausch mit Geschenken und Wohltaten überhäufen.

Tracht und Bewaffnung: Leichte Reisekleidung aus weichem Leder ist für die abenteuerlustigen Brillantzwerge meist die erste Wahl, wobei sie eine Schwäche für allerlei Kleinodien haben. Im Kampf stehen sie mit Schwertern, Spießen, Äxten, Schilden und nicht zuletzt meisterhaften Armbrüsten ihren Mann.



Sprache: Rogolan (brillantzwergischer Dialekt)
Schrift: Rogolan-Runen
Kulturkunde: Brillantzwerge
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (außer Gladiator, Ritter, Stammeskrieger und andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Geode, Magier (selten)
- *Geweiht:* Angroschgeweihter, Hesindegeweihter (selten), Ingerimmgeweihter (selten), Korgeweihter (selten), Phexgeweihter (selten), Rahjageweihter (selten), Rondrageweihter (selten)

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Brillantzwerge

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–

Sozialstatus Brobim

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–
Unfrei	20 Silbertaler	Unfrei	Sklave

Typische Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten (vor allem *Metallbearbeitung* und *Steinbearbeitung*), Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Eitelkeit, Geiz, Goldgier, Neugier, Platzangst, Meeresangst)
Untypische Vorteile: Kampfrausch
Untypische Nachteile: Blutrausch, Nachtblind, Schlechte Eigenschaft (Raumangst), Übler Geruch
Typische Talente: Betören, Geographie, Geschichtswissen, Malen & Zeichnen, Mechanik, Metallbearbeitung, Musizieren, Orientierung, Rechnen, Sagen & Legenden, Schlösserknacken, Steinbearbeitung, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Zechen
Untypische Talente: Fliegen, Schwimmen, Seefahrt
Typische Namen: Angrox, Balum, Cratosch Gandresch, Grotho, Jandrim, Migosch, Norrin, Rabagasch, Topasch (männlich); Angalla, Cadrima, Etoscha, Igrima, Magmascha, Segrima (weiblich)

Brobim

Die barbarischen Brobim glauben fest daran, als einzige Zwerge nicht von „dem Drachen" berührt und verführt worden zu sein. Und sie tun alles dafür, dass das auch so bleibt.
Verbreitung und Lebensweise: Die Brobim leben fast ausschließlich in Schächten so tief, dass sie bis in flüssige Gesteinsschichten reichen. In den Eiszinnen, dem Ehernen Schwert und den Nordwalser Höhen suchen sie Zuflucht vor der durch den Drachen verdorbenen Oberwelt. Ins Joch gezwungene Wühlschrate fressen sich durch das härteste Gestein, nahrhafte Pilze und heilsame Flechten sichern ihr Überleben und kostbare Kristalle ihr Auskommen. Die Zwerge halten sich ganze Herden von Ratten, Riesenkäfern und Maden im Dunkel ihrer primitiven Behausungen, in denen so mancher Menschensklave den niedersten Arbeiten nachgeht. Den anderen Zwergenvölkern sind die wilden Zwerge kaum bekannt. Kommt es jedoch zu einer der seltenen Begegnungen reagieren die Brobim außerordentlich aggressiv. Rechtshänder erregen in den Augen der überwiegend linkshändigen Barbaren noch weit mehr Misstrauen.
Weltsicht und Glaube: Dem Feuer und ihren Ahnen bringen die Brobim unter Führung ihrer Geoden eine kultische Verehrung entgegen. Firnelfen betrachten sie gar als Kinder des Weltschöpfers *Ingra*, der selbst jedoch nicht angebetet wird, da er seinen Verstand verloren haben soll.
Sitten und Bräuche: Die Ahnen erhalten regelmäßig Opfergaben und werden oft um Rat gefragt. Die Handwerkskunst der Brobim ist nur ein matter Abglanz ihrer zwergischen Verwandten. Handel treiben sie nur gelegentlich mit den Norbarden und den koboldartigen Bosnickeln.
Tracht und Bewaffnung: Brandnarden am ganzen Körper dokumentieren die Errungenschaften und Rückschläge ihres Lebens. Durch die Haut getriebene Ringe und Nägel sind gut sichtbar, da Brobim höchstens Lendenschurze oder mit Nieten verstärkte Lederröcke und schwere Stiefel tragen. Frauen legen für gewöhnlich einfache Mieder oder Brustschalen an. Gegen die Kälte und Gefahren jenseits ihrer unterirdischen Heimat schützen sich die Zwerge oft mit Rattenfellumhängen und Fellmützen sowie mit groben Keulen und Beilen aus Holz oder Feuerstein, die nur selten mit Metall beschlagen sind.

Sprache: Rogolan (Brobimisch)
Schrift: keine
Kulturkunde: Brobim
Übliche Professionen:
- *Profan:* Heiler, Jäger, Stammeskrieger, Tierkundiger
- *Magisch:* Geode
- *Geweiht:* –

DFYX DFYX (Order 5903463)

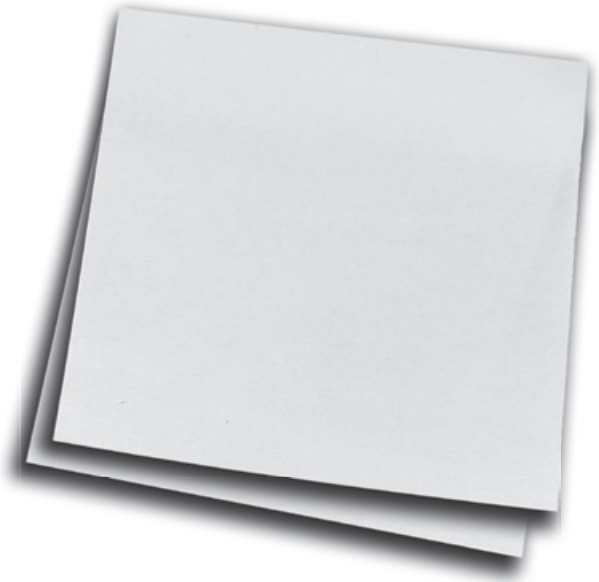
Sozialstatus Erzzwerge

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–

Typische Vorteile: Hitzeresistenz, Nachtsicht, Richtungssinn, Unheimlich, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Angst vor Flugwesen, Autoritätsgläubig, Höhenangst, Jähzorn, Meeresangst, Platzangst, Vorurteile [vor allem gegen andere Zwergenvölker]), Hässlich (wegen Brandnarben), Lichtempfindlichkeit, Übler Geruch, Unfähig in Handwerkstalenten (vor allem *Metallbearbeitung*)
Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Dunkelangst, Krankhafte Reinlichkeit, Raumangst), Stubenhocker
Typische Talente: Einschüchtern, Klettern, Steinbearbeitung, Verbergen, Zechen
Untypische Talente: Betören, Etikette, Fliegen, Gassenwissen, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Metallbearbeitung, Rechnen, Rechtskunde, Reiten, Schlösserknacken, Seefahrt
Typische Namen: Argox, Barosch, Furusch, Gorax, Kadurax, Madasch, Pirox, Saposch, Vandrosch, Zinkopa (männlich); Arda, Bahmutha, Firngara, Gartha, Kudra, Malma (weiblich)

Erzzwerge

Das zahlenmäßig größte Volk der Zwerge ist überaus traditionsbewusst, in jeder Hinsicht unnachgiebig und führt seine Lebensweise und Ansichten zurück auf den Anbeginn der zwergischen Kultur in Aventurien.
Verbreitung und Lebensweise: Die Mehrzahl der Erzzwerge lebt in den Koschbergen, dem Eisenwald und den Ingrakuppen. Zwar sind einige wenige auch in anderen Regionen wie beispielsweise Fasar anzutreffen, doch gemeinhin leben sie in imposanten Höhlenstädten tief unter dem Berg. Sie meiden das Sonnenlicht und das unstete Leben jenseits ihrer zuverlässigen, steinernen Welt, die sie als brillante Baumeister unablässig planen und gestalten. Beflissen und gefasst an Körper und Geist erfüllen sie den Begriff „Erzkonservativ" mit stocksteifem Leben. Wenngleich es Gerüchte über einen Sinn für trockenen Humor gibt, verurteilen sie die Freude ihrer Anverwandten an haltlosen Feierlichkeiten oder deren Abkehr von urzwergischen Traditionen aufs Schärfste und ziehen diesem moralischen Verfall ein wohlgeordnetes Leben zu Ehren ihrer Ahnen vor.
Weltsicht und Glaube: *Angrosch* ist der einzig wahre Gott. Alle anderen übernatürlichen Wesenheiten sind ihm weit untergeordnet und allenfalls dienstbar, wenn sie nicht gleich zum Gefolge des goldenen Drachen Pyrdacor gezählt werden, dem ewigen Feind und Quell allen Bösen in der Welt.
Sitten und Bräuche: Ordensähnliche Bruderschaften, in denen der Rechenkunst und der Zahlenmystik, der Architektur und der Angroschverehrung gefrönt wird, spielen in der Gesellschaft der Erzzwerge eine bedeutende Rolle, während Reiselust und Abenteuerfahrt eher als persönliches Unglück, bestenfalls als notwendiges Übel betrachtet wird.
Tracht und Bewaffnung: Traditionell tragen Erzzwerge lange, dunkle Lodengewänder, die nur zu besonderen Anlässen durch gold- und silbergewirkte Brokatroben ausgetauscht werden. Wenn sie kämpfen müssen oder in die Schlacht ziehen, ist das traditionelle Kettenhemd ihre erste Wahl. Wenn es aber einmal darum geht, gegen das Drachengezücht in den Kampf zu ziehen, verlässt sich der wahre Angroschim auf Hammer, Axt und *Drachentöter*. Viele ihrer Waffen und Rüstungen sind schon seit Zwergengenerationen in den Händen ihrer Familie.



Sprache: Rogolan (erzzwergischer Dialekt)
Schrift: Rogolan-Runen
Kulturkunde: Erzzwerge
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (außer Gladiator, Ritter, Stammeskrieger und andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Geode, Magier (selten)
- *Geweiht:* Angroschgeweihter

Typische Vorteile: Begabung in Wissens- oder Handwerkstalenten (vor allem *Geschichtswissen*, *Rechtskunde*, *Metallbearbeitung* und *Steinbearbeitung*), Gutes Gedächtnis
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Geiz, Goldgier, Höhenangst, Platzangst, Meeresangst, Vorurteile [vor allem gegen Nichtzwerge])
Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Untypische Nachteile: Nachtblind, Schlechte Eigenschaft (Dunkelangst, Neugier, Raumangst)
Typische Talente: Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Metallbearbeitung, Orientierung, Rechnen, Rechtskunde, Sagen & Legenden, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Verbergen, Zechen

DFYX (Order 5903463)

Sozialstatus Hügelzwerge

Status	Startkapital	Vor- oder Nachteil	Art
Oberschicht	2.500 Silbertaler	Oberschicht	–
Mittelschicht	500 Silbertaler	–	–
Unterschicht	100 Silbertaler	Unterschicht	–

Untypische Talente: Betören, Fahrzeuge, Fischen & Angeln, Fliegen, Gaukeleien, Reiten, Schwimmen, Seefahrt
Typische Namen: Arthag, Brodrosch, Famburasch, Grimmbart, Huramasch, Kagrim, Partram, Schrobosch, Tarmosch, Xolgrimm, (männlich); Aurulne, Dorella, Halrima, Korunde, Narescha, Topasa (weiblich)

Hügelzwerge

Die Hügelzwerge sind ausnehmend gemütliche Vertreter des kleinen Volkes. Sie haben dem harten Fels und dem noch härteren Leben darunter den Rücken zugekehrt und füllen ihre Speisekammer lieber mit sonnengetrockneten Würsten, denn mit schimmelfeuchtem Steinbrot.

Verbreitung und Lebensweise: Sie graben ihre rundlichen Erdhäuser vorzugsweise ins östliche Vorland der Koschberge und siedeln darüber hinaus am Angbarer See. Sie streben nach Genuss und Geselligkeit, wissen Speis und Trank zu schätzen und messen exquisiten Gewürzen und formschönen Einrichtungsgegenständen weit mehr Bedeutung zu als Kampf und Abenteuer, welche sie als ausnehmend ungemütlich empfinden.

Weltsicht und Glaube: Der *Angroschkult* der Hügelzwerge trägt ähnliche Züge wie die menschliche *Ingerimmverehrung* und ist weit weniger rigide, als der ihrer Verwandten unter den Bergen. Darüber hinaus hegen sie ernsthafte Zweifel an der immer wieder vorgebrachten drachischen Bedrohung in Vergangenheit und Gegenwart. Das Leben ist zu schön, um derart verdorben und gefährdet zu sein. Folglich scheren sie sich wenig um Glaubensfragen.

Sitten und Bräuche: Auch wenn sie wie alle Zwerge begabte Schmiede sind, üben sie sich lieber in Weinanbau und Käseschöpfen. Ohnehin widmen sich die Hügelzwerge allem, was mit Gemütlichkeit und Geduld einhergeht, denn während ihres langen Lebens haben sie viel Zeit ihre Bäuche und ihre Steckenpferde zu pflegen.

Tracht und Bewaffnung: Eine große Auswahl an weiten, bequemen Gewändern aus weichen Stoffen gehört für einen Hügelzwerg selbst auf kulinarischen Bildungsreisen zum lebensnotwendigen Gepäck. Falls gar ein Kampf unumgänglich ist, greifen sie bevorzugt zu handlichen Äxten und Kurzschwertern. Da ein Unkundiger sie selten von einem kampferprobten Ambosszwerg unterscheiden kann, tragen sie zur Abschreckung gerne eine Doppelaxt mit Kupferblechblättern bei sich, die jedoch bestenfalls als Theaterrequisite taugt.

Sprache: Rogolan (hügelzwergischer Dialekt)
Schrift: Rogolan-Runen
Kulturkunde: Hügelzwerge
Übliche Professionen:
- *Profan:* alle (außer Gladiator, Ritter, Stammeskrieger und andere stammestypische Professionen)
- *Magisch:* Alchimist, Geode, Magier (selten)
- *Geweiht:* Angroschgeweihter, Ingerimmgeweihter (selten), Perainegeweihter (selten), Traviageweihter (selten)

Typische Vorteile: Begabung in Gesellschafts- und Handwerkstalenten (vor allem *Kochen & Backen*), Soziale Anpassungsfähigkeit
Typische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Meeresangst, Neugier)
Untypische Vorteile: Kampfrausch
Untypische Nachteile: Blutrausch, Nachtblind, Schlechte Eigenschaft (Dunkelangst, Raumangst)
Typische Talente: Etikette, Fahrzeuge, Fischen & Angeln, Kochen & Backen, Singen, Tanzen, Verbergen, Zechen
Untypische Talente: Einschüchtern, Fliegen, Reiten, Wildnisleben
Typische Namen: Artox, Bengram Dabrasch, Gerambalosch, Hargasch Obolosch, Roglom, Tlutasch, Xandaresch, Zinkhal, (männlich); Aurea, Caldera, Garescha Ingrascha, Thurescha, Xolgima (weiblich); Beutelsaum, Breitpfann, Grumling, Hüglinger, Kugelin, Süßbrot (Sippennamen)

DFYX DFYX (Order: 5903463)

PROFESSIONEN

Neben der Spezies und der Kultur ist das entscheidende Merkmal eines jeden Helden seine Profession. Bevor er Abenteurer wurde, hat er ein Handwerk erlernt und diese Ausbildung spiegelt sich in seinen Fertigkeitswerten, seinen Kampftechniken und Sonderfertigkeiten wieder. Die Profession gibt an, welcher Ausbildung er in jungen Jahren erhalten hat und gibt entsprechende Werte vor.

Die Professionen sind in verschiede Kategorien eingeteilt: *Zaubererprofessionen*, *Priesterprofessionen*, *Kämpferprofessionen*, *Wildnisprofessionen*, *Gesellschaftsprofessionen* und *Handwerksprofessionen*.

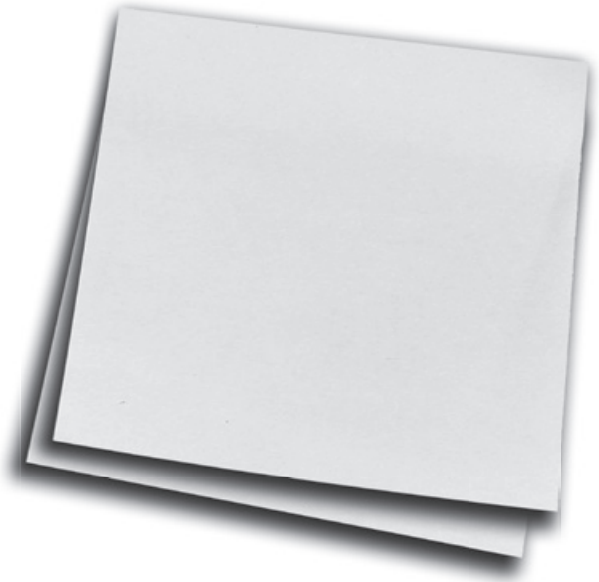
Aufbau der Beschreibung einer Profession

Der Aufbau der Professionsbeschreibungen folgt einem einheitlichen Schema. Am Anfang steht ein kurzer Beschreibungstext des Berufs mitsamt potenziellen Ausrichtungen, die Varianten der Grundprofession darstellen.
Danach folgt ein Wertekasten, den man sich mit Abenteuerpunkten kaufen kann und dafür bei der Heldenerschaffung alle darin enthaltenen Fertigkeitswerte, Sonderfertigkeiten, Kampftechniken sowie gegebenenfalls Zauber und Liturgien erhält.
Die Pakete gehen von dem Erfahrungsgrad *erfahren* aus. Zu abweichenden Erfahrungsgraden siehe Seite **29**.

Name der Profession: Bezeichnung der Grundprofession
Kosten: Was kostet das Professionspaket in Abenteuerpunkten?
Sonderfertigkeiten: Sonderfertigkeiten, die die Profession durch das Paket erhält.
Kampftechniken: Punkte für Kampftechniken, die man durch das Paket gutgeschrieben bekommt.
Talente: Die Fertigkeitspunkte, die das Paket dem Helden verleiht. Nicht erwähnte Talente besitzen einen Fertigkeitswert von 1.
Zauber: Bei Zaubererprofessionen Fertigkeitspunkte für Zauber. Diese Zauber gelten zudem als aktiviert (siehe **21**).
Liturgien: Bei Priesterprofessionen Fertigkeitspunkte für Liturgien. Diese Liturgien gelten zudem als aktiviert (siehe **21**).
Übliche Kulturen: Nicht in jeder Kultur wird jede Profession angeboten und ausgebildet. An dieser Stelle sind entsprechende Hinweise angegeben, aus welcher Kultur ein Held stammen muss, um die Profession wählen zu können oder ob es Kulturen gibt, die eine Wahl dieser Profession ausschließen, weil es sie dort einfach nicht gibt. Ist diese Angabe bei Varianten der Profession vorhanden, dann ist diese der Aussage der Grundprofession vorzuziehen.

Typische Eigenschaften: Welche Eigenschaften sind typisch für die Profession und worin lohnt es sich, hohe Eigenschaftswerte bei dieser Profession zu besitzen?
Empfohlene Vor- und Nachteile: typische Vor- und Nachteile der Profession
Ungeeignete Vor- und Nachteile: eher ungeeignete Vor- und Nachteile, sollten nur in Absprache mit dem Meister gewählt werden

Varianten: Hier sind einige beispielhafte Varianten der Profession aufgelistet. Dort sind veränderte Kosten, zusätzliche oder abgeänderte Fertigkeiten im Vergleich zur Grundprofession beschrieben. Die Varianten stellen eine Auswahl dar, sind aber beliebig erweiterbar.



DFYX DFYX (Order 5903463)

Barde

Ein *Barde* verzückt seine Zuhörer mit den Klängen seines Instrumentes oder seiner schönen Stimme. Er ist in den Tavernen ein ebenso gern gesehener Gast wie auf dem Markplatz eines Dorfes oder an dem Hof eines Fürsten, denn er bringt Kunde aus fernen Ländern mit und weiß seine Zuhörer vortrefflich zu unterhalten.
In Thorwal gibt es eine uralte Bardentradition, hier werden die Musikanten jedoch *Skalden* genannt und haben sich auf die thorwalschen Sagas spezialisiert, die von der alten Heimat der Nordleute berichten.
Neben diesen Musikanten gibt es aber noch andere Berufe, wo ebenfalls eine starke und klare Stimme hilfreich ist. Ein *Herold* oder *Ausrufer* überbringt Nachrichten für seinen Herrn; der *Geschichtenerzähler*, in den Tulamidenlanden *Haimamud* genannt, kann mit fesselnden Geschichten die Zuhörer in seinen Bann ziehen; die *Demagogin* schließlich ist eine sehr charismatische Persönlichkeit, der es gelingen kann, das Volk von einer Meinung zu überzeugen – meist der eigenen.

Barde
Kosten: 850 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 25 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4
Talente:
Körper: Singen 7, Tanzen 4, Verbergen 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 4, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Verkleiden 4
Natur: Wildnisleben 4
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 7, Staatskunst 4
Handwerk: Heilkunde Seele 4, Holzbearbeitung 4, Musizieren 7
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: KL, CH
Empfohlene Vorteile: Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Neugier
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Hässlich, Übler Geruch

Varianten:
- *Ausrufer/in* und *Herold/in (865 AP):* Singen 4 anstatt 7, Bekehren & Überzeugen 7 anstatt 4, Musizieren 4 anstatt 7, Staatskunst 7 anstatt 4
- *Demagogen/in (865 AP):* zusätzlich Bekehren & Überzeugen 10 anstatt 4; Singen 4 anstatt 7, Musizieren 1 anstatt 7
- *Geschichtenerzähler/in* und *Haimamud (850 AP):* Singen 1 anstatt 7, Gassenwissen 7 anstatt 4, Sagen & Legenden 10 anstatt 7, Holzbearbeitung 1 anstatt 4, Musizieren 4 anstatt 7; Übliche Kultur: nur Aranien, Novadis und Tulamidenlande (bei Haimamudim)
- *Skalde/in (850 AP):* Übliche Kultur: nur Thorwaler

Gaukler

Das fahrende Volk ist ein gern gesehener Gast in den Städten, da es die Menschen zum Staunen und Lachen bringt und die Auftritte der Gaukler für Zerstreuung sorgen. Zeitgleich hat es jedoch einen schlechten Ruf, denn man sagt ihm nach, dass Diebe und Taschenspieler unter den Gauklern leben, die sich an den Geldbeuteln unbescholtener Bürger vergreifen. Kaum ein anderer Beruf versprüht so stark den Odem der Freiheit, obwohl nur die wenigsten wissen, dass das Gauklerleben nicht nur aus Spaß besteht, sondern harte Arbeit dahinter steckt.
Unter den Fahrenden haben sich viele Spezialisten herausgebildet, denn ein jeder hat unterschiedliche Begabungen:
Den Kern der Gaukler bilden *Jongleure, Messerwerfer* und *Feuerspucker*, die ersten Mitglieder des Trupps, welche die Bürger sehen und die sie bis zum Erscheinen der Tiere und der berühmten Artisten in die richtige Stimmung versetzen.
Saltos, Flickflacks und andere Kunststücke sind das Metier der *Akrobatin*. Sie schwingt sich halsbrecherisch von Seil zu Seil und gibt ihr Können in luftiger Höhe zum Besten – meist ohne Sicherungsmaßnahmen!
Dompteure haben sich auf die Tierdressur spezialisiert. Sie beeindrucken das Publikum durch ihren Mut im Umgang mit Löwen, Brabaker Waldelefanten oder Pferden.
Um das Publikum mit kleinen Späßen bei Laune zu halten, gibt es die *Possenreißerin*. Sie versteht sich auf derbe Witze, kleine Kunststücke und Taschenspielertricks, mit denen sie die Zuschauer zum Lachen bringt.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Schauspieler hingegen treten auf kleinen Bühnen auf. Dort versuchen sie die Besucher mit lustigen Stücken zum Lachen zu bringen.
Zwar gibt es auf Dere echte Magie, aber dennoch gibt es unter den Gauklern zahlreiche *Wahrsagerinnen*, die nur so tun, als könnten sie die Zukunft voraussagen.
Bei den *Vaganten* handelt es sich um gebildetere Spielleute, die sich aus Novizen und Akademikern zusammensetzen. Ihr Zielt sind Adelshöfe, wo sie mit ihren bosparanischen Liebesliedern und Anekdoten die Damen und Herren von Stand unterhalten.
Der Leiter einer Menagerie, der *Zirkusdirektor* oder der Anführer eines Gauklertrupps hat sich der Verwaltung verschrieben und tritt als Sprecher auf, vollführt aber nur noch in den seltensten Fällen selbst Tricks.

Gaukler
Kosten: 900 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 30 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Ausweichen 4, Dolche 4, Hiebwaffen 4, Raufen 4, Wurfwaffen 4
Talente:
Körper: Gaukeleien 7, Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Reiten 4, Singen 4, Tanzen 4, Taschendiebstahl 4, Verbergen 4, Zechen 4
Gesellschaft: Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4
Natur: Tierkunde 4, Wildnisleben 4
Wissen: Geographie 4, Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Fahrzeuge 4, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 4
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfen- und Zwergenkulturen

Typische Eigenschaften: MU, FF, GE
Empfohlene Vorteile: Balance, Begabung in Körpertalenten, Entfernungssinn, Gutaussehend, Schlangenmensch, Verbundenheit (Tiere), Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Aberglaube, Eitelkeit, Neid, Neugier, Rachsucht
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blind, Blutrausch, Höhenangst, Nachtblind, Unfähig in Körpertalenten

Varianten:
- *Akrobat/in (975 AP):* Klettern 7 anstatt 4, Körperbeherrschung 10 anstatt 7
- *Dompteur/in (990AP):* Tierkunde 7 anstatt 4; KT: Exotische Waffe (Peitsche) 4
- *Messerwerfer/in (960 AP):* KT: Wurfwaffen 10 anstatt 4
- *Possenreißer/in (915 AP):* Gaukeleien 7 anstatt 4
- *Schauspieler/in (930 AP):* Verkleiden 7 anstatt 4
- *Vagant/in (1.020 AP):* zusätzliche Etikette 7; Sagen & Legenden 7 anstatt 4, Musizieren 7 anstatt 4: Übliche Kulturen: nur Bornland, Horasreich, Mittelreich, Nostria & Andergast, Vagant muss adlig sein
- *Wahrsager/in (900 AP):* Körperbeherrschung 4 anstatt 7, Menschenkenntnis 7 anstatt 4
- *Zirkusdirektor/in (1095 AP):* Menschenkenntnis 7 anstatt 4, Überreden 7 anstatt 4, Geographie 7 anstatt 4, Sagen & Legenden 7 anstatt 4; KT: Exotische Waffe (Peitsche) 4

Gelehrte

Gelehrte haben jahrelang die Wissenschaften studiert und sich profunde Kenntnisse auf ihrem Gebiet angeeignet. Jeder Gelehrte hat sich während seiner Studien auf ein bestimmtes Wissensgebiet spezialisiert:
Das Wissen über den menschlichen Körper hat sich der *Anatom* angeeignet. Er kennt sich mit den inneren Organen, der Beschaffenheit von Muskeln und Knochen und der Körpersaftlehre hervorragend aus, ist aber selten ein Heiler, sondern ein Theoretiker.
Historiker hingegen beschäftigen sich mit den Spuren der Vergangenheit. Ihr Forschungsschwerpunkt ist die Lebenskultur einer längst vergangenen Ära, etwa die Dunklen Zeiten oder die Herrschaft der Priesterkaiser.
Die *Rechtsgelehrte* hat sich mit den zahlreichen Gesetzen ihres Landes beschäftigt und kann vor Gericht Beschuldigte verteidigen. Nicht selten wird aus ihr später eine Advokatin oder Richterin.
Eine besondere Form des Rechtsgelehrten ist der *Mawdli*, ein novadischer Glaubenslehrer, der Gläubigen Demut lehrt und die 99 Gesetze Rastullahs interpretiert und auslegt. Das Amt steht nur Männern offen, da Frauen in der novadischen Kultur keine Rechtsgelehrten werden können.
Philosophen und *Metaphysiker* setzen sich mit Glaubens- und Seinfragen auseinander wohingegen die *Sprachenkundler* sich mit Dialekten, Sprachfamilien und längst ausgestorbenen Sprachen beschäftigen.
Ein *Mathematicus* kennt sich mit den Gesetzen der Arithmetik, der Al'Gebra und der Geometrie bestens aus. Oft wird sein Rat beim Bau von Gebäuden, bei der Berechnung von Gewinnspannen oder bei der Konstruktion mechanischer Geräte benötigt.
Der *Sternkundige* ist versiert auf die Erforschung der Gestirne und Wandelsterne, hat jahrelang Sternkarten und Folianten studiert und sich so ein profundes Wissen über den Himmel angeeignet.
Sagen- und *Völkerkundige* haben sich dem Studium der Legenden und der fremden Kulturen verschrieben. Sie erforschen

DFYX DFYX (Order 5903463)

den Mythenschatz längst untergegangener Völker ebenso wie fremdartige, nichtmenschliche Kulturen der heutigen Zeit.
Zahlenmystiker trifft man vor allem in den Tulamidenlanden oder unter dem Volk der Erzzwerge an. Sie haben sich mystischen Lehren um Zahlen verschrieben, glauben daran, dass die Götter ihnen Hinweise in Form von mathematischen Gleichungen schicken und das sich hinter Zahlenfolgen ein Code verbirgt, den es zu entschlüsseln und deuten gilt.
Doch nicht jeder Gelehrte ist ein Spezialist. Der *Generalist* ist ein Universalgelehrter, der jede Wissenschaft studiert und hofft, eines Tages mit großen Forschern in einem Atemzug genannt zu werden. Zwar besitzt er in vielen Wissensgebieten große Kenntnisse, doch sind sie weniger umfänglich als die eines Spezialisten – aber er arbeitet daran das zu ändern und bald als Universalgenie in die Geschichte einzugehen.

Gelehrter (typischer Generalist)
Kosten: 350 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 80 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Dolche 4
Talente:
Körper: –
Gesellschaft: Etikette 4, Überreden 4
Natur: –
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Malen & Zeichnen 4
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: KL, FF
Empfohlene Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Theoretiker
Empfohlene Nachteile: Arroganz, Glasknochen, Neid, Neugier, Unfähig in Körper- und Gesellschaftstalenten, Weltfremd
Ungeeignete Vorteile: Begabung in Körpertalenten, Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Aberglaube, Blutrausch

Varianten:
- *Anatom/in (605 AP):* zusätzlich Selbstbeherrschung 4, Pflanzenkunde 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheit 4, Heilkunde Wunden 7; Malen & Zeichnen 7 anstatt 4
- *Historiker/in (545 AP):* Magiekunde 4, Staatskunst 4; Geographie 7 anstatt 4, Geschichtswissen 10 anstatt 4, Götter & Kulte 7 anstatt 4, Sagen & Legenden 7 anstatt 4
- *Mathematicus/a (425 AP):* zusätzlich Brett- & Glücksspiel 4, Mechanik 4; Rechnen 10 anstatt 4
- *Mawdli (650 AP):* zusätzlich Bekehren & Überzeugen 7, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4, Brett- & Glücksspiel 4, Staatskunst 4; Götter & Kulte 10 anstatt 4, Rechtskunde 10 anstatt 4, Übliche Kulturen: nur Novadis
- *Philosoph/in* und *Metaphysiker/in (665 AP):* zusätzlich Bekehren & Überzeugen 4, Willenskraft 7, Magiekunde 4, Heilkunde Seele 4; Überreden 7 anstatt 4, Götter & Kulte 10 anstatt 4
- *Rechtsgelehrte/r (560 AP):* zusätzlich Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4, Staatskunst 4; Überreden 7 anstatt 4, Rechtskunde 10 anstatt 4
- *Sprachenkundler/in (520 AP):* Geographie 7 anstatt 4; SF: Sprachen und Schriften für weitere 150 Abenteuerpunkte
- *Sternkundige/r (515 AP):* zusätzlich Orientierung 4, Wildnisleben 4, Sternkunde 10
- *Völkerkundler/in* und *Sagenkundler/in (440 AP):* Geographie 7 anstatt 4, Sagen & Legenden 10 anstatt 4
- *Zahlenmystiker/in (445 AP):* zusätzlich Mechanik 4, Sternkunde 4; Rechnen 7 anstatt 4, Sagen & Legenden 7 anstatt 4; Übliche Kulturen: nur Aranien, Tulamidenlande, Novadis, Erzzwerge

Händler

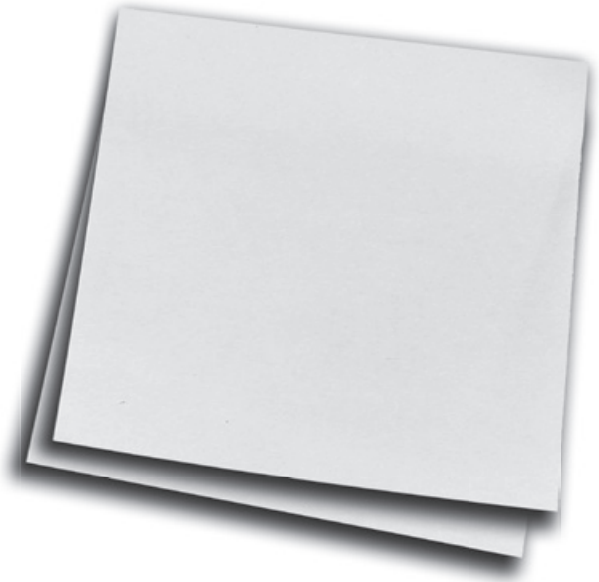
Überzeugungskraft, die Kunst zu Feilschen und ein Gespür für das richtige Geschäft – all das zeichnet einen erfolgreichen Händler aus. Doch der Berufstand umfasst unterschiedliche Typen:
Fahrende Händler reisen von Ort zu Ort, um ihre Waren feilzubieten. Sie verkaufen ein ganzes Sammelsurium von Dingen, von Essen über Töpfe und Pfannen bis hin zu alchimistischen Erzeugnissen.
Eine besondere Form des Handels betreibt die *Geldwechslerin*. Sie tauscht keine Waren, sondern wechselt ausschließlich Münzen in die Währung anderer Länder und behält sich dabei einen kleinen Anteil ein.
Hausierer versuchen ihre Handelswaren an der Tür ihres Kunden zu verkaufen. Sie sind berüchtigt dafür, die Vorzüge sinnloser Dinge lauthals anzupreisen und mit allen Tricks ihren Kram loszuwerden.
Eine *Großhändlerin* begnügt sich nicht mit kleinen Einzelstücken. Für sie geht es immer um große Mengen. Egal ob eine Getreidelieferung aus Aranien, Fässer voll Salz aus Unau oder Stoffballen aus den Nordmarken – auf die Menge kommt es an. Sie arbeitet oft in einem Kontor oder besitzt ihre eigenen Lagerhallen.
Hehler haben sich auf den Verkauf von illegalen Gütern spezialisiert. So kann man bei ihnen gestohlene Ware, Gifte oder seltene magische Gegenstände erwerben, vorausgesetzt man kann sich ihre Dienste leisten. Sie haben sowohl gute Kontakte zur Unterwelt wie auch zu höheren Gesellschaftskreisen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Bei den barbarischeren Völkern gibt es *Tauschhändler*, die umherziehen, um Pelze, Felle und andere Naturprodukte gegen Waffen aus Stahl, Perlen, Glas und andere Erzeugnisse der Zivilisation einzutauschen.
Während die meisten Händler sich auf die Handelsgüter der näheren Umgebung konzentrieren, ist die *Fernhändlerin* unterwegs zu weit entfernten Orten, um ihre heimatlichen Güter dort teuer zu verkaufen und exotische Waren wieder mit nach Hause zu nehmen.
Ähnliches gilt für den *Kauffahrer*, auch wenn er statt Karawanen und Handelszügen Schiffe benutzt und seine Reisen ihn vor allem in die Küstenstädte führen. Einige Wagemutige wagen sogar aussichtsreise Reisen zu anderen Kontinenten.
Die *Krämerin* schließlich ist die bekannteste Art des Händlers überhaupt. Sie verkauft in ihrem Laden alles, was sich zu verkaufen lohnt und oft kann man bei ihr interessante Einzelstücke kaufen. Manche haben sich auf ein bestimmtes Gebiete spezialisiert, beispielsweise Kolonialwaren, Lebensmittel oder Waffen.

Händler (typischer Krämer)
Kosten: 650 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 35 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Dolche 4, Stangenwaffen 4
Talente:
Körper: Sinnesschärfe 4
Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 7, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Geographie 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 7, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Fahrzeuge 4, Handel 10
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: KL, IN, CH
Empfohlene Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: Geiz, Goldgier, Neid
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blind, Blutrausch, Hässlich, Platzangst, Weltfremd



Varianten:
- *Fahrende/r Händler/in (740 AP):* zusätzlich Orientierung 4, Wildnisleben 4; Fahrzeuge 7 anstatt 4
- *Fernhändler/in (920 AP):* zusätzlich Körperbeherrschung 4, Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Wildnisleben 4, Magiekunde 4, Sternkunde 4; Geographie 7 anstatt 4
- *Geldwechsler/in (710 AP):* Gassenwissen 7 anstatt 4, Rechnen 10 anstatt 7
- *Großhändler/in (710 AP):* Etikette 7 anstatt 4, Rechnen 10 anstatt 7, Rechtskunde 7 anstatt 4
- *Hausierer/in (860 AP):* zusätzlich Orientierung 4, Wildnisleben 4; Menschenkenntnis 7 anstatt 4, Gassenwissen 7 anstatt 4, Überreden 10 anstatt 7
- *Hehler/in (770 AP):* zusätzlich Verbergen 4, Verkleiden 4; Gassenwissen 10 anstatt 4
- *Kauffahrer/in (980 AP):* zusätzlich Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4, Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Wildnisleben 4, Magiekunde 4, Sternkunde 4, Seefahrt 4; Geographie 7 anstatt 4
- *Tauschhändler/in (800 AP):* zusätzlich Körperbeherrschung 4, Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Wildnisleben 4; Fahrzeuge 1 anstatt 4; Übliche Kulturen: Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Hausdiener

Kein Adliger oder Patrizier würde freiwillig niedere Arbeiten verrichten. Dafür sind seine Hausdiener zuständig. Und ihre Aufgaben sind mannigfaltig: putzen, kochen, den Stall ausmisten, den Garten pflegen, die Laune des Dienstherren ertragen. Eine schier endlose Liste an Arbeiten. Hausdiener übernehmen in der Regel ein ihnen zugewiesenen Bereich des Haushaltes.
Knechte und *Mägde* kümmern sich um alle alltäglichen Arbeiten, vom Wäschewaschen über das Kochen bis hin zu Einkäufen.
Um von einem Ort zum anderen zu gelangen, selbst wenn er nur ein paar Straßen weit entfernt ist, benutzt Mann und Frau von Welt eine Kutsche. Und da man nicht selbst auf dem Kutschbock sitzt, braucht man einen *Kutscher*, der einen sicher zum Ziel fährt.
Eine *Zofe* (bzw. ihr männliches Gegenstück: der *Leibdiener*) sorgt für das Wohlbefinden ihrer Herrin. Sie ist für das Ankleiden und das Bürsten des Haars zuständig, kann als Botin eingesetzt werden und genießt dafür einige Annehmlichkeiten durch die Nähe zu ihrer Dienstherrin.
Sobald es an die Kindererziehung geht wird dringend ein *Erzieher* benötigt. Er sorgt für das Wohlbefinden der Kleinen und die ersten Lektionen des Nachwuchses.
Wenn die Kinder des Haushaltes älter geworden sind, ist eine *Privatlehrerin* Pflicht. Sie unterrichtet sie in den Wissenschaften und dem guten Benehmen, wie es sich für Leute von Stand gehört.
Der *Stallbursche* nimmt die Reittiere der Herrschaft entgegen, füttert und striegelt sie. Außerdem ist er für die Stallarbeit zuständig und geht den Mägden und Knechten zur Hand.
Zwar wird erwartet, dass eine Edle oder ein Bey sich um die Verwaltung seiner Ländereien selbst kümmern kann, doch geht ihnen so gut wie immer ein *Verwalter* zur Hand, beispielswiese ein Haushofmeister oder eine Wesirin. Außerdem ist er den übrigen Hausdienern übergeordnet und teilt ihre Arbeiten ein.

DFYX DFYX (Order 5903463)

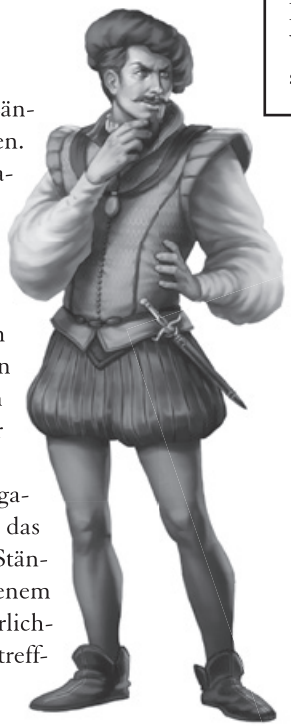
Hausdiener (typische/r Magd/Knecht)
Kosten: 700 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Zechen 4
Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4
Natur: Tierkunde 4
Wissen: Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Fahrzeuge 4, Handel 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Kochen & Backen 4, Lederbearbeitung 4, Stoffbearbeitung 4
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: KO
Empfohlene Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit
Empfohlene Nachteile: Aberglaube
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Übler Geruch

Varianten:
- *Erzieher/in (730 AP):* Etikette 7 anstatt 4
- *Kutscher/in (790 AP):* zusätzlich Reiten 4, Fahrzeuge 7; Holzbearbeitung 7 anstatt 4
- *Privatlehrer/in (850 AP):* zusätzlich Geographie 7, Geschichtswissen 7; Sagen & Legenden 7 anstatt 4
- *Stallbursche (775 AP):* zusätzlich Reiten 4,Tierkunde 7 anstatt 4
- *Verwalter (805 AP):* zusätzlich Willenskraft 4, Staatskunst 7; Handel 7 anstatt 4
- *Zofe* oder *Leibdiener (730 AP):* Etikette 7 anstatt 4

Höfling

Nicht jeder Adlige wird eines Tages Ländereien erben oder zum Ritter geschlagen. Viele junge Adlige werden von ihren Familien zu einem höhergestellten oder einflussreichen Adligen geschickt, um dort mehr über die höfische Kultur zu lernen oder den Einfluss ihrer Familie zu erweitern. Diese Höflinge lernen dort mehr über Etikette, nehmen an Turnieren und Festen teil oder machen erste Erfahrungen mit Intrigen ihrer Konkurrenten.



Müßiggänger haben keine anderen Aufgaben als sich die Zeit zu vertreiben, denn das Arbeiten überlassen sie den unteren Ständen. Da der Müßiggänger aus angesehenem Hause stammt, wird er zu vielen Feierlichkeiten eingeladen und versteht es vortrefflich, sich dort zu vergnügen.

Ganz anders der *Diplomat*: Er ist ehrgeizig und weiß was er will. Entweder ist er als Botschafter in einem fremden Land tätig oder er ist ein Intrigant, der sich durch seine güldene Zunge Vorteile verschaffen will.
Ein *Adelsproß* kann sich gut bei Hofe benehmen und hat eine Zeit lang Unterricht durch einen Fechtlehrer oder Waffenmeister genossen. Auch das Reiten und die Jagd sind ihm vertraut, doch noch fehlt es ihm an Erfahrung und er verabscheut die Intrigen am Hofe.
Ein Spezialfall ist die *Hofdame*, die einer höhergestellten edlen Dame als Unterhalterin dient. Hofdamen gibt es in Aventurien nur wenige und dann vorzugsweise in Andergast, wo Frauen und Männer nicht gleichberechtigt sind.

Höfling
Kosten: 750 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 15 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Schwerter 4, Bögen 4
Talente:
Körper: Reiten 4, Verbergen 4, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Zechen 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 4, Etikette 7, Menschenkenntnis 7, Überreden 4, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4, Staatskunst 7
Handwerk: –
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfen- und Zwergenkulturen

Typische Eigenschaften: KL, IN, CH
Empfohlene Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Gefahreninstinkt, Giftresistenz, Gutaussehend
Empfohlene Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Geiz, Goldgier, Jähzorn, Krankhafte Reinlichkeit, Neid, Rachsucht
Ungeeignete Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten, Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Unfähig in Gesellschaftstalenten

DFYX DFYX (Order 5903463)

Varianten:
- *Diplomat/in (810 AP):* Willenskraft 7 anstatt 4, Staatskunst 10 anstatt 7
- *Hofdame (810 AP):* zusätzlich Stoffbearbeitung 7; Etikette 10 anstatt 7; Übliche Kultur: nur Nostria & Andergast (in Andergast)
- *Müßiggänger/in (795 AP):* Tanzen 7 anstatt 4, Betören 7 anstatt 4

Künstler

Mit ihren Werken erfreuen sie Grafen, Fürsten und Patrizier und verdienen mit ihrer Kunst, wenn sie gut sind, ein Vermögen. Doch wehe dem, der seinen Auftraggeber enttäuscht. Diejenigen können sich schnell in der Gosse und ohne Aufträge wiederfinden. Ein Künstler wird oft von einem Mäzen unterstützt, der ihm finanziell unter die Arme greift oder bei dem er eine feste Anstellung findet. Manche versuchen unabhängig zu bleiben und leben nur für die Kunst, jedoch gehen sie damit das Risiko ein, zu verarmen und schlimmstenfalls gar unbekannt zu bleiben.

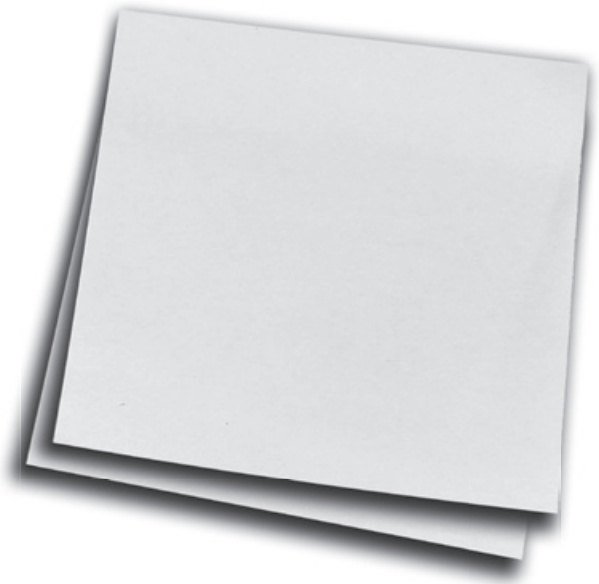
Die marmornen Werke des *Bildhauers* sind eine Kunstform, die sich seit Jahrtausenden großer Beliebtheit erfreut. Götter- und Heiligendarstellungen, Helden und Abbilder des Auftraggebers sind die begehrtesten Modelle, die die Höfe, Gärten und Tempel zieren.

Im Gegensatz zu den Auftritten eines umherreisenden Schauspielers erwartet das Publikum der *Darstellerin* nicht nur Komödien, sondern die Fähigkeit, in die unterschiedlichsten Rollen zu schlüpfen und mit ihrem Schauspiel zu Tränen zu rühren.

Ähnliches gilt für die *Dichterin*, Ihre Aufgabe ist es, ihren Mäzen durch das Verfassen von Gedichten und Oden zu erfreuen.

Kalligraphen gibt es vor allem in den Ländern der Tulamiden. Dort ist ihr Berufstand sehr angesehen und jede Beyrouna oder Scheich der etwas auf sich hält, hat in seinem Hofstaat einen Kalligraphen. Ihre Kunst ist nicht nur eine Zierde für die Schriftwerke ihres Heeren, sondern auch eine Meditations- und Entspannungsübung.

Der *Musicus* ist nicht nur dazu da, um mit seinem Instrument die edlen Herrschaften und die Damen zu verzücken, sondern – sofern er das Vertrauen des Herrschers genießt – soll sich zudem um das Verfassen und Umsetzen von ganzen Opernstücken kümmern.



Wie kaum ein anderer Künstler kann der *Maler* seine Dienstherrin erfreuen, in dem er für sie ein Portrait für die Ewigkeit anfertigt.

Zur Aufgabe des *Architekten* gehört die Planung und Umsetzung von Bauwerken, Brunnen und anderen Großprojekten. Er gehört zu den exquisitesten Künstlern und wird gut bezahlt, doch da seine Kunst für die Gönner ein finanzielles Risiko darstellt, ist ein Scheitern bei ihm meist mit dem Ende seiner Karriere verbunden.

Auf den Bällen und Festen der höheren Gesellschaft ist das gemeinsame Tanzen ein unverzichtbarer Bestandteil der Etikette und der höfischen Kultur. Um sich nicht zu blamieren und die richtigen Schritte zu lernen, wird deshalb auf einen erfahrenen *Tanzlehrer* zurückgegriffen.

Der *Fechtlehrer* hingegen ist für die Ausbildung der jugendlichen Heißsporne zuständig und lehrt ihnen die Grundlagen des Fechtens. Bei ihm handelt es sich manchmal um einen altgedienten Krieger oder Schwertgesellen, jedoch gibt es Personen, die sich auf die Ausbildung im Haushalt eines Adligen oder Patriziers spezialisiert haben.

Neben all diesen gibt es den Universalkünstler, der sich in vielen Bereichen auskennt, aber es nur selten zur Meisterschaft bringt.

Künstler
Kosten: 450 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Dolche 4
Talente:
Körper: Sinnesschärfe 4, Tanzen 4
Gesellschaft: Betören 4, Etikette 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: –
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: IN, CH, FF
Empfohlene Vorteile: Begabung in Handwerks- und Wissenstalenten
Empfohlene Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Größenwahn, Neugier
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blind, Blutrausch, Farbenblind

Varianten:
- *Architekt/in (500 AP):* Rechnen 10 anstatt 4; SF: Sprachen und Schriften für insgesamt 20 Abenteuerpunkte
- *Bildhauer/in (570 AP):* zusätzlich Malen & Zeichnen 7, Steinbearbeitung 10
- *Darsteller/in (750 AP):* zusätzlich Körperbeherrschung 4, Singen 4, Verkleiden 10; Überreden 10 anstatt 4: SF Sprachen und Schriften für insgesamt 60 Abenteuerpunkte
- *Dichter/in (600 AP):* Sagen & Legenden 10 anstatt 4, Überreden 7 anstatt 4, SF: Sprachen und Schriften für insgesamt 60 Abenteuerpunkte
- *Fechtlehrer/in (765 AP):* zusätzlich Körperbeherrschung 7, KT: Fechtwaffen zusätzlich 10, Schwerter 7

DFYX DFYX (Order 5903463)

- *Kalligraph/in (550 AP):* zusätzlich Malen & Zeichnen 10; SF: Sprachen und Schriften für insgesamt 55 Abenteuerpunkte; Übliche Kultur: nur Aranien, Novadis, Tulamidenlande
- *Maler/in (495 AP):* zusätzlich Malen & Zeichnen 10
- *Musicus/a (550 AP):* zusätzlich Singen 7, Musizieren 10; Sprachen und Schriften für insgesamt 25 Abenteuerpunkte
- *Tanzlehrer/in (525 AP):* zusätzlich Körperbeherrschung 4; Tanzen 10 anstatt 4

Liebesdiener

Für Liebesdinge gibt es auf Dere Fachleute. Liebesdiener verstehen sich darauf, das körperliche Verlangen ihrer Kunden zu befriedigen. In Sachen Qualität und Preis gibt es deutliche Unterschiede. Besser ausgebildete Liebesdiener können sogar in Fragen der Kleiderwahl oder der Kosmetik beraten oder bei der Gestaltung von Festen behilflich sein.
Auf der niedrigsten Stufe stehen die *Huren* und *Lustknaben*. Sie arbeiten entweder auf der Straße oder in einem der städtischen Bordelle. Meistens haben sie wenig Bildung genossen und üben ihre Arbeit nur wegen des Geldes aus – oder weil sie in die Hände eines Zuhälters oder einer Straßenbande geraten sind.
Eine *Kurtisane* (oder ihr männliches Pendant: der *Gesellschafter*) hat sich einen guten Ruf erarbeitet, geht ihrer Arbeit im Regelfall freiwillig nach und der Kreis ihrer Freier erstreckt sich nur auf jene, die den hohen Preis den sie fordert sich leisten können. Dafür hat sie auch eine bessere Ausbildung genossen, beispielsweise in einer der Kurtisanenschulen des Horasreiches. Sie ist eine gebildete Begleitung, die man selbst in der feinen Gesellschaft vorzeigen kann ohne sich zu blamieren.
Auf der obersten Stufe der Leiter stehen die *Mätresse* und der *Favorit*. Nicht selten stammen sie aus gutem Haus, aber auch wenn nicht, so besitzen sie ausgezeichnete Manieren und haben Kenntnisse des höfischen Lebens. Zu ihren Kunden zählen Adlige und reiche Bürger, die sie häufig dauerhaft an sich binden und ihnen ein Leben in Luxus ermöglichen.
Die Leiterin eines Bordells, die Bordellmutter, war früher meist selbst eine Hure, aber nun arbeitet sie nur noch hinter der Theke und empfängt Kunden. Sie setzt sich für ihr Personal ein (oder beutet es aus) und sorgt für Ruhe und Ordnung in ihrem Haus.

Liebesdiener (typische/r Lustknabe/Hure)
Kosten: 850 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 25 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4

Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Verbergen 4, Zechen 4
Gesellschaft: Betören 7, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 7, Überreden 4, Verkleiden 4, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Handel 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Wunden 4, Stoffbearbeitung 4
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfen- und Zwergenkulturen

Typische Eigenschaften: CH, KO
Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Begabung in Gesellschaftstalenten, Gutaussehend, Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Eitelkeit, Goldgier, Kälteresistenz, Krankhafte Reinlichkeit, Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Hässlich, Raumangst, Übler Geruch

Varianten:
- *Bordellmutter/vater (1.000 AP):* zusätzlich Handel 7; Menschenkenntnis 10 anstatt 7, Willenskraft 7 anstatt 4
- *Kurtisane/Gesellschafter (970 AP):* zusätzlich Etikette 7, Fesseln 4, Staatskunst 4; Betören 10 anstatt 7
- *Mätresse/Favorit (985 AP):* zusätzlich Etikette 7, Fesseln 4, Staatskunst 7; Betören 10 anstatt 7

Spitzel

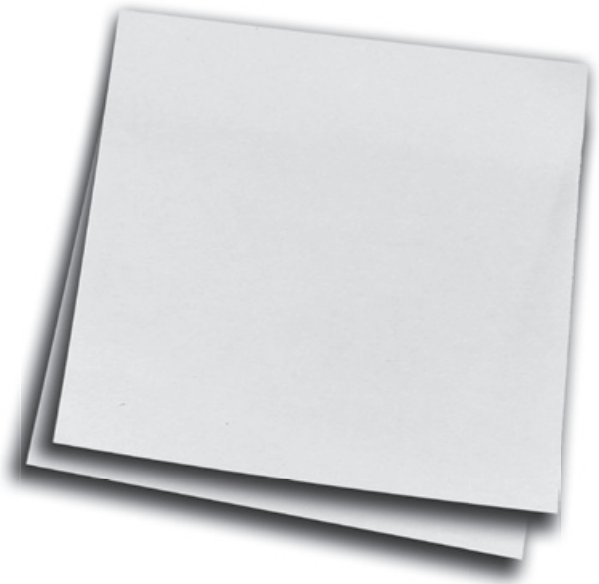
Informationen sind ein wertvolles Gut – auch auf Dere. So ist es nicht überraschend, dass deren Beschaffung Profit abwirft und einige Menschen davon leben, andere zu bespitzeln.
Der klassische *Spitzel* sucht für seinen Auftraggeber nach Fakten, die er gegen seinen Gegner verwenden kann. Er kennt sich in den Gassen der Städte hervorragend aus und kann in viele Rollen schlüpfen, um an sein Zielobjekt heranzukommen. Genauso gut schleicht er hinter ihm her und belauscht Gespräche, um nach Schwachstellen zu forschen.
Im Gegensatz zum Spitzel ist der *Geheimagent* nicht von einem privaten Auftraggeber angeworben, sondern steht im Dienst eines Königreiches, Fürstentums oder eines anderen

DFYX DFYX (Order 5903463)

Staates. Seine Aufgabe ist es, seine Heimat vor Schaden zu bewahren und deshalb liefert er sich mit anderen Agenten ein Spiel um Information. Geheimagenten könnten beispielsweise der Kaiserlich-Garethischen Informations Agentur (KGIA) des Mittelreiches, der Hand Borons aus Al'Anfa oder dem Direktorium des Horasreiches angehören.
Meuchelmörder sind speziell für das Töten ausgebildete Agenten. Ihnen geht es weniger darum, Informationen zu sammeln, als vielmehr darum, unliebsame Personen zu beseitigen. Dabei nutzen sie Waffen, Gifte und andere Möglichkeiten, um ihr Ziel zu erledigen. Dennoch machen Nachforschungen bei ihnen einen Großteil ihrer Arbeit aus, denn zunächst gilt es so viele Informationen über das Opfer zu sammeln wie möglich.
Ein *Publizist* hingegen arbeitet für einen Verlag, der regelmäßig Periodika herausbringt. In Aventurien werden diese nach Klatsch und Tratsch suchenden Publizisten oft Nanduriaten genannt und arbeiten bei Provinzgazetten oder dem berühmten Aventurischen Boten.

Spitzel
Kosten: 1.050 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 45 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4
Talente:
Körper: Sinnesschärfe 7, Taschendiebstahl 7, Verbergen 10
Gesellschaft: Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Verkleiden 10, Willenskraft 7
Natur: Orientierung 4
Wissen: Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Handel 4, Schlösserknacken 4
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: MU, IN, CH, GE
Empfohlene Vorteile: Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Soziale Anpassungsfähigkeit, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: keine
Ungeeignete Vorteile: Jähzorn
Ungeeignete Nachteile: keine



Varianten:
- *Geheimagent/in (1.095 AP):* zusätzlich Etikette 4, Geographie 4, Staatskunst 4; Taschendiebstahl 4 anstatt 7
- *Meuchelmörder/in (1.185 AP):* zusätzlich Klettern 7, Körperbeherrschung 4, Einschüchtern 4
- *Publizist/in (1.125 AP):* zusätzlich Etikette 4; Überreden 10 anstatt 7, Verkleiden 7 anstatt 10, Orientierung 1 anstatt 4

Streuner

Der König der Schurken ist der *Streuner.* Er ist zugleich Dieb, Einbrecher, Charmeur und Lebemann. Die Gossen der Stadt sind sein Zuhause und niemand kennt sich besser in seinem Viertel aus als er.
Während der Streuner sich nicht so leicht einem Gewerbe zuordnen lässt, ist das bei der *Einbrecherin* einfacher. Die Fassadenkletterin hat es auf die Schatullen und Wertgegenstände der Wohlhabenden abgesehen und dringt mit Leichtigkeit in deren Häuser ein.
Grabräuber brechen nicht in bewohnte Häuser ein, sondern plündern stattdessen Grabstätten, uralte Tempel und Anlagen aus längst vergessener Zeit. Sie wissen, dass dies die Götter erzürnen könnte, doch sie nehmen dieses Risiko wegen ihrer Not auf sich, oder weil sie skrupellos genug sind.
Diebe bereichern sich an dem Silber und Gold, dass Händler, Bürger und Patrizier mit sich führen. Taschendiebe und Beutelschneider haben sich oft zu Banden zusammengeschlossen. Während einer der Lockvogel oder die Ablenkung ist, schreitet ein anderer zur Tat.
Ebenfalls auf Geld hat es die *Hochstaplerin* abgesehen. Sie gibt sich als jemand anderes aus, um Zugang zur Oberschicht zu erhalten und dort mit betrügerischen Versprechungen das Geld eines alten Witwers oder die Schatulle einer Kaufherrin an sich zu bringen.
Nicht jeder Streuner ist gut darin etwas zu stehlen. Der *Spieler* verdient seine Goldstücke beim Spielen – mit gezinkten Karten und Würfeln.
Bettler stehen auf der untersten Stufe der Gosse. Sie sind Versehrte und Alte (oder tun nur so) und versuchen Mitleid bei wohlhabenden Bürgern zu erregen.
Der *Zuhälter* sorgt für die Sicherheit einer oder mehrerer Huren. Wenn Kunden Ärger machen, dann macht er den Kunden Ärger.
Um verbotene Trickwaffen oder Gifte zu kaufen, einen Auftrag an Land zu ziehen oder sich nach einem guten Versteck um zu hören ist der *Schieber* der richtige Ansprechpartner. Er hat mannigfaltige Kontakte auf der Straße und kann einem alles besorgen, was man will.
Der *Taugenichts* stammt aus besseren Verhältnissen, hat aber seine Lehre oder Ausbildung abgebrochen und frönt dem leichten Leben, sehr zum Ärger seiner Eltern.
Ähnliches gilt für den *Dilettant.* Sein Elternhaus is vermögend und dies verschafft ihm die Möglichkeit, sich in den unterschiedlichsten Wissenschaften und Handwerken auszuprobieren und er hat einen Hang zu Alchimie und Okkultismus.
In vielen Banden braucht man Leute fürs Grobe und da kommt der *Schläger* ins Spiel. Meistens reichen seine Drohungen schon aus, aber wenn sich jemand stur stellt, dann kann er auch zulangen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Streuner
Kosten: 1.100 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 20 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 7, Dolche 7, Fechtwaffen 4, Hiebwaffen 4, Wurfwaffen 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Klettern 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Taschendiebstahl 7, Verbergen 7, Zechen 4
Gesellschaft: Betören 4, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 4
Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Schlösserknacken 7
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: MU, IN, CH, GE
Empfohlene Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Gefahreninstinkt, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Aberglaube, Eitelkeit, Goldgier, Neugier
Ungeeignete Vorteile: Blutrausch
Ungeeignete Nachteile: keine

Varianten:
- *Bettler/in (1.085 AP):* Klettern 1 anstatt 4, Betören 1 anstatt 4, Menschenkenntnis 7 anstatt 4, Überreden 7 anstatt 4, Schlösserknacken 4 anstatt 7
- *Dieb/in (1.205 AP):* Taschendiebstahl 10 anstatt 7, Gassenwissen 10 anstatt 7, Orientierung 7 anstatt 4
- *Dilettant/in (1.205 AP):* zusätzlich Geographie 4, Geschichtswissen 4, Magiekunde 4, Mechanik 4, Alchimie 4; Taschendiebstahl 4 anstatt 7, Schlösserknacken 4 anstatt 7
- *Einbrecher/in (1.145 AP):* Klettern 7 anstatt 4,Taschendiebstahl 4 anstatt 7, Schlösserknacken 10 anstatt 7
- *Grabräuber/in (1.205 AP):* zusätzlich Geschichtswissen 7; Körperbeherrschung 7 anstatt 4, Klettern 7 anstatt 4,Taschendiebstahl 4 anstatt 7
- *Hochstapler/in (1.235 AP):* Betören 10 anstatt 4, Etikette 7 anstatt 4, Verkleiden 7 anstatt 4, Überreden 7 anstatt 4
- *Schieber/in (1.235 AP):* Gassenwissen 10 anstatt 7, Überreden 7 anstatt 4, Rechnen 7 anstatt 4, Handel 7 anstatt 4
- *Schläger/in (.1085 AP):* zusätzlich Einschüchtern 7; Taschendiebstahl 4 anstatt 7, Schlösserknacken 4 anstatt 7
- *Spieler/in (1.190 AP):* zusätzlich Gaukeleien 4; Menschenkenntnis 7 anstatt 4, Brett- & Glücksspiel 10 anstatt 4
- *Taugenichts (1.160 AP):* zusätzlich Tanzen 4, Staatskunst 4; Etikette 7 anstatt 4
- *Zuhälter/in (1.205 AP):* zusätzlich Einschüchtern 7; Überreden 7 anstatt 4

Handwerkliche Professionen

Landarbeiter

Abseits der Städte gibt es auf dem Land genug zu tun. Die meisten Aventurier fristen ihr Dasein als einfache *Bauern*, die sich um die Äcker und Nutztiere kümmern. Von ihnen hängt das Wohlergehen der Städter und des Adels ab, dennoch wird es ihnen selten gedankt.
Müller, *Viehzüchter* und *Winzern* ergeht es ähnlich. Sie haben sich auf ein bestimmtes landwirtschaftliches Gebiet spezialisiert, sind aber nicht mehr angesehen als der gemeine Bauer.
Noch weniger Ansehen genießen die *Holzfäller* und *Köhler*, wenngleich sie mit ihrer Arbeit ebenso wichtige Arbeit für die Gemeinschaft verrichten. Sie müssen zudem ein Leben in der Wildnis fristen, die sie nur gelegentlich verlassen.

Landarbeiter (typischer Bauer)
Kosten: 800 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprache im Wert von 5 Abenteuerpunkten
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Hiebwaffen 4, Stangenwaffen 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Zechen 4
Gesellschaft: Menschenkenntnis 4
Natur: Fährtensuchen 4, Fischen & Angeln 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Götter & Kulte 4, Rechen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Fahrzeuge 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Kochen & Backen 4, Lederbearbeitung 4, Stoffbearbeitung 4
Übliche Kultur: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: KO, KK
Empfohlene Vorteile: Begabung in Naturtalenten
Empfohlene Nachteile: Aberglaube, Vorurteile

DFYX DFYX (Order 5903463)

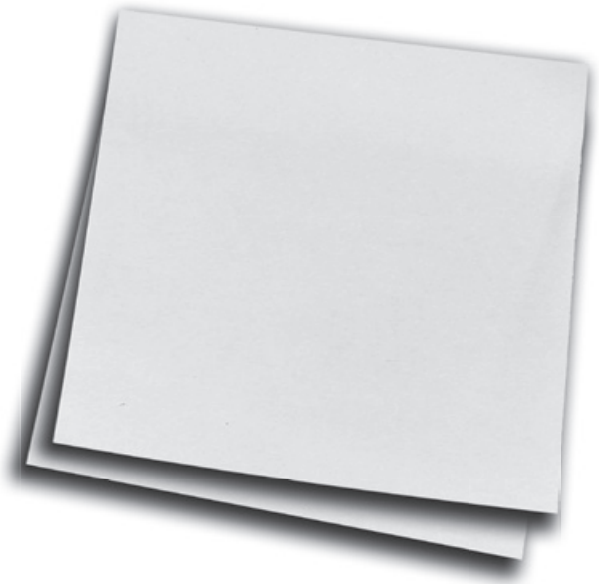
Ungeeignete Vorteile: Begabung in Wissenstalenten
Ungeeignete Nachteile: Blind, Krankhafte Reinlichkeit, Platzangst

Varianten:
- *Holzfäller/in (890 AP):* zusätzlich Schwimmen 4, Seefahrt 4: Holzbearbeitung 7 anstatt 4; Übliche Kulturen: alle bis auf Elfenkulturen
- *Köhler/in (875 AP):* Wildnisleben 7 anstatt 4, Holzbearbeitung 7 anstatt 4
- *Müller/in (860 AP):* zusätzlich Mechanik 7
- *Viehzüchter/in (905 AP):* Tierkunde 10 anstatt 4, Kochen & Backen 1 anstatt 4, Lederbearbeitung 7 anstatt 4; Übliche Kulturen: alle bis auf Elfenkulturen
- *Winzer/in (890 AP):* Pflanzenkunde 10 anstatt 4

Handwerker

Kaum eine andere Profession umfasst so viele verschiedene Unterarten wie die der Handwerker. Vom Edelsteinschleifer über den Schiffsbauer bis hin zum einfachen Fleischer deckt diese Profession eine ungeheure Zahl an Ausbildungen ab. Im nebenstehenden Kasten ist eine Auswahl der bekanntesten Handwerke, aus denen ein Held sich einen Beruf aussuchen kann.

Handwerker
Kosten: 600 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 20 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Hiebwaffen 4, Stangenwaffen 4
Talente:
Körper: –
Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4
Natur: –
Wissen: Götter & Kulte 4, Handel 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: je nach Variante; zur Steigerung von Handwerkstalenten stehen 150 Abenteuerpunkte zur Verfügung
Übliche Kulturen: je nach Handwerk



Handwerksberufe

Apothekarius, Archivar, Armbruster, Amtsschreiber, Bäcker, Bader, Barbier, Baumeister, Bibliothekar, Bogenbauer, Brauer, Bronzegießer, Dachdecker, Deichmeister, Drucker, Edelsteinschleifer, Eisengießer, Färber, Feinschmied, Fleischer, Gerber, Glasbläser, Goldschmied, Graveur, Grobschmied, Gussmaurer (nur bei Zwergenkulturen), Harnischmacher, Hüttenkundiger, Instrumentenbauer, Juwelier, Koch, Kopistin, Kontoristin, Kristallzüchter (nur bei Zwergenkulturen), Küfer, Kürschner, Maurer, Mechanicus, Metzger, Pamphletist, Plättner, Porzellanbrenner, Sattler, Schankmagd, Schiffbauer, Schiffszimmermann, Schlachter, Schneider, Schreiner, Schriftsteller, Schuster, Segelmacher, Seilerin, Spengler, Steinmetz, Steinschneider, Stellmacher, Tätowierer, Tischler, Töpfer, Tresorbauer, Übersetzer, Uhrmacher, Waffenschmied, Wagner , Weber, Wirt, Zimmermann, Zuckerbäcker

Typische Eigenschaften: IN, FF
Empfohlene Vorteile: Begabung in Handwerkstalenten, Balance (bei Maurern, Dachdeckern, Schiffszimmerleuten), Herausragender Sinn (z.B. Geschmack/Geruch für Köche), Hitzeresistenz (bei Glasbläsern, Porzellanbrennern, Bäckern und Schmieden)
Empfohlene Nachteile: Aberglaube, Vorurteile
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blind, Blutrausch, Farbenblind (bei einigen Berufen), Unfähig in Handwerkstalenten, Verstümmelt (bei einigen Berufen)
Varianten: Eine Variante sollte gewählt werden, entsprechend muss auch das Handwerkstalent gewählt werden

Heilkundiger

Der *Wundarzt* ist der typische Heiler Deres. Er wurde von einem anderen Arzt ausgebildet und hat sein Handwerk durch Praxis und den Erfahrungsschatz seines Meisters erlernt. Zu seinen Kunden gehören Bürger und einfache Leute, die sich keinen Medicus leisten können – was nicht bedeutet, dass die Dienste des Wundarztes billig wären.
Feldscher sind Heiler des Militärs, die sich speziell auf die Behandlung von Kriegsverletzungen spezialisiert haben.
Der *Medicus* ist im Gegensatz dazu ein Gelehrter, der eine noch höhere Ausbildung, beispielsweise an einer Universität oder Heilerschule erhalten hat. Seinen Dienst verrichtet er nur gegen eine gute Bezahlung, sodass eher Adlige und reiche Bürger zu seinen Kunden zählen.
Die *Hebamme* ist auf einen besonderen medizinischen Fall spezialisiert: Sie hilft Schwangeren bei der Geburt. Doch in Dörfern, wo es ansonsten keinen Medicus gibt, ist sie oft der Ersatz für diesen und übernimmt die Versorgung von Verletzten.
Quacksalber und *Zahnreißer* stehen in dem Ruf, nur rudimentäre Kenntnisse der Medizin zu besitzen – manchmal sind sie jedoch die einzigen Heiler, die sich gerade in einem Dorf befinden. Beide zieht es meist von Dorf zu Dorf und sie verweilen nicht lange an einem Ort.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Nicht nur der Körper kann Schaden nehmen, sondern auch die Seele. Der *Seelenheiler* versucht den Geist seines Patienten wieder zu heilen, in dem er ihn in Gesprächen und langen Sitzungen von seinen Ängsten und Leiden befreit.
Anders als die übrigen Heilkundigen ist der *Giftmischer* nicht ausschließlich ein Heiler. Zwar kann er Gifte ebenso gut neutralisieren, der Name seines Berufes kommt aber nicht von ungefähr. Zu ihm geht man, wenn man giftige Substanzen kaufen will. Die meisten Giftmischer gehen ihrer Arbeit heimlich nach, da die meisten Gifte verboten sind.

Heilkundiger (typischer Wundarzt)
Kosten: 800 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 65 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Dolche 4
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4
Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4
Natur: Fesseln 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4
Wissen: Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4,
Handwerk: Heilkunde Krankheit 7, Heilkunde Gift 7, Heilkunde Wunden 10
Übliche Kulturen: keine Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: MU, KL, FF
Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Immunität gegen (Gift), Immunität gegen (Krankheit), Krankheitsresistenz
Geeignete Nachteile: Arroganz, Eitelkeit, Goldgier
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor Blut, Krankheitsanfällig, Totenangst

Varianten:
- *Feldscher/in (830 AP):* zusätzlich Reiten 4; Übliche Kultur: keine Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker
- *Giftmischer/in (935 AP):* zusätzlich Alchimie 7, Tierkunde 7; Pflanzenkunde 7 anstatt 4, Heilkunde Gift 10 anstatt 7, Heilkunde Krankheit 4 anstatt 7, Heilkunde Wunden 4 anstatt 10
- *Hebamme (800 AP):* zusätzlich Heilkunde Seele 4; Etikette 1 anstatt 4, Pflanzenkunde 7 anstatt 4, Sagen & Legenden 7 anstatt 4, Heilkunde Gift 4 anstatt 7, Heilkunde Wunden 7 anstatt 10
- *Medicus/a (950 AP):* Etikette 7 anstatt 4, Pflanzenkunde 7 anstatt 4, Tierkunde 7 anstatt 4, Heilkunde Krankheit 10 anstatt 7; Übliche Kultur: keine Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker
- *Quacksalber/in und Zahnreißer/in (770 AP):* zusätzlich Gaukeleien 4, Fahrzeuge 4; Überreden 7 anstatt 4, Heilkunde Krankheiten 4 anstatt 7, Heilkunde Gift 4 anstatt 7, Heilkunde Wunden 7 anstatt 10
- *Seelenheiler/in (860 AP):* zusätzlich Heilkunde Seele 10; Menschenkenntnis 10 anstatt 4, Heilkunde Gifte 4 anstatt 7, Heilkunde Wunden 4 anstatt 10

Tagelöhner

Viele Menschen müssen schwerer Arbeit nachgehen: *Bergleute* arbeiten in Minen und Bergwerken, bauen dort Gestein und Erz ab – und das für einen Hungerlohn.
In den Städten kann man auf die *Tagelöhner* treffen, die sich für einfache und harte Arbeit einsetzen lassen und günstige, jedoch ungelernte Arbeitskräfte sind.
Ebenso ergeht es *Bauhelfern*, diese haben sich jedoch auf eine bestimmte Art von Arbeit spezialisiert.
Lastenträger können am Hafen beim Entladen der Schiffe helfen, *Palmschneider* findet man in Südaventurien. *Schauer-* und *Fuhrleute* kommen viel herum und bringen wo immer sie hingehen Geschichten mit und sind im Gegensatz zum *Henker* bei den meisten Menschen sehr beliebt.

Tagelöhner
Kosten: 700 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 25 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Hiebwaffen 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 7, Klettern 4, Selbstbeherrschung 4, Zechen 4
Gesellschaft: Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4
Natur: Fesseln 4, Wildnisleben 4
Wissen: Geographie 4, Götter & Kulte 4, Mechanik 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: KO, KK
Empfohlene Vorteile: keine
Empfohlene Nachteile: Aberglaube
Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Krankhafte Reinlichkeit

DFYX DFYX (Order 5903463)

Varianten:
- *Bauhelfer/in (805 AP):* zusätzlich Steinbearbeitung 4, Klettern 7 anstatt 4, Holzbearbeitung 7 anstatt 4
- *Bergmann/Bergfrau (730 AP): zusätzlich* Steinbearbeitung 4
- *Fuhrmann/Fuhrfrau (790 AP):* zusätzlich Reiten 4, Fahrzeuge 7; Sagen & Legenden 7 anstatt 4
- *Henker/in (790 AP):* zusätzlich Willenskraft 4; Selbstbeherrschung 7 anstatt 4, Fesseln 7 anstatt 4
- *Lastenträger/in (775 AP):* zusätzlich Orientierung 4; Selbstbeherrschung 7 anstatt 4
- *Palmschneider/in (760 AP):* Klettern 10 anstatt 4; Übliche Kultur: nur Südaventurien
- *Schauermann/Schauerfrau (730 AP):* Fahrzeuge 4

Tierkundige

Einige Berufe verlangen die Zucht oder Ausbildung von Tieren. *Hirten* kümmern sich um die Versorgung und das Wohlergehen unterschiedlichster Tierarten (von Schafen, Ziegen und Rindern bis hinzu Karenen oder Wasserbüffeln).
Mit der Ausbildung sind *Falkner*, *Hundeführer*, *Zureiter* und *Krokodillero* beschäftigt, während der *Rattenfänger* die Städte von Ungeziefer befreit.
Zwei besondere Formen von Tierkundigen sind der *Kleintierzüchter* und der *Viehdieb*. Während der Erstere sich um die Aufzucht von Kaninchen oder anderen kleinen Haustieren kümmert, hat der Zweite es sich zur Aufgabe gemacht, Rinder, Schafe und Pferde zu stehlen.

Tierkundiger (typischer Hirte)
Kosten: 850 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 10 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Hiebwaffen 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Verbergen 4, Sinnesschärfe 4
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 10, Wildnisleben 7
Wissen: Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4
Übliche Kulturen: alle

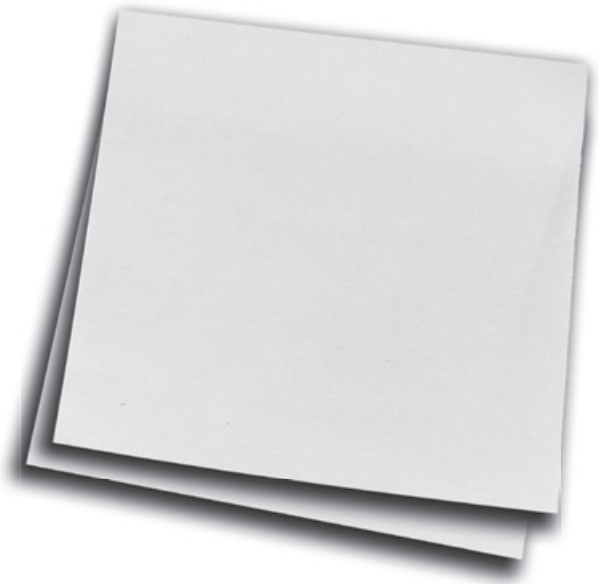
Typische Eigenschaften: MU, IN
Empfohlene Vorteile: Verbundenheit (Tiere)
Empfohlene Nachteile: keine
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Verfeindet (Tiere)

Varianten:
- *Falkner/in (850 AP):* zusätzlich Etikette 4; Schwimmen 1 anstatt 4
- *Hundeführer/in (895AP):* Selbstbeherrschung 7 anstatt 4
- *Kleintierzüchter/in (865 AP):* zusätzlich Kochen & Backen 4
- *Krokodillero/a (970 AP):* zusätzlich Seefahrt 4; Selbstbeherrschung 10 anstatt 4; Übliche Kultur: nur Südaventurien
- *Rattenfänger/in (1.060 AP):* zusätzlich Gassenwissen 10, Seefahrt 4; Verbergen 7 anstatt 4
- *Zureiter/in (940 AP):* zusätzlich Reiten 10

Wildnisprofessionen

Bote

Ein einfacher *Bote* überbringt Botschaften und steht meist in den Diensten einer reichen Familie. Wer viel Geld hat kann sich einen *Botenreiter* leisten. Kein anderer Bote ist schneller, kann er sich doch auf sein Pferd verlassen. Zudem haben die meisten Botendienste Wechselstationen, um die Pferde zu entlasten. Dennoch ist das Leben eines Botenreiters gefährlich, immerhin lauern in der Wildnis Gefahren, an denen kein Weg vorbei führt.
Die wichtigsten Botendienste in Aventurien sind die Beilunker Reiter, die Silbernen Falken und die Blauen Pfeile.
Nicht jeder kann sich berittene Boten leisten und so ist es in den meisten Gegenden üblich auf *Botenläuferinnen* zurückzugreifen. Im Grunde gibt es keinen großen Unterschied zu den Botenreitern, sieht man einmal davon ab, dass die Botenläuferin alle Wege selbst bestreiten muss.
Die *Kundschafterin* trägt zwar keine Briefe oder Dokumente zu anderen Orten, sie bringt ihrem Dienstherren aber Botschaft von allem, was sie gesehen hat zurück. Gerade bei militärischen Einheiten werden Kundschafterinnen gerne eingesetzt, um die Lage auszuspionieren.



Bote (typischer Botenreiter)
Kosten: 950 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 35 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Hiebwaffen 4

DFYX DFYX (Order 5903463)

Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Reiten 10, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7
Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4
Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 7, Tierkunde 4, Wildnisleben 4
Wissen: Geographie 7, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Malen & Zeichnen 4, Lederarbeiten 4
Übliche Kulturen: alle

Typische Eigenschaften: IN, GE, KO
Empfohlene Vorteile: Begabung in Körper- und Naturtalenten, Eisern, Gefahreninstinkt, Kälteresistenz, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Verbundenheit (Tiere), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: keine
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Angst vor Pferden (bei Botenreiter), Blutrausch, Dunkelangst, Fettleibig, Glasknochen, Goldgier, Krankheitsanfällig, Raumangst, Unfähig in Körper- und Naturtalenten

Varianten:
- *Botenläufer/in (980 AP):* Körperbeherrschung 10 anstatt 4, Reiten 1 anstatt 10, Schwimmen 7 anstatt 4
- *Kundschafter/in (1.130 AP):* zusätzlich Verbergen 7; Sinnesschärfe 10 anstatt 7, Wildnisleben 7 anstatt 4

Entdecker

Der klassische Abenteurer hat sich auf die Reise gemacht, um das Unbekannte zu erforschen. Ein *Entdecker* will mehr über uralte Grabkammern der Herrscher des Diamantenen Sultanats herausfinden oder das Artefakt eines längst verstorben Erzmagiers ausgraben.
Einige Entdecker streben jedoch noch anderen Dingen: *Prospektoren* und *Goldsucher* suchen nach Schätzen, entweder um sich selbst zu bereichern oder im Auftrag ihres Herrn. Dabei stehen Gold und andere Bodenschätze im Vordergrund.
Kräutersammler hingegen wollen für sich, ihre Familie oder Sippe nahrhafte Pflanzen suchen oder ein Heilmittel für Gifte oder Krankheiten entdecken.
Der *Kartograph* will vor allem sein Kartenwerk erneuern und ist deshalb auf Reisen. Und gerade Gegenden, die kaum von Menschen erkundet worden sind, sind ein verlockendes Ziel seiner Reisen.
Eine besondere Form des Entdeckers ist der *Karawanenführer*, der Waren und Menschen durch bekannte wie unbekannte Gebiete führt und sich den dortigen Gefahren stellt.

Entdecker
Kosten: 1.110 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 35 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Hiebwaffen 4, Schwerter 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Klettern 7, Schwimmen 4, Sinnesschärfe 7
Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4
Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 7, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4
Wissen: Geographie 7, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Mechanik 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 4
Handwerk: Malen & Zeichnen 4, Seefahrt 4
Übliche Kulturen: alle

Typische Eigenschaften: MU, IN, GE
Empfohlene Vorteile: Gefahreninstinkt, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zwergennase
Empfohlene Nachteile: Neugier, Goldgier, Theoretiker, Weltfremd
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Aberglaube, Dunkelangst, Höhenangst, Raumangst, Unfähig in Wissenstalenten

Varianten:
- *Goldsucher/in (1.115 AP):* zusätzlich Metallbearbeitung 4, Steinbearbeitung 7; Etikette 1 anstatt 4, Wildnisleben 7 anstatt 4, Geschichtswissen 4 anstatt 7, Magiekunde 1 anstatt 4, Sternkunde 1 anstatt 4
- *Karawanenführer/in (1.070 AP):* zusätzlich Reiten 10, Heilkunde Wunden 4; Klettern 1 anstatt 7, Wildnisleben 7 anstatt 4, Geschichtswissen 4 anstatt 7 , Magiekunde 1 anstatt 4, Mechanik 1 anstatt 4, Malen & Zeichnen 1 anstatt 4, Seefahrt 1 anstatt 4
- *Kartograph/in (1.145 AP):* Geographie 10 anstatt 7, Malen & Zeichnen 10 anstatt 4, Magiekunde 1 anstatt 4, Sternkunde 4
- *Kräutersammler/in (1.130 AP):* Pflanzenkunde 10 anstatt 4, Wildnisleben 7 anstatt 4, Geschichtswissen 4 anstatt 7, Magiekunde 1 anstatt 4, Sternkunde 1 anstatt 4
- *Prospektor/in (1.145 AP):* zusätzlich Metallbearbeitung 4, Steinbearbeitung 7; Wildnisleben 7 anstatt 4, Geschichtswissen 4 anstatt 7, Magiekunde 1 anstatt 4, Sternkunde 1 anstatt 4

DFYX DFYX (Order 5903463)

Jäger

Jäger treten in zivilisierteren Gegenden meist als *Fallensteller* oder Waldhüter auf, in barbarischen Kulturen sind sie als *Stammesjäger* anzutreffen. Der Waldhüter sorgt für die Einhaltung des Jagdrechtes, begleitet Adlige auf die Jagd oder macht Beute, um seine Sippe zu ernähren, wohingegen der Fallensteller für sich selbst auf die Jagd geht und der Stammesjäger wiederum seine Sippe versorgen muss.

Der *Großwildjäger* hat sich hingegen nicht auf die Jagd nach Beutetieren, sondern auf große Trophäen spezialisiert. Ihn zieht es dabei oft in die Wildnis, den Dschungel oder gar andere Kontinente.

Eine besondere Form von Jägern beschäftigt sich nicht mit der Jagd auf Tiere sondern auf Menschen. Dazu zählt der *Sklavenjäger* ebenso wie der *Kopfgeldjäger*. Sie versuchen entweder entlaufene Sklaven wieder einzufangen oder dort menschliche Beute zu machen, wo ihr Verschwinden nicht bemerkt wird, oder suchen nach Verbrechern, auf die ein Kopfgeld ausgesetzt ist.

Jäger
Kosten: 1.200 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 15 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Bögen 7
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Klettern 4, Reiten 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen 10, Fesseln 4,Orientierung 7, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 7, Wildnisleben 10
Wissen: Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Gifte 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4
Übliche Kulturen: alle

Typische Eigenschaften: MU, IN, FF
Empfohlene Vorteile: Dämmerungssicht, Eisern, Entfernungssinn, Gefahreninstinkt, Herausragender Sinn (Gehör oder Sicht), Richtungssinn, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Raumangst
Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Dunkelangst, Nachtblind, Platzangst

Varianten:
- *Großwildjäger/in (1.245 AP):* Selbstbeherrschung 7 anstatt 4
- *Kopfgeldjäger/in (1.320 AP):* zusätzlich Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 7
- *Sklavenjäger/in (1.305 AP):* zusätzlich Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 4; Übliche Kulturen: Aranien, Novadis, Südaventurien, Tulamidenlande
- *Stammesjäger/in (1.230 AP):* zusätzlich Steinbearbeitung 4

Räuber

Eine große Plage stellen *Wegelagerer* dar, die Reisende überfallen und um ihre Waren oder Geld erleichtern. Die meisten Räuber sind keine blutgierigen Gesellen, denn wenn sie zu dreist sind, lockt dies Ordnungshüter und Soldaten an und Händler meiden die Route.

In Gegenden, wo wertvolle Güter mittels Kutschen transportiert werden, kann man auf den *Kutschenräuber* stoßen.

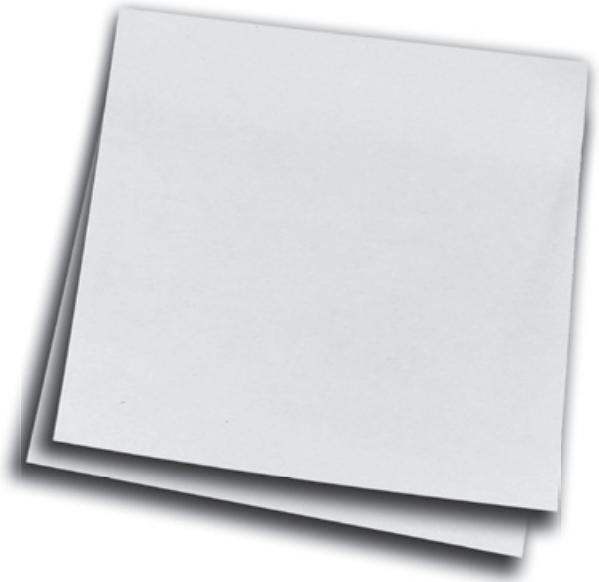
Freischärler und *Rebellen* betrachten sich selbst nicht als Räuber, sondern als Freiheitskämpfer. Ihr Kampf gegen die Obrigkeit zwingt sie aber ein Leben abseits des gültigen Gesetzes zu führen und dazu gehören gelegentlich Überfälle auf Soldaten, das Ausrauben von Angehörigen des Adels usw.

Schmuggler hingegen rauben selbst eher selten, versuchen aber heiße Ware an Zöllnern und Gardisten vorbeizubekommen, ohne dass jemand etwas merkt.

Räuber
Kosten: 800 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprache im Wert von 5 Abenteuerpunkten
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Hiebwaffen 7, Schwerter 4, Wurfwaffen 4
Talente:
Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Zechen 4
Gesellschaft: Einschüchtern 4, Gassenwissen 4
Natur: Fährtensuchen 4, Fesseln 4, Orientierung 4, Wildnisleben 4
Wissen: Geographie 4
Handwerk: Fahrzeuge 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Seefahrt 4, Steinbearbeitung 4

Typische Eigenschaften: GE, KO, KK
Empfohlene Vorteile: Eisern, Gefahreninstinkt
Empfohlene Nachteile: Goldgier
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Dunkelangst, Nachtblind

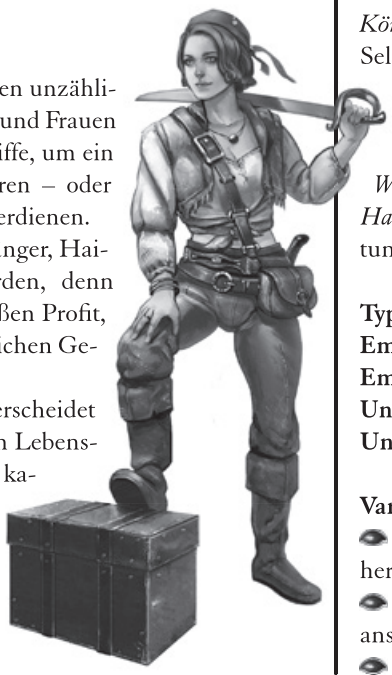
Varianten:
- *Freischärler/in (920 AP):* Bekehren & Überzeugen 4, Überreden 4, Willenskraft 4



DFYX (Order 5903463)

- *Kutschenräuber/in (950 AP):* zusätzlich Reiten 4, Willenskraft 4, Kriegskunst 4, Schlösserknacken 4; Fahrzeuge 7 anstatt 4
- *Schmuggler/in (890 AP):* zusätzlich Schwimmen 7, Menschenkenntnis 4, Handel 4; Gassenwissen 7 anstatt 4; Seefahrt 7 anstatt 4

Seefahrer



Die weiten des Meeres beherbergen unzählige Geheimnisse. Mutige Männer und Frauen zieht es als Matrosen auf die Schiffe, um ein abenteuerlustiges Leben zu führen – oder zumindest ein wenig Heuer zu verdienen.
Viele Seefahrer zieht es als Walfänger, Hai- oder Robbenjäger in den Norden, denn diese Beutetiere versprechen großen Profit, allerdings ist ihr Fang mit zahlreichen Gefahren verbunden.
Von anderen Seefahrern unterscheidet sich ein *Pirat* vor allem in seinem Lebensstil, denn er ist bereit Schiffe zu kapern und Menschen zu töten, um sich zu bereichern.
Flößer und Schiffer hingegen sind eher selten auf dem Meer, dafür auf Seen und Flüssen unterwegs, um als Fährmann oder Spezialist für Transporte zu fungieren.
Bleibt schlussendlich der Fischer, der mit seinen Netzen und Reusen auf Fischfang geht, um sich und seine Familie zu ernähren.

Seefahrer
Kosten: 850 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 25 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Schwerter 4, Wurfwaffen 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Klettern 4, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 4, Zechen 4
Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Überreden 4
Natur: Fesseln 7, Fischen & Angeln 4, Orientierung 7, Wildnisleben 4
Wissen: Geographie 4, Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 7
Handwerk: Holzbearbeitung 4, Seefahrt 10, Stoffbearbeitung 4

Typische Eigenschaften: GE, KO
Empfohlene Vorteile: keine
Empfohlene Nachteile: Aberglaube, Jähzorn
Ungeeignete Vorteile: Höhenangst, Meeresangst, Platzangst
Ungeeignete Nachteile: keine

Varianten:
- *Taucher (985 AP):* zusätzlich Tierkunde 7; Körperbeherrschung 7 anstatt 4
- *Fährmann* und *Flößer (880 AP):* Holzbearbeitung 7 anstatt 4
- *Fischer (880 AP):* Fischen & Angeln 10 anstatt 4
- *Pirat (925 AP):* zusätzlich Einschüchtern 4, Gassenwissen 4
- *Walfänger/in, Haifischjäger/in* und *Robbenjäger/in (940 AP):* zusätzlich Tierkunde 7

Kämpferprofessionen

Gardist

Um das Verbrechen einzudämmen und für das Wohlergehen der Menschen zu sorgen, setzen Städte und Herrscher Ordnungshüter ein, um diejenigen zu verfolgen und zu betrafen, die sich an Raubmord, Diebstählen und anderen Verbrechen beteiligen.
Der typische *Stadtgardist* patrouilliert durch die Gassen seines Heimatortes und sorgt für Ruhe und Ordnung. Auf dem Land wird er meistens Dorfbüttel genannt und hat eine weniger harte Ausbildung genossen als sein städtisches Pendant.
Ein *Schließer* hingegen bewacht die Eingekerkerten in Gefängnissen und hat – falls es nicht zu einer Revolte kommt – eine einfache Aufgabe ohne viel Abwechslung. Er kann einen freundlichen Umgang mit den Gefangenen hegen oder ihr schlimmster Albtraum sein, wenn er eine misanthropische Ader hat.
Aufseher werden meist auf Plantagen, Sklavengaleeren und Minen eingesetzt, um über Gefangene zu wachen und Widerstand durch brutales Vorgehen im Keim zu ersticken.
An Grenzübergängen, Wechselstationen und vor den Toren der Städte kontrolliert der *Zöllner* die Einfuhr von Waren, sorgt dafür, dass verbotene Waffen an der Garnison abgegeben werden und erhebt Zoll für die Passage.
Ein *Wächter* hingegen ähnelt dem Gardisten, allerdings bewacht er keine Straßen, sondern Paläste, Herrenhäuser oder andere Gebäude im Dienst seines Herren.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Gardist
Kosten: 950 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: KK 13
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 30 Abenteuerpunkte, Kampf: Behinderungsgewöhnung I
Kampftechniken: Raufen 7, Dolche 4, Hiebwaffen 4, Schwerter 4, Stangenwaffen 7, Armbrüste 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Zechen 4
Gesellschaft: Einschüchtern 4, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 4
Natur: Fesseln 4, Orientierung 4
Wissen: Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Rechtskunde 4
Handwerk: Fahrzeuge 4, Heilkunde Wunden 4
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: KO, KK
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Gerechtigkeitswahn), Verpflichtungen
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

Varianten:
- *Aufseher/in (950 AP):* Einschüchtern 7 anstatt 4, Fährtensuchen 1 anstatt 4, Fahrzeuge 1 anstatt 4, KT: Exotische Waffe (Peitsche) 4
- *Kerkermeister/in (1.085 AP):* zusätzlich Bekehren & Überzeugen 4; Einschüchtern 10 anstatt 4, Fesseln 7 anstatt 4, KT: Exotische Waffe (Peitsche) 4
- *Schließer/in (1.055 AP):* zusätzlich Brett- & Glücksspiel 4, Menschenkenntnis 7 anstatt 4; Selbstbeherrschung 7 anstatt 4
- *Wächter/in (950 AP):* Selbstbeherrschung 7 anstatt 4, Sinnesschärfe 4 anstatt 7
- *Zöllner/in (1.055 AP):* zusätzlich Schwimmen 4, Seefahrt 4; Menschenkenntnis 7 anstatt 4

Gladiator

Egal ob als Sklavenkämpfer, Schuldner oder freier Bürger auf der Suche nach Ruhm und Geld: *Gladiatoren* sind die Lieblinge des Publikums in den Arenen. Sie haben entweder eine Ausbildung durch einen Lanisto durchstanden oder sich in den Blutgruben einer Stadt abgehärtet. Ein Gladiator ist ein effektiver Kämpfer, obwohl sein Kampfstil auch die Zuschauer erfreuen soll – immerhin kann deren Laune bei einem verlorenen Kampf über Leben und Tod des Gladiators entscheiden. Im Gegensatz zum Gladiator kämpft der *Schaukämpfer* nicht auf dem Sand der Arena um sein Leben, sondern verdient seine Silbertaler mit einer Inszenierung auf den Märkten dieser Welt. Er provoziert Bauernburschen und –mädel, die hoffen, ihn mit ihren Kampfkünsten besiegen zu können, um so Geld oder Ruhm zu ernten. Doch ist er den meisten Gegnern nicht nur durch die Schlagfertigkeit seiner Zunge gewachsen, sondern auch im Führen von Waffen überlegen.

Gladiator
Kosten: 900 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: GE 11, KK 11
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 20 Abenteuerpunkte, Kampf: Finte, Wuchtschlag
Kampftechniken: Ausweichen 4, Exotische Waffen (Netze) 7, Hiebwaffen 7, Raufen 7, Schilde 4, Schwerter 7, Stangenwaffen 7
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Zechen 4
Gesellschaft: Einschüchtern 4, Menschenkenntnis 4
Natur: –
Wissen: Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4
Handwerk: Heilkunde Wunden 4
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen

Typische Eigenschaften: MU, GE, KO, KK
Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Eisern, Gutaussehend, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Blutrausch, Schlechte Eigenschaft (Eitelkeit)
Ungeeignete Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten
Ungeeignete Nachteile: Fettleibig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

Varianten:
- *Schaukämpfer (1.035 AP):* zusätzlich Gaukeleien 4, Orientierung 4, Überreden 7

DFYX (Order: 5903463)

Söldner & Soldat

Auch wenn es Unterschiede in der Ausbildung und ihres Dienstherren gibt, so ähnlich sind sich doch Söldner und Soldat. Während Soldaten sich einem Land oder Herrscher verschrieben haben und nur ihm Treue schulden, kämpft der Söldner für denjenigen, der ihn am besten bezahlt. Soldaten genießen beim Volk oft Ansehen, wohingegen dem Söldner etwas Anrüchiges anhaftet, das er auch bei tadellosem Verhalten nicht ablegen kann.

Je nach Einheit sind Söldner und Soldaten an unterschiedliche Waffen gewöhnt. Plänkler sind oft nur leicht gerüstet und tragen Schwert, Kriegsbeil oder Streitkolben, während das schwere Fußvolk oft auch Zweihandwaffen wie den Andergaster schwingt. *Schützen* unterstützen bei ihren Einheiten die Nahkämpfer, mischen sich aber bisweilen auch in den Kampf Mann gegen Mann ein. Seltener anzutreffen ist die *Reiterei* und nur in weniger Schlachten kommen ausgebildete *Streitwagenlenker* zum Einsatz.

Söldner & Soldat
Kosten: 800 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: GE 11, KK 13
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 20 Abenteuerpunkte, Kampf: Behinderungsgewöhnung I, Finte, Wuchtschlag
Kampftechniken: Raufen 7, Dolche 4, Wurfwaffen 4, 120 Abenteuerpunkte zur Steigerung ihrer bevorzugten Kampftechniken
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Zechen 7
Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Überreden 4
Natur: Orientierung 4, Wildnisleben 4
Wissen: Götter & Kulte 4, Kriegskunst 7, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Wunden 4
Übliche Kulturen: alle bis auf Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Nivesen, Trollzacker, Elfenkulturen (gilt für Soldaten); alle bis auf Elfenkulturen (gilt für Söldner)

Typische Eigenschaften: GE, KK
Empfohlene Vorteile: Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft **(**Aberglaube, Jähzorn)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Glasknochen, Lahm, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

Varianten:
- *Berittene/r Schütze/in (970 AP):* zusätzlich Reiten 10; SF: Reiterkampf, Berittener Schütze
- *Reiter/in (920 AP):* zusätzlich Reiten 10; SF: Reiterkampf
- *Sappeur/in (860 AP):* zusätzlich Mechanik 7
- *Streitwagenlenker/in (980 AP):* zusätzlich Reiten 10, Fahrzeuge 7; SF: Reiterkampf

Stammeskrieger

Während in den städtischen Kulturen die Kämpfer in der Regel spezialisierten Ausbildungen nachgehen, gibt es bei Stammeskulturen kein so differenziertes Bild eines Kämpfers. Ein *Stammeskrieger* ist zwar in erster Linie der Beschützer des Dorfes oder der Sippe, er kann jedoch in Friedenszeiten ein Jäger oder ein Handwerker sein. Einige Kulturen besitzen eine Kriegerkaste, die ebenfalls über diese Profession abgebildet wird.

Stammeskrieger
Kosten: 1.000 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: IN 13, GE 11, KK 11
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 15 Abenteuerpunkte, Kampf: Aufmerksamkeit, Finte, Kampfreflexe, Wuchtschlag, 20 Abenteuerpunkte zur Wahl weiterer Kampfsonderfertigkeiten
Kampftechniken: Raufen 7, 120 Abenteuerpunkte zur Steigerung ihrer bevorzugten Kampftechniken
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4
Gesellschaft: Einschüchtern 4
Natur: Fährtensuchern 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4
Wissen: Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4
Übliche Kulturen: Ferkinas, Fjarninger, Gjalsker, Mohas, Novadis, Trollzacker

Typische Eigenschaften: MU, KO, KK
Empfohlene Vorteile: Eisern, Gefahreninstinkt, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Arroganz, Jähzorn, Rachsucht, Raumangst, Vorurteile [vor allem gegen Nichtstammesmitglieder]), Blutrausch, Prinzipientreue, Verpflichtungen
Ungeeignete Vorteile: Begabung in Gesellschaftstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

DFYX DFYX (Order 5903463)

Schwertgeselle

Neben den Rittern und den Kriegern hat sich in den letzten Jahren eine neue Form des ehrbaren Kämpfers entwickelt: der Schwertgeselle. Anders als ein Krieger wird ein Schwertgeselle von einem einzelnen Schwertmeister ausgebildet und erhält eine wesentlich individuellere Ausbildung, ähnlich wie der Knappe eines Ritters. Im Gegensatz zu den Rittern benutzt ein Schwertgeselle jedoch modernere Kampfstile, ist nur selten an Rüstungen gewöhnt und in der Regel auch kein Reiter (wobei es in allen Fällen auch Ausnahmen gibt). Er beherrscht ein großes Repertoire an Manövern und ist nach seiner Ausbildung bestrebt, seine Kunst zu verfeinern, sodass er eines Tages sich zu recht Schwertmeister nennen darf.

Die bekanntesten Schwertgesellen-Stile sind die von Meister Adersin aus Gareth (ein Stil mit Anderthalbhänder und Garether Platte) und die Vinsalter Vaganten (ausgeführt mit Fecht- und Parierwaffen).

Schwertgeselle
Kosten: 1.000 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: IN 11, GE 11
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 35 Abenteuerpunkte, Kampf: Finte, Meisterparade, 100 Abenteuerpunkte zur Wahl weiterer Kampfsonderfertigkeiten
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, 150 Abenteuerpunkte zur Steigerung ihrer bevorzugten Kampftechniken
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Reiten 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Zechen 4
Gesellschaft: Betören 4, Etikette 7, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Wunden 4

Typische Eigenschaften: MU, IN, GE
Empfohlene Vorteile: Balance, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Eitelkeit)
Ungeeignete Nachteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

Krieger & Ritter

In vielen Provinzen des Mittelreiches, im Bornland und in den streitenden Königreichen Nostria & Andergast stehen Ritter in hohem Ansehen. Sie sind in der Schwertkunst und dem Lanzengang ausgebildet worden und stellen immer noch, trotz ihrer antiquierten Kampfesweise, ernstzunehmende Gegner dar.

Während der Ritter als Knappe einem älteren Ritter zu Diensten war, hat der Krieger in einer der zahlreichen Lehrinstutitionen seine Fähigkeiten erworben. Im Regelfall ist der Krieger kein Adliger, sondern stammt aus dem Bürgertum. Mit vielen anderen Schülern hat er in großen Gruppen die Kampfkunst erlernt.

Krieger & Ritter
Kosten: 1.000 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 20 Abenteuerpunkte, Kampf: Finte, Meisterparade, Wuchtschlag, 80 Abenteuerpunkte zur Wahl weiterer Kampfsonderfertigkeiten
Kampftechniken: Raufen 4, Dolche 4, Schwerter 7, 150 Abenteuerpunkte zur Steigerung ihrer bevorzugten Kampftechniken
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Reiten 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4,
Gesellschaft: Etikette 7, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: –

Typische Eigenschaften: MU, IN, KK
Empfohlene Vorteile: Balance, Beidhändig, Eisern, Gefahreninstinkt, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Eitelkeit)
Ungeeignete Nachteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Magier

Während die meisten aventurischen Magier, etwa zwei Drittel aller Gildenmagier, von einem privaten Lehrmeister ausgebildet werden, sind die übrigen Schüler an einer Magierakademie oder einer Zauberschule.

Die hier vorgestellten privaten Lehrmeister sind typische Vertreter ihrer Zunft. Der alte Magister *Alrik Dagarbor* ist in jungen Jahren ein reisender Abenteurer gewesen, der sich in fortgeschrittenem Alter in den ruhigen Kosch zurückgezogen hat. In seinem Turm hat er sich nun der Forschung und der Ausbildung von begabten Schülern verschrieben. Seine Ausbildungsmethoden sind klassisch: Seine Schüler müssen sich zunächst auf etlichen Wissensgebieten bilden, bevor es mit den ersten Zauberübungen weitergeht. An seine Schüler vermittelt er ausgesprochen praktische Zauber, die einem reisenden Magier nützlich sind. Dafür vernachlässigt er ein wenig die Theorie, aber er möchte seine Scholaren lieber auf „die harte Welt da draußen" vorbereiten.

Achmad al'Fasar ist ein tulamidischer Zauberer, der einst an der schwarzen Beherrschungsakademie seiner Heimatstadt ausgebildet wurde. Seit vielen Jahren verdient er aber an der Weitergabe seines Wissens und nimmt in der Regel nur die talentiertesten oder vermögendsten Kinder auf. Seine Kunst ist die Beherrschung des menschlichen Geistes und darin steht er einem Magister an der Al'Achami in nichts nach.

Die Privatgelehrte *Salindra* hat sich in der Nähe der Stadt Donnerbach niedergelassen und studiert dort in einer Waldhütte die Natur. Nicht selten unternimmt sie mit ihrem Transversalis weite Reisen, um potenzielle Schüler zu suchen und bei sich aufzunehmen. Sie ist eine Meisterin der Verwandlungsmagie und sieht in ihren Schülern ihre Adoptivkinder.

Ronero de Vemero ist ein horasischer Edelmann, der seine Kenntnisse in der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana erworben und bei unzähligen Scharmützeln für den Horas unter Beweis gestellt hat. Seine Schüler beschreiben ihn als arrogant, aber ausgesprochen kompetent und einen Fachmann für Strategie, Taktik und die Lebensart des Horasreiches.

Schüler des Magister Dagarbor (Universalmagister)
Kosten: 900 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 50 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Stangenwaffen 4
Talente:
Körper: –
Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 4
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 7, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Alchimie 4
Zauber: Armatrutz 7, Blick in die Gedanken 4, Flim Flam 4, Fulminictus 7, Odem 4, Paralysis 7, Penetrizzel 4

Typische Eigenschaften: KL, IN, CH
Empfohlene Vorteile: Hohe Magieresistenz, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Eitelkeit, Neugier, Weltfremd)
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Magieresistenz, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Schüler des Magister Achmad al'Fasar (Spezialgebiet: Beherrschung)
Kosten: 1.050 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 40 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Stangenwaffen 4
Talente:
Körper: –
Gesellschaft: Betören 4, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 7
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 4, Magiekunde 7, Rechnen 4, Sagen & Legenden 7
Handwerk: Alchimie 4
Zauber: Bannbaladin 7, Blick in die Gedanken 7, Horriphobus 7, Objectovoco 4, Odem 4, Paralysis 4, Respondami 4

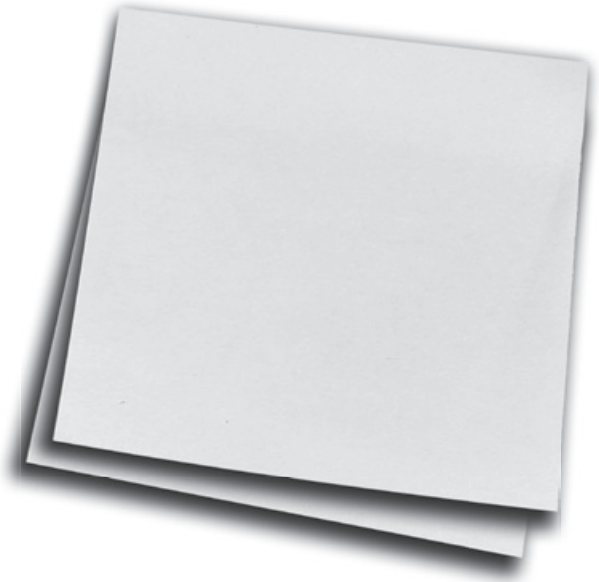
Typische Eigenschaften: MU, KL, CH
Empfohlene Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Eitelkeit, Neugier)
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Magieresistenz, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

DFYX DFYX (Order 5903463)

Schüler der Magistra Salindra
(Spezialgebiet: Verwandlung)
Kosten: 1.000 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 35 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: –
Talente:
Körper: –
Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Magiekunde 7, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Alchimie 7
Zauber: Auris 4, Manifesto 4, Odem 4, Paralysis 7, Psychostabilis 4, Salander 7, Transversalis 7

Typische Eigenschaften: MU, KL, IN
Empfohlene Vorteile: Verbesserte Regeneration (Astralenergie)
Empfohlene Nachteile: Neugier, Weltfremd
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Niedrige Magieresistenz, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Schüler des Magisters de Vemero (Spezialgebiet: Kampf)
Kosten: 1.000 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 30 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Dolche 4, Raufen 4, Stangenwaffen 7
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4
Gesellschaft: Etikette 7, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Wunden 4, Seefahrt 4
Zauber: Armatrutz 4, Blitz 7, Corpofesso 4, Duplicatus 4, Gardianum 7, Horriphobus 4, Ignifaxius 7, Odem 4



Typische Eigenschaften: MU, KL, IN, GE
Empfohlene Vorteile: Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Eitelkeit, Neugier)
Ungeeignete Vorteile: Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Niedrige Magieresistenz, Schlechte Regeneration (Astralenergie)

Hexe

Die aventurischen Hexen sind Naturzauberinnen, die sich der gemeinsamen Verehrung ihrer Göttin Satuaria verschrieben haben. Jede Hexe gehört einer Schwesternschaft an. Die Schwesternschaften unterscheiden sich einerseits in ihrer Weltsicht, andererseits in der Wahl ihrer Vertrautentiere. Die hier vorgestellten Lehrmeisterinnen sind typische Vertreterinnen ihrer Schwesternschaft, die Schülerinnen (und ganz selten auch Schüler) unterrichten.
Weit abseits des nächsten Dorfes lebt im Bornwald die Hexe *Vanjescha*. Die Menschen, die schon einmal von ihr gehört haben, erzählen sich üble Geschichten über das alte Weib. Tatsächlich ist Vanjescha eine liebe Frau, die in ihrem Leben schon viel Leid erlebt hat, da ihr Äußeres dem einer bösen Hexe entspricht: bucklig, krächzende Stimme, Warze auf der Nase. Wenn sich jedoch ein Reisender in ihre Hütte verirrt, hilft sie ihm gerne bei kleinen Verletzungen oder weist ihm den richtigen Weg. Als Tochter der Erde ist ihr Vertrautentier eine Kröte.
Im Gegensatz zu Vanjescha meidet die hübsche Horasierin *Fedora Salfani* die Öffentlichkeit nicht. Sie ist eine Salonlöwin aus Belhanka und unterrichtet ihre Schülerinnen nicht nur in der satuarischen Zauberkunst, sondern ebenso im guten Benehmen. Sie gehört der Schwesternschaft der Schönen der Nacht an, deren Vertrautentier die Katze ist.
Gertruda ist eine Jahrmarktszauberin, die ihre Schüler in der Weissagung und der Kunst der Prophezeiung ausbildet. Ihr Vertrautentier ist der Rabe, denn sie ist eine Seherin von Heute und Morgen, die in ihrer Kristallkugel die Zukunft und in den Köpfen der Menschen die Gegenwart sehen kann.
Weit im Süden Aventuriens, in der großen Stadt Al'Anfa, lebt die Schwarze Witwe *Marchesca*. Sie ist eine Alchimistin und Intrigantin, die versucht mit ihrer Macht gesellschaftliches Ansehen zu erlangen. Ihre Schülerinnen spannt sie gerne für diese Zwecke ein.

Eigeborene Hexen

Wer eine Eigeborene Hexe spielen möchte, der sollte folgende Vor- und Nachteile wählen:
- *Altersresistenz*
- *Gutaussehend II*
- *Herausragende Eigenschaft (Charisma)*
- *Machtvoller Vertrauter*

DFYX DFYX (Order 5903463)

Schülerin der Vanjescha
(Schwesternschaft: Töchter der Erde)
Kosten: 1.050 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 45 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Dolche 4, Raufen 4
Talente:
Körper: Fliegen 4, Verbergen 4
Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Verkleiden 4
Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4
Wissen: Magiekunde 4, Sagen & Legenden 7
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Wunden 4
Zauber: Armatrutz 4, Balsam 7, Grosse Gier 4, Harmlose Gestalt 7, Hexenknoten 4, Krötensprung 7, Sanftmut 4

Typische Eigenschaften: IN, CH
Empfohlene Vorteile: Magieblockade (KL), Magische Einstimmung, Verbesserte Regeneration (Astralenergie), Verhüllte Aura
Empfohlene Nachteile: Körpergebundene Kraft, Schlechte Eigenschaft (Angst vor Feuer, Weltfremd), Stigma (Hexensträhne)
Ungeeignete Vorteile: Eisern, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund
Ungeeignete Nachteile: Auffällig

Schülerin der Fedora Salfani
(Schwesternschaft: Schöne der Nacht)
Kosten: 900 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 35 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Dolche 4, Raufen 4
Talente:
Körper: Fliegen 4, Klettern 4, Sinnesschärfe 4
Gesellschaft: Betören 4, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Verkleiden 4
Natur: Orientierung 4
Wissen: Götter & Kulte 4, Magiekunde 4
Handwerk: –
Zauber: Grosse Gier 7, Harmlose Gestalt 4, Hexengalle 4, Katzenaugen 7, Odem 4, Motoricus 4, Satuarias Herrlichkeit 7

Typische Eigenschaften: IN, CH, GE
Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Flink, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Rachsucht)
Ungeeignete Vorteile: Zäher Hund
Ungeeignete Nachteile: Hässlich

Schülerin der Gertruda
(Schwesternschaft: Seherin von Heute und Morgen)
Kosten: 950 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 30 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 4
Talente:
Körper: –
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschenkenntnis 7, Überreden 4
Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4
Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 7, Sternkunden 4
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Krankheit 4, Heilkunde Seele 4
Zauber: Blick in die Gedanken 7, Grosse Gier 4, Hexengalle 4, Hexenknoten 4, Krähenruf 7, Odem 7, Sanftmut 4

Typische Eigenschaften: KL, IN, CH
Empfohlene Vorteile: Magische Einstimmung, Prophezeien, Verhüllte Aura
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Eitelkeit, Rachsucht)
Ungeeignete Vorteile: Eisern, Zäher Hund
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Schülerin der Marchesca Diamantez
(Schwesternschaft: Schwarze Witwen)
Kosten: 1.050 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Dolche 4, Exotische Waffe (Blasrohr) 4
Talente:
Körper: Fliegen 4, Klettern 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4
Gesellschaft: Betören 4, Etikette 4, Willenskraft 4
Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4
Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4

DFYX DFYX (Order 5903463)

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 7, Heilkunde Krankheit 4, Heilkunde Seele 4
Zauber: Balsam 4, Grosse Gier 4, Hexengalle 7, Hexenknoten 4, Krabbelnder Schrecken 7, Odem 4, Spinnenlauf 7

Typische Eigenschaften: MU, KL, IN, CH
Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Giftresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Tastsinn), Immunität gegen Gift, Magische Einstimmung
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Arroganz, Eitelkeit, Goldgier, Neugier)
Ungeeignete Vorteile: Eisern, Zäher Hund
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Wildnisläufer und Zauberweber

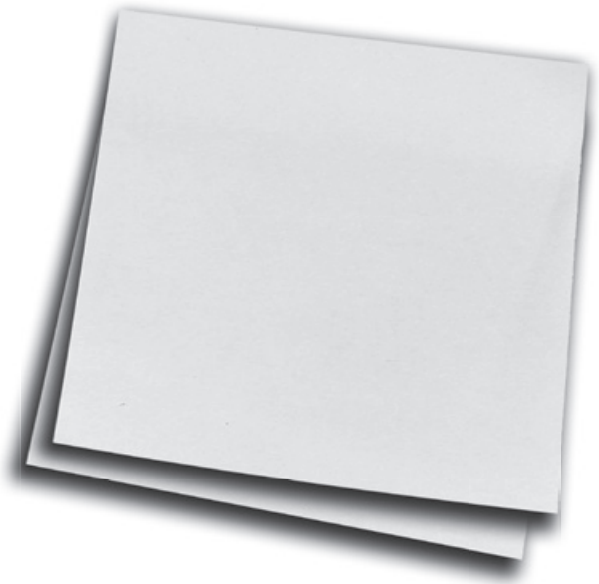
In den elfischen Sippen teilen sich die Mitglieder alle anfallenden Arbeiten. Aber selbst unter den Elfen tendiert jedes Sippenmitglied zu einer bestimmten Ausrichtung. Von seinen Vorlieben ist auch die Ausrichtung seiner Zauberkräfte abhängig. In vielen Fällen hat ein Elf einen oder mehrere Mentoren, die ihm alles beibringen, was er wissen muss. Vorstellen wollen wir dir an dieser Stelle zwei verschiedene Ausprägungen: Den *Wildnisläufer* (in Gestalt Lorions, eines erfahren Waldläufers), der für die Jagd und die Erkundung verantwortlich ist und den *Zauberweber* (als Mentorin fungiert hier die Elfe Shayariel), der sich deutlich stärker als alle anderen der elfischen Zauberkunst zugewandt hat.

Schüler des Lorion (Wildnisläufer)
Kosten: 950 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Spezies Elf
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 25 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Bögen 7
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4, Singen 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen 7, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 7
Wissen: –
Handwerk: Holzbearbeitung 4, Musizieren 4, Seefahrt 4
Zauber: Adlerauge 4, Balsam 4, Bannbaladin 4, Falkenauge 4, Flim Flam 4, Fulminictus 4, Nebelwand 4

Typische Eigenschaften: MU, KL, IN, CH
Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht III, Entfernungssinn, Hohe Magieresistenz, Richtungssinn, Unauffällig
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier, Raumangst)
Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch

Schüler der Shayariel (Zauberweberin)
Kosten: 800 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Spezies Elf
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 25 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Bögen 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4, Singen 4
Gesellschaft: –
Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Wildnisleben 4
Wissen: –
Handwerk: Musizieren 7
Zauber: Adlerschwinge 4, Blick in die Gedanken 4, Band und Fessel 4, Bannbaldin 7, Wasseratem 4, Silentium 7, Visibili 7, Odem 4

Typische Eigenschaften: KL, IN, CH
Empfohlene Vorteile: Dunkelsicht III, Entfernungssinn, Gutes Gedächtnis, Hohe Magieresistenz, Richtungssinn, Unauffällig
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier, Raumangst)
Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch



DFYX DFYX (Order 5903463)

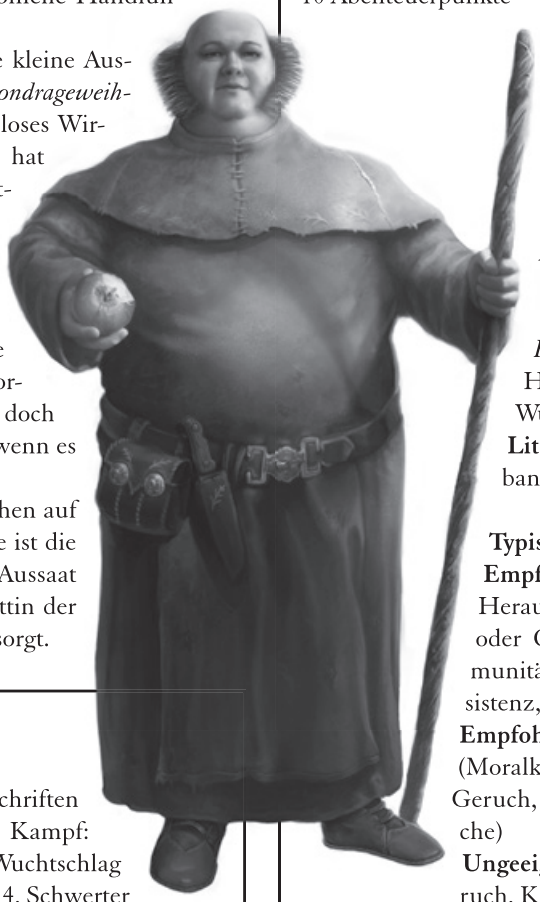
Geweihter des Zwölfgötterkultes

Die größte Glaubensgemeinschaft Aventuriens ist der Zwölfgötterkult. Die Priester des zwölfgöttlichen Pantheons werden Geweihte genannt und sind in der Lage, göttliche Kräfte zu fokussieren und sie durch zeremonielle Handlungen einzusetzen.

An dieser Stelle wollen wir euch eine kleine Auswahl der Geweihten vorstellen: Die *Rondrageweihte*, die sich dem Kampf gegen namenloses Wirken und die Dämonen verschrieben hat und den *Perainegeweihten*, der der Göttin der Heilkunst dient.

Rondra, die Göttin des Kampfes und der Ehre, verlangt von ihrer Geweihtenschaft mutiges Eingreifen bei jeder Ungerechtigkeit und Gefahr für die Gläubigen. Ihre Geweihten sind hervorragend geschult im Waffenhandwerk, doch setzen sie ihre Kampfkünste nur ein, wenn es notwendig ist.

Peraine hingegen versucht den Menschen auf andere Art und Weise beizustehen. Sie ist die Gottheit der Bauern, die sich um die Aussaat und die Felder kümmern und die Göttin der Heilkunst, die sich um die Verletzten sorgt.



Rondrageweihte
Kosten: 1.000 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 35 Abenteuerpunkte, Kampf: Behinderungsgewöhnung I, Finte, Wuchtschlag
Kampftechniken: Dolche 4, Raufen 4, Schwerter 10, Zweihandschwerter 7, Hiebwaffen 4, Schilde 4
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Reiten 4, Selbstbeherrschung 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 4, Willenskraft 4
Natur: –
Wissen: Götter & Kulte 7, Kriegskunst 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: –
Liturgien: 12 Segnungen auf 7, Ehrenhafter Zweikampf 4, Zuversicht 7

Typische Eigenschaften: MU, CH, GE, KK
Empfohlene Vorteile: Adlig, Eisern, Herausragende Eigenschaft (MU, GE oder KK), Kampfrausch, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Prinzipientreue (Moralkodex der Rondrakirche), Schlechte Eigenschaft (Arroganz), Verpflichtungen (Tempel und Kirche)
Ungeeignete Vorteile: Schlechte Regeneration (Lebensenergie)
Ungeeignete Nachteile: Glasknochen, Zerbrechlich

Perainegeweihter
Kosten: 850 Abenteuerpunkte
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Hiebwaffen 4, Raufen 4
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 7 Etikette 4 Menschenkenntnis 4 Willenskraft 4
Natur: Pflanzenkunde 7
Wissen: Götter & Kulte 7 Rechnen 4 Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheit 7, Heilkunde Wunden 7
Liturgien: 12 Segnungen auf 7, Giftbann 4, Heilende Hände 7

Typische Eigenschafen: IN, CH, KO
Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Herausragende Eigenschaft (MU, IN oder CH), Immunität gegen Gift, Immunität gegen Krankheit, Krankheitsresistenz, Saumagen, Vertrauenserweckend
Empfohlene Nachteile: Prinzipientreue (Moralkodex der Perainekirche), Übler Geruch, Verpflichtungen (Tempel und Kirche)
Ungeeignete Vorteile: Angenehmer Geruch, Kampfrausch
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Giftanfällig, Krankheitsanfällig

DFYX DFYX (Order 5903463)

Vorteile und Nachteile

Wie alle Menschen besitzen Helden Stärken und Schwächen. Bei **Das Schwarze Auge** nennt man diese Vorzüge und Makel Vor- und Nachteile. Während der Heldenerschaffung kann man seinen Abenteurer damit ausstatten, um nützliche Fähigkeiten für das Spiel zu erwerben oder den Hintergrund des Helden zu vertiefen. Anders als die später beschriebenen Sonderfertigkeiten sind Vor- und Nachteile üblicherweise nur während der Heldenerschaffung wählbar.

Aufbau der Beschreibung von Vor- und Nachteilen

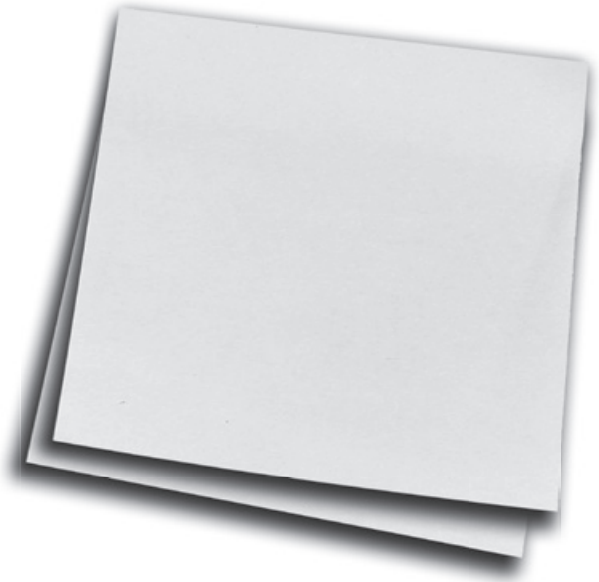
Name: der Name des Vor- oder Nachteils
Probe: die Fertigkeitsprobe einer Gabe
Beschreibung des Vor-/Nachteils: An dieser Stelle ist die Beschreibung mitsamt den regeltechnischen Auswirkungen untergebracht.
Reichweite: Einige Fähigkeiten weisen eine Angabe zur Reichweite ihrer Wirkung auf.
Aktionen: Manche Vor- und Nachteile benötigen eine gewisse Zeit, damit sich ihre Wirkung entfaltet. Ist keine Zeit angegeben, dann ist die Fähigkeit permanent im Einsatz und muss nicht aktiviert werden.
Voraussetzungen: Manche Fähigkeiten verbieten aus Gründen der Logik, dass man sie kombiniert. Ein Held mit *Angenehmen Geruch* kann nicht gleichzeitig *Üblen Geruch* wählen, wer eine *Begabung* besitzt kann nicht in der gleichen Fertigkeit *unfähig* sein usw.
Außerdem sind an dieser Stelle weitere Einschränkungen aufgelistet, die man beim Einkauf von Vor- und Nachteilen beachten sollte.
Kosten: Hier sind die Kosten in Abenteuerpunkten angegeben. Vorteile müssen mit Abenteuerpunkten gekauft werden, wohingegen Nachteile das Abenteuerpunkte-Konto um ihren Wert erhöhen.

Allgemeine Regeln zu Vor- und Nachteilen

Jeder Vor- und Nachteil hat seine eigenen Regelungen. Es gibt jedoch allgemeine Regeln, die für alle oder zumindest einen Großteil der Vor- und Nachteile gelten. An dieser Stelle wollen wir einen kurzen Blick darauf werfen.

Vor- und Nachteile bei der Heldenerschaffung erwerben

Die Zahl der Vor- und Nachteile, die man während der Heldenerschaffung auswählen kann ist nicht begrenzt, dafür aber die Zahl der Abenteuerpunkte, die man darin investieren darf. Jeder Held darf bis zu 300 Abenteuerpunkte für Vorteile ausgeben und kann durch Nachteile bis zu 300 Abenteuerpunkte erhalten. Zu dieser Begrenzung zählen auch die Vor- und Nachteile, die man bei der Wahl der Spezies automatisch erhält. In der Beschreibung der Spezies ist angegeben, wie viele Abenteuerpunkte man noch durch Vor- und Nachteile beziehen kann. Ausgenommen davon sind die Vor- und Nachteile, die man durch die Wahl des Sozialstatus wählen muss.



Vor- und Nachteile im Spiel erwerben

Vor- und Nachteile sind im Gegensatz zu Sonderfertigkeiten in der Regel nicht während des Spiels erlernbar. Als *Zauberer* muss man geboren sein und ein Held, der nur mit einem schlichten Äußeren gesegnet ist, wird nicht plötzlich *Gutaussehend*, nur weil der Spieler genug Abenteuerpunkte angesammelt hat, um den Vorteil zu kaufen.
Dennoch kann es passieren, dass ein Abenteurer im Laufe seiner Karriere Vor- und Nachteile bekommt, zum Beispiel, weil er Verstümmelung erleidet oder der Held durch besondere Umstände einen *Angenehmen Geruch* verströmt. Über solche gesonderten Belohnungen entscheidet der Spielleiter.

Abenteuerpunkte für Vor- und Nachteile

Um einen Ausgleich für Vor- und Nachteile zu gewährleisten, können Nachteile, die man im Spiel bekommt, Abenteuerpunkte einbringen, weitere Vorteile Abenteuerpunkte kosten (jeweils in der Menge der in der Beschreibung der aufgeführten Vor- und Nachteile angegebenen Punkte).

DFYX DFYX (Order 5903463)

Aufstufbare Vor- und Nachteile und Varianten

Einige der aufgeführten Vor- und Nachteile verfügen über *Stufen*. Bei der Wahl dieser Fähigkeiten muss man sich für eine der Stufen entscheiden. Gleiches gilt für *Varianten*, es sei denn, es ist angegeben, dass man mehrere wählen oder sie kombinieren kann. In diesem Fall sind die Kosten jeder Variante einzeln zu bezahlen.
Hat ein Charakter über die Spezies seines Helden einen Vor- oder Nachteil erworben, der in unterschiedlichen Stufen vorhanden ist (oder in unterschiedlich mächtigen Varianten), so kann er während der Heldenerschaffung eine höhere Stufe wählen, muss aber die Differenz zwischen der Version der Spezies und der neu gewählten Stufe bzw. Variante zahlen.

Exklusive Vor- und Nachteile

Nicht alle Vor- und Nachteile sind für alle Helden frei wählbar. Manche Fähigkeiten können nur Angehörige einer bestimmten Spezies besitzen. Hinweise dazu stehen unter dem Punkt Voraussetzungen. Solche Vor- und Nachteile sind mit einem Sternchen (*) markiert.

Gaben

Bei einer *Gabe* handelt es sich um einen Vorteil, der eine spezielle Fertigkeit freischaltet. Der Held, der eine *Gabe* wählt, bekommt einen Fertigkeitswert und eine Fertigkeitsprobe zugewiesen. Man kann über beliebig viele *Gaben* im Rahmen der Grenzen von Vor- und Nachteilen verfügen. Alle Regeln für Fertigkeiten gelten ebenso für *Gaben* (siehe **17**). Der Höchstwert der Fertigkeit ist üblicherweise 18, die Kosten berechnen sich anhand der Kostentabelle auf Seite **256** und die Steigerungskategorie ist immer C.

Schlechte Eigenschaften

Eine besondere Gruppe von Nachteilen bilden die sogenannten *Schlechten Eigenschaften* (siehe **128**). Genau wie die gewöhnlichen Eigenschaften verfügen sie über einen Eigenschaftswert. Wann immer ein Charakter mit der entsprechenden Eigenschaft konfrontiert wird, muss er eine Eigenschaftsprobe ablegen. Sie funktioniert genauso wie eine Probe auf eine Eigenschaft, nur das ein Gelingen hier keinen positiven Effekt nach sich zieht. Im Gegenteil: Wem eine Probe auf die Schlechte Eigenschaft *Goldgier* gelingt, der wird alle Vorsicht vergessen, um an den Schatz in der untergegangenen Tempelanlange zu kommen und passt nicht mehr auf Fallen auf; wer *Höhenangst* hat, der wird Schwierigkeiten haben die Klippe zu erklimmen, selbst wenn eine Horde Orks ihm auf den Fersen ist; und *Neugier* ist bekanntlich der Tod vieler Helden, denn sie vergessen jede Vorsicht.
Folgende Regeln gelten für Schlechte Eigenschaften:

- Der Abenteurer muss sich entsprechend der Eigenschaft verhalten, selbst wenn es nachteilhaft für ihn ist.
- Wenn die Probe gelungen ist, dann sind mindestens eine Stunde lang alle Fertigkeitsproben, auf die die Eigenschaft Auswirkungen haben könnte (bei *Höhenangst* zum Beispiel *Klettern*) um die Hälfte der Punkte in der Schlechten Eigenschaft erschwert. Die exakte Zeitspanne legt der Meister fest.

Schlechte Eigenschaften und Schicksalspunkte (optional)

Wenn Spieler und Meister einen Anreiz für das Ausspielen von Schlechten Eigenschaften schaffen wollen, kann eine gelungene Probe darauf sowie damit einhergehende dramatische Auswirkungen mit 1 Schicksalspunkt belohnt werden (siehe **248**).

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Vorteile

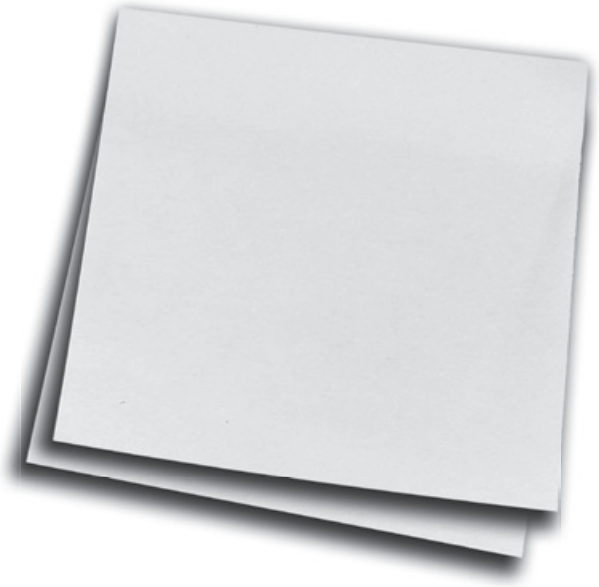
Adelskind

Der Held ist das Kind eines Adligen. Adelskinder bekommen nur die Hälfte des Startkapitals ihrer Eltern, der Vorteil kostet dafür weniger als der Vorteil *Adlig*.
Voraussetzungen: gewählte Kultur verfügt über den Sozialstatus Adel
Kosten: Adelskinder müssen nur die Hälfte der Kosten des Vorteils *Adlig* tragen

Adlig

Der Charakter ist ein Angehöriger des Adels, hat damit Zugang auf ein hohes Startkapital und genießt gesellschaftliches Ansehen. Der Vorteil kann nur gewählt werden, wenn die Kultur des Helden als Sozialstatus Adel anbietet. Bei den einzelnen Titeln ist ein Faktor beigefügt, der das Startkapital modifiziert. Dieses modifizierte Startkapital ist die Grundlage für die Kosten der Abenteuerpunkte dieses Vorteils. Eine der nachfolgenden Varianten muss gewählt werden. Auch bei den Varianten gilt, dass die Kultur die möglichen Ausrichtungen vorgibt:
- **Amtsadel:** Kein echter Adelstitel, ist der Amtsadel in der Regel weder erblich, noch muss der Träger ursprünglich adlig gewesen sein. Amtsadlige treten häufig als Verwalter auf, etwa als Vogt oder Wesir.
- **Erbadel:** Ein echter Adelstitel, der so gut wie immer mit Ländereien verbunden ist.
- **Ritter:** In einigen Kulturen ist dieser adlige Kriegerstand verbreitet, der aber nicht zwangsweise über Ländereien verfügt und nicht vererbt werden kann. Zum Ritter wird man üblicherweise geschlagen, seltener ernannt.
- **Titularadel:** Adelstitel ohne Ländereien, die gelegentlich vererbt werden können.

Voraussetzungen: gewählte Kultur verfügt über den Sozialstatus Adel
Kosten: 5 Abenteuerpunkte pro 500 Silbertaler, die der Adelstitel als Startkapital einbringt



Altersresistenz (+)

Nach dem 30. Lebensjahr altert ein Charakter nicht mehr körperlich. Er ist immun gegen natürliche wie magische Alterungserscheinungen. Negative Auswirkungen des Alters werden bei ihm nicht mehr berücksichtigt (siehe **252**). Dieser Vorteil steht in der Regel nur speziellen Spezies wie Elfen (und Professionen wie eigeborenen Hexen) zur Verfügung.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Schnelle Alterung*
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Angenehmer Geruch

Personen mit diesem Vorteil verströmen einen wohlriechenden Geruch, der vom Großteil der kulturschaffenden Spezies Deres als angenehm wahrgenommen wird. Fertigkeitsproben, um sein Gegenüber zu beeindrucken und bei denen der Geruch eine wichtige Rolle spielt (zum Beispiel *Betören*, *Überreden*, *Handel*), sind um 4 Punkte erleichtert.
Reichweite: 3 Schritt Radius
Voraussetzungen: kein Nachteil *Übler Geruch*
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Balance

Mancher Held verfügt über einen besonders guten Gleichgewichtssinn, sodass er sich ohne Schwierigkeiten während eines Sturms auf einem schwankenden Schiff auf den Beinen halten oder auf einem Hochseil entlangspazieren kann. Für den Vorteil *Balance* bekommt der Held eine Erleichterung von 4 Punkten auf alle *Körperbeherrschung*-Proben, bei denen es um das Gleichgewicht und den sicheren Stand geht.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Begabung

Wer begabt ist, dem unterlaufen weniger Missgeschicke und ihm fällt es leichter, gute Ergebnisse zu erzielen. Ein begabter Abenteurer kann bei einer Fertigkeitsprobe einen W20 neu würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Eine *Begabung* muss für jede Fertigkeit einzeln gewählt werden, also zum Beispiel auf ein bestimmtes Talent, einen Zauber oder eine Liturgie. Man kann nicht mehrfach in einer Fertigkeit begabt sein und somit zwei oder gar drei W20-Würfe wiederholen. Bei einer Doppel-20 oder Dreifach-20 kann man diesen Vorteil nicht nutzen.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Unfähig* für diese Fertigkeit, nicht mehr als drei *Begabungen* pro Person
Kosten: A- / B- / C-Fertigkeit: 20 / 30 / 40 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Beidhändig

Durch den Vorteil *Beidhändig* verfügt ein Held über die angeborene Fähigkeit, beide Hände gleich geschickt einzusetzen und erleidet keine Erschwernisse bei Fertigkeitsproben, wenn er die falsche Hand einsetzt. Im Kampf hebt der Vorteil alle Abzüge auf, die durch das Führen einer Waffe mit der falschen Hand anfallen (siehe **182**).
Voraussetzungen: Held verfügt über zwei Hände
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Dunkelsicht I und II (+)

Es gibt Wesen auf Dere, die trotz wenig Licht beinahe so gut sehen können wie am Tag. Über *Dunkelsicht* verfügen vor allem nichtmenschlichen Spezies wie Elfen, Zwerge, Orks und Goblins. Auf Stufe I werden Erschwernisse durch Dunkelheit halbiert, auf Stufe II können alle Erschwernisse ignoriert werden. Bei vollständiger Dunkelheit ist aber *Dunkelsicht* wirkungslos und es gelten die Abzüge für vollständige Finsternis (siehe **183**).
Voraussetzungen: kein Nachteil *Blind* oder *Nachtblind*
Kosten: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

Eisenaffine Aura

Einige Zauberer sind weniger empfindlich gegenüber Berührungen und dem Tragen von Metall. Wer diesen Vorteil besitzt erleidet durch Metalle nur die Hälfte aller Erschwernisse (siehe **197**).
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer,* Zauberer darf keiner *metallempfindlichen Zaubertradition* angehören
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Eisern I bis III

Charaktere mit großer Robustheit können Verletzungen besser verkraften. Durch *Eisern* wird die Wundschwelle um 1 Punkt pro Stufe erhöht.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Glasknochen* oder *Zerbrechlich*
Kosten: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

Empathie (Gabe)

Probe: MU/IN/IN
Empathie ermöglicht einen Einblick in die Gefühlswelt eines kulturschaffenden Wesens. Der Held muss sich in der Nähe des Wesens aufhalten, es sehen können und sich auf das Wesen konzentrieren. Der Abenteurer startet mit einem Fertigkeitswert von 1. Der Meister kann die Proben verdeckt würfeln.
Reichweite: 10 Schritt Radius
Aktionen: 10 Aktionen
Voraussetzungen: keine
Kosten: 60 Abenteuerpunkte

Fertigkeitsproben auf Empathie

Fertigkeitspunkte	Ergebnis
1-3 FP	kurzer Einblick in die Gefühle (gut gelaunt, empfindet Furcht)
4-7 FP	tiefere Einsichten in die Gefühlswelt (gut gelaunt wegen neuem Spielzeug, Furcht vor Spinnen)
8-11 FP	zusammenhängende Eindrücke (Spielzeug ist wertvolles Erinnerungsstück, Furcht vor Spinnen wegen Biss in der Kindheit)
12+ FP	Einblicke sind eine Mischung aus Gefühls- und Sinneseindrücken des Wesens (Anwender der Gabe freut sich selbst über das Spielzeug oder kann den Spinnenbiss selbst fühlen, ihm werden die Zusammenhänge klar)

Entfernungssinn

Mit Hilfe dieses Vorteils kann ein Charakter Entfernungen gut einschätzen und bis auf einen halben Schritt genau sagen, wie weit ein Objekt von ihm entfernt ist. Bei Fernkampfproben kann das Ziel so behandelt werden, als sei es eine Reichweitenkategorie näher am Schützen.
Reichweite: 200 Schritt
Voraussetzungen: kein Nachteil *Blind*, *Eingeschränkter Sinn (Sicht)*, *Farbenblind* oder *Verstümmelt* (*Einäugig)*
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Flexible Eigenschaft

Der Held kann bei Fertigkeitsproben, in denen eine bestimmte Eigenschaft gefordert wird, eine andere einsetzen. Die Änderung muss zu der jeweiligen Situation passen. Bei unten aufgeführten Beispielen könnte ein Bauer bei einer *Rechtskunde*-Probe Klugheit durch Intuition ersetzen, da er sich mit dem Marktrecht auskennt; ein Streuner könnte versuchen, eine Adlige zu *Betören* und statt Charisma Mut bei der Probe benutzen. Man kann diesen Vorteil nur für eine Eigenschaft wählen. Beispiele hierfür sind:

- **Bauernschläue:** Auch wenn nicht jeder mit dem Intellekt eines Hesindegeweihten gesegnet ist, gibt es Personen, denen man eine gewisse Bauernschläue nicht absprechen kann. Anstatt KL kann IN eingesetzt werden.
- **Dreistigkeit:** Der Abenteurer verwendet MU statt CH und versucht nicht durch Charme, sondern durch Aufdringlichkeit zu seinem Ziel zu gelangen.

Voraussetzungen: nur für eine Eigenschaft wählbar
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Flink I bis III

Flinke Personen sind deutlich gewandter als andere und können kurze Strecken in erstaunlich kurzer Zeit überwinden. Durch *Flink* bekommt ein Held pro Stufe des Vorteils 1 Punkt auf seinen Geschwindigkeit-Grundwert dazu.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Behäbig*, *Fettleibig* oder *Verstümmelt (Einbeinig)*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Gefahreninstinkt (Gabe)

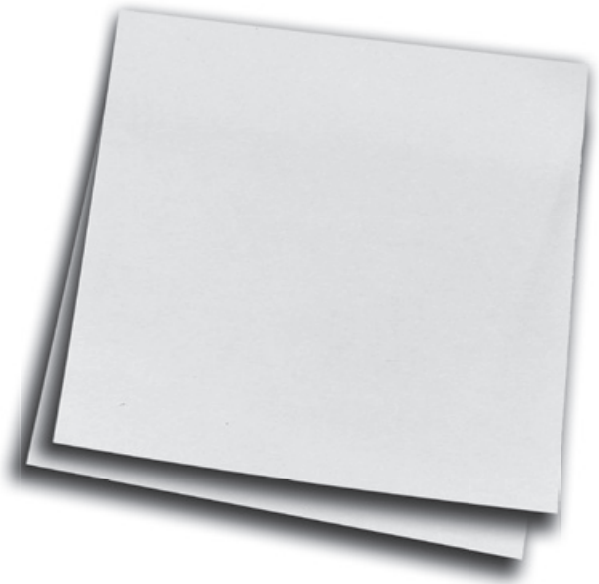
Probe: KL/IN/IN
Ein Charakter mit *Gefahreninstinkt* spürt bereits im Vorfeld eine sich auf ihn selbst beziehende, nahende Gefahr. Dies kann zum Beispiel ein Tierangriff, der Hinterhalt einer Räuberbande oder ein Dachziegel sein, der droht, dem Helden auf den Kopf zu fallen. Durch *Gefahreninstinkt* sollte der Abenteurer die Gelegenheit haben, die Gefahr rechtzeitig zu bemerken. Bei gelungener Probe hat er Fertigkeitspunkte in Aktionen Zeit, um zu reagieren. Der Charakter startet mit einem Fertigkeitswert von 1. Der Meister kann die Proben verdeckt würfeln.
Reichweite: 500 Schritt Radius
Voraussetzungen: keine
Kosten: 60 Abenteuerpunkte

Giftresistenz

Eine *Giftresistenz* erleichtert die Widerstandsprobe gegen Gifte um 4 Punkte.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Glück I bis VII

Manche Abenteurer scheinen aus jeder noch so gefährlichen Lage unbeschadet herauskommen. Für jede Stufe des Vorteils erhöht sich das Maximum der Schicksalspunkte, die ein Held ansammeln kann um 1 Punkt.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Pech*
Kosten: 25 Abenteuerpunkte pro Stufe



Gutaussehend I bis III

Der Held ist im Vergleich zu anderen Angehörigen seiner Spezies besonders anmutig und wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen anziehend. Jede Stufe des Vorteils gibt dem Helden eine Erleichterung von 2 Punkten auf Proben, wo das Aussehen eine Rolle spielt (zum Beispiel *Tanzen*, *Betören*, *Überreden*, *Handel*).
Voraussetzungen: kein Nachteil *Hässlich*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Gutes Gedächtnis

Ein Abenteurer mit *Gutem Gedächtnis* kann sich Informationen und Details leicht merken. Der Meister kann Eigenschaftsproben auf Klugheit und Teilproben bei Fertigkeiten, die auf Klugheit gehen, um 2 Punkte erleichtern, sofern das Erinnerungsvermögen dabei eine Rolle spielt. Zudem sollte der Meister dem Spieler bei Nachfragen zu den Erinnerungen seines Helden detaillierte Informationen zukommen lassen.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Vergesslich*
Kosten: 40 Abenteuerpunkte

Herausragende Eigenschaft

Durch den Vorteil *Herausragende Eigenschaft* verschiebt sich das Maximum in einer Eigenschaft um 1 Punkt nach oben, sowohl beim Maximum der Heldenerschaffung, als auch beim endgültigen Maximum. Zwar erhält kein Charakter automatisch einen Eigenschaftspunkt dazu, aber er kann zu Spielbeginn, zum Beispiel bei Erfahrungsgrad *erfahren* mit einem Wert von 15 starten (anstatt 14) und später bis zu einem Maximum von 19 (anstatt 18) steigern. Der Vorteil kann bis zu zweimal für die gleiche Eigenschaft gewählt werden. Er erhöht dann das Maximum in der gewählten Eigenschaft um 2 Punkte.
Voraussetzungen: nicht mehr als zwei *Herausragende Eigenschaften* pro Person
Kosten: 40 Abenteuerpunkte pro Anwendung

Herausragende Fertigkeit

Durch den Vorteil *Herausragende Fertigkeit* verschiebt sich das Maximum in einer Fertigkeit um 1 Punkt nach oben, sowohl beim Maximum der Heldenerschaffung, als auch beim endgültigen Maximum. Zwar erhält kein Held automatisch einen Fertigkeitspunkt dazu, aber er kann zu Spielbeginn zum Beispiel bei Erfahrungsgrad *erfahren* mit einem Wert von 11 starten (anstatt 10) und später bis zu einem Maximum von 19 (anstatt 18) steigern. Der Vorteil kann bis zu viermal gewählt werden, wobei keine Fertigkeit mehr als zweimal gewählt werden kann. Er erhöht dann das Maximum in der gewählten Fertigkeit um 2 Punkte.
Voraussetzungen: nicht mehr als vier *Herausragende Fertigkeiten* pro Person, nicht mehr als zwei pro Fertigkeit, kein Nachteil *Unfähig* in der Fertigkeit
Kosten: A- / B- / C-Fertigkeit: 5 / 10 / 15 Abenteuerpunkte pro Anwendung

DFYX DFYX (Order 5903463)

Herausragende Kampftechnik

Durch den Vorteil *Herausragende Kampftechnik* verschiebt sich das Maximum in einer Kampftechnik um 1 Punkt nach oben, sowohl beim Maximum der Heldenerschaffung, als auch beim endgültigen Maximum. Zwar erhält kein Held automatisch einen Kampftechnikpunkt dazu, aber er kann zu Spielbeginn zum Beispiel bei Erfahrungsgrad *erfahren* mit einem Wert von 11 starten (anstatt 10) und später bis zu einem Maximum von 19 (anstatt 18) steigern. Der Vorteil kann bis zu viermal gewählt werden, wobei keine Kampftechnik mehr als zweimal gewählt werden kann. Der Vorteil kann bis zu zweimal für die gleiche Kampftechnik gewählt werden. Er erhöht dann das Maximum in der gewählten Kampftechnik um 2 Punkte.
Voraussetzungen: nicht mehr als vier *Herausragende Kampftechniken* pro Person, nicht mehr als zwei pro Kampftechnik
Kosten: A- / B- / C-Kampftechnik: 10 / 20 / 30 Abenteuerpunkte

Herausragender Sinn

Wer über einen *Herausragenden Sinn* verfügt, dessen Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 4 Punkte erleichtert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn
Voraussetzungen: kein Nachteil *Eingeschränkter Sinn* für den gleichen Sinn, kein Nachteil *Blind* (für Sicht)
Kosten: Sicht / Gehör: 30 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack / Tastsinn: 10 Abenteuerpunkte

Hitzeresistenz

Helden, die über *Hitzeresistenz* verfügen, erleiden durch die Auswirkungen von Hitze nur den halben Schaden (siehe **253**).
Voraussetzungen: kein Nachteil *Hitzeempfindlich*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Hohe Astralkraft I bis III

Durch jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 5 zusätzliche Punkte zu seinem Astralenergie-Grundwert dazu.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hohe Karmalkraft I bis III

Durch jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 5 zusätzliche Punkte zu seinem Karmaenergie-Grundwert dazu.
Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Geweiht*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hohe Lebenskraft I bis III

Durch jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 5 zusätzliche Punkte zu seinem Lebensenergie-Grundwert dazu.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hohe Magieresistenz I bis III

Durch jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt zu seinem Magieresistenz-Grundwert dazu.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Immunität gegen (Gift)

Wer immun gegen ein bestimmtes Gift ist, erleidet dadurch keinen Schaden mehr. Eine Immunität muss für jedes Gift einzeln erworben werden.
Voraussetzungen: keine
Kosten: Giftstufe in Abenteuerpunkte

Immunität gegen (Krankheit)

Wer immun gegen eine bestimmte Krankheit ist, erleidet durch sie keinen Schaden mehr. Eine Immunität muss für jede Krankheit einzeln erworben werden.
Voraussetzungen: keine
Kosten: Krankheitsstufe in Abenteuerpunkte

Kälteresistenz

Helden, die über *Kälteresistenz* verfügen, erleiden durch die Auswirkung von Kälte nur den halben Schaden (siehe **253**).
Voraussetzungen: kein Nachteil *Kälteempfindlich*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Kampfrausch

Anders als der Nachteil *Blutrausch* kann sich ein Charakter mit diesem Vorteil bewusst in einen berserkerähnlichen Zustand versetzen. Um den *Kampfrausch* zu aktivieren, muss der Held verwundet werden, entweder durch einen Treffer seines Gegners im Kampf oder indem er sich selbst eine Verletzung mit 1W3 Schadenspunkten zufügt. Ab der nächsten Kampfrunde erhält er eine Erleichterung von 4 Punkten auf alle Nahkampf-Attacken, aber auch eine Erschwernis von 4 Punkten auf alle Nahkampf-Paraden, Fernkampfangriffe und alle Fertigkeiten (außer Körpertalente). Seine Körperkraft steigt um 4 Punkte, was sich auf Proben und den Bonus von hoher Körperkraft auf Schaden auswirkt. Der *Kampfrausch* hält an, bis der Kämpfer

DFYX DFYX (Order 5903463)

kampfunfähig ist, seine Gegner besiegt sind (nicht zwangsläufig tot), ihm eine *Selbstbeherrschung*-Probe –8 gelingt (einmal pro Kampf erlaubt) oder der Kampf durch die Flucht seiner Gegner oder andere Umstände abbricht oder 2W20 Kampfrunden vergangen sein. Die Wirkung des Zustandes hält maximal 5 Minuten an.
Aktionen: 1 Aktion
Voraussetzungen: kein Nachteil *Angst vor Blut* oder *Blutrausch*
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Krankheitsresistenz

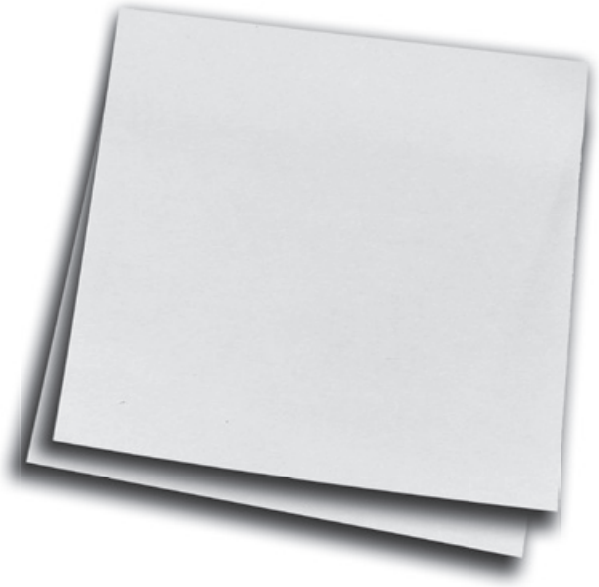
Eine *Krankheitsresistenz* erleichtert Widerstandsproben gegen Krankheiten um 4 Punkte.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Machtvoller Vertrauter

Obwohl Zaubertraditionen mit Vertrautentieren fast immer die gleichen Tierarten wählen, gibt es hin und wieder Ausnahmen. Hexen, Elfen, Schamanen u.a. nehmen sich gelegentlich *machtvolle Vertraute*, die entweder besonders große Exemplare der bekannten Tierart sind oder ungewöhnliche Vertraute, die nur noch entfernt etwas mit der ursprünglichen Tierart zu tun haben. Es gibt zwei Varianten (beide sind miteinander kombinierbar):

- **Großes Exemplar:** Große Exemplare entsprechen den gewohnten Vertrautentierarten der Zaubertradition, sie bekommen zu Beginn als Bonus für Steigerungen einige Sonderpunkte: Ihre Eigenschaftswerte starten mit jeweils 1 Punkt höheren Werten und das Maximum der Eigenschaftswerte ist um 1 erhöht, die Lebens- und Astralpunkte erhalten einen Bonus von 10 Punkten, MR einen Bonus von 2, INI einen Bonus von 4. Alle diese Bonuspunkte werden direkt auf die Werte des jeweiligen Tieres dazugerechnet.
- **Ungewöhnliches Vertrautentier:** Anstatt der ursprünglichen Tierart, hat sich eine ähnliche Tierart dem Zauberer angeschlossen. Der nebenstehenden Tabelle kann man entnehmen, um welche Tiere es sich handeln könnte. Sie folgen den normalen Regeln zu Vertrautentieren.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, Zauberer muss einer *Zaubertradition mit Vertrautentieren* angehören
Kosten: Großes Exemplar: 30 Abenteuerpunkte; Ungewöhnliches Vertrautentier: 50 Abenteuerpunkte



Beispiele für ungewöhnliche Vertrautentiere

Ursprüngliche Tierart	Ungewöhnliche Tierart
Affe	Otan-Otan (eine große Affenart)
Falke	Adler
Hund	Schakal, Wolf
Katze, Wildkatze	Gepard, Panther, Jaguar, Luchs
Kröte	Schildkröte, Sumpfechse
Rabe, Eule, Elster	Adler, Falke
Schlange	große Würgeschlange, hochgiftige Schlangenarten
Spinne	Höhlenspinne, Maraskantarantel
Wiesel	Biber, Dachs, Fischotter

Magiegespür (Gabe)

Probe: IN/IN/CH
Mit Hilfe der Gabe *Magiegespür* kann der Anwender die Anwesenheit von magischen Personen, Kreaturen, Gegenständen und anderen Phänomenen erspüren. Was der Abenteurer wahrnimmt, kommt auf die Fertigkeitspunkte an. Der Held startet mit einem Fertigkeitswert von 1. Der Meister kann die Proben verdeckt würfeln.
Reichweite: 10 Schritt Radius
Aktionen: 10 Aktionen
Voraussetzungen: keine
Kosten: 60 Abenteuerpunkte

Fertigkeitsproben für Magiegespür

Fertigkeitspunkte	Ergebnis
1-3 FP	Irgendetwas Magisches ist in der Nähe, keine genaue Verortung.
4-7 FP	Die ungefähre Stärke (leicht, mittel, stark) und die Richtung aus der das Gefühl kommt, wird erspürt
8-11 FP	Die Art der Quelle (Gegenstand, Zauberer, Dämon etc.) und ein genaueres Bild über die Menge an Astralenergie können erspürt werden (etwa 5 permanente Punkt in einem Gegenstand, ein durchschnittlicher Adept, ein niederer Dämon).
12+ FP	Weitere Details (Form des Gegenstandes, Domäne des Dämons, Stufe des Vorteils *Zauberer*)

Magische Einstimmung I bis III

Es gibt Zauberer, die sich in einer bestimmten Umgebung oder Situation besonders wohlfühlen. Am häufigsten sind sicherlich die *Wesen der Nacht*, die während den Nachtstunden ihr größtes Potenzial entwickeln. Man muss sich für eine Variante des Vorteils entscheiden (Beispiele sind dem folgendem Kasten zu entnehmen). In der betreffenden Umgebung oder Situation, für die der Vorteil gewählt wurde, hat der Zauberer bei magischen Fertigkeitsproben eine Erleichterung von 2 Punkten pro Stufe des Vorteils.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, nur ein Vorteil dieser Art, kein Nachteil *Magische Beeinträchtigung* auf die gleiche Umgebung
Kosten: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

DFYX DFYX (Order 5903463)

Beispiel für Wesen des/der (Umgebung)

- **Wesen der Berge**
- **Wesen der Meere**
- **Wesen der Nacht**
- **Wesen des Waldes**

Meisterhandwerk

Zauberschmiede, Runenschnitzer, Alchimisten – jene Zaubertraditionen die man gemeinhin nur Magiedilettanten nennt, haben sich eine Fähigkeit erhalten, die bei den meisten anderen Zauberern verloren gegangen ist: Das magische *Meisterhandwerk*. Sie sind in der Lage, durch ihre Magie ihre Handwerkskünste zu verstärken. Ein *Meisterhandwerk* muss unmittelbar vor der Fertigkeitsprobe auf ein Talent angekündigt werden. Der Anwender erhält 4 Punkte zu seinem Fertigkeitswert hinzu. Man kann das Meisterhandwerk einmal pro Tag einsetzen. Die Kosten betragen 4 Astralpunkte pro Einsatz. Jedes *Meisterhandwerk* muss für ein einzelnes Talent gewählt werden. Ein Held kann diesen Vorteil bis zu drei Mal auf unterschiedliche Talente wählen. Welche Talente in Frage kommen, ist bei der Profession beschrieben.
Aktionen: 1 Aktion
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer* (höchstens auf Stufe II), kein Nachteil *Unfähig* für dieses Talent, nicht mehr als drei *Meisterhandwerke* pro Person
Kosten: A- / B- / C-Talent: 10 / 20 / 30 Abenteuerpunkte

Nichtschläfer (✦)

Ein Wesen mit diesem Vorteil muss nicht regelmäßig schlafen, sondern kann bis zu einer Woche wachbleiben, ohne zu ermüden. Der Schlaf muss aber danach nachgeholt werden (was bei einigen Spezies durch echten Schlaf, Meditation oder andere Techniken erreicht wird).
Voraussetzungen: Angehöriger einer Spezies, die über den Vorteil *Nichtschläfer* verfügen kann.
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Oberschicht

Der Charakter ist ein Angehöriger der Oberschicht seiner Kultur und hat damit Zugang auf ein hohes Startkapital und gesellschaftliches Ansehen. Der Vorteil kann nur gewählt werden, wenn die Kultur des Helden Oberschicht als Status anbietet.
Voraussetzungen: gewählte Kultur verfügt über den Sozialstatus Oberschicht
Kosten: 5 Abenteuerpunkte pro 500 Silbertaler, die das Startkapital einbringt

Prophezeien (Gabe)

Probe: IN/IN/CH
Mit der Gabe *Prophezeien* kann man beispielsweise mit Runenorakeln, den Eingeweiden von Tieren oder mit dem Auslegen von Inrahkarten einen Blick in die Zukunft werfen. Je weiter man in die Zukunft blickt, desto ungenauer werden die Informationen. Zudem ist die Prophezeiung nicht unveränderbar und kann durch das Eingreifen der Helden geändert werden. Der Abenteurer startet mit einem Fertigkeitswert von 1. Der Meister kann die Proben verdeckt würfeln.
Aktionen: unterschiedlich, mindestens 10 Aktionen
Voraussetzungen: keine
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Fertigkeitsproben für Prophezeien

Fertigkeitspunkte	Ergebnis
1-3 FP	vage Hinweise
4-7 FP	allgemeine Hinweise
8-11 FP	klare Hinweise
12+ FP	detaillierte Hinweise

Reich I bis III

Der Charakter ist wohlhabender als ein durchschnittliches Mitglied seines Standes. Für jede Stufe des Vorteils erhält man noch einmal den Wert des Startkapitals hinzu. So werden beispielsweise aus 2.500 Silbertalern bei Stufe I, 5.000 bei Stufe II 7.500 und bei Stufe III 10.000 Münzen.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Verarmt*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Richtungssinn

Mittels dieses inneren Kompasses haben Helden ein Gefühl für die Himmelsrichtung – egal ob sie sich in einem Wald, einem Gebäude oder einer unterirdischen Anlage aufhalten. *Orientierung*-Proben sind um 4 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: keine *Unfähig* auf das Talent *Orientierung*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Saumagen

Der Charakter verträgt selbst Nahrungsmittel, die für seine Spezies unverträglich sind. Bei Menschen könnten dies beispielsweise Kräuter und Wurzeln sein, die leicht giftig sind und Übelkeit verursachen (maximal Giftstufe 3).
Voraussetzungen: keine
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Schlangenmensch

Schlangenmenschen sind dazu in der Lage, ihren Körper extrem zu verbiegen und können so beispielsweise durch Öffnungen hindurchpassen, durch die ein normaler Mensch nicht hindurchkommt. *Körperbeherrschung*-Proben, bei denen dieser Vorteil Nutzen hat, sind um 4 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Schwer zu verzaubern

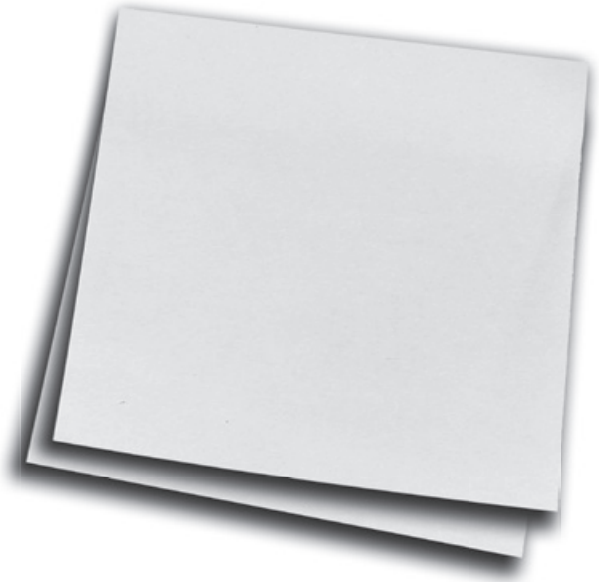
Durch ungeklärte Umstände ist der Held besonders resistent gegen Magie. Alle Zauber die auf ihn wirken, sind um 4 Punkte erschwert. Dies gilt für alle Zauber, die gegen Magieresistenz gehen, sowie Zauber, die den Helden direkt betreffen (Heilzauber, Stärkung seines Körpers etc.), nicht jedoch indirekte Zauber wie Flammenstrahlen und Feuerbälle.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Soziale Anpassungsfähigkeit

Personen mit *Sozialer Anpassungsfähigkeit* können Erschwernisse auf Gesellschaftstalente halbieren, sofern es um Standesunterschiede geht.
Voraussetzungen: kein *Unfähig* auf ein Gesellschaftstalent
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Übersinnliches Gespür (Gabe)

Probe: IN/IN/FF
Mittels dieser Gabe kann ein Held eine bestimmte Wesensgruppe, etwa Geister, Elementare, Dämonen oder Feen spüren. Diese Gabe ist eine leicht abgeschwächte Form des *Magiegespürs*. Der Charakter muss sich für eine Gruppe von Wesen entscheiden, ausgenommen Tiere (siehe **123**). Der Charakter startet mit einem Fertigkeitswert von 1. Der Meister kann die Proben verdeckt würfeln.
Reichweite: 20 Schritt Radius
Aktionen: 5 Aktionen
Voraussetzungen: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte



Fertigkeitsproben für Übersinnliches Gespür

Fertigkeitspunkte	Ergebnis
1-3 FP	Wage Vermutung, ob eine entsprechende Wesenheit in der Nähe ist
4-7 FP	Sicherer Hinweis, ob eine entsprechende Wesenheit da ist und wie stark sie ist
8-11 FP	Die Art der Wesenheit (Poltergeist, Heshtoth)
12+ FP	Weitere Details

Unauffällig

Einige Personen sind von Natur aus leise, unauffällig oder können sehr gut stillhalten.
Helden mit dem Vorteil *Unauffällig* erhalten eine Erleichterung von 4 Punkten auf Fertigkeitsproben, wenn es darum geht, stillzuhalten (zum Beispiel bei *Verbergen* oder *Fallenstellen*).
Voraussetzungen: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Unheimlich

Von dem Helden geht eine bedrohliche Aura aus. Dies kann ein stechender Blick, seine mürrische Art oder ein unerklärbares Gefühl für seine Gefährlichkeit sein. *Einschüchtern*-Proben und alle anderen Proben um Angst zu verbreiten, sind für Abenteurer mit diesem Vorteil um 2 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I bis III

Dieser Vorteil verhilft einem magischen Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Astralpunkten. Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer,* kein Nachteil *Schlechte Regeneration (Astralenergie)*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verbesserte Regeneration (Karmaenergie) I bis III

Dieser Vorteil verhilft einem geweihten Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Karmapunkten. Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu.
Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Geweiht,* kein Nachteil *Schlechte Regeneration (Karmaenergie)*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I bis III

Dieser Vorteil verhilft einem Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Lebenspunkten. Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 1 zusätzlichen Punkt dazu.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Schlechte Regeneration (Lebensenergie)*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

DFYX DFYX (Order 5903463)

Verbundenheit

Der Charakter hat zu einer bestimmten Gruppe von Wesen eine gute Beziehung, ein Gespür für ihre Beherrschung, oder eine quasi empathische Verbindung. Der Held muss sich für eine Gruppe von Wesen entscheiden, beispielsweise Geister, Elementare oder Dämonen (siehe untenstehenden Kasten). Der Vorteil kann für bis zu drei verschiedene Gruppen gewählt werden. Bei Proben, um ein Wesen aus der Gruppe zu kontrollieren (darunter zählen zum Beispiel Anrufungsproben bei beschwörbaren Wesen oder das Abrichten von Tieren, das Bitten von Kobolden und Feen), kann ein W20 noch mal gewürfelt werden und das bessere Ergebnis zählt.
Voraussetzungen: maximal für drei Gruppen von Wesen wählbar, kein Nachteil *Verfeindet*
Kosten: Dämonen und Elementare: 60 Abenteuerpunkte; Tieren: 40 Abenteuerpunkte; Andere: 30 Abenteuerpunkte

Beispielhafte Wesensgruppen

- **Dämonen**
- **Elementare**
- **Geister**
- **Untote**
- **Chimären**
- **Golems**
- **Feen**
- **Kobolde**
- **Tiere**

Verhüllte Aura

Ein Zauberer kann sich mit diesem Vorteil besser davor schützen, durch magische oder übersinnliche Wahrnehmung (Zauber, Gabe Magiegespür usw.) als Zauberkundiger wahrgenommen zu werden. Wer immer eine Person mit *Verhüllter Aura* magisch wahrnehmen oder analysieren will, muss eine Erschwernis von 8 Punkten hinnehmen. Diese Erschwernis ist geheim und sollte dem Analysierenden vom Meister nicht mitgeteilt werden.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Vertrauenserweckend

Ein Abenteurer mit diesem Vorteil wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen vertrauenswürdig. Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Überreden* und *Handel* sind um 2 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Unheimlich*, kein Nachteil *Unfähig* in einem Gesellschaftstalent
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Waffenbegabung

Eine *Waffenbegabung* erlaubt innerhalb eines Kampfes eine beliebige Attacke oder Parade der gewählten Kampftechnik zu wiederholen und das bessere Ergebnis zu wählen. Ein Held kann nur in einer Kampftechnik begabt sein.
Voraussetzungen: nicht mehr als eine *Waffenbegabung* pro Person
Kosten: A- / B- / C-Kampftechnik: 15 / 30 / 45 Abenteuerpunkte

Wohlklang

Der Abenteurer verfügt über eine Stimme, die sich für die meisten kulturschaffenden Wesen angenehm anhört. Fertigkeitsproben, bei denen die Stimme eine wichtige Rolle spielt, um sein Gegenüber zu beeindrucken (z.B. *Singen*, *Betören*, *Überreden*, *Handel*), sind um 2 Punkte erleichtert
Voraussetzungen: kein Nachteil *Stumm* oder *Unangenehme Stimme*
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Zäher Hund

Dieser Vorteil sorgt dafür, dass ein Held die Auswirkungen von Wunden teilweise ignorieren kann. Alle Erschwernisse durch Wunden werden halbiert.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Glasknochen* oder *Zerbrechlich*
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Zauberer I bis V

Auf Dere muss man mit der Gabe der Magie geboren werden. Nur wer diesen Vorteil wählt, kann Zaubersprüche und andere magische Handlungen anwenden. Jede Stufe des Vorteils gibt dem Helden einen Astralenergie-Grundwert von 10 Punkten. Der Vorteil beinhaltet außerdem die Sonderfertigkeit *Tradition*. Wer diesen Vorteil wählt, muss sich für eine magische Tradition entscheiden.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

Zeitgefühl

Der Charakter hat ein ausgezeichnetes Zeitgefühl und kann ohne den Stand der Sonne zu sehen oder auf andere Hilfsmittel zurückzugreifen, die Tageszeit genau bestimmen.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Zwergennase (Gabe)

Probe: IN/IN/FF
Zwergennase ist ein übernatürlicher Instinkt, der einem Helden die Lage von geheimen Türen, Zugängen oder Hohlräumen verrät. Die Gabe ist nicht nur auf Geheimräume beschränkt, sondern erspürt ebenfalls verborgene Objekte und Fallen, nach denen der Charakter sucht. Auch wenn der Vorteil bei Zwergen am häufigsten vorkommt, können andere Spezies *Zwergennase* wählen. Der Abenteurer startet mit einem Fertigkeitswert von 1. Der Meister kann die Proben verdeckt würfeln.
Reichweite: 10 Schritt Radius
Aktionen: 10 Aktionen
Voraussetzungen: keine
Kosten: 40 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Nachteile

Artefaktgebunden I bis III

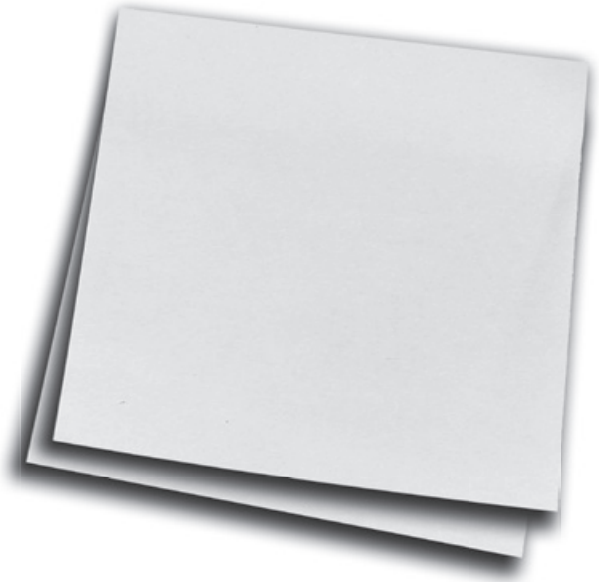
Ein Zauberer oder ein Geweihter mit diesem Nachteil sind an ein Artefakt gebunden. Dabei kann es sich um ein Traditionsartefakt wie zum Beispiel einen Magierstab, ein hexisches Fluggerät, das persönliche Musikinstrument eines Elfen, einen geweihten Gegenstand wie ein Sonnenzepter bei Praiosgeweihten oder das Prisma eines Tsapriesters handeln. Es muss nicht das persönliche Traditionsartefakt sein. Auch andere magische oder geweihte Gegenstände sind möglich. Ist der Held nicht in direktem Kontakt mit dem Artefakt (dies bedeutet: Kontakt mit der Haut), kann er nur erschwert Zaubern oder Liturgien wirken. Wird das Artefakt vernichtet, kann er solange nur mit der Erschwernis zaubern, bis er selbst ein neues Artefakt gleicher Machart hergestellt hat, in das die *Artefaktgebundenheit* automatisch einfließt.
Jede Stufe des Nachteils erschwert Zauber bzw. Liturgien um 4 Punkte, wenn die Bedingung des Körperkontaktes nicht erfüllt ist.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer* oder *Sonderfertigkeit* Geweiht
Kosten: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

Auffällig

Durch sein Verhalten oder ein besonderes körperliches Merkmal ist der Held besonders auffällig und jeder, der mit ihm zu tun hatte, kann sich an ihn erinnern. Die Auffälligkeit kann zum Beispiel an einer ungewöhnlichen Tätowierung, einer auffälligen Narbe oder dem einprägsamen Lachen des Charakters liegen. Proben, um sich an den Helden zu erinnern, sind um 4 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Behäbig I bis III

Behäbige Personen sind deutlich langsamer als andere und brauchen länger, um eine Strecke zu überwinden. Durch *Behäbig* verliert ein Held pro Stufe des Nachtteils 1 Punkt auf seinen Geschwindigkeits-Grundwert.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Flink* oder *Herausragende Eigenschaft (Gewandtheit)*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe



Blind

Der Charakter ist von Geburt an, durch eine Augenverletzung oder eine Krankheit erblindet. Er kann nichts sehen und sich nur mit seinen anderen Sinnen orientieren. Durch den Nachteil ist ihm der Einsatz vieler Fertigkeiten erschwert oder erst gar nicht möglich. Dies gilt ebenfalls für Sonderfertigkeiten. Was möglich ist, welche Handlungen nur erschwert oder gar unmöglich sind, entscheidet der Meister. Die Blindheit ist nicht heilbar, außer durch göttliche Wunder.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Herausragender Sinn (Sicht),* keine Nachteil *Einäugig*, *Farbenblind, Nachtblind*, *Eingeschränkter Sinn (Sicht)*
Kosten: 100 Abenteuerpunkte

Blutrausch

Ein Held mit diesem Nachteil verfällt im Kampf öfters in einen berserkerähnlichen Zustand.
Jede Verletzung von 3 oder mehr Schadenspunkten verlangt eine *Selbstbeherrschung*-Probe, die um die erlittenen Schadenpunkte erschwert ist. Bei Misslingen wird der Held zu einem Berserker. Diese Wirkung kann nach Meisterentscheid zusätzlich beim Konsum von zu viel Alkohol oder berauschenden Substanzen eintreten. Ab der nächsten Kampfrunde erhält der Berserker eine Erleichterung von 4 Punkten auf alle Nahkampf-Attacken, aber eine Erschwernis von 4 Punkten auf alle Nahkampf-Paraden und alle Fertigkeiten (außer auf Körpertalente). Seine Körperkraft steigt um 4 Punkte, was sich auf Proben und den Körperkraftzuschlag auswirken kann. Der *Blutrausch* hält an, bis der Kämpfer tot ist, niemand mehr lebt, der gegen ihn kämpfen kann oder 2W20 Kampfrunden vorbei sind. Sollten vor Ablauf der Zeit alle direkten Gegner getötet worden oder außerhalb der Reichweite des Berserkers sein, allerdings noch Verbündete in der Nähe stehen, greift der Berserker sie an, bis die Zeit abgelaufen ist.
Aktionen: 1 Aktion
Voraussetzungen: kein Vorteil *Kampfrausch*, kein Nachteil *Angst vor Blut*
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Eingeschränkte Elementarnähe (+)

Nicht alle Zaubertraditionen beherrschen alle Elemente. Einige haben nur Zugang zu einer Auswahl an Elementen. Das Beschwören von Elementaren und das Wirken von Zaubern mit Merkmalen, zu denen die Tradition des Zauberers keinen Zugriff hat, sind nicht möglich. Ausschließbare Elemente sind Feuer, Wasser, Erde, Eis, Erz und Luft. Die Elemente, die dem Zauberer zur Verfügung stehen sind jeweils bei der Profession angegeben.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer,* Zaubertradition mit *Eingeschränkter Elementarnähe*
Kosten: 5 Abenteuerpunkte pro ausgeschlossenem Element

DFYX DFYX (Order 5903463)

Eingeschränkter Sinn

Wer über einen *Eingeschränkten Sinn* verfügt, dessen Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 4 Punkte erschwert, wenn die Probe den entsprechenden Sinn betrifft. Folgende Sinne können gewählt werden: Sicht, Gehör, Geruch & Geschmack, Tastsinn.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Herausragender Sinn* für den gleichen Sinn, kein Nachteil *Blind* (bei Sicht)
Kosten: Sicht / Gehör: 30 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack / Tastsinn: 10 Abenteuerpunkte

Farbenblind

Für den Abenteurer sind Farben nicht zu unterscheiden. Dies kann sich bei einigen Proben, etwa *Alchimie* („Rote Flüssigkeit in grüne Flüssigkeit schütten.“) oder beim Zuordnen von Wappen negativ auswirken. Ob eine Probe abgelegt werden kann und wie hoch die Erschwernis ist, entscheidet der Meister.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Blind*
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Fettleibig

Wenn ein Held 50% schwerer ist als das übliche Gewicht seiner Größe, gilt er als fettleibig.
Dies hat zur Folge, dass der Maximalwert von GE um 4 Punkte gesenkt und Proben auf Körpertalente in der Regel um 8 Punkte erschwert sind. Ausnahmen für die Erschwernis können unter anderem *Zechen* und *Schwimmen* sein.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Giftanfällig

Einige Personen können Giften und anderen schädlichen Substanzen wie Rauschmitteln weniger gut widerstehen. Widerstandsproben sind um 4 Punkte erschwert.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Giftresistenz*
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Glasknochen I bis III

Der Held hat keine echten Glasknochen, aber seine Wundschwelle ist um 1 Punkt pro Stufe verringert.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Eisern* oder *Zäher Hund*
Kosten: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hässlich I bis III

Der Charakter ist im Vergleich zu anderen Angehörigen seiner Spezies besonders hässlich und wirkt auf die meisten kulturschaffenden Wesen abstoßend. Jede Stufe des Nachteils gibt dem Helden eine Erschwernis von 2 Punkten auf Proben, wo das Aussehen eine Rolle spielt (zum Beispiel *Tanzen*, *Betören*, *Überreden*, *Handel*).
Voraussetzungen: kein Nachteil *Gutaussehend*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Hitzeempfindlichkeit

Wesen, die über *Hitzeempfindlichkeit* verfügen, erleiden durch die Auswirkungen von Hitze doppelten Schaden (siehe **253**).
Voraussetzungen: kein Nachteil *Hitzeresistenz*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Kälteempfindlichkeit

Wesen, die über *Kälteempfindlichkeit* verfügen, erleiden durch die Auswirkungen von Kälte doppelten Schaden (siehe **253**).
Voraussetzungen: kein Vorteil *Kälteresistenz*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Kein Vertrauter

Zauberer mit diesem Nachteil werden im Laufe ihres Lebens niemals ein Vertrautentier an sich binden können.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, kein Vorteil *Machtvoller Vertrauter*, Zaubertradition mit Vertrautentier
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Kind der Wildnis

Seine Kindheit hat der Held ausschließlich in der Wildnis (eventuell sogar unter Tieren) verbracht und kann mit den Erzeugnissen der Zivilisation nicht anfangen. Der Charakter versteht den Einsatz vieler Ausrüstungsgegenstände, die nicht aus seiner Kultur sind, nicht und ist mit ihrem Einsatz überfordert. Proben, für die ein Abenteurer die Kenntnisse der Zivilisation braucht, sind um 4 Punkte erschwert.
Voraussetzungen: Angehöriger einer primitiven Kultur
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Körpergebundene Kraft I bis III

Im Haar des Zauberers ist ein Teil seiner magischen Kraft gebunden. Das Haupthaar und gegebenfalls der Bart müssen mindestens einen halben Schritt lang sein, ansonsten verliert der Zauberer pro Stufe des Nachteils 10 Astralpunkte seines Astralenergie-Basiswertes, bis das Haar wieder auf die entsprechende Länge nachgewachsen ist.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, Spezies des Zauberers muss über Haare verfügen
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

DFYX DFYX (Order 5903463)

Krankheitsanfällig

Einige Personen sind anfällig für Krankheiten. Widerstandsproben gegen Krankheiten sind um 4 Punkte erschwert.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Krankheitsresistenz*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Lästige Mindergeister I bis III

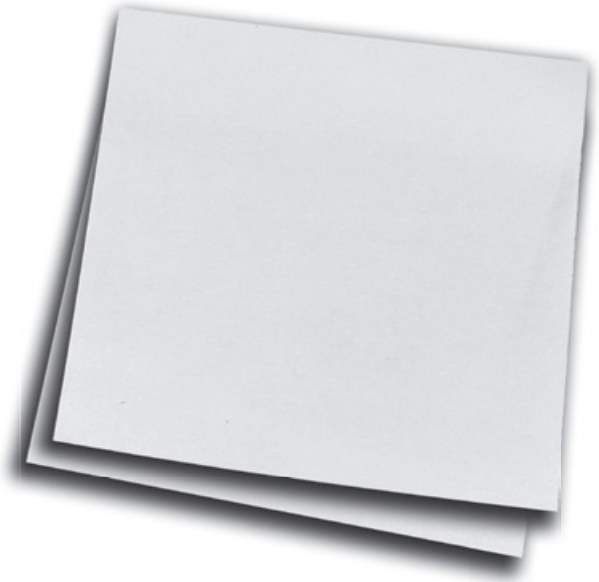
Immer, wenn der Zauberer eine magische Fertigkeit einsetzt und Astralenergie ausgibt, würfelt er mit dem W20. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner der ausgegebenen Astralenergiemenge, tauchen Mindergeister auf und belästigen den Zauberer. Welche Art von Mindergeistern erscheinen, entscheidet der Meister je nach Situation. Beispiele sind Windbeutel, die das Haar des Zauberers selbst bei Windstille wallen lassen, Tränenlinge, die sich unter die Augen setzen oder Feuerwusel, die Gegenstände des Zauberers erhitzen oder gar verkohlen. Die Belästigungen führen dazu, dass der Held zum einen auffällt, zum anderen sind alle Fertigkeitsproben wegen der Ablenkung um 2 Punkte erschwert. Die Mindergeister bleiben 1W6+3 Minuten/Stunden/Tage (bei Stufe I / II / III).
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
Kosten: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Lichtempfindlichkeit I bis III

Lichtempfindliche Personen fühlen sich unwohl oder erleiden Schmerzen, wenn Sonnenlicht ihre Haut berührt. Jede Stufe des Nachteils sorgt für eine Erschwernis von 2 Punkten bei Fertigkeitsproben, wenn der Charakter dem Sonnenlicht ausgesetzt ist.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

Magieblockade I bis III

Manche Zauberer tun sich schwer mit bestimmten Anforderungen an ihren Geist und können sich nicht auf alle Aspekte eines Zaubers gleich gut konzentrieren.
Magieblockade muss für eine der geistigen Eigenschaften gewählt werden. Man kann diesen Nachteil nur für eine Eigenschaft wählen. Alle magischen Fertigkeitsproben, in denen diese Eigenschaft vorkommt, sind um 2 Punkte pro Stufe erschwert.



Voraussetzungen: Nachteil kann nur für eine geistige Eigenschaft gewählt werden
Kosten: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

Magische Einschränkung I bis III

Anders als der Vorteil *Magische Einstimmung* bringt dieser Nachteil Erschwernisse für Proben auf magische Fertigkeiten. Wann immer der Zauberer in einer ungewohnten Umgebung ist, erleidet er eine Erschwernis. Besonders häufig ist der *Fluch der Finsternis*, der dafür sorgt, dass der Zauberer nur bei Nacht ungehindert zaubern kann. Neben dem Fluch der Finsternis können andere Umgebungen in Frage kommen (siehe **120/121**). In der Umgebung für die der Nachteil gilt, hat der Zauberer bei magischen Fertigkeitsproben keine Erschwernisse, ansonsten eine von 2 Punkten pro Stufe des Nachteils.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, kein Vorteil *Magische Einstimmung* auf die gleiche Umgebung
Kosten: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Medium

Wer diesen Nachteil besitzt, kann leichter von Wesen mit der Fähigkeit *Besessenheit* beherrscht oder kontrolliert werden. Besessenheitsproben sind für solche Wesen um 4 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Nachtblind

Ein Charakter mit Nachtblindheit erleidet die doppelten Erschwernisse bei Dunkelheit.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Blind* und *Farbenblind*.
Kosten: 40 Abenteuerpunkte

Niedrige Astralkraft I bis III

Durch jede Stufe des Nachteils verringert sich der Astralenergie-Grundwert des Helden um 5.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, kein Vorteil *Hohe Astralkraft*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Niedrige Karmalkraft I bis III

Durch jede Stufe des Nachteils verringert sich der Karmaenergie-Grundwert des Helden um 5.
Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Geweiht*, kein Vorteil *Hohe Karmalkraft*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Niedrige Lebenskraft I bis III

Durch jede Stufe des Nachteils verringert sich der Lebensenergie-Grundwert des Helden um 5.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Hohe Lebenskraft*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

DFYX DFYX (Order 5903463)

Niedrige Magieresistenz I bis III

Durch jede Stufe des Nachteils verringert sich der Magieresistenz-Grundwert des Helden um 1.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Hohe Magieresistenz*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Pech I bis III

Der Held startet mit 1 Schicksalspunkte pro Stufe des Nachteils weniger als üblich.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Glück*
Kosten: 25 Abenteuerpunkte pro Stufe

Pechmagnet

Bei jeder zufälligen Bestimmung des Meisters (Welcher Held wird von dem Pfeil getroffen? Wer stand von der Gruppe in der Nähe der Falle, als sie ausgelöst wurde?) sollten die Chancen bei einem Abenteurer mit diesem Nachteil etwa doppelt so hoch sein als die eines Helden ohne *Pechmagnet*.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Praktiker

Ein *Praktiker* hat sich bei einem Talent auf die Praxis spezialisiert, aber nur wenig Ahnung von der Theorie dahinter. So könnte ein Bauer als Praktiker in *Pflanzenkunde* zwar überhaupt keine Kenntnisse der Wirkung der Heilpflanzen haben, aber ein gutes Gespür beim Sammeln von Kräutern haben. Alle Proben auf diese Talente, die mit theoretischer Anwendung zu tun haben, sind um 8 Punkte erschwert. *Praktiker* kann für alle Wissenstalente erworben werden. Es dürfen höchstens 3 Talente benannt werden, die zur der Profession des Helden passen.
Voraussetzungen: maximal 3 Talente
Kosten: 5 Abenteuerpunkte pro Talent

Prinzipientreue I bis III

Der Charakter folgt strengen moralischen oder religiösen Beschränkungen. Er wird stets versuchen, diese Prinzipien einzuhalten. Ein brechen dieser Prinzipien kann unterschiedliche Auswirkungen haben: Selbstzweifel, eine selbstauferlegte Bußqueste oder Ausschluss aus der Gemeinschaft sind einige Beispiele für solche Auswirkungen. Prinzipientreue ist in drei Stufen vorhanden. Während die erste Stufe den Helden nur leicht einschränkt, ist die zweite Stufe schon fordernd, während die letzte Stufe den Helden schwer einschränkt.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Beispiele für Prinzipientreue

Stufe I:
- 99 Gesetze
- Moralkodex der Hesinde-, Firun-, Phex-, Peraine-, Ingerimm- und Rahjakirche

Stufe II:
- strenger Umgang mit den 99 Gesetzen
- Moralkodex der Praios-, Rondra-, Efferd-, Travia-, Boron- und Tsakirche
- Ehrenhaftigkeit der Krieger, Ritter und Schwertgesellen

Stufe III:
- radikale Auslegung der 99 Gesetze
- Moralkodex einiger zwölfgöttlicher Orden (unter anderem die Bannstrahler)

Rückschlag

Ein misslungener Zauberspruch wird entweder auf den Anwender zurückgeworfen oder die Wirkung wird umgedreht. So könnte ein Kampfzauber den Spruchanwender selbst treffen, ein Zauber zum Gedankenlesen dem ursprünglich Verzauberten die Gedanken des Zauberers enthüllen usw.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
Kosten: 40 Abenteuerpunkte

Schlafwandler

Der Abenteurer ist ein Schlafwandler. Er wacht alle paar Nächte morgens auf, ohne sich an die Geschehnisse der Nacht zu erinnern. Der Meister kann bestimmen, was während der Phase des Schlafwandelns geschieht. Kein Held sollte mehr als 1 Mal pro Woche schlafwandeln.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

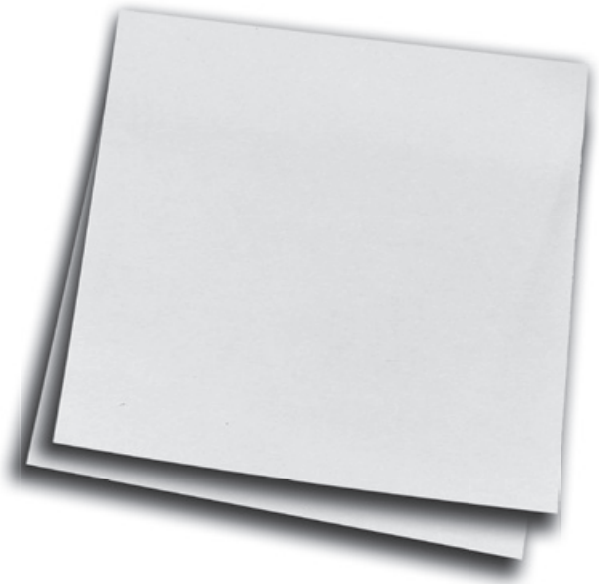
DFYX DFYX (Order 5903463)

Schlechte Angewohnheit

Die meisten *Schlechten Angewohnheiten* schaden dem Helden nicht, aber sie sind lästig und stören in der Regel andere Personen, sodass eventuell Erschwernisse auf Gesellschaftstalente hinzunehmen sind.
Voraussetzungen: maximal 3 *Schlechte Angewohnheiten* pro Held
Kosten: 1 Abenteuerpunkt

Beispiele für Schlechte Angewohnheiten:

- **Barfüssler:** Obwohl es in der Kultur des Charakters üblich ist, Schuhwerk zu tragen, läuft er andauernd barfuß herum – selbst vor Adligen.
- **Belästigung:** Der Abenteurer starrt hübschen Frauen/Männern auf den Ausschnitt/den Hintern oder macht ständig anzügliche Kommentare.
- **Erster:** Ob bei der Wahl des besten Zimmers in einem Gasthaus oder beim Einkauf. Der Held muss immer der Erste sein.
- **Fingernägelkauen:** Immer, wenn er nichts zu tun hat, kaut der Charakter auf seinen Fingernägeln.
- **Heulsuse:** Der Held kann leicht zum weinen gebracht werden.
- **Junge:** Wenn der Abenteurer mit jemanden ein Gespräch führt, endet der Satz immer auf Junge, selbst bei Frauen („Nicht schlecht, Junge. Hast du gut gemacht, Junge.“)
- **Linksrechtsschwäche:** Links und Rechts werden von dem Charakter ständig vertauscht.
- **Nase-/Ohrenbohrer:** Bei dem Helden ist die Zwangshandlung, seinen Finger in Nase oder Ohr zu stecken, sehr stark ausgeprägt.
- **Nervös:** Ruhig abzuwarten ist für den Abenteurer ausgesprochen schwierig. Er läuft im Zimmer herum, nimmt Platz und steht wieder auf – und widerholt diese Handlungen so oft, bis endlich etwas passiert.
- **Putzfimmel:** Der Held leidet unter einem Putzzwang von Gegenständen oder Räumlichkeiten.
- **Raucher:** Die Leidenschaft des Charakters gilt Zigarillos und Zigarren.
- **Redet wie ein Wasserfall:** Wenn der Held mit anderen spricht, redet er so schnell, dass man sich konzentrieren muss, ihm zu folgen.
- **Schlechte Tischmanieren:** Der Abenteurer schlürft und rülpst, benutzt kein Besteck oder isst einfach viel zu viel.
- **Selbstgespräche**: Beim Nachdenken oder in unpassenden Situationen redet der Held mit sich selbst.
- **Unordentlich:** Überall, wo der Held nächtig oder lebt, lässt er Kleidung und Sachen herumliegen.



Schlechte Eigenschaft

Der Nachteil kann mehrfach für unterschiedliche Eigenschaften gewählt werden. Eine *Schlechte Eigenschaft* muss einen Wert zwischen 4 und 12 aufweisen.
Voraussetzungen: maximal 5 *Schlechte Eigenschaften* pro Held
Kosten: 1 Abenteuerpunkt pro Punkt

Beispielhafte Schlechte Eigenschaften

- **Aberglaube:** Schwarze Katzen, Unglückzahlen und schlechte Omen machen dem Abenteurer zu schaffen.
- **Angst vor …:** Angst vor Blut, Magie, Spinnen oder Nagetieren ist ebenso möglich wie exotische Phobien, beispielsweise vor bosparanischen Wörtern oder Blumen. Weitere Beispiele sind in dieser Auflistung zu finden.
- **Arroganz:** Ein Held mit dieser Eigenschaft ist überheblich gegenüber Personen niederen Standes oder hält sich für etwas Besseres und lässt dies jeden spüren.
- **Autoritätsgläubig:** Der Held zweifelt nicht an den Worten höhergestellter Personen, selbst wenn sie unlogische Befehle erteilen oder unglaubwürdig sind.
- **Blutdurst:** Blutdürstige Personen lieben es, das Blut anderer Wesen zu vergießen. Sie ziehen daraus ihre Freude.
- **Brünstigkeit:** Wer brünstig ist, versucht möglichst oft seinem Geschlechtstrieb nachzukommen.
- **Dunkelangst:** Angst vor der Finsternis
- **Eitelkeit:** Der Held versucht ständig im Mittelpunkt der Geschehnisse zu stehen und achtet auf seine Vorteile.
- **Geiz:** Wer erst einmal Gold oder andere Wertgegenstände besitzt, gibt sie nur ungerne wieder her. Lieber spart er an sich selbst und bezieht eine schlechtere, aber billigere Herberge oder wählt kostengünstige Waffen zweiter Wahl.
- **Gerechtigkeitswahn:** Jedes noch so kleine Vergehen muss bestraft werden. Charaktere mit diesem Wahn sind hart gegenüber anderen und fordern meist härtere Strafen als üblich.
- **Goldgier:** Goldgierige Helden lassen alle Vorsicht fallen, wenn es darum geht eine Schatztruhe oder andere wertvolle Gegenstände zu untersuchen und an sich zu nehmen.
- **Größenwahn:** Der Held glaubt, zu Großem geboren worden zu sein, obwohl es dafür keine Anhaltspunkte gibt. Für ihn ist er der größte Medicus, Krieger, Magier usw.
- **Heimwehkrank:** Der Abenteurer empfindet starkes Heimweh.
- **Höhenangst:** Angst vor großen Höhen
- **Impulsiv:** Egal was es ist, der Held versucht immer direkt auf eine Situation zu reagieren, ohne vorher die Konsequenzen abgewogen zu haben.

DFYX DFYX (Order 5903463)

- **Jähzorn:** Überschäumende Wut, die jedoch nur kurz anhält, dafür aber zu gewalttätigem Verhalten führen kann.
- **Kleptomanie:** Mancher Abenteurer leidet unter dem Drang, wertvolle Dinge in seine Hosentaschen zu stecken, auch wenn sie ihm nicht gehören.
- **Krankhafte Reinlichkeit:** Immer, wenn der Held nicht sauber ist, ist er abgelenkt und versucht sich so schnell wie möglich zu reinigen.
- **Meeresangst:** Angst vor dem Meer (nicht unbedingt dem Wasser der Badewanne).
- **Neid:** Ein Held mit dieser schlechten Eigenschaft begehrt den Reichtum, die Frau, die Kinder eines anderen. Neid kann immer wieder ausbrechen, wenn es jemand anderes etwas Interessantes besitzt, was der Held möchte.
- **Neugier:** Jeder Abenteurer ist neugierig, aber einige Abenteurer sind nicht nur neugierig, sondern dabei noch unvorsichtig und achten nicht mehr auf Fallen und unterschätzen Gefahren. Dies drückt diese schlechte Eigenschaft aus.
- **Platzangst:** Die Angst vor großen, offenen Flächen
- **Rachsucht:** Während jähzornige Helden sofort ihrer Wut freien Lauf lassen, sind rachsüchtige besonnener und planen langfristig, wie sie ihrem Gegenüber schaden können.
- **Raumangst:** Die Angst vor engen Kammern und schmalen Gängen.
- **Sensibler Geruchssinn:** Dieser vor allem bei den Elfen existierende Nachteil, sorgt dafür, dass einige Gerüche Übelkeit verursachen.
- **Spielsucht:** Spielsüchtige müssen immer einen größeren Teil ihres Geldes in Wetten und Glücksspiele investieren.
- **Streitsucht:** Jeder streitet sich mal, doch Streitsucht ist das zwanghafte Verhalten, obwohl es keinen Anlass gibt, einen Streit anzuzetteln.
- **Totenangst:** Die Angst vor allem, was tot oder untot ist oder die Aura des Vergänglichen verströmt: Leichen, Friedhöfe und Untote.
- **Unstet:** Der Charakter ist nicht zielstrebig, sondern fängt gerne immer wieder neu an: Er reist von Ort zu Ort, bricht seinen Unterricht ab und kümmert sich nur selten um Angelegenheiten aus seiner Vergangenheit.
- **Verschwendungssucht:** Geld bleibt nicht lange im Besitzt des Helden, er gibt es großzügig für sinnlose Dinge aus.
- **Verwöhnt:** Verwöhnte Helden lassen sich gerne bedienen, sind faul und vermeiden jegliche Anstrengung.
- **Vorurteile:** Vorurteile sind auf Dere allgegenwärtig: Gegen Nichtmenschen, Frauen, Männer, Zauberer, bestimmte Kulte – sie alle können das Opfer von Vorurteilen werden.
- **Wahnvorstellungen:** Einbildungen und Paranoia verfolgen den Charakter. Hinter allem sieht er eine Verschwörung oder einen Feind, selbst wenn dieser ausnahmsweise nichts damit zu tun hat.
- **Weltfremd:** Der Held kennt sich mit vielen Aspekten des täglichen Lebens auf Dere kaum aus: Er hat keine Ahnung von Geld oder gesellschaftlichen Verhaltensweisen, die Regeln der Etikette sind ihm völlig unbekannt oder er hat kein Gefühl für die Errungenschaften der Zivilsation.

Schlechte Regeneration (Astralenergie) I bis III

Dieser Nachteil blockiert bei einem magischen Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Astralpunkten. Für jede Stufe des Nachteils muss sich der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Verbesserte Regeneration (Astralenergie)*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schlechte Regeneration (Karmaenergie) I bis III

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Karmapunkten. Für jede Stufe des Nachteils muss sich der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Verbesserte Regeneration (Karmaenergie)*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I bis III

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden während einer Regenerationsphase die Rückgewinnung von Lebenspunkten. Für jede Stufe des Nachteils muss sich der Held beim Regenerationswurf 1 Punkt abziehen.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)*
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schnelle Alterung

Wer schneller altert, bekommt nicht nur viel früher Altersflecke, graue Haare und Falten, sondern die regeltechnischen Altersauswirkungen sind stärker. Die regeltechnischen Auswirkungen verdoppeln sich.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Altersresistenz*
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Schwacher Astralkörper

Der Körper des Zauberers ist ungeeignet als Sammelbecken magischer Kräfte. Bei jedem Zauber, den er spricht, verliert er zusätzlich 1W3 Astralpunkte.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Sprachfehler

Ein Charakter mit diesem Nachteil lispelt, stottert oder leidet an einem anderen Sprachfehler.
Bei Gesellschaftstalenten kann er nach Meisterentscheid eine Erschwernis von bis zu 4 Punkten erhalten, wenn es darum geht, mit anderen Personen zu sprechen.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Spruchhemmung

Durch diesen Nachteil kann es passieren, dass der Zauber sich während der Formung destabilisiert und misslingt.
Bei jedem gelungenen Zauber muss zur Kontrolle 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 versagt der Zauber und verpufft wirkungslos, kostet aber die volle Zahl an Astralpunkten.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
Kosten: 60 Abenteuerpunkte

Stigma I bis III

Von Geburt an, durch einen Unfall oder Fluch ist der Held mit einem Stigma ausgestattet. Das Zeichen kann unterschiedliche Form annehmen und die Auswirkungen unterscheiden sich teilweise erheblich. Stigmata gibt es in drei unterschiedlichen Stufen. Allen Stigmata ist jedoch gemein, dass sie Proben auf Gesellschaftstalente pro Stufe um 4 Punkte erschweren können. In welcher Situation das der Fall ist oder ob die Auswirkungen schwächer sind entscheidet der Meister.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

Beispiele für Stigmata

Stufe I:
- **Hexensträhne:** Die Heldin hat eine weiße oder im Vergleich zu ihrem restlichen Haar auffällige Strähne. Nach dem Abschneiden wächst die Strähne nach und selbst Färben funktioniert nicht, da das Haar die Farbe absorbiert. Eine solche Strähne gilt als Hexenmal, obwohl auch andere Personen eine solche Strähne besitzen können.
- **Albino:** Einem Albino fehlen von Geburt an Farbpigmente, sodass Haar und Haut weiß wirken, die Augen hingegen haben einen rötlichen oder violetten Stich. Sie gelten als Unglücksbringer und sind in den meisten Gesellschaften Außenseiter. Oft besitzen Albinos zusätzlich den Nachteil *Lichtempfindlichkeit*.
- **Grüne Haare:** Durch ein magisches Experimente, das Eingreifen eines Dämons oder durch einen Erbfluch sind die Haare des Helden grün. Ansonsten gilt wie bei der Hexensträhne, das Abschneiden nur bedingt von Erfolg gekrönt ist und Färbemittel wirkungslos sind.

Stufe II:
- **Schlangenschuppen:** Ein Teil des Körpers des Abenteurers ist anstatt mit Haut von Schlangenschuppen bedeckt.
- **Katzenhafte Augen:** Die Form der Augen ist katzenhaft und wirkt auf die Betrachter exotisch und befremdlich.
- **Brandmale:** Ein Sklavenmal oder eine Brandmusterung in Zhayad-Form ist auffällig und lässt die Leute über das Vorleben des Helden nachdenken.

Stufe III:
- **Niemals verheilende Wunde:** Der Charakter hat eine Wunde, die nie verheilt. Sie schmerzt, schadet ihm aber nicht wesentlich.
- **Skelettierte Hand:** Eine Hand des Abenteurers ist durch unheilige Magie oder einen Fluch zu einer Skeletthand geworden. Er kann sie fast wie eine gewöhnliche Hand benutzen. Nach einer Amputation wächst sie innerhalb einer Woche wieder nach, während die alte Hand verrottet.
- **Kein Schatten:** Wie bei hohen Geweihten des Namenlosen ist der Held von einem fehlenden Schatten betroffen. Dies gilt allgemein als ein Zeichen dafür, mit dem Namenlosen im Bunde zu stehen.

Stubenhocker

Vor allem Gelehrten und Magiern hängt der Ruf an, sich täglich in staubigen Bibliotheken herumzutreiben und das Licht der Sonne zu scheuen. Ein *Stubenhocker* verbrachte den Großteil seiner Zeit in Archiven, Kellern und Orten, wo er sich ungestört seinen Forschungen widmen konnte. Körperlichen Ertüchtigungen ging er aus dem Weg, was nun einige Folgen nach sich zieht: Proben auf Körpertalente sind um 4 erschwert.
Voraussetzungen keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Stumm

Der Held ist nicht in der Lage zu sprechen. Die Verständigung mit ihm kann Probleme bereiten, selbst wenn er die gemeinsame Sprache versteht.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Wohlklang*, kein Nachteil *Unangenehmen Stimme*
Kosten: 40 Abenteuerpunkte

Theoretiker

Ein *Theoretiker* hat sich bei einem Talent auf die theoretischen Grundlagen spezialisiert, aber nur wenig Ahnung von praktischen Dingen. So könnte ein Magier als *Theoretiker* der *Pflanzenkunde* zwar eine große Kenntnis der aventurischen Flora besitzen, aber bei dem Sammeln von Kräutern im Wald komplett überfordert sein. Alle Proben auf diese Talente, die mit praktischer Anwendung zu tun haben, sind um 8 Punkte erschwert. *Theoretiker* kann für alle Talente bis auf Wissenstalente erworben werden. Es dürfen höchstens 3 Talente benannt werden, die zur der Profession des Abenteurers passen.
Voraussetzungen: maximal 3 Talente
Kosten: 5 Abenteuerpunkte pro Talent

Thesisgebundenheit I bis III

Ein Zauberer oder Geweihter mit diesem Nachteil ist an eine Thesis gebunden. Um den Zauber zu sprechen oder die Liturgie zu wirken, muss er mit der Thesis arbeiten (also den Zauberspruch ablesen, die Thesis hochhalten, das Gebet aus einer Schriftrolle aufsagen etc.). Bei der Thesis kann es sich zum Beispiel um Thesispapier, ein Zauberrezept usw. handeln.
Eine Thesisgebundenheit muss für jeden Zauber und jede Liturgie einzeln erworben werden. Jede Stufe des Nachteils erschwert die Fertigkeitsprobe um 4 Punkte, wenn die Bedingung nicht erfüllt ist. Außerdem erhöht sich die Dauer der Fertigkeit pro Stufe um 1 Aktion.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
Kosten: 20 Abenteuerpunkte pro Stufe

Übler Geruch

Personen mit diesem Nachteil verströmen einen üblen Geruch, der für den Großteil der kulturschaffen Spezies Deres als unangenehm wahrgenommen wird. Fertigkeitsproben, um sein Gegenüber zu beeindrucken und bei denen der Geruch eine wichtige Rolle spielt (zum Beispiel *Betören*, *Überreden*, *Handel*), sind um 4 Punkte erschwert
Reichweite: 3 Schritt
Voraussetzungen: kein Vorteil *Angenehmer Geruch*
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Unangenehme Stimme

Der Charakter verfügt über eine Stimme, die sich für die meisten kulturschaffenden Wesen unangenehm anhört. Fertigkeitsproben, bei denen die Stimme eine wichtige Rolle spielt, um sein Gegenüber zu beeindrucken (z.B. *Singen*, *Betören*, *Überreden*, *Handel*), sind um 2 Punkte erschwert.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Wohlklang*, kein Nachteil *Stumm*
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Unfähig

Es gibt Personen, die über eine besondere Unfähigkeit in einer Fertigkeit verfügen. Zwerge können in den meisten Fällen nicht schwimmen, Elfen nicht zechen, aber auch Menschen können in Talenten oder anderen Fähigkeiten eine Unfähigkeit besitzen. Die Fertigkeit, in der ein Held unfähig ist muss aktiv sein. Der besitzt immer eine Erschwernis von 4 Punkten (zuzüglich weiterer Erschwernisse) und kann die Fertigkeit nicht über einen Wert von 1 steigern. Ein Charakter kann maximal drei Unfähigkeiten besitzen.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Begabung* auf die gleiche Fertigkeit, maximal 3 Unfähigkeiten
Kosten: A- / B- / C-Fertigkeit: 5 / 10 / 15 Abenteuerpunkte

Unfrei

Als Unfreier ist man entweder ein Leibeigener oder ein Sklave. Man hat so gut wie keinen eigenen Besitz und gehört einer höhergestellten Person. Zwar muss man nicht unbedingt ein schlechtes Leben führen, dennoch ist man dem Willen seines Herrn ausgeliefert und in seinen Entscheidungsfreiheiten extrem eingeschränkt. Außerdem sind die Ressourcen stark eingeschränkt.
Voraussetzungen: gewählte Kultur verfügt über den Sozialstatus Unfrei
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Unterschicht

Der Charakter ist ein Angehöriger der Unterschicht seiner Kultur und hat damit ein geringes Startkapital und wenig Ansehen in seiner Gesellschaft. Der Nachteil kann nur gewählt werden, wenn die Kultur des Helden Unterschicht als Status anbietet.
Voraussetzungen: gewählte Kultur verfügt über den Sozialstatus Unterschicht
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

DEYX DEYX (Order 5903463)

Verarmt I bis III

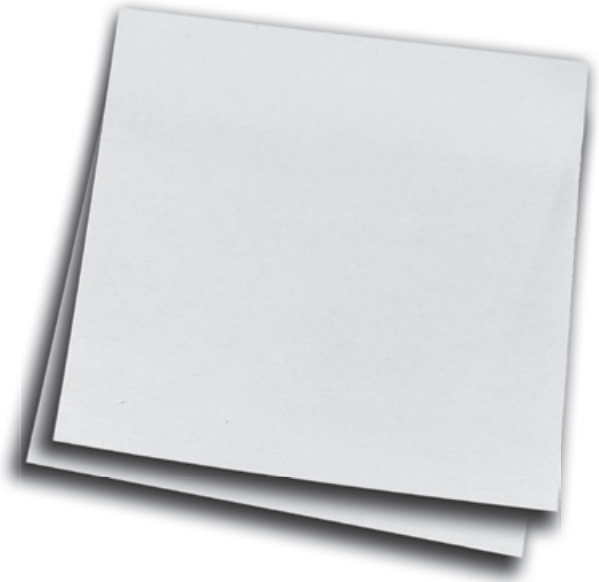
Der Charakter hat deutlich weniger Ressourcen zur Verfügung, als seinem Stand entspricht. Er könnte ein verarmter Adliger oder Patrizier sein, oder er gehörte der Mittelschicht an und ist durch ein Unglück verarmt. Bei Stufe I besitzt der Held nur noch ein Fünftel der Ressourcen seines Startkapitals, bei Stufe 2 nur noch ein Zehntel. Bei Stufe III verfügt er über keine Ressourcen und ist bettelarm.
Voraussetzungen: jeder Sozialstatus außer Unfrei
Kosten 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verfeindet

Der Abenteurer hat zu einer bestimmten Gruppe von Wesen eine ausgesprochen schlechte Beziehung. Aus irgendeinem Grund können sie den Helden nicht leiden. Es muss sich für eine Gruppe von Wesen entschieden werden, beispielsweise Geister, Elementare oder Dämonen (siehe Kasten Seite **123**). Eine mehrfache Wahl dieses Nachteils ist nicht möglich.
Bei Proben, um ein Wesen aus der Gruppe kontrollieren (darunter zählen zum Beispiel Anrufungsproben bei beschwörbaren Wesen oder das Abrichten von Tieren, das Bitten von Kobolden und Feen), muss ein W20 noch mal gewürfelt werden und das schlechtere Ergebnis zählt.
Voraussetzungen: Nachteil nur für eine Gruppe von Wesen wählbar, kein Vorteil *Verbundenheit* mit der gleichen Gruppe von Wesen
Kosten: Dämonen und Elementare: 60 Abenteuerpunkte; Tieren: 40 Abenteuerpunkte; Andere: 30 Abenteuerpunkte

Vergesslichkeit

Ein vergesslicher Held kann sich nur selten lange Informationen merken. Personen mit *Vergesslichkeit* erhalten eine Erschwernis von 2 Punkten auf alle Klugheit-Proben (auch Teilproben von Fertigkeitsproben), wo es auf das Erinnerungsvermögen ankommt.
Voraussetzungen: kein Nachteil *Gutes Gedächtnis*
Kosten: 40 Abenteuerpunkte



Verpflichtungen I bis III

Der Abenteurer ist gegenüber einer Gruppe, Organisation oder Einzelperson Verpflichtungen eingegangen. Dabei kann es sich beispielsweise um einen Lehrmeister, eine Kirche oder einen Orden handeln. Der Held ist ein Befehlsempfänger gegenüber der Person oder Gruppe. Hält er sich nicht an seine Verpflichtungen, dann kann dies größere Konsequenzen haben – vom Bußgang über den Ausschluss aus der Gemeinschaft bis hin zu einem Mörder, den sein Lehrmeister ihm auf den Hals hetzt.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Beispiele für Verpflichtungen

Stufe I:
- ein Handwerker gegenüber seiner Zunft
- ein verschuldeter Held

Stufe II:
- ein Adliger gegenüber seinem Lehnsherrn
- ein Geweihter gegenüber seiner Kirche oder seinem Tempel
- ein Magier gegenüber seinem Lehrmeister, seiner Akademie oder Gilde
- ein Ordensmitglied gegenüber seinem Orden

Stufe III:
- ein Mitglied einer radikalen Sekte gegenüber den Anführern der Gruppe
- starke Ausprägungen von Stufe II

Verstümmelt

Durch einen Kampf, Folter oder von Geburt an, ist der Held verkrüppelt oder verstümmelt. Die Auswirkungen sind unterschiedlich und kommen auf das Körperteil an. Einige Verstümmelungen können nicht miteinander kombiniert werden (einhändig und einarmig beim selben Arm).
- **Einarmig:** Einer der beiden Arme des Charakters fehlt mindestens bis zum Ellbogen. Viele Fertigkeitsproben können durch das Fehlen erschwert oder unmöglich sein. Der Einsatz von zwei Waffen ist unmöglich.
- **Einäugig:** Eines der beiden Augen des Helden ist blind oder er hat es verloren. Fernkampfangriffe sind dadurch um 4 Punkte erschwert.
- **Einbeinig:** Der Held hat nur ein Bein bzw. unterhalb des Knies ist es amputiert. Der Geschwindigkeits-Grundwert ist halbiert.
- **Einhändig:** Dem Abenteurer fehlt eine Hand. Fertigkeitsproben, für die der Einsatz von zwei Händen erforderlich ist, sind teilweise erschwert oder gar unmöglich.
- **Einohrig:** Eines der Ohren ist abgeschnitten oder verkrüppelt. *Sinnesschärfe*-Proben auf Hören sind für den Helden grundsätzlich um 2 Punkte erschwert.

Voraussetzungen: keine
Kosten: Einäugig / Einohrig: 20 Abenteuerpunkte; Einhändig: 40 Abenteuerpunkte: Einarmig / Einbeinig: 80 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Wahrer Name

Einige Wesenheiten besitzen einen sogenannten Wahren Namen, mit dem man besondere Macht über ihn ausüben kann. Einige Personen besitzen ebenfalls einen Wahren Namen (insbesondere für Elfen und Schelme ist dies typisch). Wer den *Wahren Namen* einer Person herausfindet, kann Magie leichter auf ihn Wirken. Zauber sind um 4 Punkte erleichtert und die Reichweite von Ritualmagie wirkt zehnfach so weit.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Wilde Magie

Dem Zauberer unterlaufen häufiger Patzer beim Zaubern, da er nur eine chaotische Einsicht in die Matrix des Spruchs oder Rituals besitzt. 18 und 19 werden bei Fertigkeitsproben auf Zauber wie eine gewürfelte 20 behandelt.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Zauberallergie

Es kommt vor, dass einige Wesen besonders heftig auf Zaubersprüche reagieren. Befindet er sich in der Nähe konzentrierter Magie (ein Zauber soll auf ihn gewirkt werden, er befindet sich im Wirkungsbereich eines Zaubers etc.), muss er niesen, seine Haut juckt oder er bekommt Magenprobleme.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Zauberanfällig

Zauber, die gegen den Charakter gewirkt werden, verdoppeln ihre Fertigkeitspunkte.
Voraussetzungen: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Zauberbeschränkung

Durch *Zauberbeschränkung* ist ein Zauberer oder Geweihter in seinen übersinnlichen Handlungen eingeschränkt. Er kann beispielsweise nur nackt oder in einer bestimmten Gewandung zaubern oder eine Liturgie wirken. Wenn er die *Zauberbeschränkung* bricht, gilt eine Woche lange eine Erschwernis von 4 Punkten auf Fertigkeitsproben auf Zauber bzw. Liturgien
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer* oder Sonderfertigkeit *Geweiht*
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Beispiele für Zauberbeschränkung

- **Nackt:** Um die Bedingungen zu erfüllen, ist es für den Helden notwendig, nackt zu sein. Kleidung darf er tragen, aber nicht während dem Ausüben seiner Fertigkeit.
- **Gewandung:** Eine besondere Form der Kleidung muss während der Anwendung von Magie oder Liturgien getragen werden. Dies kann das Konventsgewand eines Magiers, das Narrenkostüm eines Schelms sein oder ein besonders Ornat sein.

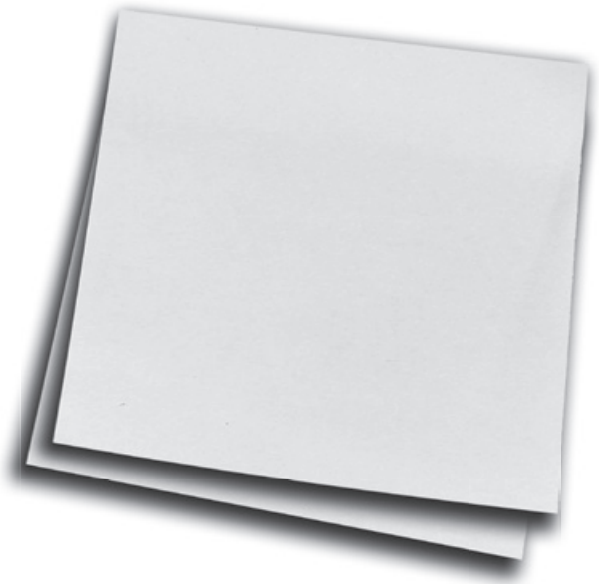
Zerbrechlich

Nicht jeder ist mit einer herausragenden Zähigkeit gesegnet. Erschwernisse durch Wunden werden verdoppelt.
Voraussetzungen: kein Vorteil *Eisern* oder *Zäher Hund*
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Vor- und Nachteile in der Übersicht

Vorteil	Kosten
Adelskind	Adelskinder müssen nur die Hälfte der Kosten des Vorteils *Adlig* tragen
Adlig	5 Abenteuerpunkte pro 500 Silbertaler, die der Adelstitel als Startkapital einbringt
Altersresistenz (*)	5 Abenteuerpunkte
Angenehmer Geruch	20 Abenteuerpunkte
Balance	20 Abenteuerpunkte
Begabung	A- / B- / C-Fertigkeit: 10 / 20 / 30 Abenteuerpunkte
Beidhändig	50 Abenteuerpunkte
Dunkelsicht I/II (*)	30 Abenteuerpunkte pro Stufe
Eisenaffine Aura	35 Abenteuerpunkte
Eisern I bis III	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Empathie (Gabe)	60 Abenteuerpunkte
Entfernungssinn	15 Abenteuerpunkte
Flexible Eigenschaft	50 Abenteuerpunkte
Flink I bis III	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Gefahreninstinkt (Gabe)	60 Abenteuerpunkte
Giftresistenz	50 Abenteuerpunkte
Glück I bis VII	25 Abenteuerpunkte pro Stufe
Gutaussehend I bis III	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Gutes Gedächtnis	40 Abenteuerpunkte
Herausragende Eigenschaft	40 Abenteuerpunkte pro Anwendung
Herausragende Fertigkeit	A- / B- / C-Fertigkeit: 5 / 10 / 15 Abenteuerpunkte pro Anwendung
Herausragende Kampftechnik	A- / B- / C-Kampftechnik: 10 / 20 / 30 Abenteuerpunkte
Herausragender Sinn	Sicht / Gehör: 30 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack / Tastsinn: 10 Abenteuerpunkte
Hitzeresistenz	10 Abenteuerpunkte
Hohe Astralkraft I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hohe Karmalkraft I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hohe Lebenskraft I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hohe Magieresistenz I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Immunität gegen (Gift)	Giftstufe in Abenteuerpunkte
Immunität gegen (Krankheit)	Krankheitsstufe in Abenteuerpunkte
Kälteresistenz	10 Abenteuerpunkte
Kampfrausch	30 Abenteuerpunkte
Krankheitsresistenz	30 Abenteuerpunkte
Machtvoller Vertrauter	Großes Exemplar: 30 Abenteuerpunkte; Ungewöhnliches Vertrautentier: 50 Abenteuerpunkte
Magiegespür (Gabe)	60 Abenteuerpunkte, Steigerungskosten C
Magische Einstimmung I bis III	15 Abenteuerpunkte pro Stufe
Meisterhandwerk	A- / B- / C-Talent: 10 / 20 / 30 Abenteuerpunkte
Nichtschläfer (*)	5 Abenteuerpunkte
Oberschicht	5 Abenteuerpunkte pro 500 Silbertaler, die das Startkapital einbringt
Prophezeien (Gabe)	30 Abenteuerpunkte
Reich I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Richtungssinn	10 Abenteuerpunkte
Saumagen	10 Abenteuerpunkte
Schlangenmensch	20 Abenteuerpunkte
Schwer zu verzaubern	30 Abenteuerpunkte
Soziale Anpassungsfähigkeit	15 Abenteuerpunkte
Übersinnliches Gespür (Gabe)	20 Abenteuerpunkte
Unauffällig	20 Abenteuerpunkte
Unheimlich	15 Abenteuerpunkte
Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verbesserte Regeneration (Karmaenergie) I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verbundenheit	Dämonen und Elementare: 60 Abenteuerpunkte; Tieren: 40 Abenteuerpunkte; Andere: 30 Abenteuerpunkte
Verhüllte Aura	20 Abenteuerpunkte
Vertrauenserweckend	10 Abenteuerpunkte
Waffenbegabung	A- / B- / C-Kampftechnik: 15 / 30 / 45 Abenteuerpunkte
Wohlklang	15 Abenteuerpunkte
Zäher Hund	30 Abenteuerpunkte
Zauberer I bis V	30 Abenteuerpunkte pro Stufe
Zeitgefühl	10 Abenteuerpunkte
Zwergennase (Gabe)	40 Abenteuerpunkte



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Nachteil	Kosten
Artefaktgebunden I bis III	30 Abenteuerpunkte pro Stufe
Auffällig	10 Abenteuerpunkte
Behäbig I bis III	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Blind	100 Abenteuerpunkte
Blutrausch	20 Abenteuerpunkte
Eingeschränkte Elementarnähe (*)	5 Abenteuerpunkte pro ausgeschlossenem Element
Eingeschränkter Sinn	Sicht / Gehör: 30 Abenteuerpunkte; Geruch & Geschmack / Tastsinn: 10 Abenteuerpunkte
Farbenblind	5 Abenteuerpunkte
Fettleibig	50 Abenteuerpunkte
Giftanfällig	50 Abenteuerpunkte
Glasknochen I bis III	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hässlich I bis III	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Hitzeempfindlichkeit	10 Abenteuerpunkte
Kälteempfindlichkeit	10 Abenteuerpunkte
Kein Vertrauter	20 Abenteuerpunkte
Kind der Wildnis	25 Abenteuerpunkte
Körpergebundene Kraft I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Krankheitsanfällig	30 Abenteuerpunkte
Lästige Mindergeister I bis III	5 Abenteuerpunkte pro Stufe
Lichtempfindlichkeit I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Magieblockade I bis III	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Magische Einschränkung I bis III	15 Abenteuerpunkte pro Stufe
Medium	5 Abenteuerpunkte
Nachtblind	40 Abenteuerpunkte
Niedrige Astralkraft I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Niedrige Karmalkraft I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Niedrige Lebenskraft I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Niedrige Magieresistenz I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Pech I bis III	25 Abenteuerpunkte pro Stufe
Pechmagnet	25 Abenteuerpunkte
Praktiker	5 Abenteuerpunkte pro Talent
Prinzipientreue I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Rückschlag	40 Abenteuerpunkte

Nachteil	Kosten
Schlafwandler	10 Abenteuerpunkte
Schlechte Angewohnheit	5 Abenteuerpunkte
Schlechte Eigenschaft	1 Abenteuerpunkt pro Punkt
Schlechte Regeneration (Astralenergie) I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schlechte Regeneration (Karmaenergie) I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Schnelle Alterung	5 Abenteuerpunkte
Schwacher Astralkörper	20 Abenteuerpunkte
Sprachfehler	20 Abenteuerpunkte
Spruchhemmung	60 Abenteuerpunkte
Stigma I bis III	30 Abenteuerpunkte pro Stufe
Stubenhocker	25 Abenteuerpunkte
Stumm	40 Abenteuerpunkte
Theoretiker	5 Abenteuerpunkte pro Talent
Thesisgebundenheit I bis III	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Übler Geruch	20 Abenteuerpunkte
Unangenehme Stimme	15 Abenteuerpunkte
Unfähig	A- / B- / C-Fertigkeit: 5 / 10 / 15 Abenteuerpunkte
Unfrei	50 Abenteuerpunkte
Unterschicht	20 Abenteuerpunkte
Verarmt I bis III	10 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verfeindet	40 Abenteuerpunkte
Vergesslichkeit	40 Abenteuerpunkte
Verpflichtungen	20 Abenteuerpunkte pro Stufe
Verstümmelt	Einäugig / Einohrig: 20 Abenteuerpunkte; Einhändig: 40 Abenteuerpunkte: Einarmig / Einbeinig: 80 Abenteuerpunkte
Wahrer Name	5 Abenteuerpunkte
Wilde Magie	25 Abenteuerpunkte
Zauberallergie	5 Abenteuerpunkte
Zauberanfällig	20 Abenteuerpunkte
Zauberbeschränkung	25 Abenteuerpunkte
Zerbrechlich	30 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Talente

Dieses Kapitel widmet sich den Talenten und ihrer Anwendung. Talente sind Fertigkeiten, über die jeder Held und prinzipiell jedes kulturschaffende Wesen verfügt. Bei ihnen handelt es sich um erlerntes Wissen, körperliche Fähigkeiten oder Handwerkskünste.

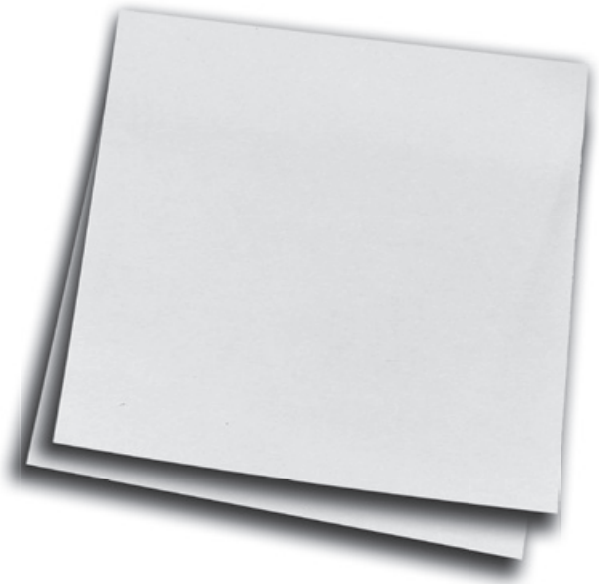
Die Talente sind in sogenannte Talentgruppen eingeteilt: *Körpertalente*, *Gesellschaftstalente*, *Naturtalente*, *Wissenstalente* und *Handwerkstalente*. Innerhalb der Gruppen sind sie in alphabetischer Reihenfolge sortiert.

Einsatz von Talenten

Für den Einsatz von Talenten gelten alle Regeln, die unter Kapitel **Grundregeln** auf Seite **12ff.** aufgeführt sind.
Jeder Held besitzt zu Spielbeginn alle Talente auf einem Fertigkeitswert von 1, sofern man die Fertigkeitswerte nicht ohnehin bei der Heldenerschaffung auf einen höheren Wert gesteigert hat oder er über eine den Nachteil *Unfähig* verfügt (siehe **131**). Selbst wenn ein Held nur über geringe Erfahrung in einer Fähigkeit verfügt, kann er versuchen, das Talent einzusetzen.

Aufbau der Talentbeschreibung

Talentname: der Name des Talents
Probe: Als nächstes sind die drei Eigenschaften aufgeführt, auf die die Fertigkeitsprobe abgelegt werden muss (siehe dazu Kapitel **Grundregeln** auf Seite **12**).
Talentbeschreibung: die Beschreibung des Talents
Spezialisierungen: Bei allen Talenten sind potenzielle Spezialisierungen angegeben, aus denen ein Held wählen kann, wenn er sich für die entsprechende Sonderfertigkeit *Spezialisierung* entscheidet. Eine Spezialisierung erhöht den Fertigkeitswert in einem bestimmten Gebiet des Talents um 2 Punkte. Dies sind nicht alle möglichen Spezialisierungen, sondern nur eine beispielhafte Auswahl.
Hilfsmittel: Hier sind einige Hilfsmittel aufgelistet. Ein passendes Hilfsmittel kann Erschwernisse bei einer Probe abbauen, wenn der Spielleiter es gestattet (siehe Kapitel **Ausrüstung** auf Seite **273**).
Behinderung: Falls bei einem Talent der Behinderungswert eine Rolle spielt und er als Erschwernis die Probe modifiziert, so ist dies ebenfalls angemerkt (siehe Kapitel **Erweiterungsregeln** auf Seite **248**).
Misslungene Probe: Ein Beispiel, was bei einer misslungenen Probe geschieht.
Kritischer Erfolg: Beispiel für einen Kritischen Erfolg
Patzer: Beispiele für einen Patzer
Steigerungskosten: An dieser Stelle ist angegeben, nach welcher Spalte man das Talent steigert – A, B oder C (siehe Kapitel **Erfahrung** auf Seite **256**).
Talentanwendung: Dieser Kasten enthält Beispiele für Anwendungen der Talente. Am häufigsten sind hier Modifikatoren für eine Erfolgsprobe genannt. Allerdings können ebenfalls andere Probenarten (Vergleichsprobe, Sammelprobe) angegeben sein. Dazu gibt es dann eine Erläuterung, zum Beispiel die Menge der Fertigkeitspunkte und des Zeitintervalls bei Sammelproben.



Unbekannte Anwendungen bei Talenten

Es gibt Talente, die so viele Gebiete umfassen, dass ein Mensch mit großer Wahrscheinlichkeit sie nicht alle gleich gut beherrscht. Bei dem Talent *Fliegen* können die Helden beispielsweise die unterschiedlichsten Arten von Wesen und Gegenständen lenken. Ein Meister sollte jedoch berücksichtigen, dass jemand, der vom Fliegen eines Teppichs Ahnung hat noch lange nicht weiß wie man einen Karakil-Dämonen steuert. Deshalb gelten bei unbekannten Wesen Erschwernisse von bis zu 8 Punkten. Diese Erschwernisse sollten sich im Laufe der Zeit abbauen, das letzte Wort darüber hat der Meister. Die gleiche Regel lässt sich ebenso bei anderen Talenten anwenden, etwa bei unterschiedlichen Reittieren beim Talent *Reiten* oder verschiedenen Arten von Musikinstrumenten beim *Musizieren*.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Die Talentgruppenprobe (optional)

Anstatt bei jedem Talent nachschauen zu müssen, auf welche drei unterschiedlichen Eigenschaften geprobt wird, kann man stattdessen auf die *Talentgruppenprobe* zurückgreifen. Diese Probe funktioniert wie eine ganz normale Fertigkeitsprobe. Der Unterschied ist, dass für jedes Talent innerhalb einer Talentgruppe die drei gleichen Eigenschaften für die Probe gelten. Als Fertigkeitspunkte werden die Punkte des Talents benutzt genau wie bei einer gewöhnlichen Fertigkeitsprobe.

Beispiel: Louisa möchte zum ersten Mal als Meisterin mit ihren Freunden ***Das Schwarze Auge*** *spielen. Da sie alle noch unerfahrene Spieler sind, hat Louisa beschlossen, dass alle Proben auf Talente über die Talentgruppenprobe geregelt werden sollen. Wenn ihre Freunde Sarah und Chris Proben auf Gesellschaftstalente ablegen möchten, so würfeln sie immer eine Fertigkeitsprobe auf IN/CH/CH, selbst wenn eine* Verkleiden-*Probe üblicherweise auf IN/CH/GE gewürfelt wird. Als Fertigkeitspunkte dienen ihnen wie gewohnt die Punkte des Talents (in ihrem Fall die Fertigkeitspunkte des Talents* Verkleiden).

Talentgruppenproben

Talentgruppe	Talentgruppenprobe
Körpertalente	MU/GE/KK
Gesellschaftstalente	IN/CH/CH
Naturtalente	MU/IN/KO
Wissenstalente	KL/KL/IN
Handwerkstalente	IN/FF/KO

Geld verdienen

Einige Talente sind gut dazu geeignet, dass der Held sich ein kleines Zubrot verdient. Die Probe dafür ist in der Regel eine Erfolgsprobe, die einen Tag Arbeit oder einen Auftritt abdeckt. Je nach Fertigkeitspunkte, bekommt er dafür dann eine Menge an Kreuzern, Hellern oder Silbertalern. Diese Probe kann nur einmal am Tag Geld einbringen. Selbst wenn der Held über den Tag hinweg verschiedene Auftritte hat, sollte nur eine Probe entscheiden, um wie viele Geldstücke er reicher wird.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Talent-Übersicht

Körpertalente

Name	Probe	Behinderung	Steigerungskosten
Fliegen	MU/IN/GE	ja	B
Gaukeleien	MU/CH/FF	ja	A
Klettern	MU/GE/KK	ja	B
Körperbeherrschung	IN/GE/KK	ja	C
Reiten	IN/GE/KK	ja	B
Schwimmen	GE/KO/KK	ja	B
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	nein	C
Singen	IN/CH/KO	nein	A
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	nein	C
Tanzen	CH/GE/GE	ja	A
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	ja	B
Verbergen	MU/IN/GE	ja	C
Zechen	IN/KO/KK	nein	A

Gesellschaftstalente

Name	Probe	Behinderung	Steigerungskosten
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH	nein	B
Betören	MU/CH/CH	nein	B
Einschüchtern	MU/IN/CH	nein	B
Etikette	KL/IN/CH	nein	B
Gassenwissen	KL/IN/CH	nein	C
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	nein	C
Überreden	MU/IN/CH	nein	C
Verkleiden	IN/CH/GE	ja oder nein	B
Willenskraft	MU/IN/CH	nein	C

Naturtalente

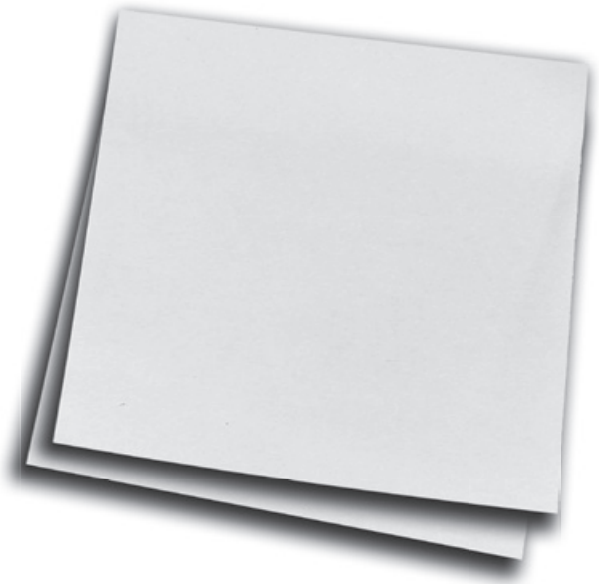
Name	Probe	Behinderung	Steigerungskosten
Fährtensuchen	KL/IN/IN	nein	C
Fesseln	KL/FF/KK	nein	A
Fischen & Angeln	IN/FF/KO	ja	A
Orientierung	KL/IN/IN	nein	B
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	nein	C
Tierkunde	MU/KL/IN	nein	C
Wildnisleben	IN/GE/KO	ja	C

Wissenstalente

Name	Probe	Behinderung	Steigerungskosten
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	nein	A
Geographie	KL/KL/IN	nein	B
Geschichtswissen	KL/KL/IN	nein	B
Götter & Kulte	KL/KL/IN	nein	B
Kriegskunst	MU/KL/IN	nein	A
Magiekunde	KL/KL/IN	nein	C
Mechanik	KL/KL/FF	nein	B
Rechnen	KL/KL/IN	nein	A
Rechtskunde	KL/KL/IN	nein	A
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	nein	B
Staatskunst	KL/IN/CH	nein	A
Sternkunde	KL/KL/IN	nein	B

Handwerkstalente

Name	Probe	Behinderung	Steigerungskosten
Alchimie	MU/KL/FF	nein	C
Fahrzeuge	IN/CH/FF	nein	A
Handel	KL/IN/CH	nein	B
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	nein	B
Heilkunde Krankheiten	MU/KL/IN	nein	B
Heilkunde Seele	KL/IN/CH	nein	B
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	nein	C
Holzbearbeitung	KL/FF/KK	nein	B
Kochen & Backen	KL/IN/FF	nein	A
Lederbearbeitung	KL/FF/FF	nein	B
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF	nein	A
Metallbearbeitung	KL/FF/KK	nein	C
Musizieren	IN/CH/FF	nein	A
Schlösserknacken	IN/FF/FF	ja	C
Seefahrt	FF/GE/KK	nein	B
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	nein	B
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	nein	A



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Wenn Helden Mauern erklimmen, über Seile balancieren oder durch Flüsse schwimmen, wenn sie also das tun, was nun einmal zu einem Heldenleben gehört, dann werden Körpertalente benötigt. Meistens sind Proben auf Körpertalente Erfolgsproben, es kann jedoch unter Umständen eine Vergleichs- oder Sammelproben zustande kommen.

Fliegen

Probe: MU/IN/GE
Um Gegenstände wie Hexenbesen oder fliegende Teppiche aktiv zu steuern, beispielsweise um durch eine enge Straßenschlucht oder durch ein offenes Fenster zu fliegen, wird eine Probe auf *Fliegen* nötig. Unter das Talent fallen außerdem Flugreittiere, flugfähige Dämonen und andere Wesenheiten, die einen Helden durch die Luft transportieren können.
Spezialisierungen: je nach „Fluggerät", zum Beispiel: Fliegender Teppich, Greif, Hexenbesen, Hippogriff, Karakil, Luftdschinn
Hilfsmittel: Haltegriffe, angenehme Sitzgelegenheit, Sattel
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Das Flugmanöver ist misslungen und musste abgebrochen werden.
Kritischer Erfolg: Dem Held ist nicht nur das Manöver gelungen, sondern er hat eine zusätzliche Aktion in dieser Runde.
Patzer: Der Held stürzt ab.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Ein kurzer, ruhiger Flug von etwa 100 Schritt	+12
Ein mehrstündiger Flug ohne Gesäßschmerzen	+8
Rasanter Flug durch eine Straßenschlucht	+4
Überraschende Wendemanöver	+/–0
Durch ein schmales Fenster fliegen	–4
Looping	–8
Sicherer Durchflug durch einen Luftschlacht	–12
Verfolgung eines anderen Fliegers: Vergleichsprobe (*Fliegen* gegen *Fliegen*) (siehe **255**)	

Gaukeleien

Probe: MU/CH/FF
Wenn es gilt, auf einem Jahrmarkt oder in einer Taverne ein paar Silbermünzen als Jongleur zu verdienen oder seinen Gegenüber mit kleinen Zaubertricks zu verblüffen, wird auf das Talent *Gaukeleien* gewürfelt. Hierunter fallen unter anderem *Jonglieren*, profane *Zaubertricks*, *Feuer schlucken*, *Schlangenbeschwörungen, Hütchenspiel* usw.
Spezialisierungen: Bauchreden, Bühnenzauberei, Feuer schlucken, Hütchenspiel, Jonglieren, Schlangen beschwören
Hilfsmittel: zahnlose Schlange, attraktive Helfer bei Zaubertricks, gute Pyrotechnik
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Der Trick funktioniert nicht richtig, kleine Fehler schleichen sich bei dem Versuch ein. Das Publikum ist mäßig begeistert.
Kritischer Erfolg: Die Zuschauer sind fasziniert, halten den Trick gar für echte Magie und potenzielle Geldeinnahmen des Gauklers verdoppeln sich.
Patzer: Der Held wird bei der Präsentation ausgebuht, da ihm ein Missgeschick passiert (mit Jonglierkeule einen Zuschauer getroffen, mit Pyrotechnik den Bürgermeister verletzt etc.).
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Einfachste Kartentricks	+12
Ein Feuerwerk nach Plan vorbereiten	+8
Einen lebenden Hasen aus einem vorbereiteten Hut ziehen	+4
Mit Tricks in einer Schänke (Fertigkeitspunkte) Heller verdienen	+/–0
Mit fünf brennenden Fackeln jonglieren	–4
Tanz mit giftiger Kobra	–8
Meisterliches Bauchreden	–12

Klettern

Probe: MU/GE/KK
Wenn ein Held über eine Burgmauer oder an einer steilen Klippe entlang steigt, steht eine Probe auf *Klettern* an. Eine misslungene Probe bedeutet nicht automatisch einen Sturz, eventuell traut sich ein Held erst gar nicht zu klettern, verletzt sich oder braucht furchtbar lange, um sein Ziel zu erreichen.
Spezialisierungen: Bäume, Bergsteigen, Eisklettern, Freiklettern, Fassadenklettern
Hilfsmittel: Kreide an den Händen, Kletterhaken, Räuberleiter, Seile, Wurfhaken
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Der Held braucht viel länger als üblich, verletzt sich leicht (1W3 SP) oder möchte nicht klettern.
Kritischer Erfolg: Ohne Schwierigkeiten und viel schneller als gewöhnlich hat der Held den Aufstieg geschafft. Zuschauer halten ihn für den besten Kletterer Deres.
Patzer: Der Held rutscht ab und fällt.
Steigerungskosten: B

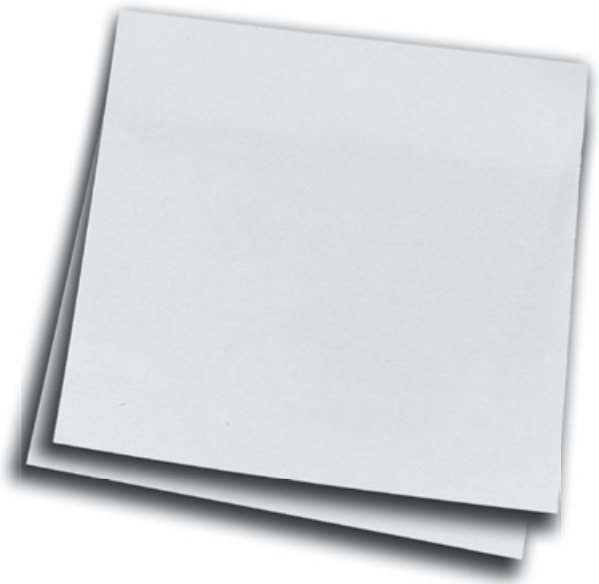
Handlung	Modifikator
Auf den ersten Ast eines kleinen Baumes klettern	+12
Über eine 2 Schritt hohe Mauer kommen	+8
Einen hohen Baum hoch klettern	+4
Zum Fenster im 1. Stockwerk klettern	+/–0
Die Fassade eines hohen Gebäudes erklimmen	–4
Schwierige Wand mit wenigen Griffmöglichkeiten	–8
Eine feuchte Burgmauer hoch steigen	–12

DFYX DFYX (Order 5903463)

Körperbeherrschung

Probe: IN/GE/KK
Um weit zu springen, schnell zu sprinten, sich nach einem Sturz abzurollen, das Gleichgewicht auf einem Drahtseil zu bewahren oder sonst wie 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 *Skifahren* und das *Entwinden* aus Fesseln, Tentakeln oder Wurfnetzen.
Spezialisierungen: Akrobatik, Athletik, Balance, Entwinden, Gewichte heben, Imman spielen, Skifahren
Hilfsmittel: gutes Schuhwerk
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Die Handlung des Helden geht teilweise schief, er braucht länger und macht Fehler oder muss die Handlung ganz abbrechen.
Kritischer Erfolg: Dem Held gelingt seine Handlung und er hat noch eine zusätzliche Aktion zur Verfügung. Und was immer der Held getan hat: Es sah elegant aus.
Patzer: Der Held stürzt, erleidet Schaden (1W6 SP) oder zieht sich eine Zerrung zu, die wie eine *Wunde* zu betrachten ist.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Einen Purzelbaum schlagen	+12
Leichtes Gewicht heben (etwa 30 bis 40 Stein)	+8
Ein Rad schlagen	+4
Handstand	+/–0
Bei Sturm auf einem Schiff auf den Beinen bleiben	–4
Schweres Gewicht heben (deutlich mehr als 120 Stein)	–8
Auf einem dünnen Drahtseil laufen	–12
Sich aus einem Seil, Netz, Tentakel entwinden: Sammelprobe (gegen fünffache Zahl der Fertigkeitspunkte der *Fesseln*-Probe des Gegners, Zeitintervall 1 Kampfrunde, maximal 10 Proben erlaubt)	



Reiten

Probe: IN/GE/KK
Wenn man sich nicht nur auf einem Reittier fest klammern will, sondern es dazu bringen möchte, das zu tun was es soll, ist das Talent *Reiten* erforderlich. Proben auf langsames Reiten erfordern keine Proben, wenn das Tier jedoch galoppiert, Pirouetten drehen oder gezielt treten oder beißen soll, werden Proben nötig.
Spezialisierungen: Elch, Esel, Kamel, Pferd, Reitwildschwein, Strauß
Hilfsmittel: Reittier mit „Leckerchen" bestochen, guter Sattel
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Das Tier bewegt sich nicht oder nicht so, wie es soll.
Kritischer Erfolg: Das Tier macht seine Sache ausgezeichnet, der Reiter hat eine weitere Aktion zur Verfügung.
Patzer: Das Tier wirft den Reiter ab und er stürzt zu Boden.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Vorwärts-Manöver, Schritttempo	+12
Einfacher Trab oder schnelle Fortbewegung	+8
Über eine niedrige Mauer springen	+4
Überraschende Wendemanöver	+/–0
Ohne Zügel im Galopp reiten	–4
Dem Tier einen ungewöhnlichen Befehl geben, den es befolgt	–8
Sehr gefährlicher Sprung über eine breite Schlucht	–12
Verfolgung eines anderen Reiters: Vergleichsprobe (*Reiten* gegen *Reiten*) (siehe **255**)	

Schwimmen

Probe: GE/KO/KK
Will der Held tauchen, einen anderen aus dem Wasser ziehen, unter Wasser kämpfen oder möglichst schnell zu einem Ort hin oder von einem Kraken weg schwimmen, ist eine Probe nötig. Starke Strömung und andere widrige Umstände können die Probe erschweren.
Spezialisierungen: Langstreckenschwimmen, Tauchen, Unterwasserkampf, Wassertreten
Hilfsmittel: Treibholz, Kajubo-Knospen (die zur Unterwasseratmung befähigen)
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Man traut sich nicht zu schwimmen oder kommt nicht sonderlich weit – auf jeden Fall nicht bis dahin, wohin man wollte.
Kritischer Erfolg: Dem Helden gelingt es, die Strecke in Bestzeit zu schwimmen.
Patzer: Der Held geht unter und fängt an zu ertrinken. Grund dafür könnte ein Wadenkrampf sein.
Steigerungskosten: B

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Handlung	Modifikator
In flachem Wasser nicht ertrinken und zurück zum Strand gelangen	+12
Wassertreten	+8
Kurze Strecke zurücklegen	+4
Nach einer Münze in fünf Schritt Tiefe tauchen	+/–0
Bei unruhigem Wellengang schwimmen	–4
Einen Bewusstlosen aus dem Wasser holen	–8
Gegen eine starke Brandung zum Strand schwimmen	–12
Verfolgung eines Schwimmers: Vergleichsprobe (*Schwimmen* gegen *Schwimmen*) (siehe **255**)	

Selbstbeherrschung

Probe: MU/MU/KO

Das Talent S*elbstbeherrschung* umfasst die Befähigung große *Schmerzen* zu widerstehen, ob durch Verletzungen im Kampf oder bei einem Gewaltmarsch. Auch *Ablenkungen* können damit ignoriert werden, sodass ein Zauberer beispielsweise sich trotz Steine werfender Goblins weiterhin auf seinen Kampfzauber konzentrieren kann.

Spezialisierungen: Schmerz unterdrücken, Liturgien aufrechterhalten, Störungen ignorieren, Zauber aufrechterhalten

Hilfsmittel: schmerzstillende Tinkturen, auf ein Stück Holz beißen

Behinderung: nein

Misslungene Probe: Dem Helden gelingt es nicht, den Schmerz zu unterdrücken oder die Ablenkung zu ignorieren.

Kritischer Erfolg: Es gelingt dem Helden, Schmerzen und Ablenkungen einen ganzen Tag zu ignorieren.

Patzer: Der Held bricht vor Schmerzen zusammen oder ist durch die Ablenkung *überrascht*.

Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Leichte Verletzungen ignorieren	+12
Ablenkung durch kleine, geworfene Kieselsteine ignorieren	+8
Sich pochenden Zahnschmerz dauerhaft nicht anmerken lassen	+4
Bohren in einer Wunde	+/–0
Wunde im Kampf ignorieren	–4
Auf ein glühendes Kohlenstück treten ohne zu schreien	–8
Bewusstsein behalten, wenn Körperteil abgetrennt wird	–12
Zauber oder Liturgie aufrechterhalten: erschwert um die erlittenen Schadenspunkte	

Singen

Probe: IN/CH/KO

Zwar mag eine schöne Singstimme beim *Singen* helfen, aber mit dem richtigen Maß an Übung kann fast jeder ein Lied anstimmen, ob als Heldenepos, im Tempel oder als Schlaflied an der Wiege.

Spezialisierungen: Bardenballade, Chorgesang, Mehrstimmigkeit, Operngesang, Sprechgesang

Hilfsmittel: Honigmilch

Behinderung: nein (eventuell ja bei Helmen)

Misslungene Probe: Dem Held fällt kein Lied ein oder es ist eher schlecht als recht vorgetragen.

Kritischer Erfolg: Der Gesang des Helden ist noch in vielen Wochen Thema seiner Zuhörer. Hat der Held sich um Geld bemüht, dann nimmt er mindestens das Doppelte ein wie üblich.

Patzer: Das angestimmte Lied ist so furchtbar oder beleidigend für die Zuhörer, dass sie den Helden ausbuhen.

Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Ein Gutenachtlied anstimmen	+12
Mit Zechkumpanen ein Lied trällern	+8
Einen müden Troll in den Schlaf singen	+4
Mit einem schönen Lied (Fertigkeitspunkte) Heller in der Taverne verdienen	+/–0
Im Tempelchor einen Choral mitsingen	–4
Eine erinnerungswürde Ballade vortragen	–8
Eine Arie in einer Vinsalter Oper singen	–12

Sinnesschärfe

Probe: KL/IN/IN

Das Talent *Sinnesschärfe* umfasst alle Fälle, in denen die genaue Wahrnehmung der Helden vonnöten ist. Misslungene Proben bedeuten entweder, dass der Held nichts bemerkt hat, oder dass er den Sinneseindruck falsch interpretiert. Proben auf *Sinnesschärfe* können vom Meister für die Spieler gewürfelt werden, um herauszufinden, ob die Helden eine versteckte Person oder ein verborgenes Detail bemerken, ohne dass in den Spielern der Verdacht aufkeimt, dass sie bei einer misslungenen Probe etwas übersehen haben. Beim Ertasten wird die Probe in der Regel auf KL/IN/FF abgelegt.

Spezialisierungen: Hören, Riechen/Schmecken, Sehen, Tasten

Hilfsmittel: Lupe, Fernrohr, Hörrohr, wahrnehmungssteigerndes Mittelchen

Behinderung: nein (eventuell ja bei Helmen, Panzerhandschuhen o. Ä.)

Misslungene Probe: Der Held bemerkt nichts.

Kritischer Erfolg: Der Held nimmt sogar kaum bemerkbare Details wahr.

Patzer: Der Held nimmt etwas anderes war, als das, was wirklich wichtig wäre. Er könnte zum Beispiel die in der Nähe befindlichen Blumen riechen, dafür aber nicht, den auffällig stinkenden Oger, der an ihn heranschleicht.

Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Lautes Schreien im Nebenzimmer hören	+12
Den Duft eines starken Parfüms bemerken	+8
Zutaten in einer Suppe bestimmen	+4
Den Duft eines leichten Parfüms bemerken	+/–0
Ein mittelmäßig verborgenes Schriftstück in einem Zimmer finden	–4
Eine Goldmünze am Grund eines Baches sehen	–8
Die verblasste Gravur auf einer Statue ertasten	–12
Hinterhalt bemerken: Vergleichsprobe (*Sinnesschärfe* gegen *Verbergen*)	

DFYX DFYX (Order 5903463)

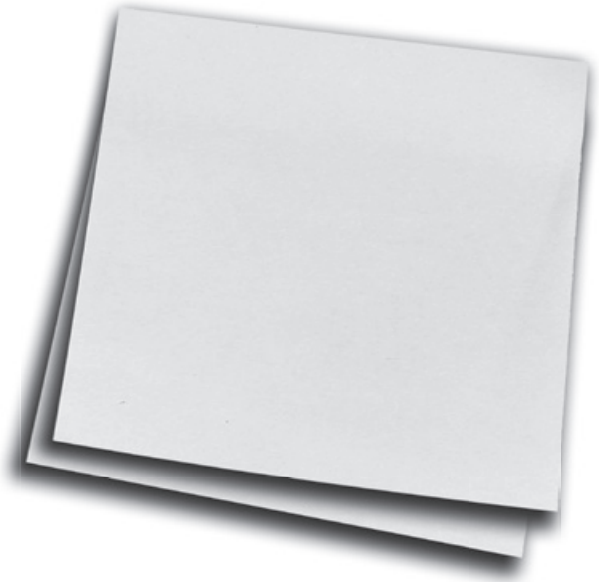
Tanzen

Probe: CH/GE/GE
Auf höfischen Bällen, Hexennächten und bäuerlichen Feiern kann es sehr hilfreich sein, zu wissen wie man richtig tanzt. Besonders bei komplizierteren Gruppen- und Paartänzen ist eine Probe auf dieses Talent nötig, während eine Puniner Polonäse noch im volltrunkenen Zustand absolviert werden kann.
Spezialisierungen: Ausdruckstanz, Dorftanz, höfischer Tanz, Kulttanz, erotischer Tanz
Hilfsmittel: richtige Kleidung, gute Schuhe, guter Tanzpartner
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Der Tanz des Helden ist von ein paar Fehlern durchzogen.
Kritischer Erfolg: Die Aufmerksamkeit der Zuschauer fällt wegen des perfekten Tanzes auf den Helden.
Patzer: Der Held tritt seiner Tanzpartnerin auf die Füße und verletzt sie dabei oder er stürzt und blamiert sich.
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Ein einfacher Bauerntanz	+12
Ein tsagefälliger Ausdruckstanz im Tempel	+8
Ein ritueller Tanz zu Ehren der Götter	+4
Ein beeindruckender, ekstatischer Hexentanz	+/–0
Ein höfischer Tanz auf einem Maskenball	–4
Ein meisterlicher erotischer Schleiertanz	–8
Die Aufmerksamkeit der Kaiserin durch einen Tanz auf einem kaiserlichen Ball wecken	–12

Taschendiebstahl

Probe: MU/IN/FF
Mittels Taschendiebstahl kann ein Held die Börse seines Opfers ungesehen entwenden oder ein Loch in dessen Beutel schneiden, sodass er an eine erträgliche Zahl an Münzen gelangt.
Spezialisierungen: Beutel,
Hilfsmittel: kleines Messer
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Das Opfer hat den Diebstahlversuch bemerkt.
Kritischer Erfolg: Das Opfer hat den Diebstahlversuch nicht bemerkt und der Held hat besonders wertvolle Beute gemacht oder gleich mehrere Ziel bestohlen.



Patzer: Das Opfer hat den Helden bemerkt und es gelingt ihm, den Dieb festzuhalten.
Steigerungskosten: B

Handlung
Ein Opfer beklauen: Vergleichsprobe (*Taschendiebstahl* gegen *Sinnesschärfe*)

Verbergen

Probe: MU/IN/GE
Wenn es gilt sich *anzuschleichen* oder zu *verstecken*, wird auf *Verbergen* gewürfelt. Dunkelheit, schwarze Kleidung und gute Deckung, aber auch Lärm oder Ablenkungen für potentielle 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 auch ein Meister des Verbergens nicht verstecken.
Spezialisierungen: Schleichen, Verstecken, nach Geländeart (siehe *Geländearten* auf Seite **148**)
Hilfsmittel: gutes Schuhwerk, dunkle Kleidung, dunkle Schminke
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Der Held hat sich nur dürftig versteckt oder Geräusche beim Schleichen verursacht. Die *Sinnesschärfe*-Probe des Gegners ist erleichtert.
Kritischer Erfolg: Der Held hat ein perfektes Versteck gefunden oder ist lautlos wie eine Katze, sein doppelter Fertigkeitswert zählt als Erschwernis für *Sinnesschärfe*-Proben.
Patzer: Irgendetwas (Teller, ein Möbelstück) ist umgefallen oder der Held ist auf etwas getreten, was ihn vor Schmerz schreien lässt. Er wurde auf jeden Fall von seinem Gegner bemerkt.
Steigerungskosten: C

Handlung
Unentdeckt bleiben: Vergleichsprobe (*Verbergen* gegen *Sinnesschärfe*)

Zechen

Probe: IN/KO/KK
Bei Feiern, Vertragsabschlüssen, als Trinkspiel oder einfach weil es geht, wird in fast ganz Aventurien Alkohol konsumiert, ob als Wein, vergorene Milch, Bier oder Branntwein. Ebenso gehören alle Arten von Rauschmitteln dazu. Um nicht völlig die Kontrolle über sich zu verlieren und die Kopfschmerzen, in Aventurien Wolf oder in schlimmen Fällen Werwolf genannt, zu verhindern, sind erfolgreiche *Zechen*-Proben nötig.
Spezialisierungen: Alkohol, Kopfschmerzen vermeiden, Rauschmittel

DFYX DFYX (Order 5903463)

Hilfsmittel: Brechwurzel und Blaustein zum Übergeben
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held schläft ein und erwacht am nächsten Tag mit Kopfschmerzen oder anderen unliebsamen Auswirkungen seines Gelages.
Kritischer Erfolg: Dem Helden gelingt es, bis zum Schluss durchzuhalten und trotzdem geht es ihm am nächsten Morgen blendend.
Patzer: Der Held begeht in seinem Zustand peinliche oder schädliche Sachen (beispielsweise wacht er morgens nackt auf dem Markt oder fremden Bett auf, hat Geheimnisse an seine Feinde verraten etc.).
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Zwei Abendbiere	+12
Kleines Saufgelage überstehen	+8
Nach Rauchkrautgenuss klare Wahrnehmung behalten	+4
Nach sieben Korn aufrecht gehen	+/–0
Nach einem heftigen Saufgelage Kopfschmerzen am Tag danach vermeiden	–4
Bei einer Orgie bei klarem Verstand bleiben	–8
Sehr viel starken Schnaps getrunken (beispielsweise Premer Feuer)	–12

DFYX DFYX (Order 5903463)

Zwischenmenschliche Konflikte, die Kunst der Verführung oder das Verhalten bei Hofe: Alle diese Fähigkeiten werden über die Gesellschaftstalente abgewickelt. Oft sind es Vergleichsproben, die aufzeigen, wer es geschickter anstellt dem anderen seinen Willen aufzuzwingen, ihn zu überzeugen oder zu verführen. Aber auch einfache Erfolgsproben können vorkommen. Seltener sind hingegen Sammelproben, diese können aber harte Nüsse darstellen, die sich nicht leicht überzeugen lassen und bei denen man am Ball bleiben muss.
Vom Ausgang der Probe hängen jedoch viele Faktoren ab, so die Grundeinstellung des Gegenübers oder der kulturelle Hintergrund. Und natürlich spielt die Kultur des Helden eine gewichtige Rolle, denn während ein Mittelreicher noch vergleichsweise gut die Regeln der mittelländischen Etikette beherrscht, hat ein Waldmensch davon kaum Ahnung. Der Mittelreicher wird ähnliche Probleme bei der Kenntnis der Tabus des Waldmenschenstammes haben.

Bekehren & Überzeugen

Probe: MU/IN/CH
Dieses Talent ist das Handwerkszeug eines jeden Geweihten, insbesondere von Priestern mit starkem Missionierungsdrang. Es erlaubt die Beeinflussungen von Menschen und versucht sie von der Meinung oder Standpunkten des Talentanwenders dauerhaft zu überzeugen.
Im *Einzelgespräch* vermag ein Geweihter einerseits sich intensiv mit seinem Gegenüber zu beschäftigen, andererseits auch dessen Glauben in Frage stellen und Zweifel zu säen (bis hin zu einer kompletten Gehirnwäsche). Jedoch ist das Talent nicht nur für Geweihte nützlich: *Rhetorik* wird von Politikern, Philosophen und anderen Rednern gerne als Stilmittel verwendet, um andere zu überzeugen, sich deren Ideen zu verschreiben.
Und Demagogen, Freiheitskämpfer und die einen oder anderen radikalen Tsageweihten versuchen nicht selten das gemeine Volk zu einem Aufstand *aufzuwiegeln* und gegen die Herrscherschicht aufzuhetzen.
Im Gegensatz zum Talent *Überreden* oder *Einschüchtern* ist *Bekehren & Überzeugen* ein Prozess, der die Geisteshaltung der/des Betroffene/n längerfristig beeinflusst und nicht nur kurzzeitig ändert.

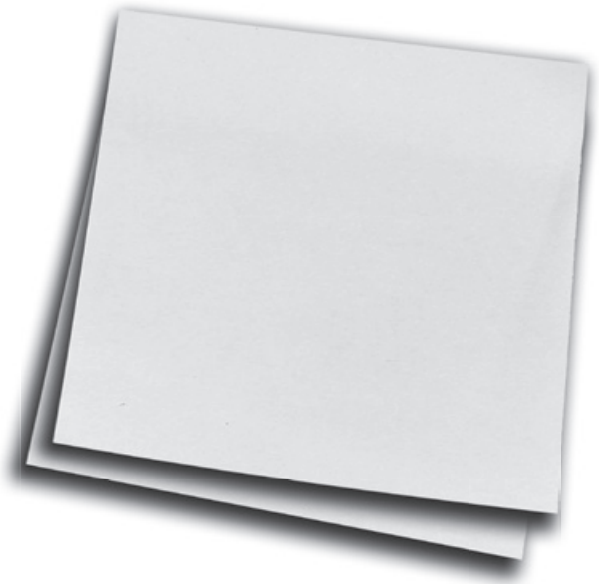
Modifikatoren für Gesellschaftstalente

In dieser Tabelle sind Modifikatoren für Gesellschaftstalente aufgelistet, die auf bestimmte Situationen angewandt werden können. Die einzelnen Punkte sind miteinander kumulativ (nicht jedoch Unterpunkte zueinander):

Handlung	Modifikator
Kulturelle Unterschiede	0 bis –6
Mittelländer ⇔ Bornländer/Horasier	–1
Mitteländer/Mensch ⇔ Andergaster/Tulamide/Zwerg	–2
Mittelländer ⇔ Gjalsker/Maraskaner	–3
Mittelländer ⇔ Waldmenschen/Fjarninger	–4
Mensch ⇔ Elf	–5
Mensch ⇔ Ork/Goblin/Echsenmensch/Troll	–6
Einstellung des Gegenübers	+8 bis –8
feindselig	–8
abgeneigt	–4
neutral	+/–0
zugeneigt	+4
freundlich	+8

Spezialisierungen: Aufwiegeln, öffentliche Rede (Demagogie, Plädoyer, Predigt), Einzelgespräch (Bekehrung), Diskussions-Rhetorik, schriftliche Rhetorik
Hilfsmittel: Flüstertüte, erhöhte Position, vorbereitete Rede
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Das Opfer glaubt dem Prediger nicht.
Kritischer Erfolg: Das Opfer der Überzeugungsversuche ist vollends überzeugt.
Patzer: Das Opfer versucht den Prediger mit Androhung von Gewalt zu vertreiben.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Den Dörfler in guten Zeiten von einer zusätzlichen Spende überzeugen	+12
Einem Goblin die Gemeinsamkeiten von Firun und seinem Gott nahe bringen	+8
Einen Bauern überzeugen neben dem Tempelzehnt zusätzliche Abgaben an wenig verehrte Götter zu leisten	+4
Bei einer politischen Diskussion sein rhetorisches Können beweisen	+/–0
Eine wirkungsvolle Schmähschrift anfertigen	–4
Eine Gruppe von Bauern gegen den örtlichen Baron aufhetzen	–8
Einen Zwergen zum Efferdkult bekehren	–12
Jemanden seine Weltsicht nahebringen: Sammelprobe; mindestens so viele Fertigkeitspunkte wie der fünffache Fertigkeitswert des Opfers in *Willenskraft*, Zeitintervall 1 Tag, maximal 10 Proben; Opfer kann mit *Willenskraft*-Proben die Zahl der Netto-Fertigkeitspunkte der *Bekehren & Überzeugen*-Probe bei jedem Versuch verringern	



DFYX DFYX (Order 5903463)

Betören

Probe: MU/CH/CH

Mit *Betören* kann ein Held versuchen seine Ausstrahlung und Attraktivität einzusetzen, um sich jemand gewogen zu machen. Um sich durch *Anbändeln* einen Vorteil zu verschaffen, beispielsweise einen Gardisten dazu zu bringen noch einmal ein Auge zu zudrücken, dafür ist das Talent genau die richtige Wahl. Das bedeutet jedoch nicht, dass jeder Einsatz der Fähigkeit gleich eine Einladung zu einem Rahjadienst sein muss. Dennoch bildet das Talent ebenso die Kunst der Verführung ab und gibt Auskunft darüber wie geschickt sich jemand in den *Liebeskünsten* anstellt. Wählt der Held schmeichelhafte Worte, schafft er eine angenehme Umgebung und geht auf die Vorlieben seines Gegenübers ein?

Doch *Betören* umfasst noch mehr: Auch Kenntnisse der *Festgestaltung*, etwa wie man seinem Gast eine kleine Freude bereitet und ihn sich gewogen stimmt, gehören dazu.

Spezialisierungen: Festgestaltung, Anbändeln, Liebeskünste, nach Kultur

Hilfsmittel: Parfüm (z.B. *Kanäle von Grangor Nr. 5)*, hübsche Kleidung, Buch über Verführung (z.B. *Rahjasutra*)

Behinderung: nein (in bestimmten Situationen ja, beispielsweise in einer Gestechrüstung jemanden verführen)

Misslungene Probe: Dem Helden gelingt es vorerst nicht, ein Interesse bei dem Opfer zu wecken.

Kritischer Erfolg: Das Verführungsopfer versucht dem betörenden Helden alle Wünsche zu erfüllen.

Patzer: Ohrfeige

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Ein kleines Fest im engen Freundeskreis gestalten	+12
Den Liebsten um einen ungewöhnlichen Gefallen bitten	+8
Ein Techtelmechtel mit einer leicht verführbaren Person anfangen	+4
Dem Wirt schöne Augen machen, um einen Preisnachlass zu bekommen	+/–0
Erotische Briefe verfassen	–4
Eine erinnerungswürdige Orgie inszenieren	–8
Eine „harte Nuss (zum Beispiel eine Lowanger Dualistin) verführen	–12
Jemanden verführen: Sammelprobe; mindestens so viele Fertigkeitspunkte wie der fünffache Fertigkeitswert des Opfers in *Willenskraft*, Zeitintervall 1 Tag, maximal 10 Proben erlaubt; Opfer kann mit *Willenskraft*-Proben die Zahl der Netto-Fertigkeitspunkte der *Betören*-Probe bei jedem Versuch verringern	

Einschüchtern

Probe: MU/IN/CH

Durch dieses Talent kann man sein Gegenüber bedrohen, beschimpfen oder beleidigen, um eine Reaktion hervorzurufen, beispielsweise um an Informationen zu gelangen oder jemanden Angst einzuflößen.

Ein Duellant könnte versuchen seinen Gegner zu *beleidigen*, um seinen Jähzorn auszunutzen und ihn zu einem unachtsamen Angriff zu bewegen. Der Ork-Häuptling mag vielleicht nicht so stark sein wie er aussieht, doch mit den richtigen *Drohungen* kann er seinen Kontrahenten beeindrucken, sodass er ihn erst gar nicht herausfordert. Mit Einschüchterungen kann man an Informationen gelangen, für die *Überreden* eine zu milde Form der Überzeugungskunst ist: Die *Folter* (bei der Inquisition als Hochnotpeinliche Befragung bekannt) hingegen ist im Gegensatz dazu nicht nur die Androhung, sondern auch Ausführung körperlicher Gewalt.

Spezialisierungen: Beleidigungen, Drohungen, Folter

Hilfsmittel: bedrohliche Waffen, Folterinstrumente

Behinderung: nein

Misslungene Probe: Das Gegenüber ignoriert alle Schmähungen und Einschüchterungsversuche des Helden.

Kritischer Erfolg: Das Gegenüber des Helden ist vollkommen eingeschüchtert und wird nichts mehr jemals gegen den Helden unternehmen.

Patzer: Anstatt eingeschüchtert oder beleidigt zu sein, geschieht das Gegenteil: Das Opfer ist wütend oder völlig ruhig gegenüber dem Helden.

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Ein Kind mit einer Barbarenstreitaxt einschüchtern	+12
Einen Jähzornigen mit Schmähungen zum Angriff provozieren	+8
Einen eitlen Gecken beleidigen	+4
Einem Bürger mit Waffengewalt drohen	+/–0
Einen Dieb mit Drohungen dazu bringen, sein Versteck zu verraten	–4
Eine Patrouille der Stadtgarde einschüchtern	–8
Einen Fanatiker vertreiben	–12

DEYX DEYX (Order 5903463)

Etikette

Probe: KL/IN/CH

Gelegentlich kommt ein Abenteurer in das Vergnügen, sich in der Umgebung hochgestellter Persönlichkeiten, Adliger und anderer Würdenträger aufzuhalten. Und da ist gutes Benehmen Pflicht!

Ein Held, der sich am Hofe eines Grafen oder einer Sultana schlecht benimmt, kann sich schneller als er glaubt vor dem Burgtor oder gar im Verlies wiederfinden. Das Talent *Etikette* hilft ihm, die korrekte Anrede für den lokalen Herrscher zu wählen, er achtet bei einer erfolgreichen Probe auf die Einhaltung der örtlichen Sitten und zeigt sich am Esstisch von seiner besten Seite.

Etikette umfasst ebenfalls das Wissen um die aktuelle Mode, Stammbäume von Adelsfamilien und –häusern sowie das grundlegendes Hofzeremoniell. Was sind die aktuellen Gesprächsthemen am Hofe? Welche Witze gelten im Horasreich als Bonmot? Wie kann man Beleidigungen geschickt aussprechen? All dies wird über *Etikette* geregelt.

Spezialisierungen: Heraldik, Mode, Stammbäume, Witze, nach Kultur

Hilfsmittel: in Fächer versteckte Karte mit klugen Sprüchen und Anreden, ein Buch über Stammbäume

Behinderung: nein (eventuell ja bei bestimmten Situationen, beispielsweise falsche Kleidung für falschen Anlass)

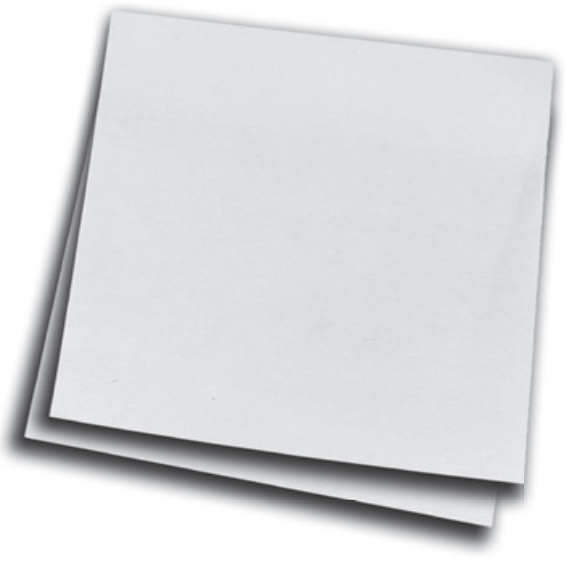
Misslungene Probe: Der Held kann sich nicht an alle wichtigen Benimmregeln erinnern und fällt bei der Feier nicht sonderlich auf (oder sogar eher schlecht).

Kritischer Erfolg: Auf der Feier ist der Held aufgrund seines Benehmens, Wortwitzes und Charmes der Mittelpunkt.

Patzer: Ein grober Etiketteschnitzer unterläuft dem Helden (falsche Anrede des Herzogs, schlechter Witz über der Kaiserin neue Kleider, Stammbaum verwechselt).

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Wie lautet die Anrede eines einfachen Geweihten	+12
Wie ist die korrekte Anrede der Tochter eines Junkers	+8
Muss man sich vor dem Baron verneigen	+4
Wie benehme ich mich vor Höhergestellten	+/–0
Was trägt man beim Empfang der Sultana von Palmyrabad	–4
Welche Witze sind am Hof des Horas tabu	–8
Wie ist der Titel des Jagdmeisters des Emirats Floeszern – und wie grüßt man ihn	–12



Gassenwissen

Probe: KL/IN/CH

Gassenwissen spiegelt die Erfahrung wieder, wie gut man sich in zwielichtigen Stadtvierteln auskennt und wo man sich in eine billige Herberge einquartieren kann. Dieses Wissen lässt sich nicht nur auf den Heimatort des Abenteurers, sondern auch auf fremde Städte anwenden.

Proben geben dem Helden Hilfestellung auf Fragen zur *Ortseinschätzung*: Wo patrouilliert die Stadtwache heute Nacht? In welcher Taverne treffe ich am ehesten auf ein Mitglied einer Unterweltbande? Wo kann ich am günstigsten übernachten? Wie viele Silbertaler brauche ich, um von dem Bettler meines Vertrauens eine Gefälligkeit zu verlangen?

Um einen *Hehler* zu finden um verbotenen Waren loszuwerden oder zu kaufen, ist ebenfalls eine Probe auf *Gassenwissen* unumgänglich.

Außerdem kann man mit dem Talent jemand anderen *beschatten*. Dies umfasst eine gute Sichtposition und Kenntnis des richtigen Abstands zum Zielobjekt, aber auch allgemeine Unauffälligkeit auf den Straßen. Damit sind nicht zwangsweise Schleichen und sich verstecken gemeint (dies würde unter das Talent *Verbergen* fallen).

Und zu guter Letzt gehört außerdem dazu, wie und wo man gute *Kontakte* knüpfen kann, beispielsweise zu Wirten, Auftraggebern und zwielichtigem Gesindel.

Spezialisierungen: Beschatten, Hehlerei, Informationssuche, Kontakte, Ortseinschätzung

Hilfsmittel: ein paar Biere spendieren, Silbermünzen zustecken

Behinderung: nein (eventuell ja bei bestimmten Situationen, zum Beispiel, wenn die Rüstung den Anschein eines Gardisten oder Adligen erweckt)

Misslungene Probe: Der Held erhält keine hilfreichen Informationen.

Kritischer Erfolg: Der Held entdeckt ein besonders gutes, aber günstiges Gasthaus, erhält mehr Informationen als er erwartet hat oder es gelingt ihm, einen Kontaktmann zu finden, der ihm exzellente Konditionen anbietet.

Patzer: Der Held gerät in den Hinterhalt einer Bande oder anderer Schurken, die ihn ausplündern wollen.

Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Ich möchte zur nächsten Armenspeisung	+12
Wo kann ich am günstigsten übernachten?	+8
Ich will ein paar Gerüchte aufschnappen	+4
Wo ist der nächste Schwarzmarkt?	+/–0
Ich möchte Informationen über Alrik, den Schläger	–4
Wo finde ich einen Giftmischer?	–8
Ich muss ein gestohlenes magisches Artefakt verkaufen	–12
Beschatten: Vergleichsprobe (*Gassenwissen* gegen *Sinnesschärfe*)	

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Menschenkenntnis

Probe: KL/IN/CH
„Glaube ich ihm?“ ist eine der am häufigsten gestellten Fragen jeder Rollenspielrunde. Auch wenn *Menschenkenntnis* kein Lügendetektor in Talentform ist, kann man hiermit sein Gegenüber besser einschätzen, gegebenenfalls Unwahrheiten durchschauen und sich ein Bild von den Motiven machen.
Will der Karawanenführer uns in einen Hinterhalt führen, weil er gemeinsame Sache mit der Räuberbande macht? Lügt mich die Baronin an und ist sie – entgegen ihrer eigenen Aussage – verheiratet? Ist das Elixier des Alchimisten wirklich so gut wie er sagt, obwohl er andauernd kichern muss?
Spezialisierungen: Lügen durchschauen, Manipulation wiederstehen (zum Beispiel Bekehrungsversuchen), Motivation erkennen, nach (Fremd-)Spezies
Hilfsmittel: keine
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held ist sich nicht sicher.
Kritischer Erfolg: Der Held durchschaut die Person komplett.
Patzer: Der Held ist einer kompletten Fehleinschätzung aufgesessen (Lügnern glaubt er, ehrliche Leute verdächtig er, die Unwahrheit zu sagen).
Steigerungskosten: C

Handlung
Lügen durchschauen: Vergleichsprobe (*Menschenkenntnis* gegen *Überreden*)

Überreden

Probe: MU/IN/CH
Eine güldene Zunge, Wortwitz, gute Argumente – all jene Fähigkeiten zeichnen Überredungskünste aus. Oft wird das Talent zum *Lügen* oder Schmeicheln verwendet.
Zwar gehen Helden nur selten der *Bettelei* nach, doch um eine Patrizierin zu überzeugen, ein paar Kreuzer in den Almosenbeutel des Habenichts zu werfen, werden ebenfalls *Überreden*-Proben eingesetzt.
Spezialisierungen: Betteln, Lügen, Schmeicheln
Hilfsmittel: kleine Gefälligkeit, ein kleines Geschenk machen
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Dem Held gelingt es nicht, sein Gegenüber zu überzeugen.
Kritischer Erfolg: Die Person, die der Held überzeugen wollte, tut weit mehr als sie muss.
Patzer: Die Person, die der Held überzeugen wollte, ist wütend auf den Held und lässt sich nicht mehr überreden.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Einer eitlen Person schmeicheln	+12
(Fertigkeitspunkte) Kreuzer erbetteln	+8
Eine schwer zu beweisende Lüge auftischen	+4
Eine Schmeichelei oder Lüge vortragen	+/–0
Die Stadtwache von seiner Unschuld überzeugen (nachts trotz Verbots auf der Straße unterwegs)	–4
Erfolgreich leugnen, die Person auf dem Steckbrief zu sein	–8
Die Stadtwache von seiner Unschuld überzeugen (mit Einbruchswerkzeug in einem fremden Haus erwischt worden)	–12

Verkleiden

Probe: IN/CH/GE
In einigen Situationen kann es ratsam sein, als jemand anderes zu erscheinen. Vielleicht will ein von der Garde gesuchter Abenteurer als Bettler das Stadttor passieren oder ein Hochstapler in der Tarnung als Grafensohn auf einem Bankett auftreten, um unbemerkt ein Diadem stehlen zu können. Um die Täuschung aufrechtzuerhalten, muss dem Helden eine *Verkleiden*-Probe gelingen.
Verkleiden umfasst aber nicht nur die Verkleidung an sich, sondern auch die notwendigen Gesten und die Mimik. Jede erfolgreiche Theaterschauspielerin verfügt über einen hohen Wert in diesem Talent, um die verschiedenen Rollen auf der Bühne gekonnt spielen zu können.
Es ist sowohl möglich sich als Angehöriger eines anderen Standes zu verkleiden oder als Angehöriger eines fernen Reiches – ja, sogar eine andere Spezies und/oder ein anderes Geschlecht lassen sich vortäuschen.
Dem Talent sind jedoch gewisse Grenzen gesetzt: Ein Zwerg kann sich nicht glaubhaft als riesiger Thorwaler verkleiden, ebenso wird es für einen dicken Tulamiden schier ein Ding der Unmöglichkeit sein, sich als schlanke Elfe auszugeben.
Spezialisierungen: anderer Stand, anderes Geschlecht, andere Spezies, andere Kultur, Bühnenschauspiel
Hilfsmittel: Theaterschminke, passende Kleidung
Behinderung: ja oder nein (kommt auf die Rolle an)
Misslungene Probe: Die Verkleidung ist nicht gut gewählt und hält einem prüfenden Blick nur selten stand.
Kritischer Erfolg: Die Verkleidung funktioniert tadellos. Um sie zu durchschauen wird der Fertigkeitswert verdoppelt.
Patzer: Die Kleidung wird immer durchschaut und der Held handelt sich in der Regel Ärger ein.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Eine Person gleichen Geschlechtes, Körperbaus, Rasse und Sozialer Stellung darstellen (z.B. als Tagelöhner einen Bettler, als Adlige eine andere Adlige)	+12
Eine ähnliche Kultur bei gleicher Stellung und Geschlecht darstellen (z.B. als Almadanerin eine Horasierin)	+8
Eine Person gleicher Kultur und ähnlichen Standes, gleichen Geschlechts oder ähnlichem Aussehen darstellen (als Almadaner Bauer einen Almadaner Stadtbürger, als femininer Hofkünstler eine Hofkünstlerin)	+4
Eine fremde Kultur bei gleicher Rasse und Geschlecht vortäuschen (z.B. als Horasierin eine Thorwalerin)	+/–0
Eine Person einer anderen sozialen Stellung oder anderen Geschlechts darstellen (z.B. als Bauer einen Edlen oder andersherum, als Mann eine Frau oder andersherum)	–4
Eine Person einer anderen Rasse darstellen (z.B. als Mensch einen Elf oder als Zwerg einen kleinen Menschen)	–8
Eine Person einer stark anders wirkenden Rasse darstellen (z.B. als Mensch einen Ork)	–12
Verkleiden: Vergleichsprobe (*Verkleiden* gegen *Sinnesschärfe*)	

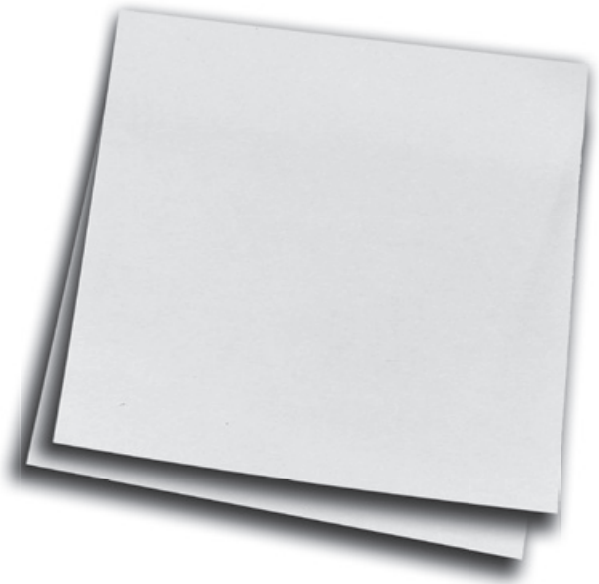
Willenskraft

Probe: MU/IN/CH
Wenn es gilt Versuchungen zu widerstehen, spöttische Bemerkungen zu unterdrücken oder sich im Angesicht großer Gefahr zusammen zu reißen, wird das Talent *Willenskraft* benötigt. Oftmals wird es bei vergleichenden Proben gegen Talente wie *Betören*, *Bekehren & Überzeugen* oder *Einschüchtern* verwendet.
Spezialisierungen: Benehmen, Furcht unterdrücken, Triebe kontrollieren
Hilfsmittel: Willenstrunk
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held kann nicht widerstehen.
Kritischer Erfolg: Der Held widersteht und kann von dieser Person nicht mehr beeinflusst werden.
Patzer: Der Held ist der Person, die ihn beeinflussen will, vollkommen verfallen.
Steigerungskosten: C

Handlung
Kontrolle bewahren: Vergleichsprobe (*Willenskraft* gegen *Betören*, *Bekehren & Überzeugen* oder *Einschüchtern*)

Naturtalente

Naturtalente bilden das Leben in der Wildnis ab und helfen dem Helden dabei, sich in einer gefährlichen Umgebung zurechtzufinden. Sie lassen ihn Essen und Nahrung finden, aber auch mit den Witterungsbedingungen seiner Umwelt zurechtkommen oder geben ihm Hinweise für die beste Strategie zum Überleben. Proben sind in der Regel als Erfolgsproben angelegt. Vergleichsproben sind selten, Sammelproben kommen öfters bei der Verarbeitung von Produkten vor oder bei zeitintensiven Einsätzen wie der Nahrungsbeschaffung.



Geländearten

Bei einigen Talenten kann man sich auf eine bestimmte Geländeart spezialisieren. Die dabei in fragekommenden Umgebungen entsprechen der Sonderfertigkeit *Geländekunde* (siehe **162**): Dschungel, Eis und Schnee, Gebirge, Höhlen, Meere, Steppen, Sümpfe, Wälder, Wüsten.

Fährtensuchen

Probe: KL/IN/IN
Um eine Wildfährte aufzunehmen oder der Spur eines flüchtigen Verbrechers durch einen Wald zu verfolgen, ist eine Probe auf *Fährtensuchen* unerlässlich.
Das Talent kann ebenfalls dazu benutzt werden, die eigenen Spuren in der Wildnis zu verwischen und es so einem Verfolger zu erschweren, die eigene Fährte zu entdecken.
Spezialisierungen: nach Geländeart (siehe *Geländearten* auf Seite **148**)
Hilfsmittel: keine
Behinderung: nein (eventuell ja bei Helmen)
Misslungene Probe: Der Held findet keine Spur oder kann keine neuen Erkenntnis gewinnen.
Kritischer Erfolg: Sofern die Spur nicht komplett zerstört wurde, kann der Held ihr zielsicher bis zum Ende folgen. Er erhält mehr Informationen als üblich. Täuschungsmanöver wie das Verwischen der Spuren durchschaut er sofort.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Patzer: Der Held verwechselt die Spur und folgt einer falschen Fährte. So trifft er vielleicht auf eine gefährliche Kreatur oder jagt den falschen Leuten hinterher.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Frische Fußspuren auf auffälligem Untergrund entdecken	+12
Benennung der Spurenart (Mensch, Reh, Bär)	+8
Aussage über das ungefähre Alter einer Spur	+4
Der Spur eines Rehs durch den Wald folgen	+/–0
Regen hat Spurenlesen schwierig gemacht	–4
Fünf Tage alte Spuren eines Kampfes genauestens überprüfen	–8
Exakte Bestimmung von Alter, Gewicht und Art der Spur – selbst nach vielen Tagen	–12
Eigene Fährte verwischen: Vergleichsprobe (*Fährtensuchen* gegen *Fährtensuchen*)	

Fesseln

Probe: KL/FF/KK
Durch Fesseln kann ein Held Schwachstellen bei einer *Fesselung* eines Gefangenen vermeiden und dafür sorgen, dass man sich nicht bei der erstbesten Gelegenheit befreien kann. Darüber hinaus gibt das Talent Auskunft über das Wissen eines Helden für verschiedene *Knoten*techniken, das *Spleißen* von Tauen und das Knüpfen von *Netzen*.
Spezialisierungen: Fesselungen, Knotenkunde, Taue Spleißen, Netze knüpfen
Hilfsmittel: Fesselseil, Netz
Behinderung: nein (eventuell ja bei Helmen, Panzerhandschuhen, etc.)
Misslungene Probe: Dem Held gelingt nur ein Knoten von schlechter Qualität. Das Befreien daraus ist leichter als üblich.
Kritischer Erfolg: Der Held hat einen so stabilen Knoten gemacht, dass man die doppelte Zahl Fertigkeitspunkten in *Körperbeherrschung* benötigt, um sich zu entwinden.
Patzer: Der Held hat einen Knoten gemacht, der sich in fast jeder Lage löst und ein Problem verursacht.
Steigerungskosten: A

Handlung
Fesseln: Erfolgsprobe; Gegner muss sich mit einer Sammelprobe befreien (siehe **140**)

Fischen & Angeln

Probe: IN/FF/KO
Proben auf *Fischen & Angeln* beurteilen den Erfolg eines Helden bei der Suche nach schmackhaften Wassertieren.
Eine erfolgreiche Probe gibt an, dass man nicht nur etwas gefangen hat, sondern es sich in der Tat um Fische oder Meeresfrüchte handelt. Die Menge ist allerdings nicht nur von der Umgebung, sondern auch von der verwendeten Methode abhängig. Mittels Netzen und Reusen kann man mehr Fische innerhalb des gleichen Zeitraums fangen, als mit einer einzigen Angel und einem Wurmköder.
Spezialisierungen: nach Gewässerart, z.B. Flüsse/Bäche, Seen, Sumpf, Strand/Riff, Hochsee
Hilfsmittel: schmackhafter Köder, gute Angelausrüstung, Netze, Reusen
Behinderung: ja (beim Speerfischen; beim Reusenfang oder dem Fischen mit Netzen nein)
Misslungene Probe: Kein Fisch beißt an.
Kritischer Erfolg: Die Zahl der Rationen ist so hoch wie der doppelte Fertigkeitswert.
Patzer: Die Angel fällt ins Wasser und ist verloren.
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Genug Fische für die Heldengruppe im Bach fangen, um sie am Abend über dem Lagerfeuer zu braten	1 Fertigkeitspunkt = 1 Ration (pro Person und Tag), bei Netzen und Reusen die fünffache Zahl

Orientierung

Probe: KL/IN/IN
Mit Hilfe des Talents *Orientierung* kann ein Abenteuer anhand von Sonnenstand, Moosbewuchs, Sternenhimmel und anderen Auffälligkeiten die Himmelsrichtung bestimmen.
Orientierung hilft nur bedingt in Städten. Zwar kann der Held dort die Himmelsrichtungen bestimmen, doch kann nur eine erfolgreiche Probe auf *Gassenwissen* offenbaren, welcher Weg der kürzeste ist und welche Straße in einer Sackgasse endet.
Spezialisierungen: nach Geländeart (siehe *Geländearten* auf Seite **148**)
Hilfsmittel: Karte, Kompass (Südweiser), Kreide (im Dungeon), Sextant, Wegbeschreibung
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held weiß nicht genau, wo es langgeht und kann nur ungefähr die Richtung bestimmten.
Kritischer Erfolg: Der Held findet den Weg ohne Schwierigkeiten und in einer sehr guten Zeit.
Patzer: Der Held hat sich komplett verlaufen und bewegt sich in die falsche Richtung
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Richtungsbestimmung mit einem Südweiser	+12
In einer sternenklaren Nacht den Nordstern bestimmen	+8
In einer Stadt die Richtung des Hafenviertels bestimmen	+4
Durch Sonnenstand Nordwesten bestimmen	+/–0
Himmelsrichtung anhand von Moosbewuchs feststellen	–4
Sich in der Khômwüste orientieren	–8
In einer Höhle den Weg nach Süden finden	–12

DFYX DFYX (Order 5903463)

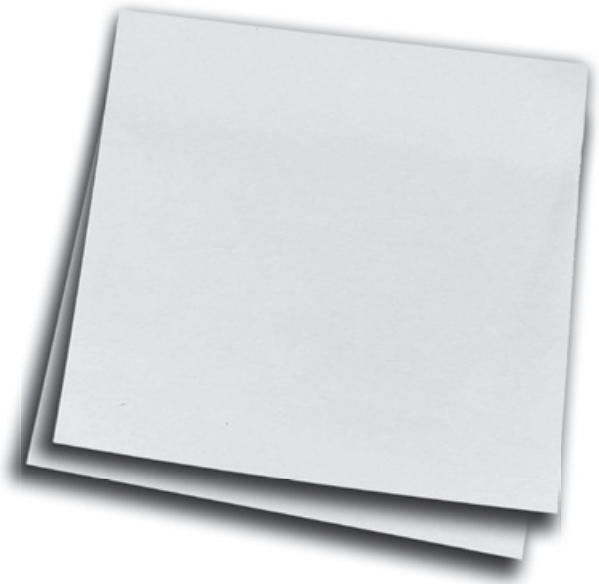
Pflanzenkunde

Probe: KL/IN/FF
Mit diesem Talent lassen sich Pflanzen bestimmen, die richtige Menge an Licht und Wasser zum Aufwuchs festlegen und die wahrscheinlichsten Fundstellen ausfindig machen. Auch die Wirkung als Gift, Heilmittel, Nahrung oder Färbemittel lässt sich hiermit herausfinden. Nützliche Pflanzen lassen sich mit einer entsprechenden Probe haltbar machen und weiter verarbeiten. Zu guter Letzt beherrscht man mit diesem Talent die richtigen Anbau- und Verarbeitungsmethoden für Getreide, Wein und andere Feldfrüchte.
Spezialisierungen: Ackerbau, Giftpflanzen, Heilpflanzen, Nahrung sammeln, nach Geländeart (siehe *Geländearten* auf Seite **148**)
Hilfsmittel: Kräuterbuch (z.B. *Folianth der Kreutherkunde*), Gartengerät
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.
Kritischer Erfolg: Der Held weiß alles über die Pflanze, auch besondere Wirkungen, und kann sie doppelt solange haltbar machen wie üblich.
Patzer: Der Held verwechselt die Pflanze mit einer anderen.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Pflanzenbestimmung	je nach Pflanze
Pflanzensuche	je nach Pflanze
Genug Kräuter, Beeren und Wurzeln für die Heldengruppe zum Essen sammeln	1 Fertigkeitspunkt = 1 Ration (pro Person und Tag)

Tierkunde

Probe: MU/KL/IN
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. Mittels *Tierkunde* kann ein Charakter auch Tierstimmen nachahmen.



Spezialisierungen: Abrichten, Jagdwild, Monstren, Tierstimmen imitieren, Viehzucht
Hilfsmittel: Bücher (z.B. *Prems Tierleben*, *Bestiarium von Belhanka*)
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.
Kritischer Erfolg: Der Held weiß alles über das Tier.
Patzer: Der Held glaubt etwas über das Tier zu wissen, aber das Wissen ist falsch (ungiftig, obwohl sehr giftig, Pflanzenfresser, obwohl Fleischfresser).
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Herausfinden, ob das große rosahaarige Ding Fleischfresser ist	je nach Tierart
Tierart bestimmen	je nach Tier
Tiere abrichten	je nach Tier

Wildnisleben

Probe: IN/GE/KO
Unter *Wildnisleben* versteht man alle wichtigen Tätigkeiten, die zum Überleben unter freiem Himmel wichtig sind (mit Ausnahme der übrigen Naturtalente): Das Suchen eines geeigneten *Lagers*, das Herrichten und befestigen der *Schlafstätte*, Brennmaterial suchen und sammeln und ein *Feuer entfachen*. Eine Probe kann dazu dienen, das *Wetter* der nächsten Stunden oder Tage zu bestimmen, um somit Dauerregen oder Sandstürmen aus dem Weg zu gehen.
Spezialisierungen: Feuermachen, Lageraufbau, Lagersuche, Wettervorhersage, nach Geländeart (siehe *Geländearten* auf Seite **148**)
Hilfsmittel: Feuerstein und Zunder, Wanderstock, Schlafsack/Decke
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Der Lagerplatz ist nicht wirklich gut, die Regeneration ist um 1 Punkt verringert.
Kritischer Erfolg: Ein phantastischer Schlafplatz, die Regeneration ist um 4 Punkte erhöht.
Patzer: Das Lager ist unterhalb eines Hügels erbaut und das Zelt wird von Schlammmassen begraben, da es anfängt zu regnen und der Hügel sich auflöst.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Auf einer Wiese neben dem Dorf im Zelt nächtigen	+12
Feuerholz im Wald sammeln	+8
Feuermachen	+4
Einen guten Lagerplatz im Wald finden	+/–0
Wird es am nächsten Tag regnen?	–4
Gutes Lager in einer unwirtlichen Gegend errichten	–8
Brennmaterial im Yeti-Land besorgen	–12

DFYX DFYX (Order 5903463)

Wissenstalente

Das Bücherwissen so mancher Hesindegeweihten ist immens, und manchmal ist es ganz nützlich zu wissen, wer der mysteriöse Herrscher in der alten Inschrift ist, warum der fremde Magier in der schwarzen Robe gerade mit der Faust auf die flache Hand schlägt oder welcher Ritter sich hinter welchem Wappen verbirgt. Proben werden meist als Sammelprobe bei Recherchen oder als Erfolgsprobe genutzt.

Brett- & Glücksspiel

Probe: KL/KL/IN
Außer reiner Regelkunde deckt dieses Talent auch die Kenntnis von Spieltechnik, Strategien, Gewinnkombinationen und Wahrscheinlichkeiten bei verschiedenen Brett-, Karten- und Würfelspielen ab. Wenn man nicht gerade gegen sich selbst spielt, sind vergleichende Proben gegen das Talent *Brett- & Glücksspiel* der Mitspieler nötig.
Spezialisierungen: Würfelspiele, Brettspiele, Kartenspiele, Wettspiele
Hilfsmittel: gezinkte Karten/Würfel/Spiele, Tabellen, Strategieführer
Behinderung: nein (je nach Situation auch ja)
Misslungene Probe: Der Held verliert.
Kritischer Erfolg: Der Held gewinnt auf spektakuläre Art und Weise. Wurde um Geld gespielt, dann verdoppelt sich sein Gewinn.
Patzer: Der Held wird des Falschspiels verdächtigt oder hat eine Pechsträhne.
Steigerungskosten: A

Handlung
Ein Spiel gewinnen: 25 Fertigkeitspunkte, 1 Spielzug (Die Partei, die zuerst die notwendigen Punkte angesammelt hat gewinnt. Passiert dies im gleichen Spielzug, gewinnt die Partei mit insgesamt am meisten FP.)

Geographie

Probe: KL/KL/IN
Da Helden viel auf Reisen sind, ist es sehr hilfreich eine Vorstellung zu haben, wie die Welt an Orten aussieht, die man bisher nie gesehen hat. Das Talent ist von Nutzen um seinen Weg zu einem gewünschten Ziel zu finden, gangbare Pässe und sichere Furten ausfindig zu machen oder eine Vorstellung zu haben, wie weit eine geplante Reise sein wird und welche Schwierigkeiten der Weg bereit hält.
Spezialisierungen: nach Region
Hilfsmittel: Kartenmaterial, Reiseberichte
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.
Kritischer Erfolg: Der Held weiß viele Details aus der Region: Herrscher, Bevölkerungszahlen, Bräuche, Flussverläufe und Brücken etc.
Patzer: Der Held erinnert sich an völlig falsche geographische Details: Einwohnerzahlen von Städten stimmen nicht, Brücken sind an anderer Stelle zu finden wie er gedacht hat etc.
Steigerungskosten: B

DFYX DFYX (Order 5903463)

Handlung	Modifikator
Sich in seiner Heimatstadt auskennen	+12
Informationen über die Umgebung seines Heimatortes	+8
Wissen, wohin eine Reichstraße führt	+4
Die Kenntnis über die Bevölkerungsgröße einer bekannten Stadt	+/–0
Eine Brücke über einen Fluss ausfindig machen	–4
Eine Schätzung, wie weit der Weg von Gareth nach Festum ist	–8
Winzige Schleichwege in einer unbekannten Baronie kennen	–12

Geschichtswissen

Probe: KL/KL/IN
Gute dreitausend Jahre lässt sich die Geschichte Aventuriens in alten Texten nachverfolgen, aber Geschichten und Gesänge vieler Völker reichen noch viel weiter zurück in die Vergangenheit des Kontinents. Mit Hilfe dieses Talents kann man seine Kenntnisse der Geschichtskunde überprüfen.
Spezialisierungen:: Kunstgeschichte, Militärgeschichte, Geschichte des Horasreiches, Geschichte des Hauses Gareth, nach Kultur
Hilfsmittel: Geschichtsbuch, Steintafel mit wichtigsten historischen Informationen
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.
Kritischer Erfolg: Der Held kennt viele Details über ein bestimmtes Ereignis oder eine historische Person.
Patzer: Der Held kann zu diesem Thema nur falsche Informationen beitragen: Er irrt sich in Daten und Ereignissen.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Kenntnis über berühmteste Persönlichkeiten der jüngeren Geschichte der eigenen Kultur	+12
Kenntnis über berühmteste Persönlichkeiten der Historie der eigenen Kultur	+8
Wissen um bekannte Adlige und Politiker der jüngeren Vergangenheit der Heimat	+4
Ungefähre Einordnung bekannter Großereignisse und Katastrophen in die aventurische Geschichte	+/–0
Detailkenntnisse über lange zurückliegende Großereignisse Aventuriens	–4
Detailliertes, taggenaues Wissen über die eigene Historie	–8
Spezielle Geschehnisse über Orte, Ereignisse oder Personen	–12

Götter & Kulte

Probe: KL/KL/IN
In einer Welt, in der Götter real sind und ihre Diener wahrhafte Wunder wirken können, ist das Wissen um Götter, Halbgötter und ihre Sendboten mehr wert als Gold. Dies gilt besonders für Geweihte, die die Göttersagen und das Leben der Heiligen genauso beherrschen müssen wie die richtigen Rituale und Gebete. Zu dem Talent gehören auch Kenntnisse der Philosophie und über fremdartige Denkrichtungen.
Spezialisierungen: nach Glaubensrichtung oder Philosophie
Hilfsmittel: Kirchliche Schriften und Bibliotheken
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.
Kritischer Erfolg: Der Held hat detaillierte Einsichten in das Thema und kennt selbst sehr spezielle Rituale, Gebetstexte oder philosophische Grundlagen.
Patzer: Der Held verwechselt kultische Handlungen und Ansichten dieser Kirche mit einer anderen.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Tägliches Gebet zu Ehren der Götter kennen	+12
Einen Geburtssegen aufsagen	+8
Die Bedeutung einer praiotischen Sphärenkugel wissen	+4
Oberflächliches Wissen über fremde Kulte	+/–0
Als Zwölfgöttergläubiger die Zeremonien der Lowanger Dualisten kennen	–4
Als Mittelreicher die Rituale eines Novadis erkennen	–8
Was sind die Ziele der echsischen Sekte von Scr'Shrf	–12

Kriegskunst

Probe: MU/KL/IN
Im Gewühl der Schlacht ist es für den einzelnen kaum möglich zu erkennen, was um ihn herum eigentlich geschieht. Feldherren, die ganze Armeen in den Krieg führen, müssen daher den Überblick bewahren. Sie lassen das Terrain nach seinen taktischen Möglichkeiten untersuchen, organisieren den Nachschub, schicken ihre Truppen im richtigen Moment auf die richtige Position und wissen über Strategie und Taktik bescheid.
Spezialisierungen: Logistik, Seegefechte, Strategie, Taktik
Hilfsmittel: Informationen über Strategie des Feindes, Schlachtfeldkarte
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held kann keine besonderen Vorteile nutzen.
Kritischer Erfolg: Der Held hat einen vortrefflichen Plan, der ihm zusätzliche Vorteile im Kampf einbringt (*Überraschung* des Gegners, INI-Bonus).
Patzer: Ein kapitaler Planungsfehler, der den Kampf zu Ungunsten des Helden entscheidet oder ihm zumindest extreme Nachteile beschwert (selbst überrascht, INI-Abzug).
Steigerungskosten: A

DFYX DFYX (Order 5903463)

Handlung	Modifikator
Mit 20 Gardisten 2 Schurken in die Enge treiben	+12
Die Versorgung eines Trupps in einer ruhigen Gegend organisieren	+8
Taktik gegen eine Räuberbande entwerfen	+4
Katapulte auf einer Anhöhe positionieren lassen	+/–0
Berittene Bogenschützen an ein Flussufer abdrängen	–4
Im richtigen Moment die Reserve an eine Flanke zu schicken	–8
Sich aus einer aussichtslosen Lage herausmanövrieren	–12

Magiekunde

Probe: KL/KL/IN
Die Magie ist in Aventurien zwar nicht alltäglich, aber allgegenwärtig. Daher ist es eine Wissenschaft für sich, Zauber anhand der genutzten Gesten oder beobachteten Effekte zu erkennen, den Zweck magischer Artefakte zu verstehen oder sich mit der Vielzahl von Dämonen oder Elementaren auszukennen.
Spezialisierungen: Artefakte, Zauber, Dämonen, Elementare, je nach Tradition
Hilfsmittel: entsprechendes Zauberbuch
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.
Kritischer Erfolg: Durch das Wissen des Helden in diesem Gebiet, kann er Vorteile erzielen, zum Beispiel einem Zauber kurzfristig besser widerstehen oder ausweichen oder die Schwäche eines Wesens herausfinden.
Patzer: Der Held hat falsche Vorstellungen von einem magischen Thema und irrt sich gewaltig, sodass es zu einem gravierenden Fehlurteil kommt.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Ein Magier trägt meistens einen Zauberstab und einen Hut	+12
Die richtige Geste für einen einfachen Zauber kennen	+8
Metall verträgt sich nicht mit Magie	+4
Grundlegende Kenntnisse über Elementarwesen	+/–0
Die schwarze Kutte mit roten Augen als Heshthot identifizieren	–4
Wissen, was es mit der kritischen Essenz auf sich hat	–8
Was hat es mit der Limbus-Anomalie auf sich?	–12

Mechanik

Probe: KL/KL/FF
Dieses Talent umfasst Kenntnisse grundlegender mechanischer Gesetze und ihrer Umsetzung, beispielsweise Hebelgesetze, Reibung, schiefe Ebenen, aber auch Flaschenzug, Zahnrad und Übersetzung. Proben auf *Mechanik* können beim Bau von Fallen, Katapulten und Spieluhren anfallen.
Spezialisierungen: Belagerungswaffen, Hebewerke, Wasser- und Windkraft, Zahnradgetriebe
Hilfsmittel: Bücher (z.B. *Handbuch der Konstrukteure*), Hebel, Seile, Unterlagen von Odenius dem Tüftler
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.
Kritischer Erfolg: Die Planungszeit halbiert sich und die Ausführung fällt allen Beteiligten leichter.
Patzer: Was immer der Held konstruieren wollte: Es wird nicht funktionieren oder die Konstruktion fällt in sich zusammen.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Planungen einer Wippe	5 Fertigkeitspunkte, 30 Minuten
Flaschenzug planen	10 Fertigkeitspunkte, 4 Stunden
Planung eines Katapults	25 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Entwicklung einer doppelkolbigen Handpumpe	50 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Entwurf einer Turmuhr	100 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Eine Belagerungswaffe im Maße eines „Skorpions“ planen	150 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden

Rechnen

Probe: KL/KL/IN
Um sich nicht beim Verkauf von hart erkämpften Schätzen übervorteilen zu lassen, die Zinsen eines Darlehens richtig zu berechnen oder die Fläche einer Tempelkuppel korrekt zu ermitteln, ist das Talent *Rechnen* nützlich.
Spezialisierungen: Algebra, Analysis, Arithmetik, Geometrie, Zahlenmystik
Hilfsmittel: Rechenschieber
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Das Ergebnis ist falsch.
Kritischer Erfolg: Exakte Bestimmung der Lösung. Der Held gilt fortan als Rechengenie.
Patzer: komplett falsches Ergebnis
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Mit Händen und Füßen bis 3 addieren	+12
Einfaches addieren	+8
Größere Mengen addieren	+4
Berechnung der Fläche einer Dukatenmünze	+/–0
Volumenberechnung eines Schiffsrumpfes	–4
Berechnung der Zinsen eines Guthabens der letzten fünfzehn Jahre	–8
Schwierige Al'Gebra- und Arimethik-Aufgaben	–12

DFYX DFYX (Order: 5903463)

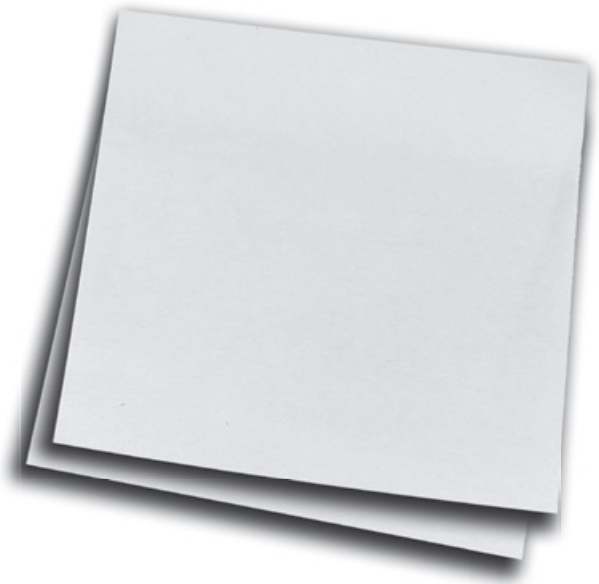
Rechtskunde

Probe: KL/KL/IN
Jede Region und jedes Volk hat ihr eigenes Rechtssystem. Um Recht und Gesetz von Städten, Reichen, Gilden und Kirchen zu kennen und gegebenenfalls für sich in Anspruch nehmen zu können, bedarf es dieses Talents.
Spezialisierungen: Gildenrecht, Kirchenrecht, Strafrecht, Zunftrecht, 99 Gesetze Rastullahs, je nach Staat
Hilfsmittel: Gesetzbücher
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.
Kritischer Erfolg: Der Held kennt sich mit Besonderheiten des Gesetzes aus und kann eine Idee entwickeln, das Gesetz zu seinem Vorteil zu nutzen.
Patzer: Die Auslegung des Gesetzes ist falsch.
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Für Mord erwartet mich der Henker	+12
In den Tulamidenlanden wird einem Dieb die Hand abgehackt	+8
Welche Strafe steht in Punin auf das Fälschen von Gewichten	+4
Wer ist für den straffälligen Magier zuständig	+/–0
Wo steht in den 99 Gesetzen, das Novadis keine Maulwürfe essen	–4
Welche Strafe bekommt man in Phexcaer für einen Diebstahl	–8
Unbekannte Rechtssysteme (Strafen der Molochen für das sinnlose Zerquetschen von Krustentieren)	–12

Sagen & Legenden

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



Spezialisierungen: nach Kultur
Hilfsmittel: Bücher (z.B. *Annalen des Götteralters, Märchen aus 1001 Rausch, Märchen zwischen Raller und Breite*)
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held kennt das Märchen nicht oder hat es schlecht vorgetragen.
Kritischer Erfolg: Alle Zuhörer halten den Helden für den besten Geschichtenerzähler der Welt.
Patzer: Die Geschichte hat die Leute verärgert und sie verlassen ihn erbost. Der Ruf des Helden wird dadurch Schaden tragen.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Märchen aus der Region des Helden	+12
Legenden aus Rohals Herrschaftszeit	+8
Einfacher Legendschatz der Heimat kennen (z.B. Geron den Einhändigen)	+4
Spezielles Wissen über Heimatmärchen (z.B. Was tat Geron der Einhändige in Simyala?)	+/–0
Woher stammen die Thorwaler?	–4
Unbekannte Märchen aus fremden Ländern kennen	–8
Gänzlich exotische Sagen aus fernen Ländern kennen	–12

Staatskunst

Probe: KL/IN/CH
Sollte ein Held in die Situation kommen seine eigene kleine Baronie zu beherrschen, kann dieses Talent für ihn sehr nützlich sein. Es umfasst Kenntnisse über verschiedene Herrschaftsformen, Finanzierung von Staatswesen und die Zusammenhänge und Abhängigkeiten zwischen verschiedenen Reichen. Außerdem erlangt man durch das Talent die Kenntnis von Staatsaufbau und politischer Winkelzüge.
Spezialisierungen: Diplomatie, Intrige, Verwaltung, Wirtschaftspolitik
Hilfsmittel: Buch über Staatswesen
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held weiß nichts über das Thema oder ihm fällt nicht ein, wie er die Intrige voranbringen kann.
Kritischer Erfolg: Dem Helden gelingt es, eine meisterhafte Intrige anzuzetteln oder ihm sind hervorragende Lösungen für staatsmännische Probleme eingefallen.
Patzer: Der Held verzettelt sich und sein Plan scheitert grandios, sodass sein Ruf Schaden nimmt.
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Wissen über Abgaben der Bauern	+12
Provinzen des Mittelreiches kennen	+8
Welcher Baron ist wem lehnspflichtig?	+4
Verwaltung eines Edlenguts	+/–0
Was für Konsequenzen hat es, wenn der Zoll verdoppelt wird?	–4
Wie kann man den Baron mittels einer kleinen Intrige gegen seine Tochter ausspielen?	–8
Eine Grafschaft erfolgreich führen und erblühen lassen	–12

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sternkunde

Probe: KL/KL/IN
Sowohl die alte Kunst der Astrologie fällt unter dieses Talent, als auch die Navigation und die Kalender- und Zeitbestimmung nach den Gestirnen und die Beobachtung und Katalogisierung von Himmelsphänomenen.
Spezialisierungen: Astrologie, Himmelskartographie, Navigation, Zeitbestimmung
Hilfsmittel: Sternenkarte
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.
Kritischer Erfolg: Der Held kann sehr genau die Bewegungen der Himmelskörper berechnen.
Patzer: Eine Fehleinschätzung bei einem Horoskop, einer Mondfinsternis etc.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Wofür steht ein Sternzeichen	+12
Sein Sternbild erkennen	+8
Die Wandelsterne aufzählen können	+4
Am Nachthimmel die Himmelsrichtungen ablesen	+/–0
Astrologisches Gutachten erstellen	–4
Wann ist die nächste Mondfinsternis	–8
Komplexe Karte des Sternenhimmels erstellen	–12

Handwerkstalente

Die meisten Stadtbewohner Aventuriens verdienen ihren Unterhalt mit der Arbeit als Handwerker. Die folgenden Talente sollten einen Großteil der für Handwerker nötigen Fähigkeiten abdecken. Wenn Handwerkstalente eingesetzt werden sollen, um eine Beurteilung abzugeben, oder nur theoretisches Wissen abzufragen, sollte der Meister auf die Regel zur Abänderung der Fertigkeitsprobe zugreifen und die körperlichen Eigenschaften durch geistige ersetzen (siehe **18**). Am häufigsten kommen Sammelproben zum Einsatz.

Alchimie

Probe: MU/KL/FF
Mit der alten Kunst der Alchimie lassen sich sowohl wundersame Tinkturen als auch ganz profane Substanzen wie Seifen, Glas und Porzellan, Farben und Lacke analysieren und herstellen. Zur Herstellung von Elixieren und Tränken benötigt der Alchimist meist recht aufwendig aufzutreibende Grundstoffe, das richtige Rezept und ein Labor. Viele Alchimisten leiden unter dem Vorurteil, bei dem Versuch Blei zu Gold zu verwandeln oder bei anderen verrückten Experimenten ihre Werkstätten in Brand zu setzen und giftige Wolken oder bestialischen Gestank freizusetzen.
Spezialisierungen: Duftstoffe und Seifen, Elixiere, Farben und Lacke, Gifte, Materialtransformation
Hilfsmittel: Buch über Alchimie, gute Laborausstattung
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Das Elixier ist misslungen oder eine Analyse hat kein Ergebnis gebracht.
Kritischer Erfolg: Der Held weiß exakt, was es für ein Elixier ist, welche Stufe es besitzt und wie lange haltbar es ist. Alternativ ist die Wirkung doppelt so stark und es ist doppelt so haltbar.
Patzer: Das Elixier sorgt für einen unangenehmen Nebeneffekt oder explodiert (2W6+6 SP).
Steigerungskosten: C

Handlung
Elixiere brauen oder analysieren: je nach Elixier

Fahrzeuge

Probe: IN/CH/FF
Ob Eselskarren oder Streitwagen, mit diesem Talent lassen sich alle Fahrzeuge lenken, die von Tieren (oder Sklaven) gezogen werden.
Spezialisierungen: Hundeschlitten, Karren, Mehrspänner, Streitwagen
Hilfsmittel: keine
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Das Fahrzeug bewegt sich schwerfällig und wenig exakt oder dem Helden gelingt es nicht, es in Bewegung zu setzen.
Kritischer Erfolg: Das Fahrzeug kommt gut voran und schafft die Strecke in Rekordzeit.
Patzer: Das Fahrzeug fällt während der Fahrt mitsamt des Fahrers um (2W6+6 SP) oder es kommt zu einem ähnlichen Missgeschick.
Steigerungskosten: A

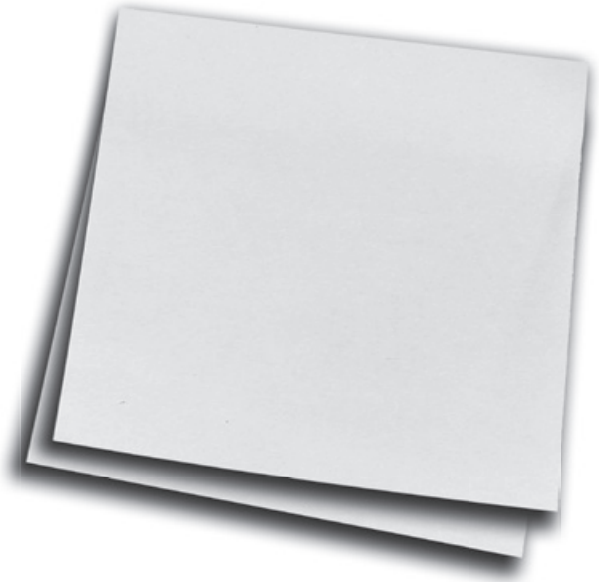
Handlung	Modifikator
Ruhige Fahrt auf der Reichsstraße	+12
Auf einer vielbefahrenen Straße unterwegs	+8
Etwas holprige Straße	+4
Unruhige Fahrt	+/–0
Riskantes Wendemanöver einleiten	–4
Rammangriff ausführen	–8
Unter Beschuss aus einer Stadt fliehen	–12
Verfolgung eines anderen Fahrzeugs: Vergleichsprobe (*Fahrzeuge* gegen *Fahrzeuge*) (siehe **255**)	

DFYX DFYX (Order 5903463)

Handel

Probe: KL/IN/CH
Um ein gutes Geschäft machen zu können, muss man Kenntnisse von der Marktlage haben und eine Ahnung, wo man gut günstig ein- und teuer verkaufen kann. Auch der preisgünstige und sichere Transport von einem Ort zum anderen gehört zu diesem Talent. Hinzu kommen der korrekte Umgang mit fremdländischen Münzen, der Umgang mit Zöllen, Abgaben und Wechselkursen, aber auch der Verleih und die Verzinsung von Geld. *Feilschen* gehört ebenfalls zu diesem Talent.
Spezialisierungen: Buchhaltung, Feilschen, nach Region, nach Warenart
Hilfsmittel: Bücher (z.B. *Kamele und Kalifen*)
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held bekommt nicht so viel wie erhofft.
Kritischer Erfolg: Der Held bekommt zu einem Spottpreis die Ware bzw. kann seine Ware zu Wucherpreisen loswerden – ohne das sein Handelspartner es ihm übel nimmt.
Patzer: Der Handelspartner wird wütend und wird in Zukunft den Helden meiden.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Rohstoffe sind billiger als das Endprodukt	+12
Als Bauer seine Rüben in der Stadt verkaufen	+8
Wie komme ich von Vinsalt nach Kuslik, ohne Zoll zu zahlen?	+4
In Brabak einkaufen und im Svellttal verkaufen ist lukrativ	+/–0
Zu welcher Jahreszeit sind Schweine am billigsten?	–4
Was für einen Preis bringt ein Ballen alanfanischer Seide in Festum?	–8
Güldenland- und Uthuriahandel planen	–12
Auf dem Markt feilschen: Vergleichsprobe (*Handel* gegen *Handel*) (Der Sieger kann die Fünffache Zahl der Differenz der Fertigkeitspunkte als Prozente vom Kaufpreis abziehen oder erhöhen, jedoch nicht mehr als 50%.)	



Heilkunde Gift

Probe: MU/KL/IN
Um einer vergifteten Person zu helfen, muss das Gift identifiziert und eine Behandlung, beispielsweise mit einem Gegengift, vorgenommen werden. Mit einer Probe, erschwert um die Stufe des Giftes, kann dies erzielt werden. Manche Gegenmittel benötigen jedoch seltene Ingredienzien, die erst aufwendig beschafft werden müssen. Ist das Gegenmittel verabreicht, ist die Wirkung des Giftes gestoppt. Scheitert die Probe, erkennt der Heiler das Gift nicht oder kennt kein geeignetes Gegenmittel.
Spezialisierungen: Art des Giftes (alchimistisches, mineralisches, pflanzliches oder tierisches Gift)
Hilfsmittel: Gegengift, Heilmittel
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung und kennt keine Möglichkeit der Heilung.
Kritischer Erfolg: Der Patient ist geheilt und erhält den Vorteil einer *Resistenz* gegen dieses Gift (siehe **118**).
Patzer: Der Held hat Patienten bei der Behandlung verletzt oder zusätzlich vergiftet (1W6 SP).
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Identifikation des Giftes	je nach Gift
Behandlung des Giftes	je nach Gift

Heilkunde Krankheiten

Probe: MU/KL/IN
Verschiedene Krankheiten benötigen unterschiedliche Behandlungen. Mit einer Probe erschwert um die Stufe der Krankheit lassen sich die Krankheit und eine mögliche Behandlung ermitteln. In manchen Fällen sind jedoch recht exotische Heilmittel von Nöten, die erst beschafft werden müssen. Meist endet die Krankheit nach der Behandlung nicht abrupt, doch ihre Auswirkungen werden gemildert und die Dauer verkürzt.
Spezialisierungen: Kinderkrankheiten, Seuchen, Tierheilkunde
Hilfsmittel: Buch über Krankheiten
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung und kennt kein Heilmittel.
Kritischer Erfolg: Der Patient ist geheilt und erhält den Vorteil einer Resistenz gegen diese Krankheit (siehe **120**).
Patzer: Der Held hat Patienten bei der Behandlung verletzt (1W6 SP).
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Identifikation der Krankheit	je nach Krankheit
Behandlung der Krankheit	je nach Krankheit

DFYX DFYX (Order 5903463)

Heilkunde Seele

Probe: KL/IN/CH
Wenn der Held panische Angst vor Feuer hat, von Alpträumen verfolgt wird oder von dämonischem Wirken traumatisiert ist, sind Seelenheiler wie die Noioniten gefragt. Doch Seelenheilkunde ist eine unsichere Kunst. Will man zumindest kurzfristig eine schlechte Eigenschaft wie beispielsweise Höhen- oder Totenangst senken, ist eine Probe nötig, die um die Stufe der schlechten Eigenschaft erschwert ist. Erleichtert wird sie, wenn der Patient dem Seelenheiler bekannt oder sogar mit ihm befreundet ist oder ein anderes Vertrauensverhältnis zwischen ihnen herrscht.
Spezialisierungen: Ängste, Giere, Traumata, Träume
Hilfsmittel: Rauschkräuter, Weihrauch
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held hat keine Ahnung.
Kritischer Erfolg: Der Patient ist geheilt und kann eine *Schlechte Eigenschaft* oder eine *Schlechte Angewohnheit* kostenlos streichen.
Patzer: Der Held hat Patienten bei der Behandlung neue Ängste eingeflößt oder seiner Seele anderweitig geschadet. Er bekommt eine *Schlechte Eigenschaft* auf 4 oder eine *Schlechte Angewohnheit*.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Identifikation der Seelenstörung	je nach Seelenstörung
Behandlung der Seelenstörung	je nach Seelenstörung

Heilkunde Wunden

Probe: KL/FF/FF
Verletzungen gehören für Helden zur Tagesordnung. Schnitte, Prellungen, Brüche aber auch Zahnleiden können mit dem Talent *Heilkunde Wunden* behandelt und die Heilung damit beschleunigt werden.
Spezialisierungen: Anatomie, Schnitte und Stiche, Verbrennungen, Verstauchungen und Brüche, Zahnheilkunde
Hilfsmittel: Chirurgenbesteck, gutes Verbandszeug
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held kann dem Patienten kaum helfen.
Kritischer Erfolg: Der Patient ist stabilisiert (1 LeP bei Patienten mit 0 oder weniger LeP) oder seine Regeneration wird verdoppelt.
Patzer: Der Held hat Patienten bei der Behandlung verletzt (1W6 SP).
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Verletzungen behandeln	siehe **250**

DFYX DFYX (Order 5903463)

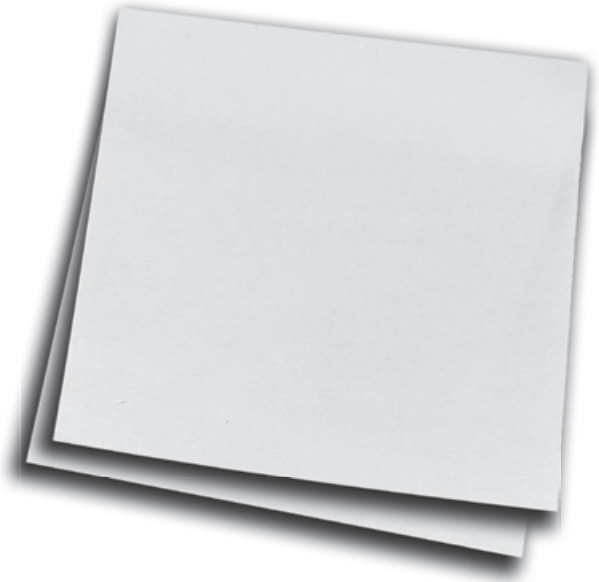
Holzbearbeitung

Probe: KL/FF/KK
Dieses Talent deckt den gesamten Bereich der Verarbeitung von Holz vom fachgerechten Fällen über das zurechtschneiden von Brettern und Balken bis hin zur Anfertigung von Gerätschaften wie Musikinstrumenten oder Bögen aus Holz und dem Bau von Booten, Holz- und Fachwerkhäusern oder Palisaden. Auch die Verarbeitung von Horn und Mammuton fällt unter dieses Talent.
Spezialisierungen: Bogenbauer, Holzfäller, Instrumentenbauer, Tischler, Zimmermann, nach Holz- oder Materialart
Hilfsmittel: guter Hobel, scharfe Axt
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held kommt mit der Arbeit an dem Werkstück nicht voran.
Kritischer Erfolg: siehe Kritischer Erfolg bei Sammelprobe auf Seite 22.
Patzer: siehe Patzer bei Sammelprobe auf Seite 22.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Einen Pfeil anfertigen	5 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Einen Stuhl anfertigen	10 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Eine Truhe oder einen Schrank anfertigen	25 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Aus einem Elefantenstoßzahn eine Statue schnitzen	50 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Ein Musikinstrument anfertigen	100 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Eine komplizierte Konstruktion herstellen	150 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Waffen- und Rüstungsherstellung	unterschiedlich

Kochen & Backen

Probe: KL/IN/FF
Aus guten Zutaten etwas Essbares zu kochen ist keine Kunst. Wer jedoch Gäste mit einem gelungenen Essen bewirten will, kommt an diesem Talent nicht vorbei. Das Talent kann auch zum Braten, Backen oder haltbar machen von Speisen eingesetzt werden. Dazu kommt die Herstellung von Alkoholika.
Spezialisierungen: Backen, Braten/Sieden, Brenner, Haltbarmachung, Alkoholherstellung, Winzer
Hilfsmittel: seltene Gewürze, Profiküche
Behinderung: nein



Misslungene Probe: Das Essen ist nicht besonders gut.
Kritischer Erfolg: ein exquisiter Genuss
Patzer: schwere Magenverstimmung, Durchfall, Brechreiz (1W6 SP)
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Eine dünne Suppe kochen	+12
Über dem Lagerfeuer Essen zubereiten	+8
Einen kräftigen Eintopf für zehn Personen kochen	+4
Das Fleisch eines gefangenen Hasen haltbar machen	+/–0
Eine Hochzeitstorte backen	–4
Köstliche Gerichte für eine Feier zubereiten	–8
Ein Bankett für einen Grafen organisieren und zubereiten	–12

Lederbearbeitung

Probe: KL/FF/FF
Vom toten Rind zum fertigen Rindslederstiefel ist es ein weiter Weg: Das Fell muss abgezogen, gereinigt und gegerbt werden, um es danach färben, zurechtschneiden und vernähen zu können. All dies umfasst das Talent Lederbearbeiten. Außerdem fällt die Herstellung und Verarbeitung oftmals wertvoller Pelze und Felle darunter.
Spezialisierungen: Gerben, Lederrüstungen, Pelze, Sättel, Schuhwerk
Hilfsmittel: keine
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held kommt mit der Arbeit an dem Werkstück nicht voran.
Kritischer Erfolg: siehe Kritischer Erfolg bei Sammelprobe auf Seite 22.
Patzer: siehe Patzer bei Sammelprobe auf Seite 22.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Ein paar Lederreste zusammennähen	5 Fertigkeitspunkte, 30 Minuten
Eine kaputte Sohle flicken	10 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Ein paar Reiterstiefel nähen	25 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Pelzmantel anfertigen	50 Fertigkeitspunkte, 4 Stunden
Einen Sattel herstellen	100 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Eine komplizierte Spezialanfertigung	150 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Rüstungen herstellen	unterschiedlich

Malen & Zeichnen

Probe: KL/IN/FF
Um das Gesicht eines Verdächtigen zu zeichnen, eine Karte anzufertigen oder ein Gemälde zu malen, benötigt man dieses Talent.
Spezialisierungen: Kartenzeichnungen, Kohlezeichnungen, Kupferstich, Ölgemälde, Tätowierungen, Wandmalerei
Hilfsmittel: gutes Papier und Stifte, Pinsel in verschiedenen Stärken
Behinderung: nein
Misslungene Probe: erkennbare, aber wenig schöne Zeichnung
Kritischer Erfolg: Das Bild ist so gut, dass der Held für einen berühmten Maler gehalten wird.
Patzer: schreckliches, nicht erkennbares Gekrakel
Steigerungskosten: A

DFYX DFYX (Order 5903463)

Handlung	Modifikator
Eine Herde Stiere an eine Höhlenwand malen	5 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Eine schnelle Skizze eines Flüchtigen anfertigen	10 Fertigkeitspunkte, 10 Minuten
Ein einfaches Bild anfertigen	25 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Die korrekten Beschwörungszeichen malen	50 Fertigkeitspunkte, 30 Minuten
Das Porträt eines Helden malen	100 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Ein breitformatiges Landschaftsbild anfertigen	150 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden

Metallbearbeitung

Probe: KL/FF/KK
Mit diesem Talent kann man vom Verhütten des richtigen Erzes bis hin zum Gießen oder Schmieden den Umgang mit Metallen umsetzen. Dies gilt sowohl für den Bronzeguss als auch für das Schmieden von Eisen und Stahl und den deutlich filigraneren Umgang mit Gold und anderen Edelmetallen.
Spezialisierungen: Feinschmied, Grobschmied, Goldschmied, Metallguss, Verhütten, nach Metall oder Legierung
Hilfsmittel: zwergische Hochöfen, eine gut ausgestattete Schmiede mit mechanischem Blasebalg, Gehilfen
Behinderung: nein (eventuell durch die Hitze ja)
Misslungene Probe: Der Held kommt mit der Arbeit an dem Werkstück nicht voran.
Kritischer Erfolg: siehe Kritischer Erfolg bei Sammelprobe auf Seite 22.
Patzer: siehe Patzer bei Sammelprobe auf Seite 22.
Steigerungskosten: C

Handlung	Modifikator
Ein unförmiges Hufeisen anfertigen	5 Fertigkeitspunkte, 2 Stunden
Einen verbeulten Kürass reparieren	10 Fertigkeitspunkte, 1 Minuten
Aus Grassodenerz Eisen gewinnen	25 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Aus einem Schwert eine Pflugschar schmieden	50 Fertigkeitspunkte, 30 Minuten
Eine komplizierte Legierung herstellen	100 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Verarbeitung von magischen Metallen	150 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Waffen- und Rüstungsherstellung	unterschiedlich

Musizieren

Probe: IN/CH/FF
Um in einer Taverne ein paar Silberstücke zu verdienen, sich die Zeit zu vertreiben oder ein wildes Tier zu besänftigen, kann der Umgang mit einem Musikinstrument ganz nützlich sein. Besonders in der elfischen Kultur ist Musik zudem ein beliebtes Mittel der Kommunikation.
Spezialisierungen: nach Instrumentart
Hilfsmittel: Dirigent, Stimmgabel
Behinderung: nein (eventuell ja bei Helmen, Panzerhandschuhen o.Ä.)
Misslungene Probe: kein besonders gutes Stück
Kritischer Erfolg: Der Held spielt eine Melodie, der keiner widerstehen kann und alle Zuhörer in ihren Bann zieht.
Patzer: Schreckliche, unheilvolle Töne werden dem Musikinstrument entlockt. Menschen suchen das Weite oder wollen dem Musikanten das Instrument wegnehmen.
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Der Flöte ein paar Töne entlocken	+12
Ein paar Trommeltakte vorgeben	+8
Ein einfaches Lied auf der Leier vortragen	+4
Mit Flötenspiel (Fertigkeitspunkte) Heller verdienen	+/–0
Straßenballade aufführen	–4
Die Herzogin von Weiden mit Lautenspiel beeindrucken	–8
Bei einem Vinsalter Orchester ein schweres Musikstück vortragen	–12

Schlösserknacken

Probe: IN/FF/FF
Wenn man nicht mit Gewalt Türen aufstemmen oder Wände durchbrechen will, ist dieses Talent eine gute Wahl. Besonders komplexe oder verrostete Schlösser können die Probe merklich erschweren, während geeignete Dietriche statt einfacher Haarnadeln die Probe erleichtern können. Auch mechanische Fallen lassen sich mit diesem Talent entschärfen. Wenn die Probe in einem solchen Fall misslingt, wird sie jedoch ausgelöst.
Spezialisierungen: Fallen, Kombinationsschlösser, Türschlösser, Vorhängeschlösser
Hilfsmittel: Dietrichset
Behinderung: ja
Misslungene Probe: Das Schloss geht nicht auf
Kritischer Erfolg: Das Schloss springt in Rekordzeit auf.
Patzer: Der Dietrich bricht ab oder der Held verletzt sich (1W6 SP).
Steigerungskosten: C

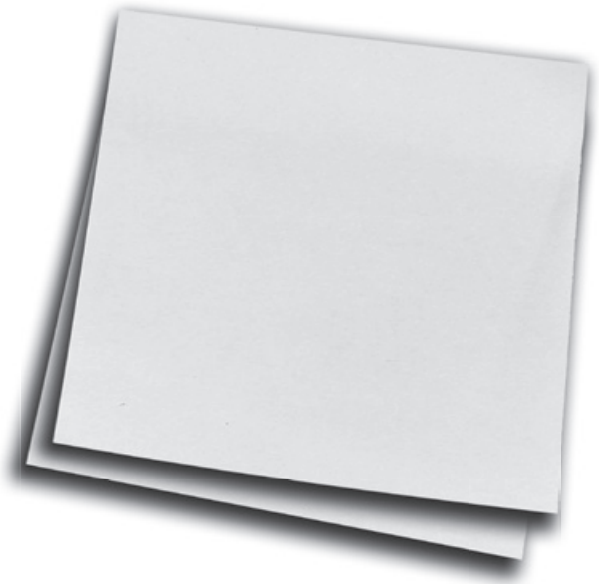
Handlung	Modifikator
Ein rostiges Vorhängeschloss öffnen	5 Fertigkeitspunkte, 10 Sekunden
Ein einfaches Schloss knacken	10 Fertigkeitspunkte, 10 Sekunden
Ein kompliziertes Schloss knacken	25 Fertigkeitspunkte, 10 Sekunden
Eine komplexe Trittfalle in einem echsischen Grabmal entschärfen	50 Fertigkeitspunkte, 10 Minuten
Eine mehrfach gesicherte Tür öffnen	100 Fertigkeitspunkte, 10 Minuten
Einen zwergischen Tresor mit Kombinationsschloss knacken	150 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Seefahrt

Probe: FF/GE/KK
Wenn es darum geht von der kleinsten Nussschale bis zur größten Kogge Flüsse, Seen und das weite Meer unsicher zu machen, ist man mit dem Talent *Seefahrt* gut bedient. Vom Rudern und Treideln über den richtigen Umgang mit der Takelage und kleinere Reparaturen bis zur Verwendung von Südweiser und Tiefenlot deckt das Talent alle wichtigen Tätigkeiten von Seeleuten ab.
Spezialisierungen: Galeeren, Galeassen, Segelschiffe
Hilfsmittel: keine
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held kommt mit dem Boot oder Schiff kaum voran.
Kritischer Erfolg: Günstige Strömungen und Winde und die Erfahrung des Helden lassen ihn doppelt so schnell vorankommen wie üblich.
Patzer: Der Held fällt von Bord oder ein wichtiger Teil des Schiffs/Boots wurde beschädigt.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Mit einem Kahn einen Fluss hinab fahren	+12
Von Insel zu Insel segeln	+8
Unruhige Fahrt auf einem Fluss	+4
Im Sturm die Segel reffen	+/–0
Riskantes Wendemanöver einleiten	–4
Mit einer Galeere ein anderes Schiff rammen	–8
Unter Beschuss aus dem Hafen einer Stadt fliehen	–12
Verfolgung eines anderen Schiffes: Vergleichsprobe (*Seefahrt* gegen *Seefahrt*) (siehe **255**)	



Steinbearbeitung

Probe: FF/FF/KK
Um Stein in die gewünschte Form zu bringen, muss man ihn spalten, behauen und vermaurern können. Oder man verwendet sogar die geheime zwergische Kunst des Steingusses. Ob die Steinklinge eines Trollzackers, der Wasserspeier auf einem Tempeldach oder die Mauer einer Burg, all dies ist mit dem Talent *Steinbearbeitung* geformt worden.
Spezialisierungen: Feuersteinbearbeitung, Maurern, Steinguss, Steinmetz
Hilfsmittel: keine
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held kommt mit der Arbeit an dem Werkstück nicht voran.
Kritischer Erfolg: siehe Kritischer Erfolg bei Sammelprobe auf Seite **22**.
Patzer: siehe Patzer bei Sammelprobe auf Seite **22**.
Steigerungskosten: B

Handlung	Modifikator
Einen Steinkeil bearbeiten	5 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Aus einer Feuersteinknolle eine Speerspitze heraus arbeiten	10 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Eine stabile Bruchsteinmauer hochziehen	25 Fertigkeitspunkte, 4 Stunden
Eine Hauswand bauen	50 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Aus Marmor eine Statue hauen	100 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Eine wunderschöne Götterstatue herstellen	150 Fertigkeitspunkte, 8 Stunden
Waffenherstellung	unterschiedlich

Stoffbearbeitung

Probe: KL/FF/FF
Ob Spinnen und Weben, Filzen oder sogar Häkeln und Stricken, mit diesem Talent kann man nicht nur Textilien herstellen, sondern auch Kleidung vernähen. Während das Flicken eines Hemdes oder das Schneidern eines Umhangs allerhöchstens eine einfache Probe erfordern, kann das Schneidern eines Ballkleides oder das Spinnen von Seide deutlich schwieriger werden.
Spezialisierungen: Filzen, Schneidern, Spinnen, Weben
Hilfsmittel: keine
Behinderung: nein
Misslungene Probe: Der Held kommt mit der Arbeit an dem Werkstück nicht voran.
Kritischer Erfolg: siehe Kritischer Erfolg bei Sammelprobe auf Seite **22**.
Patzer: siehe Patzer bei Sammelprobe auf Seite **22**.
Steigerungskosten: A

Handlung	Modifikator
Einen Riss am Hemdärmel zunähen	5 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Wolle spinnen	10 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Eine Hose aus Leinen schneidern	25 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Einen hübschen Filzhut herstellen	50 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Ein zerrissenes Brokatkleid flicken	100 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Ein horasisches Ballkleid nähen	150 Fertigkeitspunkte, 1 Stunde
Rüstungsherstellung	unterschiedlich

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Die nachfolgende Auflistung enthält alle Sonderfertigkeiten, die Talenten oder profanen Handlungen zugeordnet sind. *Kampfsonderfertigkeiten* werden im Kapitel **Kampf** ab Seite **172**, *magische Sonderfertigkeiten* im Kapitel **Magie** ab Seite **196** und *klerikale Sonderfertigkeiten* im Kapitel **Götterwirken** ab Seite **241** erläutert.

Akklimatisierung

Wer über diesen Vorteil verfügt, erleidet durch Hitze- oder Kälteschaden jedes Mal 2 Trefferpunkte bzw. Schadenspunkte weniger, wenn Schaden für Temperaturen ausgewürfelt wird. *Akklimatisierung* gibt es in zwei Varianten: Akklimatisierung (Hitze) und Akklimatisierung (Kälte). Beide Varianten müssen getrennt voneinander erworben werden.
Voraussetzung: kein Nachteil *Hitzeempfindlichkeit* oder *Kälteempfindlichkeit*
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Allgemeinwissen

Der Held hat sich ein so großes Allgemeinwissen angeeignet, dass alle Fertigkeitsproben auf Wissenstalente um 2 Punkte erleichtert sind. Es gibt kein Thema, zu dem er nichts beitragen kann.
Voraussetzung: keine
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Anatom

Das Wissen um die Funktion und den Aufbau des Körpers ist selbst unter den Heilkundigen Deres ein seltenes Gut. Ein Anatom kennt sich mit Organen, der Körpersäftelehre und anderen Gegebenheiten des Körpers aus und kann Erschwernisse bei *Heilkunde*-Proben halbieren, wenn es um anatomisches Wissen geht (z.B. um herauszufinden, ob ein Gift Organe und Muskeln angegriffen oder ob eine Krankheit oder ein Parasit bestimmte Leiden hervorgerufen hat). Die Sonderfertigkeit hilft weder bei der Behandlung von Wunden noch bei der Verbesserung von Regeneration bei Lebensenergie.
Voraussetzung: Heilkunde Wunden 8
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Baumeister

Die Lehre der Baumeister umfasst Planung und Beaufsichtigung von Großbauten und ermöglicht es Kuppelbauten, Brücken und Burgen zu errichten, die den Elementen trotzen und ihren Zweck erfüllen. Die körperliche Arbeit vor Ort übernehmen für gewöhnlich Steinmetze, Zimmerleute und Tagelöhner, die vom Baumeister angeleitet werden. Kleinere Holz- und Fachwerkhäuser können Zimmerleute ohne Baumeister errichten. Alle Erschwernisse bei Proben bezüglich der Planung von Gebäuden sind halbiert.
Voraussetzung: Rechnen 8
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Berufsgeheimnis

Einige Berufe verfügen über seltenes und spezielles Wissen, dass nicht jedem Helden zur Verfügung steht. Nur wer über ein entsprechendes Berufsgeheimnis verfügt, kann das Wissen einsetzen. Berufsgeheimnisse sind außerdem Voraussetzung, um einen Gegenstand mit einer Qualität von 7 herstellen zu können. Zum Erzielen dieser ausgezeichneten Qualität muss zusätzlich einmal pro Talent, das angewendet werden soll, die Sonderfertigkeit Berufsgeheimnis (Qualität) erlernt werden. Wer also ausgezeichnete Metallwaffen mit Qualität 7 herstellen möchte, braucht dazu ein Berufsgeheimnis *Metallbearbeitung* (Qualität). Wer auch noch magische Metalle verarbeiten will, braucht zusätzlich ein Berufsgeheimnis *Metallbearbeitung* (Magische Metalle).
Voraussetzung: Das Talent muss auf einem Fertigkeitswert von mindestens 8 stehen, damit das Berufsgeheimnis genutzt werden kann.
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Beispiele für Berufsgeheimnisse

Talent	Berufsgeheimnis
Alchimie	Brandöl (z.B. Hylailer oder Mengbiller Feuer); Porzellan (z.B. Unauer Porzellan)
Geographie	Wissen um Längengrade
Heilkunde Gift	Herstellung von seltenen Giften (z.B. Purpurblitz)
Heilkunde Krankheit	Heilung seltener Krankheit (z.B. Blutiger Rotz)
Heilkunde Wunden	alte Heilkunstpraktiken (z.B. urtulamidische Heilkunst)
Holzbearbeitung	spezielle Bögen und Armbrüste (z.B. Elfenbogen, Gandrasch-Armbrust), spezielle Instrumente (z.B. Vardari-Instrumente), Streitwagen, Torsionswaffen
Mechanik	Uhrherstellung (z.B. Vinsalter Ei)
Metallbearbeitung	Falten, Lehmbacktechnik, Bearbeitung von magischen Metallen, Zwergenspann
Steinbearbeitung	Aquädukte, Thermen
Stoffbearbeitung	Verarbeitung von speziellen Materialien (Elfenbausch, Spinnenseide), Zauberteppiche knüpfen

DFYX DFYX (Order 5903463)

Chirurg

Kenner dieser Sonderfertigkeit sind dazu in der Lage, Operationen vorzunehmen, ohne dass der Patient an den Folgen des Eingriffs zwangsweise verstirbt. Dennoch sind derischen Chirurgen deutliche Grenzen aufgelegt. Was im Zweifelsfall möglich ist, entscheidet der Spielleiter. Erschwernisse für *Heilkunde Wunden*-Proben, die bei Operationen eingesetzt werden, werden halbiert.
Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Anatom*
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Dokumentfälscher

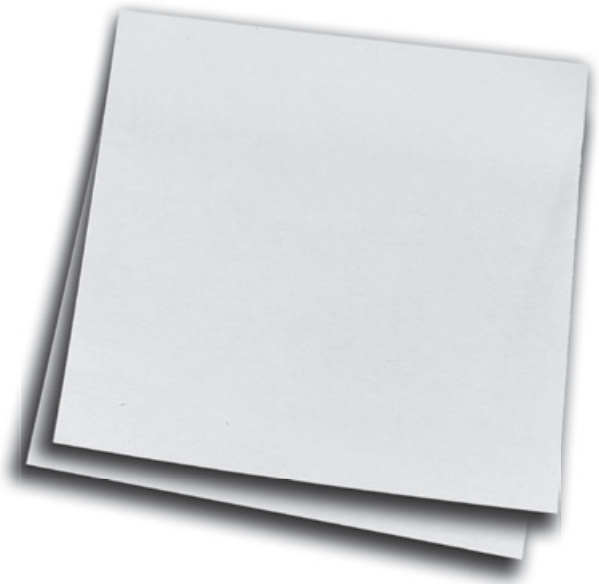
Ein Dokumentfälscher kann Unterschriften vortäuschen, Schriftstücke fälschen, Stempel und Siegel nachbauen. Eine *Sinnesschärfe*-Probe, um herauszufinden, ob das Dokument eines Anwenders der Sonderfertigkeit eine Fälschung ist, ist um 8 Punkte erschwert.
Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Schrift III* (je nach Schrift, die gefälscht werden soll)
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Dompteur

Ein Held, der über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann Tiere leichter abrichten. Alle *Tierkunde*-Proben, um ein Tier auszubilden oder ihm ein Befehl beizubringen, sind um 4 Punkte erleichtert.
Voraussetzung: Tierkunde 8
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Entgifter

Einige Heiler spezialisieren sich auf das Entgiften. Ein Entgifter kann die Erschwernisse bei *Heilkunde Gift*-Proben halbieren.
Voraussetzung: Heilkunde Gift 8
Kosten: 30 Abenteuerpunkte



Fälscher

Ein Fälscher kann Gegenstände fälschen: Waffen, Vasen, Möbelstücke. Um eine Fälschung mittels einer Fertigkeitsprobe zu entlarven (auf das entsprechende Handwerkstalent), muss der Gegenseite eine Probe bestehen, die um 4 Punkte erschwert ist.
Voraussetzung: entsprechende Fertigkeit, um den gefälschten Gegenstand zu erschaffen, zum Beispiel *Steinbearbeitung*, *Metallbearbeitung* etc.
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Falschspiel

Indem er mit gezinkten Würfeln spielt, heimlich Karten im Ärmel versteckt oder durch Komplizen die Karten des Gegners ausspähen lässt, kann ein erfahrener Falschspieler einiges an Geld verdienen, zumindest solange er nicht erwischt wird. Bei einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Brett- & Glücksspiel* kann der Spieler seinen Einsatz vervierfachen. Sollte bei einer Vergleichsprobe mit *Sinnesschärfe* seines Gegners jedoch herauskommen, dass der Held betrogen hat, steht ihm Ärger bevor.
Voraussetzung: Fertigkeitswert *Brett- & Glücksspiel* 8
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Führungsstärke

Der Held ist ein Vorbild und kann Untergebene ausgezeichnet führen und motivieren. Proben, bei denen es darum geht, andere Personen zu führen, sind um 4 Punkte erleichtert (z.B. Soldaten oder Gläubige mittels *Bekehren & Überzeugen*, *Überreden* oder *Kriegskunst*).
Voraussetzung: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Geländekunde

Eine Geländekunde gewährt eine Erleichterung von 4 auf Proben für folgende Talente (falls sie in der entsprechenden Umgebung angewandt werden können): *Fährtensuchen*, *Orientierung*, *Pflanzenkunde*, *Seefahrt*, *Tierkunde*, *Wildnisleben*.
Folgende Arten existieren (jede muss einzeln erlernt werden): *Dschungelkundig*, *Eis- und Schneekundig*, *Gebirgskundig*, *Höhlenkundig*, *Meereskundig*, *Steppenkundig*, *Sumpfkundig*, *Waldkundig*, *Wüstenkundig*.
Voraussetzung: 12 Monate in entsprechender Umgebung gelebt und überlebt
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Hauswirtschaft

Nicht nur einen Haushalt sauber zu halten, sondern auch das Hauspersonal richtig einzuteilen, stets eine Vorratskammer gefüllt zuhalten und Empfänge und Feiern zu organisieren, vorzugsweise zu einem günstigen Preis, das macht einen guten Hauswirtschafter aus. Solche Kenntnisse finden sich bei Hausdienern bis hinauf zum Majordomus oder Hofmarschall wie auch bei Tavernenwirten und Traviageweihten. Proben auf Talente, die im Zusammenhang mit den Planungen stehen, sind um 4 Punkte erleichtert (beispielsweise Etikette, Handel usw.).
Voraussetzung: Etikette 4
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Kulturkunde

Unter diese Sonderfertigkeit sind die Kenntnisse und die Gebräuche einer Kultur zusammengefasst. Bei Proben, die Wissen oder soziale Umgangsformen der eigenen Kultur beinhalten, gilt eine Erleichterung von 4 Punkten. Dabei könnte es sich zum Beispiel um lokale Märchen bei einer *Sagen & Legenden*-Probe oder den Umgang mit dem hiesigen Baron bei *Etikette* handeln.
Wer als Held Fertigkeitsproben ablegen muss, die für seine Kultur fremdartig sind, beispielsweise *Metallbearbeitung*-Proben, um Schwerter zu schmieden, obwohl er der Kultur der Mohas angehört und dort keine Metallverarbeitung existiert, erleidet eine Erschwernis von 4 Punkten. Jede Kultur besitzt ihre eigene Kulturkunde.
Voraussetzung: Die erste Kulturkunde erhält man als Angehöriger der Kultur, jede weitere Kulturkunde setzt intensive Beschäftigung mit einer Kultur voraus (was etwa einem Zeitraum von 3 bis 6 Monaten entspricht).
Kosten: 10 Abenteuerpunkte pro Kultur (die eigene Kulturkunde ist gratis)

Kulturspezialisierung (optional)

Wenn du mit der Regel zur Kulturspezialisierung spielen möchtest, kannst du folgende Sonderfertigkeit verwenden:

Kulturspezialisierung

Kulturspezialisierung funktioniert wie eine Kulturkunde, nur das die Region stärker eingegrenzt wird. Wer Proben ablegen muss, die seiner Kulturspezialisierung entsprechen, bekommt eine weitere Erleichterung von 2 Punkten (mit der Erleichterung aus der Kulturkunde also eine Gesamterleichterung von 6).
Voraussetzung: Kulturkunde der Kulturspezialisierung vorhanden
Kosten: 5 Abenteuerpunkte pro Kulturspezialisierung (die eigene Kulturspezialisierung ist gratis)

Lehrer

Einem guten Lehrer gelingt es, das zu erlernende Wissen schnell und einprägsam zu vermitteln. Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann sein eigenes Wissen jemand anderem schneller beibringen als üblich. Die Lernzeit halbiert sich. Dies funktioniert jedoch nur bis zu dem Fertigkeitswerts des Lehrers.
Voraussetzung: keine
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Meister der Improvisation

Nur mit improvisierten Werkzeugen und ohne grundlegende Kenntnisse kann es einem Meister der Improvisation gelingen, Fertigkeitsproben auf Handwerkstalente abzulegen und Erschwernisse bis zu 4 Punkten zu ignorieren.
Voraussetzung: keine
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Ortskenntnis

Eine Ortskenntnis gewährt eine Erleichterung von 4 auf Proben für folgende Talente (falls sie in der entsprechenden Umgebung angewandt werden können): *Gassenwissen*, *Orientierung, Rechtskunde, Sagen & Legenden.*
Ortkenntnis muss jeweils für einen bestimmten Ort erworben werden. Dieser Ort kann eine kleine Stadt, ein Stadtteil einer Großstadt oder ein Weg, ein Pfad oder eine Straße sein.
Voraussetzung: 12 Monate lang an diesem Ort gelebt haben oder Weg dutzendfach bereist
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Prediger

Geweihte, Priester, Demagogen und andere Helden weisen ein Talent auf, andere Menschen zum Zuhören zu bewegen. Proben, die darauf ausgelegt sind, sein Gegenüber zu überzeugen, sind um 4 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: Bekehren & Überzeugen 8
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Rosstäuscher

Um einen möglichst hohen Gewinn für kranke oder alte Tiere zu erzielen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, ein Pferd oder anderes Tier aufzuwerten und Erkrankungen zu verbergen. Um zu erkennen, dass ein Rosstäuscher am Werk war, ist eine vergleichende *Tierkunde*-Probe notwendig, die für die passive Partei um zusätzliche 4 Punkte erschwert ist.
Voraussetzung: Tierkunde 8
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Schätzen

Manche Helden können den Wert von Gegenständen deutlich genauer bestimmen als andere. Händler, Phexgeweihte und Kontoristen haben oft ein Gespür für den exakten Wert einer Ware. Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann den Wert eines Gegenstandes mit einer Abweichung von maximal 10% genau bestimmen.
Voraussetzung: keine
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Schauspieler

Der Held hat weitreichende Kenntnisse des Theaterlebens. Er kennt sich mit Bühnenstücken, berühmten Schauspielern, aber auch dem Einsatz von Theaterschminke und professioneller Verkleidung aus. Proben auf die Talente *Etikette* und *Verkleiden* werden um 4 Punkte erleichtert werden, wenn der Held sie im Zusammenhang mit dem Theater benutzt.
Voraussetzung: keine
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Seelenheiler

Ein Seelenheiler hat tiefe Einblicke in die Seele eines Menschen gewonnen. Wenn er Schlechte Eigenschaften heilen will, kann er bei *Heilkunde Seelen*-Proben die Hälfte der Erschwernisse ignorieren.
Voraussetzung: Heilkunde Seele 8
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Spezialisierung

Ein Held kann sich bei Fertigkeiten auf bestimmte Themengebiete konzentrieren. Beispielhafte Themengebiete sind bei der Beschreibung der Fertigkeit genannt. Ein Held erhält einen Bonus von 2 auf seinen Fertigkeitswert, wenn das entsprechende Gebiet eine Rolle bei der Probe spielt. Dieser Bonus ist keine Erleichterung, sondern erhöht den Fertigkeitswert. Man kann sich im Laufe seines Lebens bei einer Fertigkeit in maximal drei verschiedenen Gebieten spezialisieren.
Voraussetzung: Fertigkeitswert 4 (erste Spezialisierung), Fertigkeitswert 8 (zweite Spezialisierung), Fertigkeitswert 12 (dritte Spezialisierung)
Kosten: A- / B- / C-Fertigkeit: 10 / 20 / 30 Abenteuerpunkte

Standfest

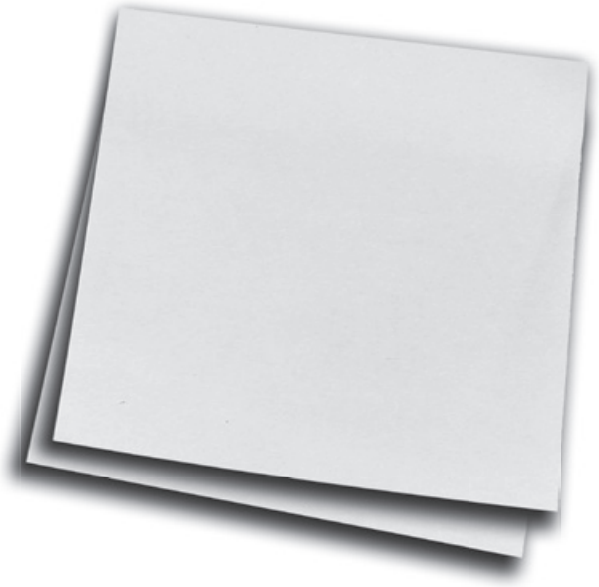
Ein standfester Charakter bekommt eine Erleichterung von 2 Punkten auf alle *Körperbeherrschung*-Proben, bei denen es darum geht, nicht hinzufallen.
Voraussetzung: keine
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Wundheiler

Ein Wundheiler hat sich auf die Kenntnisse der Behandlungen einfacher Verletzungen konzentriert. Kenner dieser Sonderfertigkeit können Erschwernisse zur Behandlung von *Wunden* halbieren.
Voraussetzung: keine
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Allgemeine Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Kosten
Akklimatisierung	5 Abenteuerpunkte
Allgemeinwissen	50 Abenteuerpunkte
Anatom	30 Abenteuerpunkte
Baumeister	20 Abenteuerpunkte
Berufsgeheimnis	30 Abenteuerpunkte
Chirurg	50 Abenteuerpunkte
Dokumentfälscher	20 Abenteuerpunkte
Dompteur	30 Abenteuerpunkte
Entgifter	30 Abenteuerpunkte
Fälscher	10 Abenteuerpunkte
Falschspiel	20 Abenteuerpunkte
Führungsstärke	20 Abenteuerpunkte
Geländekunde	30 Abenteuerpunkte
Hauswirtschaft	10 Abenteuerpunkte
Kulturkunde	10 Abenteuerpunkte pro Kultur (die eigene Kulturkunde ist gratis)
Kulturspezialisierung	5 Abenteuerpunkte pro Kulturspezialisierung (die eigene Kulturspezialisierung ist gratis)
Lehrer	10 Abenteuerpunkte
Meister der Improvisation	50 Abenteuerpunkte
Ortskenntnis	20 Abenteuerpunkte
Prediger	30 Abenteuerpunkte
Rosstäuscher	30 Abenteuerpunkte
Schätzen	5 Abenteuerpunkte
Schauspieler	20 Abenteuerpunkte
Seelenheiler	50 Abenteuerpunkte
Spezialisierung	A- / B- / C-Fertigkeit: 10 / 20 / 30 Abenteuerpunkte
Standfest	10 Abenteuerpunkte
Wundheiler	30 Abenteuerpunkte



DFYX DFYX (Order 5903463)

Dialekt (optional)

Beherrscht ein Held einen *Dialekt*, bekommt er nach Meisterentscheid bei Einheimischen, die ebenfalls diesen Dialekt sprechen, eine Erleichterungen von +2 bei Gesellschaftstalenten.
Verbreitung: je nach Sprache
Voraussetzung: entsprechende Sprache des Dialektes auf Stufe III
Kosten: A- / B- / C-Dialekt: 1 / 2 / 3 Abenteuerpunkte

Fächersprache

In höheren Kreisen des Horasreiches ist die *Fächersprache* verbreitet, die es ihrem Benutzer gestattet, nur mit Gesten und einem Fächer eine nonverbale Kommunikation zu führen. Die Fächersprache wird oft für Verführungen oder Beleidigungen eingesetzt. Ein Held, der sich mit jemanden in der Fächersprache unterhält, der ebenfalls diese Kommunikationsform beherrscht, kann nach Meisterentscheid eine Erleichterung von +2 bei Gesellschaftstalenten bekommen.
Voraussetzung: IN 13, *Dialekt Horathi,* kein Nachteil *Blind*
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Füchsisch

Viele Unterweltbanden haben ihre eigene „Geheimsprache" entwickelt. Diese allgemein als *Füchsisch* bekannten Sprachen zeichnen sich durch eine Umdeutung von Worten einer anderen Sprache aus und kennen meist eine kleine Zahl von geheimen Zeichen, die sogenannten Zinken. Für jede Stadt ist eine eigene Sonderfertigkeit *Füchsisch* notwendig. Ein Held, der Füchsisch spricht, kann nach Meisterentscheid bei Gaunern, die die gleiche Füchsisch-Variante sprechen, eine Erleichterung von +2 bei Gesellschaftstalenten bekommen.
Verbreitung: 2
Voraussetzung: IN 13, entsprechende Sprache auf Stufe II, kein Nachteil *Blind*
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Kryptographie

Verschiedene geheime Organisationen, paranoide Magier und Botendienste verwenden Methoden, um Nachrichten zu verschlüsseln oder in trivialen Texten zu verbergen. Diese zu verschlüsseln und mit Kenntnis über die gewählte Methode zu entschlüsseln gehört genauso zu dieser Sonderfertigkeit wie das Knacken unbekannter Verschlüsselungen. Mittels *Kryptographie* kann man komplexe Verschlüsselungen lösen oder erstellen.
Voraussetzung: entsprechende *Sprache* auf Stufe III
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Lippenlesen

Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, von den Lippen anderer abzulesen. Natürlich muss man die entsprechende Sprache beherrschen, um das Gesagte auch zu verstehen.
Voraussetzung: IN 13, kein Nachteil *Blind*
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Poesie

Um ein berühmter Autor, Schriftkundiger oder Poet zu werden, benötigt man ein Gespür für Sprache. Mit dieser Sonderfertigkeit ist man in der Lage, lesenswerte Romane und Gedichte zu verfassen und erfreut sich größerer Bekanntheit in seinem Heimatort oder der Stätte seines Wirkens.
Voraussetzung: entsprechende *Sprache III*, entsprechende *Schrift,* Vorgängerstufe (Ausnahme: Stufe I)
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Schrift I bis V

Viele Sprachen besitzen eine eigene Schrift. Zur Kenntnis des Alphabets oder der Schriftzeichen ist die entsprechende Sonderfertigkeit notwendig. Für jede Schrift muss die Sonderfertigkeit einzeln erworben werden.
Voraussetzung: passende Sprache auf gleicher Stufe oder höher, Vorgängerstufe der Sonderfertigkeit (Ausnahme: Stufe I), kein Nachteil *Blind*
Kosten: A- / B- / C-Schrift: 5 / 10 / 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Sprache I bis V

Um eine bestimmte Sprache zu sprechen, benötigt ein Held die entsprechende Sonderfertigkeit. Jede Sprache besitzt 5 Stufen, die Auskunft über die sprachlichen Qualitäten geben (siehe Kasten **Bedeutung der Sprachstufen**).
Voraussetzung: Vorgängerstufe der Sonderfertigkeit (Ausnahme: Stufe I)
Kosten: A- / B- / C-Sprache: 5 / 10 / 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

DFYX DFYX (Order 5903463)

Bedeutung der Sprach- und Schriftstufen

Je nach Stufe kann ein Held unterschiedlich komplexe Dialoge führen. Bei zugehöriger Sonderfertigkeit *Schrift* beherrscht ein Held auch die Fähigkeit des Lesens und Schreibens.

Stufe I: In dieser Stufe kann ein Held nur ein paar kleine Brocken der Sprache verstehen und sprechen (*„Ja. Nein. Ich bin hungrig."*). Der Held kann gerade so seinen Namen und ein paar weitere Wörter schreiben.

Stufe II: Diese Stufe bedeutet, dass er zwar noch keinen komplexen Dialog führen kann, eine Verständigung mit Akzent ist aber dennoch einigermaßen flüssig möglich. Man kann kleinere Texte verfassen, macht aber noch viele Fehler.

Stufe III: Um eine Sprache akzentfrei zu sprechen und als Einheimischer durchzugehen, wird diese Sprachstufe benötigt. Mit dieser Stufe macht man nur noch gelegentlich Fehler beim Schreiben und Lesen.

Stufe IV: Gutes Sprachgefühl und einen großen Wortschatz bildet die vierte Stufe ab. Texte lassen eine zunehmende Qualität erkennen und zeugen von Begabung.

Stufe V: Die letzte Stufe ist für Personen mit einer güldenen Zunge gedacht, die sicher mit Fremdworten umzugehen wissen und zu den besten Rhetorikern Deres gehören. Ein Autor ist in der Lage brillante Texte zu verfassen

Beispiel: Xaron beherrscht die Sprache Zhayad *auf einer Stufe von III. Wenn er nun auch noch die Schrift* Zhayad-Zeichen *beherrscht, dann kann er Texte lesen und schreiben. Die maximale Stufe darin wäre aber ebenfalls drei, da die Sprachstufe die Schriftstufe begrenzt.*

Sprachsonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Kosten
Dialekt	A- / B- / C-Dialekt: 1 / 2 / 3 Abenteuerpunkte
Fächersprache	5 Abenteuerpunkte
Füchsisch	5 Abenteuerpunkte
Kryptographie	10 Abenteuerpunkte
Lippenlesen	20 Abenteuerpunkte
Poesie	10 Abenteuerpunkte
Schrift I bis V	A- / B- / C-Schrift: 5 / 10 / 15 Abenteuerpunkte pro Stufe
Sprache I bis V	A- / B- / C-Sprache: 5 / 10 / 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

Sprachen und Schriften

An dieser Stelle folgt eine Übersicht über die bekanntesten Sprachen und Schriften Aventuriens. Sie sind mit den oben genannten Sonderfertigkeiten *Sprache* und *Schrift* zu erwerben.

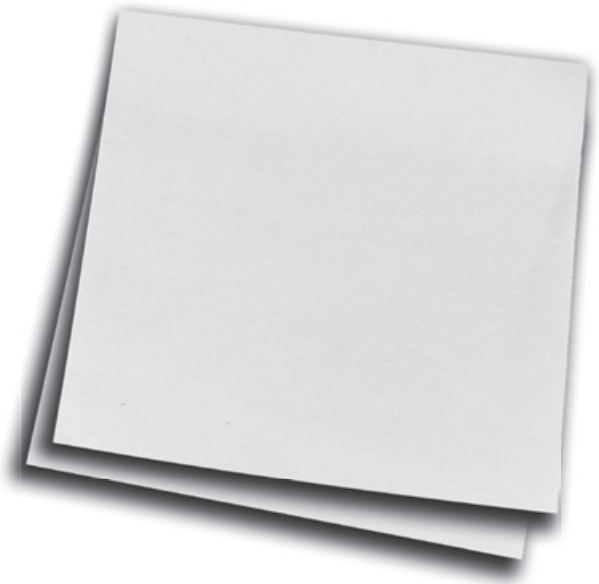
Sprachen

Affenmenschsprache
Auch wenn kaum jemand den Affenmenschen eine eigene Sprache zutraut, so beherrschen sie doch unterschiedliche Laute, die eine rudimentäre Sprache darstellen.
Dialekte: keine
Schrift: keine
Steigerungskosten: A
Anmerkung: Diese Sprache ist nur bis zu einer Stufe von II erlernbar. Die Sprache der Affenmenschen hat keine höhere Komplexität.

Alaani
Die Sprachen der Norbarden, das Alaani, ist eine komplexe Weiterentwicklung aus dem Tulamidya.
Dialekte: Gajka, Takellen
Schrift: Kusliker Zeichen oder Eigenentwicklung aus frühem Tulamidya und Chrmk
Steigerungskosten: B

Angram
Unter den Zwergen wird nur noch selten und dann fast ausschließlich in der Angroschpriesterschaft das heilige Angram gesprochen.
Dialekte: keine
Schrift: Angram-Bilderschrift
Steigerungskosten: C

Asdharia
Asdharia ist die alte Hochsprache der Elfen, die heute fast in Vergessenheit geraten ist. Aus ihr entwickelte sich das heutige Isdira.
Dialekte: Shakargoran (Nachtalbisch, eine Mischsprache aus dem Asdharia, dem Rssahh und dem Zhayad)
Schrift: Isdira-Zeichen (aber deutlich verschnörkelter als die heutigen Isdira-Zeichen, bei Shakargoran auch Zhayad-Zeichen)
Steigerungskosten: C



DFYX DFYX (Order 5903463)

Atak
Eine Zeichen- und Gebärdensprache, die vor allem von Gaunern, Dieben und Händlern gesprochen wird. Sie stammt ursprünglich aus den Tulamidenlanden, hat sich aber auch bei Phexanhängern in ganz Aventurien ausgebreitet.
Dialekte: Tulamidisch, Güldenländisch
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: A

Aureliani
Das Aureliani ist die Sprache der ersten güldenländischen Siedler Aventuriens und wird auch oft als Altgüldenländisch bezeichnet. Aus dieser Sprache entwickelten sich das Bosparano und das Zyklopäische.
Dialekte: keine
Schrift: Imperiale Zeichen
Steigerungskosten: B

Bosparano
Das Bosparano wird heute fast ausschließlich noch von Geweihten, Magiern und Gelehrten gesprochen und ist die Hochsprache des Alten Reiches gewesen. Gelegentlich wird Bosparano bei Gebeten verwendet.
Dialekte: Kirchenbosparano, Magierbosparano
Schrift: Imperiale Zeichen, später Kusliker Zeichen
Steigerungskosten: B

Drachisch
Hierbei handelt es sich um die Gedanken- und Telepathiesprache der Drachen. Zum Erlernen des Drachischen ist Zauberei notwendig (Blick in die Gedanken Seite 227).
Dialekte: keine
Schrift: Drakned-Glyphen (von Menschen entwickelte Schrift, um das Drachische in Schriftform abzubilden)
Steigerungskosten: C

Ferkina
Das Ferkina ist schriftlos und wird von den gleichnamigen wilden Bergstämmen der Tulamidenlande gesprochen. Wo sich das Tulamidya im Laufe der Jahrhunderte weiterentwickelte, ist das Ferkina noch sehr dicht an der Ursprache der Tulamiden dran.
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: A

Fjarningisch
Eine Abart des Saga-Thorwalschen, die von den Eisbarbaren des Nordens gesprochen wird.
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: A

Garethi
Das Garethi, welches aus dem Bosparano entstanden ist, ist die verbreiteste Sprache Aventuriens. Es wird in fast allen größeren mittelländischen Reichen gesprochen und ist die inoffizielle Verkehrssprache des Kontinents geworden.
Dialekte: Horathi, Bornländisch, Brabaci, Maraskani, Albernen, Andergastisch, Charypto und Gatamo
Schrift: Kusliker Zeichen
Steigerungskosten: B

Gjalskisch
Die Sprache der Gjalskerländer; eine Abart des Hjaldingschen, durchsetzt mit Elementen des Alaani.
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte
Schrift: Gjalskische Runen
Steigerungskosten: A

Goblinisch
Die nicht sehr komplexe Sprache wird von allen Stammes-Goblins gesprochen.
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: A
Anmerkung: Diese Sprache ist nur bis zu einer Stufe von III erlernbar. Die Sprache der Goblins hat keine höhere Komplexität.

Grolmisch
Die Grolme Aventuriens sprechen eine wegen ihrer merkwürdigen Schnalz- und Knacklaute von anderen Wesen nur schwer erlernbare Sprache.
Dialekte: keine
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: B

Hummerisch
Die kaum von Lungenatmern zu erlernende Sprache der Hummerier.
Dialekte: keine
Schrift: keine
Steigerungskosten: C
Anmerkung: Falls man kein krustentierartiges Wesen ist, kann Hummerisch nur bis zu einer Sprachstufe von II erlernt werden.

DFYX DFYX (Order 5903463)

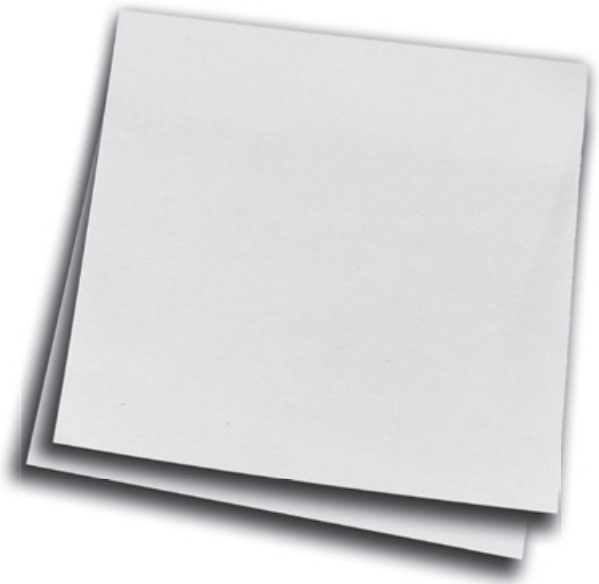
Isdira
Das aus dem Asdharia entstandene Isdira ist die gemeinsame Sprache aller Elfenvölker Aventuriens.
Dialekte: nach Elfenvolk
Schrift: Isdira-Zeichen
Steigerungskosten: B
Anmerkung: Ohne die Fähigkeit des *Zweistimmigen Gesangs* kann Isdira nur bis Sprachstufe II erlernt werden.

Kemi
Das Kemi ist eine so gut wie ausgestorbene Sprache, die nur noch von den wenigen Kemi und einigen Sprachkundlern gesprochen wird.
Dialekte: keine
Schrift: Chrmk und Alte Kemi-Hieroglyphen
Steigerungskosten: B

Koboldisch
Das mit schneller Zunge gesprochene Koboldisch kann nur mit Hilfe von Magie gesprochen werden (siehe Axxeleratus Seite **226**).
Dialekte: keine
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: A
Anmerkung: Schelme können Koboldisch sprechen ohne auf magische Fähigkeiten zurückgreifen zu müssen.

Mahrisch
Die für Landbewohner seltsam anmutende Sprache der Mahre
Dialekte: keine
Schrift: Mahrische Glyphen
Steigerungskosten: B
Anmerkung: Falls man kein maritimes Wesen ist, kann Mahrisch nur bis zu einer Sprachstufe von II erlernt werden.

Mohisch
Die unterschiedlichen Sprachen der Waldmenschen und Utulu sind sich einander sehr ähnlich. Gemeinhin wird die Sprache auch nach dem größten Stamm der Waldmenschen, den Mohaha, einfach Mohisch genannt.
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte (z.B. Tocamuyac, Puka-Puka)
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: A



Molochisch
Diese Sprache wird fast ausschließlich von der Volksgruppe der Molochen gesprochen. Sie enthält einige Wörter aus dem Tocamuyac und dem Alaani.
Dialekte: keine
Schrift: keine
Steigerungskosten: B

Neckergesang
Neckergesang wird teilweise über Telepathie vermittelt (siehe Blick in die Gedanken Seite **227**).
Dialekte: keine
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: C

Nujuka
Nujuka, auch einfach nur Nivesisch genannt, ist die gemeinsame Sprache alle Nivesen.
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: B

Ogrisch
Die Sprache der Oger ist sehr primitiv, oft erlernen die Menschenfresser auch noch einige Brocken einer Menschensprache oder Oloarkh.
Dialekte: keine
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: A

Oloarkh
Das „Gemeinorkische“ wird nicht nur von einigen gewöhnlichen Orks, den ausgestoßenen Yurach, Orkräubern und Schwarzpelzen außerhalb des Orklandes gesprochen, sondern auch von vielen Ogern und Goblins. Es ist eine vereinfachte Form des Hochorkischen.
Dialekte: keine
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: A

Ologhaijan
Ologhaijan ist die Hochsprache der Orks im Orkland. Sie wird vor allem von den Häuptlingen, den Kriegern und Schamanen gesprochen, andere Orks begnügen sich oft mit dem primitiveren Oloarkh.
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: B

Rabensprache
Eine Geheimsprache, die vor allem unter alanfanischen Borongeweihten verbreitet ist.
Dialekte: keine
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: B

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Rissoal
Die Meeressprache der Risso
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: B
Anmerkung: Falls man kein maritimes Wesen ist, kann Rissoal nur bis zu einer Sprachstufe von II erlernt werden.

Riesensprache
Die Sprache der letzten Riesen Aventuriens ist so gut wie unbekannt und ihre Nutzer geben das Wissen so gut wie nie freiwillig an Menschen weiter.
Dialekte: keine
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: B

Rogolan
Die Sprache der Zwergenvölker Aventuriens
Dialekte: nach Zwergenvolk
Schrift: Rogolan
Steigerungskosten: B

Rssahh
Die gemeinsame Verkehrssprache der echsischen Völker Aventuriens
Dialekte: nach Echsenvolk
Schrift: Chrmk
Steigerungskosten: C
Anmerkung: Falls man kein Echsenwesen ist, kann Rssahh nur bis zu einer Sprachstufe von II erlernt werden.

Ruuz
Einst benutzten die Beni Rurech, die menschlichen Ursiedler der Insel Maraskan, das Ruuz. Heute wird es so gut wie nicht mehr gesprochen.
Dialekte: keine
Schrift: Tulamidya (mittleres Tulamidya)
Steigerungskosten: B

Saga-Thorwalsch
Eine sagenhafte Sprache der frühen Thorwaler, die sie aus ihrer alten Heimat, dem Güldenland, mitgebracht haben. Die Sprache wird auch als Hjaldingsch bezeichnet. Sie wird vor allem in Lied- und Versform noch heute benutzt.
Dialekte: keine
Schrift: Hjaldingische Runen
Steigerungskosten: B

Thorwalsch
Die Sprache der Thorwaler, die sich aus dem Hjaldingsch (oder Saga-Thorwalsch) entwickelt hat.
Dialekte: Nordthorwal, Südthorwal, Waskirer Hochland
Schrift: Thorwalsche Runen
Steigerungskosten: B

Trollisch
Das Trollische ist eine komplizierte Sprache der riesenhaften Trolle.
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte
Schrift: Trollische Raumbilderschrift
Steigerungskosten: C

Tulamidya
Neben dem Garethi ist das Tulamidya wohl die verbreiteste Sprache Aventuriens. Während das Tulamidya grundlegend die Tulamidya-Schriftzeichen verwendet, nutzen die Novadis mehr und mehr die Geheiligten Glyphen von Unau.
Das Tulamidya entstammt der alten Sprache der Tulamiden, dem Ur-Tulamidya.
Dialekte: Aranisch, Khôm-Novadisch, Maraskani-Tulamidya, Mhanadisch-Balashidisch, Zahorisch
Schrift: Tulamidya oder Geheiligte Glyphen von Unau (bei den Novadis) oder Kusliker Zeichen (teilweise in Aranien)
Steigerungskosten: B

Wudu
Eine alte menschliche Hochkultur Südaventuriens, die Wudu, besaßen eine eigene Sprache, die wesentlich höher entwickelt war als die übrigen Waldmenschen-Sprachen.
Dialekte: keine
Schrift: Wudu-Schriftzeichen
Steigerungskosten: B

Ur-Tulamidya
Das mittlerweile ausgestorbene Ur-Tulamidya war die Sprache der ersten Tulamiden und der ersten tulamidischen Hochkultur.
Dialekte: nach Region
Schrift: 5.000 Zeichen des Chrmk, danach 300 Wort- und Silbenzeichen des Ur-Tulamidya, danach 56 Silbenzeichen des Tulamidya
Steigerungskosten: C

Yetisprache
Eine aus seltsamen Knack- und Schmatzlauten bestehende Sprache der Schneeschrate des Nordens.
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: A

Zelemja
In Selem und der näheren Umgebung spricht man das Zelemja, eine Mischsprache aus dem Rssahh der Echsenmenschen und dem Ur-Tulamidya. Das Zelemja ist uralt und mittlerweile fast ausgestorben.
Dialekte: keine
Schrift: Chrmk
Steigerungskosten: B

DFYX DFYX (Order 5903463)

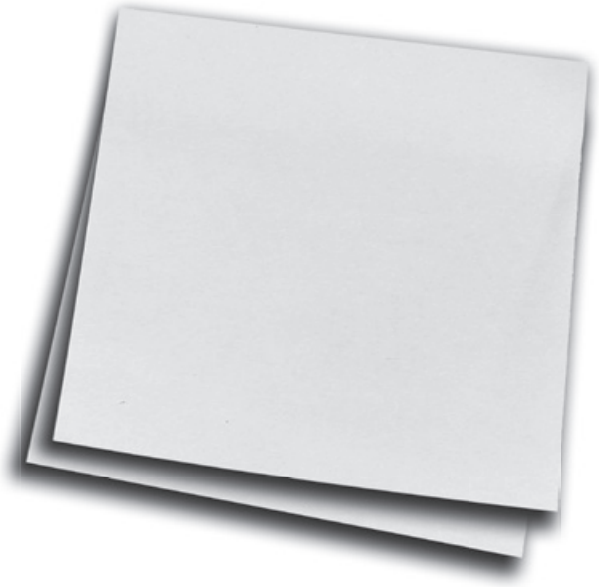
Zhayad
Bei Zhayad handelt es sich um eine Magiergeheimsprache, die vor allem bei Schwarzmagiern und Dämonenbeschwörern Verbreitung gefunden hat. Die Herkunft der Sprache ist unbekannt, aber man sagt ihr nach, dass sie aus den Niederhöllen stammen soll und alle Dämonen damit kommunizieren.
Dialekte: keine
Schrift: Zhayad-Zeichen
Steigerungskosten: B

Zhulchammaqra
Das Zhulchammaqra hat sich aus dem Ur-Tulamidya entwickelt und wird von den Barbaren der Trollzacken gesprochen.
Dialekte: unterschiedliche Stammes-Dialekte
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: A

Z'Lit
Das Z'Lit ist die Sprache der Fischmenschen, der sogenannten Ziliten. Es kann nur von Kiementrägern gesprochen und erlernt werden.
Dialekte: Zilitisch, Mholurisch
Schrift: schriftlos
Steigerungskosten: B
Anmerkung: Falls man kein maritimes Wesen ist, kann Z'Lit nur bis zu einer Sprachstufe von II erlernt werden.

Zyklopäisch
Das Zyklopäische ist nicht die Sprache der einäugigen Riesen, sondern die der menschlichen Bewohner der Zyklopeninseln. Es wurde aus dem Aureliani entwickelt und ist selbst auf den Zyklopeninseln eine kaum noch verwendete Sprache.
Dialekte: keine
Schrift: Kusliker Zeichen, in einer alten Form Imperiale Zeichen
Steigerungskosten: B

Zyklopisch
Die geheimnisumwitterte Sprache der Zyklopen
Dialekte: keine
Schrift: unbekannt
Steigerungskosten: C



Schriften

Altes Alaani
Alphabet: etwa 1.000 Wort- und Silbenzeichen
Sprache: Alaani (sehr alte Form)
Steigerungskosten: B

Alte Kemi-Hieroglyphen
Alphabet: etwa 1.000 Hieroglyphen
Sprache: Altes Kemi
Steigerungskosten: B

Amulashtra
Alphabet: alte Version: ca. 300 Laut- und Silbenzeichen; neue Version: 24 Lautzeichen
Sprache: Ur-Tulamidya
Steigerungskosten: A (neu), B (alt)
Anmerkung: Beide Amulashtra-Versionen müssen getrennt erworben werden.

Angram-Bilderschrift
Alphabet: Bilderschrift
Sprache: Angram
Steigerungskosten: B

Arkanil-Schrift
Alphabet: unbekannte Zahl an Buchstaben, magische Schrift
Sprache: keine
Steigerungskosten: C

Chrmk
Alphabet: 5.000 Wort- und Deutzeichen
Sprache: Alaani, Kemi, Rssahh, Ur-Tulamidya, Zelemja
Steigerungskosten: B

Chuchas (Protozelemja, Yash-Hualay-Glyphen)
Alphabet: etwa 20.000 Zeichen
Sprache: frühes Rssahh
Steigerungskosten: C

Drakhard-Zinken
Alphabet: Zauberrunen, 24 Lautzeichen, spezielle Ligaturen möglich
Sprache: Bosparano
Steigerungskosten: A

Drakned-Glyphen
Alphabet: etwa 2.000 Wort-, Silben- und Deutzeichen
Sprache: Drachisch
Steigerungskosten: C

Geheiligte Glyphen von Unau
Alphabet: 19 Laut und Deutzeichen
Sprache: Tulamidya
Steigerungskosten: A

Gimaril
Alphabet: 29 Laut- und Deutzeichen
Sprache: keine zugeordnete Sprache (aber meist Garethi oder Bosparano)
Steigerungskosten: A

DFYX DFYX (Order 5903463)

Gjalskische Runen
Alphabet: Mischschrift aus Thorwalschen Runen und Ur-Tulamidya
Sprache: Gjalskisch
Steigerungskosten: A

Imperiale Zeichen
Alphabet: 57 Lautzeichen
Sprache: Aureliani
Steigerungskosten: A

Isdira- und Asdharia-Zeichen
Alphabet: 27 Lautzeichen, dazu subtile Deutzeichen
Sprache: Isdira, Asdhdaria
Steigerungskosten: A

Kusliker Zeichen
Alphabet: 31 Lautzeichen
Sprache: Garethi
Steigerungskosten: A

Mahrische Glyphen
Alphabet: hunderte von Bildzeichen, so gut wie unbekannt
Sprache: Mahrisch
Steigerungskosten: B

Nanduria-Zeichen
Alphabet: 26 Lautzeichen
Sprache: keine zugeordnete Sprache (aber meist Garethi oder Bosparano)
Steigerungskosten: A

Rogolan-Runen
Alphabet: 24 Laut-Runen, 4 davon mit geringer Verwendung
Sprache: Rogolan
Steigerungskosten: A

Trollische „Raumbilderschrift“
Alphabet: dreidimensionale Steinsetzung
Sprache: Trollisch
Steigerungskosten: C

Tulamidya-Zeichen
Alphabet: 56 Silbenzeichen
Sprache: Tulamidya
Steigerungskosten: A

Wudu-Zeichen
Alphabet: viele unterschiedliche Bild-Zeichen
Sprache: Wudu
Steigerungskosten: A

Ur-Tulamidya-Zeichen
Alphabet: etwa 300 Wort-, Deut- und Silbenzeichen
Sprache: Ur-Tulamidya
Steigerungskosten: A

Zhayad-Zeichen
Alphabet: mehrere hundert Laut- und Silbenzeichen
Sprache: Zhayad
Steigerungskosten: A

Sprachen und Schriften Aventuriens in der Übersicht

Sprache	Steigerungskosten
Affenmenschsprache	A
Alaani	B
Angram	C
Asdharia	C
Atak	A
Aureliani	B
Bosparano	B
Drachisch	C
Ferkina	A
Fjarningisch	A
Garethi	B
Gjalskisch	A
Goblinisch	A
Grolmisch	B
Hummerisch	C
Isdira	B
Kemi	B
Koboldisch	A
Mahrisch	B
Mohisch	A
Molochisch	B
Neckergesang	C
Nujuka	B
Ogrisch	A
Oloarkh	A
Ologhaijan	B
Rabensprache	B
Rissoal	B
Riesensprache	B
Rogolan	B
Rssahh	C
Ruuz	B
Saga-Thorwalsch	B
Thorwalsch	B
Trollisch	C
Tulamidya	B
Wudu	B
Ur-Tulamidya	C
Yetisprache	A
Zelemja	B
Zhayad	B
Zhulchammaqra	A
Z’Lit	B
Zyklopäisch	B
Zyklopisch	C

Schrift	Steigerungskosten
Altes Alaani	B
Alte Kemi-Hieroglyphen	B
Amulashtra	A oder B
Angram-Bilderschrift	B
Arkanil-Schrift	C
Chrmk	B
Chuchas	C
Drakhard-Zinken	A
Drakned-Glyphen	C
Geheiligte Glyphen von Unau	A
Gimaril	A
Gjalskische Runen	A
Imperiale Zeichen	A
Isdira- und Asdharia-Zeichen	A
Kusliker Zeichen	A
Mahrische Glyphen	B
Nanduria-Zeichen	A
Rogolan-Runen	A
Trollische „Raumbilderschrift“	C
Tulamidya-Zeichen	A
Wudu-Zeichen	A
Ur-Tulamidya-Zeichen	A
Zhayad-Zeichen	A

DFYX DFYX (Order 5903463)

KAMPF

Ob als ehrenhafter Zweikampf, im Gewühl der Schlacht oder als Messerstecherei in engen Gassen: Kämpfe gehören zum Leben reisender Abenteurer. In diesem Kapitel werden die nötigen Regeln vorgestellt, um Kämpfe schnell, spannend und übersichtlich abzuwickeln. Außerdem erfährst du hier mehr über Kampftechniken, den Einsatz von Sonderfertigkeiten während des Kampfes und die Stile der Schwertmeister und anderer Institutionen wie Kriegerakademien.

Kampfwerte

Schon in den Kapiteln **Grundregeln** und **Heldenerschaffung** hast du etwas über Attacke, Parade und den Fernkampf erfahren bzw. wie sich die entsprechenden Grund- und Basiswerte zusammensetzen. Zur Erinnerung: Du hast in jeder Nahkampftechnik Attacke- und Parade-Punkte. Diese addierst du jeweils zu den Basiswerten. Genauso verfährst du mit dem Fernkampf-Basiswert und Fernkampf-Punkten.
Von den Attacke- und Parade-Werten muss noch die *Behinderung* abgezogen werden, die zum Zeitpunkt des Kampfes auf einem Kämpfer lastet (siehe **178**). Die abgezogenen Punkte werden gleichmäßig von Attacke und Parade abgezogen, wobei bei der Attacke begonnen wird.

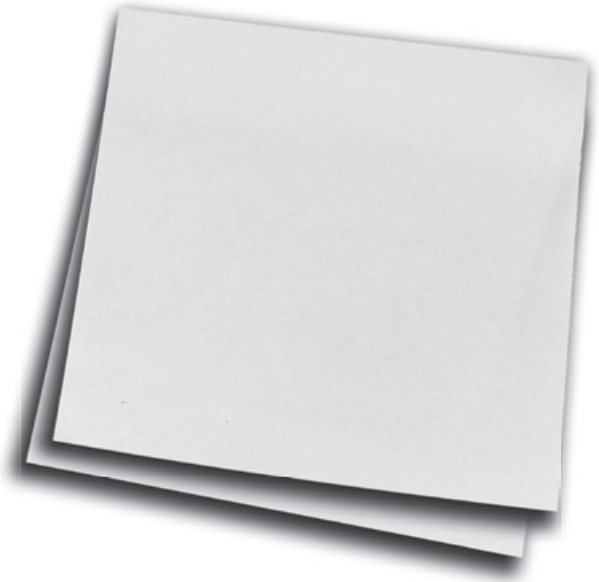
Beispiel: Hardas hat einen Attacke- und Parade-Basiswert von 8. Um seine Attacke- und Parade-Werte in der Kampftechnik Hiebwaffen *zu bestimmen, schaut er sich an, wie viele Kampftechnikpunkte er durch die Heldenerschaffung besitzt: 9. Hardas verteilt die Punkte auf die Basiswerte. Somit ergeben sich ein Attacke-Wert in* Hiebwaffen *von 13 (8 + 5 = 13) und ein Parade-Wert von 12 (8+ 4 = 12).*
So verfährt Hardas mit all seinen Kampftechniken. Bei Fernkampftechniken wie Armbrüste *addiert Hardas auf seinen Fernkampf-Basiswert von 9 alle Fernkampfpunkte. Bei* Armbrüste *sind dies beispielsweise 10 Punkte, sodass Hardas insgesamt einen Fernkampf-Wert in* Armbrüste *von 19 aufweist (9 + 10 = 19).*

Kampftechniken

Um die Kampfregeln zu verstehen, ist es wichtig, zunächst die *Kampftechniken* zu kennen. Die Kampftechniken decken sowohl den waffenlosen und bewaffneten Nahkampf als auch den Fernkampf ab. Sie sind sozusagen Kampftalente, obwohl sie nicht mit einer Fertigkeitsprobe überprüft werden, sondern mit 1W20, ähnlich wie eine Eigenschaft. Jeder Held kann – bis auf wenige Ausnahmen – mit allen Waffen zumindest rudimentär umgehen. Erst bei hohen Kampfwerten und Sonderfertigkeiten wird er hingegen zu einem wahren Waffenmeister, der seine Kämpfe schnell und effizient gewinnt.

Erklärung der Kampftechniken

Bevor wir mit den Beschreibungen der Kampftechniken beginnen, zunächst noch eine kleine Erklärung, was die einzelnen Angaben bedeuten:



Besonderheiten: An dieser Stelle sind spezielle Regeln für diese Kampftechnik aufgeführt, die für alle Waffen dieser Kategorie gelten.
Leiteigenschaft: Die Leiteigenschaft der jeweiligen Kampftechnik. Sie beeinflusst sowohl den Attacke- und den Parade-Basiswert als auch den Schadensbonus.
Steigerungsfaktor: Wie teuer ist das Steigern von Attacke-, Parade- und Fernkampfpunkten?

Nahkampftechniken

Dolche

Mit dieser Technik werden alle Klingenwaffen geführt, die kürzer als ein Kurzschwert sind. Dazu zählen sowohl beidseitig als auch einseitig geschliffene Klingen und kurze Stichwaffen, also alles vom einfachen Besteckmesser bis zum Langdolch.
Besonderheiten: Mit Dolchen können Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen und Zweihandschwerter nicht pariert werden.
Leiteigenschaft: Gewandtheit
Steigerungsfaktor: B

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Fechtwaffen

Besonders im Horasreich sind diese leichten und eleganten Waffen sehr beliebt. Sie sind zwar kaum in der Lage, schwere Rüstungen zu durchstoßen, erfahrene Fechter können mit ihnen jedoch sehr gezielt empfindliche Stellen des Gegners angreifen.
Besonderheiten: Mit Fechtwaffen können Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen und Zweihandschwerter nicht pariert werden.
Leiteigenschaft: Gewandtheit
Steigerungsfaktor: C

Hiebwaffen

In diese Kategorie fallen vom einfachen Knüppel bis zum meisterlich geschmiedeten Rabenschnabel alle einhändig geführten Wuchtwaffen, egal ob stumpf oder mit Axtblatt.
Leiteigenschaft: Körperkraft
Steigerungsfaktor: C

Kettenwaffen

Aufgrund ihrer durchschlagenden Wirkung beliebt und ihrer Unberechenbarkeit gefürchtet, sind Kettenwaffen mittlerweile bei einigen ritterlichen Turnieren verboten. Unter dieser Technik werden vor allem der Morgenstern und die berüchtigte Ochsenherde, ein Morgenstern mit drei Kugeln, geführt.
Besonderheiten: Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Kugeln kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Kettenwaffen um 4 erschwert. Kettenwaffen ignorieren den Parade-Bonus von Schilden. Angriffe mit Kettenwaffen gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer.
Mit Kettenwaffen kann man nicht parieren, sie sind reine Attacke-Waffen und besitzen keinen Parade-Wert.
Leiteigenschaft: Körperkraft
Steigerungsfaktor: C

Raufen

Bei der sicher ältesten Methode des Kampfes traktieren sich die unbewaffneten Kontrahenten mit Schlägen und Tritten, versuchen sich gegenseitig zu würgen, zu Fall zu bringen oder festzuhalten.
Besonderheiten: Unbewaffnete können Angriffe mit Waffen nicht parieren, und wenn ein Raufenangriff mit einer Waffe pariert wird, werden die Trefferpunkte der Waffe ausgewürfelt und die Hälfte davon trifft den Angreifer.
Leiteigenschaft: Gewandtheit
Steigerungsfaktor: B

Schwerter

Als treuen Begleiter schätzen Krieger und Ritter das Schwert, und für viele ist es ein Symbol für Kampf und Herrschaft. Unter die Kampftechnik fallen einhändig geführte Klingenwaffen ab der Länge eines Kurzschwertes, mit Ausnahme von Fechtwaffen, egal ob gerade oder gebogen oder mit einseitig oder beidseitig geschliffener Klinge. Dazu gehören auch Säbel und Anderthalbhänder.
Leiteigenschaft: 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: Körperkraft
Steigerungsfaktor: C

Zweihandhiebwaffen

Besonders bei primitiven Kulturen werden die unausgewogenen Zweihandwaffen gerne im Kampf geführt, da sie oft ein abschreckendes Äußeres mit einer tödlichen Wuchtwirkung verbinden.
Leiteigenschaft: Körperkraft
Steigerungsfaktor: C

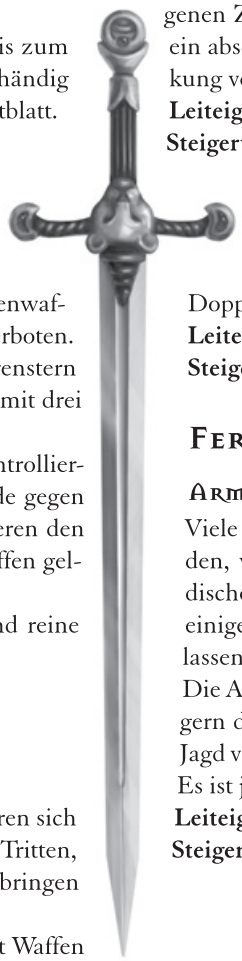
Zweihandschwerter

Alle Klingenwaffen, die mit zwei Händen gehalten werden, vom klassischen Zweihänder bis zum Doppelkhunchomer, fallen unter diese Kampftechnik.
Leiteigenschaft: Körperkraft
Steigerungsfaktor: C

Fernkampftechniken

Armbrüste

Viele behaupten, die Zwerge hätten die Armbrust erfunden, während einige vermuten, dass sie von güldenländischen Siedlern nach Aventurien gebracht wurde, und einige Lokalpatrioten sich den Glauben nicht nehmen lassen, die Bornländer hätten sie erdacht.
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



DFYX DFYX (Order 5903463)

Bögen

Der Bogen ist eine der ältesten Schusswaffen Aventuriens und wird besonders bei den Völkern der Elfen, den Reitern der Novadis und den Schwarzpelzen der Orksteppe einsetzt. Bögen verfügen über eine große Reichweite und sind schnell zu spannen. Allerdings bedarf ihr Gebrauch einiger Übung.
Besonderheit: Einige Bögen erfordern eine Mindest-KK, um den Bogen zu spannen.
Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit
Steigerungsfaktor: C

Wurfwaffen

Neben Steinen fallen vor allem alle Arten von Speeren, Wurfdolchen und -beilen unter diese Kampftechnik.
Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit
Steigerungsfaktor: B

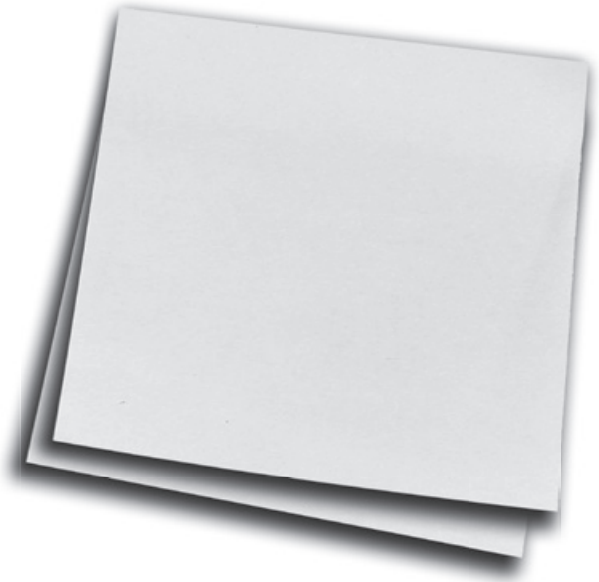
Sonstige Kampftechniken

Ausweichen

Besonders wenn man keine geeignete Waffe zur Hand hat, um einen Schlag zu parieren, kann es hilfreich sein, zur Seite zu springen oder anderweitig auszuweichen. Dieser Notnagel im Kampf wird durch diese Kampftechnik dargestellt.
Besonderheiten: Man kann mit Ausweichen sowohl Projektilen als auch Wurfwaffen entgehen und es als Reaktion im Nahkampf einsetzen. Ausweichen ist eine reine Parade-Technik, es gibt dafür keinen Attacke-Wert. Ausweichen gestaltet sich jedoch in vielen Fällen schwieriger als das Parieren mit einer Waffe.
Leiteigenschaft: Gewandtheit
Steigerungsfaktor: C

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: Die Parade mit der Technik *Schilde* ist um den in der Tabelle angegebenen Parade-Bonus modifiziert. Fernkampfangriffe und Attacken *großer Gegner* können mit einer Schild-Parade geblockt werden. Ein Nachteil am Schildkampf ist aber der AT-Abzug.
Leiteigenschaft: Körperkraft
Steigerungsfaktor: C



Exotische Waffen

Unter die Kampftechnik *exotische Waffen* fallen höchst unterschiedliche Waffengattungen. Jede Technik muss für eine spezielle Waffengattung erlernt werden. Es kann sich dabei beispielsweise um *Lanzen*, *Peitschen*, *Schleudern, Blasrohre* oder *Kettenstäbe* handeln, aber auch andere Arten von Waffen sind denkbar.
Besonderheiten: Die Kampftechniken der exotischen Waffen müssen erst aktiviert werden. Wer keine entsprechende Technik aufweist, der hat nur seine Attacke- und Parade-Grundwerte zur Verfügung.
Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit, Gewandtheit oder Körperkraft (je nach Waffe)
Steigerungsfaktor: C

Beispiele für exotische Waffen

Waffe	Leiteigenschaft	Anmerkung
Blasrohr	FF	Fernkampftechnik
Kettenstäbe	GE	–
Lanzen	FF	reine Attacke-Technik
Peitschen	GE	reine Attacke-Technik
Schleudern	FF	Fernkampftechnik

Bespiel: Rashim versucht sich schon seit einigen Wochen mit Schleudern und möchte die entsprechende Fernkampftechnik Schleudern *aktivieren. Dass bedeutet aber nicht, dass er mit allen exotischen Waffen umgehen kann. Jede andere Technik muss er separat erlernen. Auf Rashims Heldendokument wird die neue Kampftechnik* Schleudern *eingetragen.*

Kampftechnik-Übersicht

Kampftechnik	Leiteigenschaft	Steigerungsfaktor
Armbrüste	FF	B
Ausweichen	GE	C
Bögen	FF	C
Dolche	GE	B
Exotische Waffen	FF, GE oder KK (je nach Waffe)	C
Fechtwaffen	GE	C
Hiebwaffen	KK	C
Kettenwaffen	KK	C
Raufen	GE	B
Schilde	KK	C
Schwerter	KK	C
Stangenwaffen	KK	C
Wurfwaffen	FF	B
Zweihandhiebwaffen	KK	C
Zweihandschwerter	KK	C

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Kampfablauf

In diesem Abschnitt wird geklärt, welche grundlegenden Regeln für den Kampfablauf gelten. Es geht um die Zahl und die Art der Handlungen, die man zur Verfügung hat, wer zuerst handeln darf und in welche Zeiteinheiten der Kampf unterteilt ist. Weitere Kampfregeln sind im Abschluss an diesen Abschnitt aufgeführt und behandeln im Detail den Nah- und Fernkampf sowie den berittenen Kampf.

Kampfrunde

Kämpfe sind oftmals unübersichtlich und komplex, und nicht selten werden sie um Leben und Tod geführt. Entsprechend benötigen Spieler und Meister eine klare Übersicht, wann welcher Beteiligter etwas tun kann. Daher wird der Zeitraum, in dem gekämpft wird, in sogenannte *Kampfrunden* (KR) unterteilt. Jede Kampfrunde umfasst einige Sekunden (etwa 2 bis 5), gerade so viel Zeit, um einen kurzen Schlagabtausch darzustellen oder eine andere Handlung auszuführen.

Aktionen, freie Aktionen und Reaktionen

Innerhalb einer Kampfrunde verfügen die Beteiligten normalerweise jeweils über eine *Aktion*. Eine Aktion kann dabei einen Angriff umfassen, einen kurzen Zauberspruch oder Teil einer längeren Handlung sein, wie das Aufbrechen eines Schlosses oder ähnliches. Hierbei gilt, dass Aktionen erst ausgeführt werden können, wenn der entsprechende Spieler laut Initiative an der Reihe ist. Die Ausnahmen von dieser Regel betreffen hinausgezögerte Aktionen (siehe Abschnitt **Initiative und Reihenfolge** auf Seite **176**) und gegebenenfalls spezielle Regelungen durch Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien.
Neben solchen Handlungen gibt es zudem Tätigkeiten, die so simpel und kurz sind, dass sie keine Aktion verbrauchen. Man nennt sie daher *freie Aktionen*. Pro Kampfrunde können bis zu zwei freie Aktionen zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgeführt werden. Man kann Aktionen in freie Aktionen umwandeln. Andersherum ist dies nicht möglich.
Immer, wenn man sich verteidigen muss, einem Schuss ausweicht, einen gegnerischen Hieb pariert, blockt oder eine sonstige defensive Handlung unternimmt, sprechen wir von *Reaktionen*. Man kann in einer Kampfrunde mehrmals auf Aktionen des Gegners reagieren, es wird aber immer schwerer: Die erste Reaktion ist nicht erschwert, jede weitere in der laufenden Kampfrunde um 4 Punkte. Diese 4 Punkte sind kumulativ, rechnen sich also auf. Das bedeutet, dass die erste Reaktion nicht erschwert ist, die zweite um 4, die dritte um 8 usw. Zu Beginn einer neuen Kampfrunde sind diese Modifikatoren hinfällig und die nächste Reaktion ist nicht mehr erschwert. Wenn diese Erschwernisse dazu führen, dass der Wert einer Reaktion auf 0 oder darunter sinkt, kann keine Reaktion dieser Art mehr ausgeführt werden, sehr wohl aber eine Reaktion, die noch nicht auf 0 gefallen ist. Ein Kämpfer kann zwischen Paraden und Ausweichen beliebig wechseln, aber er nimmt die Erschwernisse innerhalb der Kampfrunde mit. Man kann einen Angriff aber nur einmal versuchen abzuwehren, es ist also nicht möglich, mehr als eine Reaktion gegen einen Angriff auszuführen.

Die Möglichkeit, mehrere Reaktionen in einer Kampfrunde zu benutzen, steht nur Personen mit *Schicksalspunkten* zur Verfügung (siehe **248**). Andere Wesen haben nur eine Reaktion pro Kampfrunde und eventuell weitere durch Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien.

Will man sich auf den Angriff konzentrieren, kann man, wenn man an der Reihe ist und noch keine Aktionen oder Reaktionen verwendet hat, entscheiden, dass man auf alle Reaktionen verzichtet und stattdessen 2 Aktionen zur Verfügung hat, die direkt hintereinander ausgeführt werden müssen.
In bestimmten Situationen, beispielsweise durch Sonderfertigkeiten oder Zauber, kann man die Zahl der Aktionen zusätzlich erhöhen. Ein Kämpfer muss die Handlungen aber direkt hintereinander ausführen und kann sie nicht aufsparen. Außerdem ist es nie möglich, als Held in einer Kampfrunde mehr als 3 Aktionen zu besitzen. Hat man mehr Aktionen, verfallen diese.

Mehr Reaktionen für Meisterpersonen (optional)

Die Regeln gehen davon aus, dass Helden und Meisterpersonen, die Schicksalspunkte ansammeln können, potenziell mehrere Reaktionen haben. Um Meisterpersonen ohne Schicksalspunkte zu stärken, kann man beschließen, dass sie ebenfalls mehrere Reaktionen nutzen können. Diese Änderung führt allerdings zu längeren Kämpfen.

Beispiel: Rashim steht zwei Wegelagerern gegenüber. Die Attacke des ersten Räubers gelingt. Rashim hat eine Parade von 14 und sein Spieler würfelt eine 12. Ebenfalls gelungen. Nun ist Rashim an der Reihe. Er sieht seine Chance und greift den ersten Wegelagerer an. Seine Attacke-Probe schafft er, aber der Räuber pariert.
Rashim und der erste Räuber haben ihre Aktionen verbraucht und jeweils eine Reaktion (eine Parade) benutzt. Als Letzter handelt der zweite Räuber. Er greift Rashim ebenfalls an. Auch diese Attacke gelingt. Rashim muss in der laufenden Kampfrunde zum zweiten Mal eine Reaktion einsetzen, eine zweite Parade. Das bedeutet, dass diese Reaktion um 4 Punkte erschwert ist. Rashim pariert den zweiten Räuber also nur noch bei einer 1 bis 10 (14–4=10). Auch dieses Mal gelingt die Abwehr.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Alle Kampfbeteiligten haben nun ihre Aktionen verbraucht, und eine neue Kampfrunde beginnt. Rashims Erschwernis für Reaktionen ist ab der zweiten Kampfrunde aufgehoben. Hätte es einen dritten Räuber gegeben, der ihn erfolgreich angegriffen hätte, hätte er ihn ebenfalls parieren können, jedoch nur noch mit einem Parade-Wert von 6 (14–4–4=6). Einen vierten Gegner hätte er nur noch mit einer 1 oder 2 abwehren können (14–4–4–4=2), bei einem fünften Feind wäre es nicht mehr möglich gewesen, da die Parade dann einen Wert von –2 gehabt hätte.
Wäre Rashim zwischenzeitlich auf eine andere Reaktion, zum Beispiel Ausweichen, übergeschwenkt, hätten die Erschwernisse auch dafür gegolten. Hätte er also zunächst pariert und wäre dann ausgewichen, wäre das Ausweichen um 4 Punkte erschwert gewesen.

Initiative und Kampfreihenfolge

Um festzustellen, in welcher Reihenfolge die Beteiligten handeln, wird die *Initiative* bestimmt. Diese gilt bis zum Ende des Kampfes. Die Initiative ergibt sich, indem man einen W6 würfelt und den *Initiative-Basiswert* hinzuaddiert. Der Beteiligte mit der höchsten Initiative darf als Erster im Kampf handeln. Haben zwei Beteiligte die gleiche Initiative, handelt der von ihnen zuerst, der den höheren Initiative-Basiswert hat. Sind diese ebenfalls gleich, würfeln beide einen W20. Derjenige mit dem höheren Ergebnis darf vor dem anderen handeln. Bei Gleichstand wiederholt man den Wurf so lange, bis eine Entscheidung gefallen ist.

Reihenfolge des Handelns

Höchster INI-Wurf
(bei Gleichstand) Höchste INI-Basis
(bei Gleichstand) Höheres Ergebnis eines W20-Wurfes

Der Beteiligte mit der höchsten Initiative beginnt mit seinen Aktionen. Dann folgt der Kampfbeteiligte mit der zweithöchsten Initiative und so weiter.
Statt seine Aktionen direkt auszuführen, kann man sie hinauszögern. Sie dürfen dann im späteren Verlauf zu einem beliebigen Moment nach der eigenen Initiative ausgeführt werden.

Beispiele für Aktionen

- Attacke
- versuchen, vom Boden aufzustehen, 1 bis 3 Aktionen (siehe **180**)
- bis zu Geschwindigkeit-Wert in Schritt laufen
- versuchen, eine Tür einzutreten
- eine Waffe ziehen
- einen Hebel umlegen
- Kampfstil ändern
- Schusswaffe laden, je nach Ladezeit mehrere Aktionen (siehe **184**)
- Zauber sprechen, je nach Zauber mehrere Aktionen
- Liturgie wirken, je nach Liturgie mehrere Aktionen

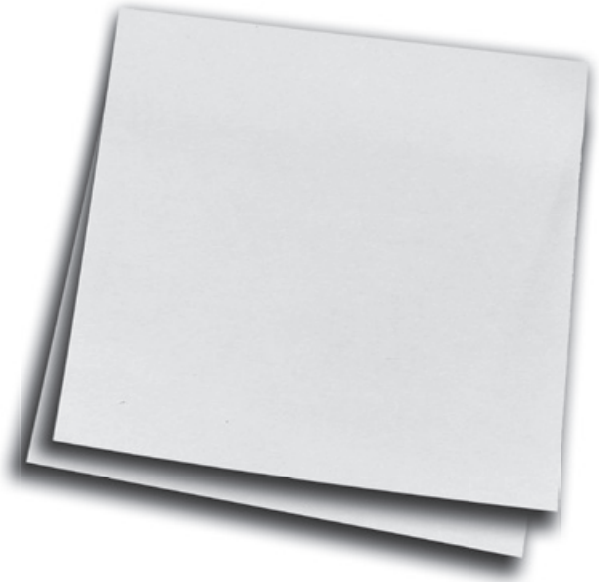
Beispiele für freie Aktionen

- einen Schritt gehen
- einen kurzen Satz rufen
- einen Gegenstand fallen lassen
- von einem Stuhl aufstehen
- sich zu Boden werfen
- Wunden zu ignorieren versuchen
- Passierschlag ausführen

Beispiele für Reaktionen

- Parade
- Ausweichen
- Blocken (Schild-Parade)

Beispiel: Hardas und Rashim stehen zwei Orks gegenüber. Hardas hat einen Initiative-Basiswert von 12, Rashim von 14 und die beiden Orks haben 10. Hardas würfelt 1W6 und erzielt eine 2. Damit hat er einen Initiative-Wert von 14 (12+2=14). Rashim würfelt eine 3 und kommt insgesamt auf 17 (14+3=17), der erste Ork hat eine Initiative von 11, der zweite Ork wie Hardas eine von 14. Damit kommt es zwischen Hardas und dem zweiten Ork zu einem Gleichstand. Da Hardas aber den besseren Basiswert aufweist, ist er vor dem Ork dran.
Die Reihenfolge lautet also: Rashim (17), Hardas (14), Ork B (14), Ork A (11).
Da Rashim noch unentschlossen ist, zögert er seine Handlung hinaus. Hardas ist Orks schon mal begegnet und hasst sie abgrundtief und greift sie an. Als nächstes wäre Ork B dran, doch Rashims Spieler entscheidet sich nun nach Hardas' Angriff sich ebenfalls auf einen der Orks zu stürzen. Da er hinausgezögert hat, kann er vor dem Ork handeln.



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Allgemeine Kampfregeln

Die nachfolgenden Regeln sind für alle Kampfsituationen gedacht, egal ob für den Fern- oder Nahkampf oder den Kampf zu Pferd. Sie umfassen die Regeln für kritische Erfolge, Patzer, die bei den Kampftechniken verwendeten Leiteigenschaften und einige Sonderregeln für bestimmte Kampfsituationen.

Leiteigenschaften im Kampf

Den verschiedenen Kampftechniken sind sogenannte *Leiteigenschaften* zugeordnet. Sie definieren, welche Eigenschaft zur Berechnung der Attacke- und Parade-Basiswerte verwendet werden und bieten zudem die Möglichkeit, durch besondere Fingerfertigkeit, Körperkraft oder Gewandtheit zusätzlichen Schaden zu verursachen.

Schadensbonus und Schadensschwelle

Je nach Waffengattung kann ein Held durch seine Leiteigenschaft einen Bonus auf seine Trefferpunkte erhalten. Bei jeder Waffe ist eine *Schadensschwelle* angegeben. Besitzt der Träger der Waffe mehr Punkte in seiner Leiteigenschaft als dort angegeben, so erzielt er bei jedem Angriff pro Punkt über der Schadensschwelle 1 Trefferpunkt *Schadensbonus* mehr.
Der Schadensbonus und die Schadensschwelle gelten sowohl für Nah- als auch für Fernkampftechniken.

Beispiel: Shayariel ist ein Degen in die Hände gefallen. Der Degen ist eine Fechtwaffe, und Fechtwaffen haben als Leiteigenschaft Gewandtheit. Die Schadensschwelle des Degens ist GE 14. Shayariel weist eine Gewandtheit von 15 auf, was 1 Punkt über der Schadensschwelle liegt. Sie erhält also 1 Punkt Schadensbonus, sodass sie nicht 1W6+3 TP anrichtet, sondern 1W6+4 TP.

Wunden und Wundschwelle

Von einem Schwerthieb getroffen zu werden, ist nicht nur ungesund, sondern auch ungemein schmerzhaft. Um diese Schmerzen und die damit verbundenen Einschränkungen darzustellen, werden in den Kampfregeln sogenannte *Wunden* verwendet. Eine Wunde erleidet man immer, wenn man so viele Schadenspunkte durch eine Verletzung erlitten hat, wie die *Wundschwelle* beträgt. Die Wundschwelle ist gleich dem halben Konstitution-Wert. Immer, wenn dieser Wert oder ein Vielfaches davon bei einem Treffer als Schadenspunkte verursacht wird, erleidet man eine bzw. so viele Wunden, wie es dem Vielfachen entspricht. Bei einer Wundschwelle von 6 würde man bei 12 Schadenspunkten 2 Wunden erleiden, bei 18 Schadenspunkten 3 Wunden usw.
Jede Wunde erschwert alle Arten von Fertigkeitsproben um 2, ebenso Attacke-, Parade- und Fernkampf-Proben. Die Geschwindigkeit sinkt um den gleichen Betrag. Der Verletzte verliert pro Wunde zusätzlich einmalig 1W3 Schadenspunkte, die aber keine weiteren Wunden anrichten.
Sollte ein Held vier oder mehr Wunden erlitten haben, ist er handlungsunfähig und dem Tode nahe, selbst wenn er noch über genügend Lebenspunkte verfügt. Seine Lebensenergie wird auf 0 gesetzt.
Wie Wunden heilen, wird im Kapitel **Erweiterungsregeln** ab Seite **248** erläutert.

Wunden ignorieren

Wer eine Wunde erlitten hat, kann die Abzüge kurzfristig halbieren. Um Wunden zu ignorieren, muss man eine freie Handlung aufwenden und eine *Selbstbeherrschung*-Probe bestehen, die für jede bereits erlittene Wunde um 4 Punkte erschwert ist. Erleidet man eine neue Wunde, während man Wunden ignoriert, muss man eine weitere *Selbstbeherrschung*-Probe nach obiger Regel ablegen, ansonsten kann man das Unterdrücken nicht aufrechterhalten. Die Probe muss sofort nach Erleiden der Wunde abgelegt werden. Hat der Held keine freie Aktion in der Kampfrunde, in der er die Wunde erleidet, übrig, kann er seine nächste freie Aktion in der nächsten Kampfrunde dafür verwenden. Bis dahin kann er die Wunde nicht unterdrücken und erleidet die vollen Auswirkungen.
Wunden kann man Fertigkeitspunkte der *Selbstbeherrschung* in Minuten unterdrücken. Misslingt die *Selbstbeherrschung*-Probe, erleidet der Held eine Stufe des Zustands *Betäubung (*siehe **249**).

Bewusstlosigkeit im Kampf

Ein Held kann auf verschiedene Arten während eines Kampfes sein Bewusstsein verlieren:

- Wer 4 Wunden erlitten hat, wird handlungsunfähig und fällt in einen Zustand der Bewusstlosigkeit. Man erwacht, sobald man nur noch 3 Wunden und mindestens 1 Lebenspunkt hat.
- Wer 3 oder weniger Wunden hat, wird bewusstlos, wenn er 0 oder weniger Lebenspunkte hat und erwacht erst wieder, sobald er wieder mindestens 1 Lebenspunkt hat.
- Nach einem einzelnen, schweren Treffer, der mindestens so viele Schadenspunkte anrichtet, wie sein Konstitution-Wert beträgt, muss der Held eine *Selbstbeherrschung*-Probe ablegen, erschwert um die erlittenen Schadenspunkte, um nicht das Bewusstsein zu verlieren. Man erwacht nach 1W6 Kampfrunden und erhält eine Stufe des Zustands *Betäubung*.
- Wer von stumpfen Waffen (diverse Hiebwaffen, Kettenwaffen, Stäbe) oder im waffenlosen Nahkampf verletzt wird, kann ebenfalls das Bewusstsein verlieren. Sobald ein Held mehr Schadenspunkte erleidet, als seine Wundschwelle angibt, muss er eine *Selbstbeherrschung*-Probe ablegen, die um die Schadenspunkte erschwert ist. Bei Misslingen verliert er das Bewusstsein und erwacht erst nach 1 W6 Kampfrunden wieder.
- Außerdem kann es passieren, dass man den Zustand *Betäubung IV* erhält (siehe **249**).
- Unter Aufwendung 1 Aktion kann man einen bewusstlosen Gegner so schlagen, dass er für weitere 2W6 x 5 Minuten bewusstlos bleibt.

Waffenloser Kampf

Waffenloser Kampf richtet 1W6 TP bei einem Gegner an. Man erleidet jedoch bei einer Raufen-PA den vollen Waffenschaden, wenn man eine Waffe pariert und den halben Waffenschaden, wenn man bei einer Raufen-AT durch eine Waffe pariert wird.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Trefferzonen (Optional)

Manchmal ist es wichtig, zu wissen, wo man seinen Gegner getroffen hat. Konnte man den flüchtenden Dieb mit einem Schuss ins Bein zu Fall bringen oder dem Orkhäuptling so hart am Arm treffen, dass er seine Waffe fallen lässt? Durch das Spiel mit *Trefferzonen* wird der Kampf um solche Faktoren bereichert. Falls es wichtig für das Spiel ist oder Sonderfertigkeiten bestimmte Trefferzonen anvisieren, kann man folgende Regel verwenden:
Beim Kampf mit Trefferzonen wird nach dem Parieren, Blocken oder Ausweichen und vor dem Auswürfeln des Schadens durch einen W20 bestimmt, wo die Attacke getroffen hat.
Es ist möglich, gezielt Körperteile anzugreifen. Solche gezielten Schläge, Stiche und Schüsse sind wie in der Tabelle beschrieben erschwert. Diese Zonen kann man anvisieren, wenn das Opfer *überrascht* ist (siehe **179**) oder die Sonderfertigkeit *Gezielter Angriff / Gezielter Schuss* einsetzt (siehe **190**). In beiden Fällen gilt aber der Modifikator für die Attacke oder den Fernkampfangriff.
Wer ohne diese Sonderfertigkeiten oder ohne den Überraschungszustand des Opfers Zonen anvisieren will, erleidet die doppelten Erschwernisse.

Trefferzonen	Probe auf W20	Modifikator
Kopf	19 bis 20	–8
Torso	13 bis 18	–4
Arme	5 bis 12	+/–0
Beine	1 bis 4	–2
Ist das Ergebnis des Wurfes gerade, wurde die rechte Körperseite getroffen, bei ungerade die linke.		

Wunden in verschiedenen Trefferzonen (Optional)

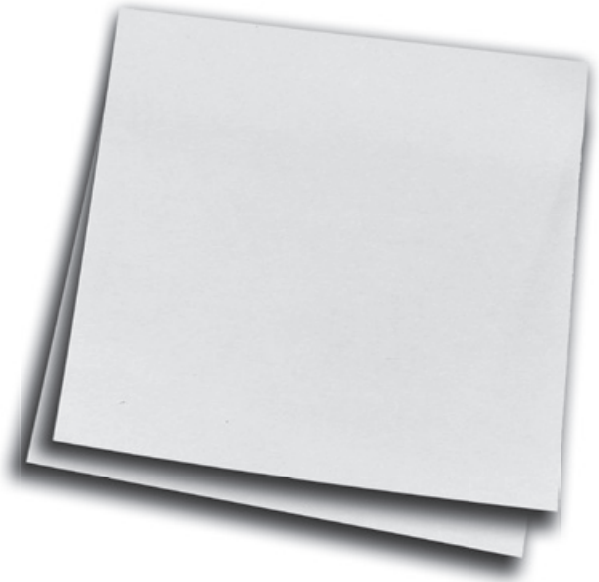
Wenn du nicht das allgemeine Wundensystem verwenden willst, sondern jede Trefferzone eine andere Einschränkung einbringen soll, kann dieses alternative System nützlich sein:

- Wunden verursachen nur Erschwernisse von jeweils –1, dafür gibt es aber noch andere Auswirkungen nach Zone.
- Sobald man insgesamt 4 Wunden erlitten, egal ob in einer oder mehreren Zonen, ist man handlungsunfähig bzw. bewusstlos und dem Tode nahe.

Trefferzonen	Auswirkungen
Kopf	pro Wunde eine Stufe *Betäubung* und zusätzlich 1W6+2 Schadenspunkte (siehe **249**)
Torso	pro Wunde zusätzlich 1W6 Schadenspunkte
Arme	Automatischer Angriff zum *Entwaffnen* gegen einen Arm (siehe **189**)
Beine	Automatischer Angriff zum *Niederwerfen* (siehe **191**)

Rüstung und Behinderung

Wer fürchten muss, mit einer Waffe angegriffen zu werden, sollte darauf achten sich zu schützen. Die Völker Deres haben daher eine Vielzahl verschiedener Rüstungen und Helme aus verschiedenen Materialien entwickelt, um nicht verletzt zu werden.
Jedes Rüstungsteil wird in eine von sieben Materialkategorien einsortiert, von einfacher Stoffkleidung bis zu schwerer Gestechrüstung. Sie unterscheiden sich sowohl in der Schutzwirkung, die durch den *Rüstungsschutz* dargestellt wird, als auch in ihrem Gewicht und ihrer Sperrigkeit, die mit der sogenannten *Behinderung* zusammengefasst wird. Rüstungen, Waffen und Traglast können Behinderungspunkte einbringen. Die Behinderung erschwert die meisten körperlichen Aktivitäten. Daher wird sie bei vielen Talenten als Erschwernis eingerechnet und von der *Initiative* und dem Ausweichen-Wert abgezogen. Bei Attacke- und Parade-Werten müssen diese Erschwernisse aufgeteilt werden, beginnend mit der Attacke.



Rüstungsarten, Rüstungsschutz und Behinderung

Art	Rüstungs-schutz	Behinderung
Normale Kleidung oder nackt	0	0
Schwere Kleidung, Felle	1	1
Stoffrüstung, Gambeson	2	1
Lederrüstung	3	2
Kettenrüstung, Hartholz	4	2
Schuppenrüstung	5	3
Plattenrüstung	7	4

Rüstungskombinationen und Rüstungszonen

Da es verschiedene Rüstungsteile für verschiedene Körperzonen gibt, wie Helme, Panzerhandschuhe oder Kettenhemden, werden die verschiedenen *Kombinationen* zu dem Gesamt-Rüstungsschutz verrechnet. Wir gehen dabei davon aus, dass Arme, Beine, Torso und Kopf eigene *Rüstungszonen* darstellen. Der Torso zählt dreifach. Daraus ergibt sich folgende Rechnung:
(Torsorüstung *3 + Helm + Armrüstung + Beinrüstung) / 6 = Gesamt-Rüstungsschutz
Die gleiche Rechnung gilt für die Gesamt-Behinderung.
In den einzelnen Trefferzonen kann man durchaus unterschiedliche Rüstungsschutz-Werte haben, falls es bei der Lokalisierung eines Treffers wichtig ist.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Beispiele für typische Rüstungen Aventuriens sind im Kapitel **Ausrüstung** ab Seite **273** zu finden.

Beispiel: Hardas trägt einen Schuppenpanzer, dazu einen Topfhelm, der als Plattenrüstung gilt, und eine einfache, aber stabile Hose mit hohen Stiefeln. Daraus ergibt sich:
*5*3 (für den Schuppenpanzer)*
+7 (für den Topfhelm, da er aus einer Platte besteht)
+5 (für die Arme)
+1 (für die stabile Hose, die als schwere Kleidung interpretiert wird)
Ergibt 28. Dies geteilt durch 6 ergibt einen Gesamt-Rüstungsschutz von 4,66, also gerundet 5.

*Behinderung: (3*3 + 4 + 3 + 1) /6, also eine Gesamt-Behinderung von 3.*

Wird unser Held also mit einer Waffe getroffen, kann er 5 Punkte vom Schaden abziehen, dafür sind alle Proben auf Talente, in denen die Behinderung zum Tragen kommt, um 3 erschwert und er erhält ebenso Abzüge von insgesamt 3 auf alle Attacke- und Parade- (je 2 und 1) sowie Fernkampf-Proben (die vollen 3 Punkte Behinderung).

Kritischer Erfolg im Kampf

Wie schon in Kapitel **Grundregeln** erklärt, können bei Proben im Kampf *Kritische Erfolge* zustande kommen. Eine gewürfelte 1 bei einer Attacke, einer Parade oder einem Fernkampfangriff muss mit einem Bestätigungswurf überprüft werden.

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

Attacke und Fernkampf:
- Die Reaktion des Gegners ist um 8 Punkte erschwert.
- Die gegebenenfalls ausgewürfelten Trefferpunkte werden verdoppelt.
- Der Gegner erleidet bei einem Treffer wenn er nicht pariert oder ausweicht ungeachtet der Schadenspunkte 1 Wunde, zusätzlich zu den Wunden, die durch den Schaden entstehen.

Parade, Ausweichen:
- Wenn die nächste Handlung eine Attacke gegen den Gegner ist, gegen den gerade reagiert wurde, bekommt der Held eine Erleichterung von 8 Punkten.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

Attacke und Fernkampf:
- Die Reaktion des Gegners ist um 4 Punkte erschwert.

Parade, Ausweichen:
- Wenn die nächste Handlung eine Attacke gegen den Gegner ist, gegen den gerade reagiert wurde, bekommt der Held eine Erleichterung von 4 Punkten. Eine freie Aktion darf zwischenzeitlich ausgeführt werden, ohne dass der Bonus verfällt.

Patzer im Kampf

Umgedreht gibt es im Kampf auch Patzer. Hier muss ebenfalls ein Bestätigungswurf erfolgen.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

Attacke, Parade und Fernkampf:
- gewöhnlicher Fehlschlag

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

Attacke und Parade:
- Würfeln auf die Nahkampf-Patzertabelle (siehe **182**).

Fernkampf:
- Würfeln auf die Fernkampf-Patzertabelle (siehe **185**).

Überrascht

Die üblichen Kampfhandlungen gehen davon aus, dass alle Parteien ihre Gegner sehen oder wahrnehmen. Allerdings gibt es Situationen, in denen man *überrascht* ist. *Überraschte* Personen können in der ersten Kampfrunde nicht handeln, sprich weder Aktionen noch freie Aktionen oder Reaktionen ausführen. Erst ab der zweiten Kampfrunde kann das Opfer normal reagieren, würfelt seine Initiative für den Kampf aus usw.
Gegen Überraschte können *Meuchel-* und *Betäubungsangriffe* ausgeführt werden.
Personen sind immer dann *überrascht*, wenn sich jemand mittels einer Vergleichsprobe zwischen *Verbergen* und *Sinnesschärfe* an sie heranschleicht und sie denjenigen nicht bemerken oder sie bewusst- oder schutzlos sind (schlafend, betäubt, gefesselt). Gelungene *Gefahreninstinkt*-Proben (siehe **118**) oder der Einsatz von *Schicksalspunkten* (siehe **248**) können vor Überraschungen schützen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Meuchelangriffe

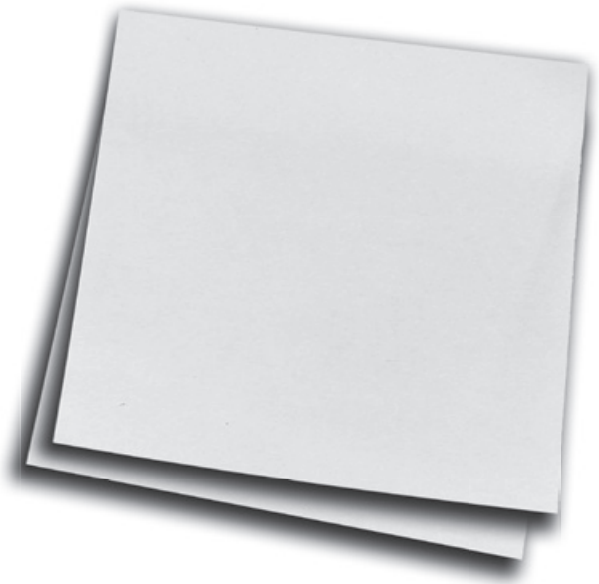
Manchmal ist es notwendig, einen Gegner schnell auszuschalten und es erst gar nicht auf einen langen Kampf ankommen zu lassen. Einen *Meuchelangriff* führt man wie folgt aus:

- Ausführbar ist ein Meuchelangriff mit jeder Waffe. Unter der Kampftechnik *Dolche* geführte Waffen machen einen automatischen Schadensbonus von 4 Punkten. Diese Punkte werden vor dem Verfünffachen des Schadens eingerechnet.
- Das Opfer muss *überrascht* sein.
- Es muss eine Attacke gewürfelt werden, die um 8 Punkte erleichtert ist.
- Der Schaden des Angriffs wird ausgewürfelt und verfünffacht. Es handelt sich dabei um Schadenspunkte und nicht um Trefferpunkte, da Meuchelangriffe immer auf ungeschützte Bereiche zielen.

Betäubungsangriffe

Nicht immer soll ein Gegner bei einem Angriff sterben. Es kann wichtig sein, jemanden nur bewusstlos zu schlagen. Dafür ist folgende Regelung gedacht:

- Ein Betäubungsangriff erfordert eine stumpfe Waffe. Ein Angriff mit einer improvisierten stumpfen Waffe, z.B. einem Schwertknauf, fügt 1W6+1 TP zu.
- Ein Betäubungsangriff erfordert, dass das Opfer *überrascht* ist.
- Es muss eine Attacke gewürfelt werden, die um 8 Punkte erleichtert ist.
- Der Schaden des Angriffs wird ausgewürfelt und verfünffacht. Der Angriff richtet sich in der Regel auf den Kopf, sodass ein getragener Helm mit seinem RS schützt.
- Das Opfer muss eine *Selbstbeherrschung*-Probe erschwert um die erlittenen Schadenspunkte bestehen, sonst erhält es den Zustand *Betäubung IV*. Bei Bestehen der Probe bleibt das Opfer wach, bekommt aber für jeweils 5 SP eine Stufe des Zustands *Betäubung* (bis maximal Stufe III).
- Die erzielten Schadenspunkte werden nur zur Hälfte von der Lebensenergie abgezogen.
- Es können bei diesem Angriff keine Kampfsonderfertigkeiten eingesetzt werden.



Hinterhalt

Gelegentlich kommt es vor, dass eine Räuberbande den Helden einen Hinterhalt legt oder besagte Helden sich auf die Lauer legen, um selbst jemanden zu überfallen. Wann immer dies geschieht, kommt die Regel für *Hinterhalt* zum Tragen.

Wer sich verbergen will, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Verbergen* und *Sinnesschärfe* ablegen. Es können wie üblich weitere Modifikatoren eingerechnet werden (Versteckmöglichkeiten, wie viel Zeit haben diejenigen gehabt, die den Hinterhalt gelegt haben usw.).

Gewinnt die Partei, die überfallen werden soll, die Vergleichsprobe, so hat sie den Hinterhalt bemerkt. Verliert sie, läuft sie unbedacht in den Hinterhalt und ist *überrascht*, was gegebenenfalls Meuchel- und Betäubungsangriffe ihrer Gegner nach sich zieht.

Stürzen und aufstehen

Wer auf dem Boden liegt, z.B. durch einen Sturz, ist in einer ungünstigen Position. Um im Kampf aufzustehen, muss man 1 Aktion aufwenden.

Man hat die Wahl zwischen dem Versuch *schnell* aufzustehen oder *langsam*. Will man langsam aufstehen, muss man keine Probe ablegen und braucht dafür 2 Aktionen. Bei dem Versuch, schnell aufzustehen, muss man eine *Körperbeherrschung*-Probe ablegen. Gelingt sie, braucht man nur 1 Aktion, Misslingt sie, sind es 3 Aktionen.

Angriffsdistanz

Bei der *Angriffsdistanz* handelt es sich um den maximalen Abstand zwischen zwei Kämpfern im Nahkampf. Wer mehr als 4 Schritt von einer Kampfhandlung entfernt ist, gilt nicht mehr als direkt am Kampf beteiligt. Die Angriffsdistanz kommt dann zum Tragen, wenn bestimmt wird, ob man noch als Modifikator eines Fernkampfangriffes ins Kampfgetümmel zählt, ob man Attacken gegen einen Gegner schlagen oder ob man einfach fliehen kann. Wer nicht in Angriffsdistanz ist, kann keinen Gegner im Nahkampf angreifen, dafür aber direkt weglaufen, ohne einen Passierschlag befürchten zu müssen.

Flucht

Nicht jeden Kampf will man bis zum bitteren Ende austragen. Wer aus einer Kampfhandlung fliehen will, muss sich jedoch vorsehen. Befindet der Held sich nicht in einer direkten Kampfhandlung, muss er sich also keiner Gegner erwehren und greift selbst keine Feinde an, dann kann er mit 1 Aktion losrennen.

Ist er direkt in Kampfhandlungen verwickelt, muss er sich zunächst lösen. Dazu ist eine Sammelprobe notwendig (Gewandtheit des Gegners als Schwelle für die Fertigkeitspunkte, *Körperbeherrschung*, Zeitintervall 1 Aktion).

Sobald er die Probe bestanden hat, ist er 5 Schritt von seinem Gegner weg und kann wegrennen. Sein Feind kann versuchen, ihm zu folgen, und sobald er ihn eingeholt hat, wieder anzugreifen.

Als Alternative kann der Held ohne die Sammelprobe wegrennen, riskiert dann aber einen *Passierschlag*. Diese spontane Flucht kostet 1 Aktion. Misslingt der Passierschlag, so ist der Held nun 5 Schritt von seinem Gegner weg und kann weiterrennen. Gelingt der Passierschlag, erleidet der Flüchtende nicht

DFYX DFYX (Order 5903463)

nur vermutlich Schaden, sondern ist auch immer noch in der *Angriffsdistanz* seines Gegners und seine Aktion war vergebens. Mehr zu den Bewegungsregeln findest du im Kapitel **Erweiterungsregeln** ab Seite **248**.

Passierschlag

Wann immer ein Kämpfer Hals über Kopf aus einer direkten Kampfhandlung zu fliehen versucht oder bestimmte Sonderfertigkeiten gescheitert sind, können alle Gegner in *Angriffsdistanz* (sprich: höchstens in der Reichweite *lang* entfernt) ihn mit einem *Passierschlag* angreifen. Ein Passierschlag ist ein Angriff, der eine freie Aktion erfordert und auf den man nicht mit einer Reaktion reagieren kann. Ein Passierschlag ist eine um 8 Punkte erschwerte Attacke. Der Passierschlag darf kein Fernkampfangriff sein.

Improvisierte Waffen

Einige Gegenstände können zwar für den Kampf verwendet werden, sind aber nur improvisierte Waffen. Wer Waffen benutzt, die als *improvisierte Waffe* gekennzeichnet ist, erleidet eine Erschwernis von 2 Punkten auf Attacke und Parade und 4 Punkte auf Fernkampfangriffe.

Nahkampf

Bei einem Nahkampf stehen sich zwei oder mehr Kämpfer in *Angriffsdistanz* gegenüber. Um sein Gegenüber anzugreifen, ist eine *Attacke* notwendig. Diese wird ausgeführt, indem gegen den *Attacke-Wert* der jeweiligen Kampftechnik eine Probe gewürfelt wird. Die Attacke ist erfolgreich, wenn das Würfelergebnis höchstens so hoch wie der Wert ist.
Hat das Ziel noch Möglichkeiten für eine Reaktion, kann es eine *Parade* würfeln und versuchen den Angriff mit einer Waffe zu *parieren*, mit einem Schild zu *blocken* oder dem Schlag *auszuweichen*. Hierzu legt es eine Probe gegen den *Parade-Wert* seiner Waffe oder seines Schildes oder gegen seinen *Ausweichen-Wert* ab. Gelingt diese, bleibt der Angriff ohne Wirkung. Auch hier gilt, dass höchstens der Wert der Parade bzw. des Ausweichens gewürfelt werden darf.
Gelingt sie nicht, würfelt der Angreifer die *Trefferpunkte* seiner Waffe aus. Von diesen Trefferpunkten wird der *Rüstungsschutz* der vom Ziel getragenen Rüstung abgezogen. Den Rest erleidet das Ziel an *Schadenspunkten*, die es von seinen Lebenspunkten abziehen muss.

Interpretation einer misslungenen Attacke

Eine misslungene Attacke ist nicht immer gleichbedeutend mit danebenschlagen. Es kann bedeuten, dass man in diesem Augenblick keine günstige Position für einen Angriff hatte oder der Gegner intuitiv ausgewichen ist, ohne einen entsprechenden Wurf auf seinen Ausweichen-Wert.

Ausweichen im Nahkampf

Während eine Parade mit einer Waffe die gewöhnlichste Art der Abwehr darstellt, ist *Ausweichen* weitaus schwieriger. Je nach Reichweite der gegnerischen Waffe ist die Ausweichen-Probe erschwert.

Ausweichen im Nahkampf

Reichweite	Modifikator
Waffe des Gegners in gleicher Kategorie	–2
Waffe des Gegners eine Kategorie größer als eigene	–4
Waffe des Gegners zwei Kategorien größer als eigene	–6

Reichweite (im Nahkampf)

Alle Waffen besitzen eine *Reichweite*. Dabei muss zwischen der Reichweite von Fernkampfwaffen und der Reichweite der Nahkampfwaffen unterschieden werden. Während die Reichweite von Fernkampfwaffen ein Modifikator für die Fernkampf-Probe ist, handelt es sich bei der Reichweite im Nahkampf um die Länge der Waffe und damit verbundene Vor- und Nachteile.
Nahkampfwaffen sind in die Kategorien *kurz*, *mittel* und *lang* eingeteilt. Jede dieser Kategorien hat bestimmte Vor- und Nachteile im Kampf.

Kurz

- *Vorteil:* Du erleidest in beengter Umgebung keine Abzüge auf Attacke- und Parade-Proben.
- *Nachteil:* Im Kampf gegen Waffen mit der Reichweite *mittel* erleidest du eine Erschwernis von 2 auf Attacke-Proben. Gegen Waffen mit der Reichweite *lang* erleidest du eine Erschwernis von 4 Punkten auf ihre Attacke-Proben.

Mittel

- *Vorteil:* Mittlere Waffen erleiden weniger Erschwernisse durch beengte Umgebung als lange Waffen und haben gegenüber kurzen Waffen einen Reichweitenvorteil.
- *Nachteil:* Im Kampf gegen Waffen mit der Reichweite *lang* erleiden sie eine Erschwernis von 2 auf ihre Attacke-Proben. Sie erleiden bei beengter Umgebung Abzüge auf Attacke- und Parade-Proben.

Lang

- *Vorteil:* Lange Waffen haben einen Reichweitenvorteil gegenüber kurzen und mittleren Waffen.
- *Nachteil:* Sie erleiden bei beengter Umgebung die doppelten Abzüge auf Attacke- und Parade-Proben.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Beengte Umgebung

In kleinen Räumen, einem Gang und ähnlicher Umgebung kann der Spielleiter entscheiden, dass es sich um eine *beengte Umgebung* handelt. Waffen mit der Reichweite *kurz* erleiden hier keine Abzüge. Die Reichweite *mittel* hingegen bekommen eine Erschwernis von 4 Punkten auf Attacke und Parade, *lange* Waffen sogar Erschwernisse von jeweils 8.

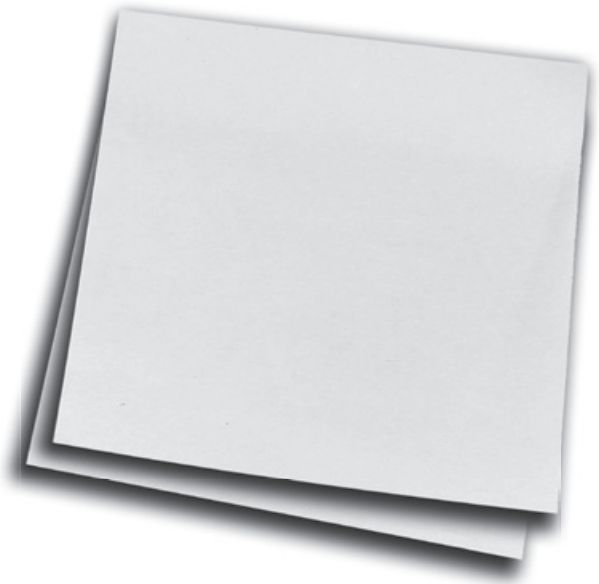
Beidhändiger Nahkampf

Einige Helden versprechen sich durch den Kampf mit zwei Nahkampfwaffen Vorteile. Der *beidhändige Nahkampf* ist allerdings nicht einfach, und nur ein geübter Kämpfer kann daraus größere Vorteile ziehen.

- Es dürfen keine Waffen verwendet werden, die man mit zwei Händen führen muss.
- Der Held schlägt mittels 1 Aktion mit beiden Waffen zu, muss für sie aber getrennt eine Attacke für die entsprechenden Kampftechniken würfeln.
- Für beide Angriffe gilt eine Erschwernis von 2 Punkten auf die Attacke und alle Reaktionen, da die Koordination und das ungewöhnliche Gewicht stören, so lange der Held mit beiden Waffen angreift (die Erschwernis entfällt, wenn er pro Kampfrunde nur eine Waffe nutzt).
- Für die Waffe in der *falschen Hand* gilt ein zusätzlicher Abzug von 4 Punkten auf Attacke und Parade.
- Gelingen eine oder zwei Attacken und die Reaktion/en des Gegners misslingt/misslingen, wird der Schaden für eine bzw. beide Waffen bestimmt.
- Wer mit beidhändigem Kampf pariert, kann sich aussuchen, mit welcher Waffe er pariert, aber hier gelten die entsprechenden Abzüge von beidhändigem Kampf und Kampf mit der falschen Hand.
- Ein Patzer bedeutet, dass auch der andere Angriff automatisch misslungen ist.

Falsche Hand

Wer mit der falschen Hand kämpft (bei Rechtshändern zum Beispiel die linke Hand), beispielswiese, weil er verletzt ist, der erleidet Erschwernisse von 4 auf Attacke und Parade. Durch den Vorteil *Beidhändig* (siehe **188**) kann diese Erschwernis aufgehoben werden.



Parierwaffen

Wer eine *Parierwaffe* führt, bekommt zum einen eine Erleichterung auf seine Parade der Hauptwaffe (je nach Parierwaffe unterschiedlich hoch), wenn er die Waffe zusätzlich zu seiner Hauptwaffe führt, zum anderen kann er spezielle Sonderfertigkeiten einsetzen, für die eine Parierwaffe notwendig ist. Ansonsten sind Parierwaffen über ihre entsprechende Kampftechnik auch als Waffe für den *beidhändigen Kampf* einsetzbar.

Erhöhte Position

Wer sich als Kämpfer in einer *erhöhten Position* befindet, bekommt Erleichterungen von jeweils 2 Punkten auf Attacke und Parade. Als erhöhte Position könnte ein Felsen oder ein Tisch dienen, und auch, wer sich von oben gegen Gegner wehrt, die einen Hügel hinaufstürmen, hat diesen Vorteil.
Um während eines Kampfes auf eine erhöhte Position zu gelangen, beispielsweise den erwähnten Tisch, sind mindestens 1 Aktion und eventuell eine erfolgreiche *Körperbeherrschung*-Probe notwendig.

Kampf im Wasser

Wer sich *im Wasser* aufhält, kann sich in der Regel schlechter bewegen und erleidet Erschwernisse auf Attacke- und Parade-Proben. Bei etwa hüfthohem Wasser sind es jeweils 4 Punkte. Unter Wasser steigen die Erschwernisse auf jeweils 6 Punkte. Ein Einsatz von Fernkampfwaffen unter Wasser ist ausgeschlossen.

Nahkampf-Patzertabelle

Ergebnis (2W6)	Auswirkungen
2	**Waffe zerstört.** Die Waffe ist unwiederbringlich zerstört.
3	**Waffe schwer beschädigt.** Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird.
4	**Waffe beschädigt.** Die Waffe ist beschädigt worden. Alle Attacke- und Parade-Proben sind um 2 Punkte erschwert, bis sie repariert wird.
5	**Waffe verloren.** Die Waffe ist auf den Boden gefallen. Um sie wiederzubekommen, sind 1 Aktion und eine erfolgreiche *Körperbeherrschung*-Probe –4 notwendig. Bei Misslingen der Probe ist die Aktion verschwendet.
6	**Stolpern.** Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 4 Punkte erschwert.
7	**Sturz.** Der Held stolpert und stürzt, wenn ihm nicht eine *Körperbeherrschung*-Probe –8 gelingt. Sollte er das nicht schaffen, liegt er anschließend auf dem Boden.
8	**Waffe steckengeblieben.** Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, sind 1 Aktion und eine *Körperbeherrschung*-Probe –4 notwendig
9	**Fuß verdreht.** Der Held erleidet bis zum Ende des Kampfes Erschwernisse von 2 Punkten auf Attacke und Parade, seine Geschwindigkeit sinkt um 2 und alle Proben auf körperliche Talente sind um 2 erschwert.
10	**Wunde.** Der Held verletzt sich im Kampf zwar nicht schwer, wird aber durch eine Wunde behindert.
11	**Selbst verletzt.** Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet normalen Schaden.
12	**Selbst schwer verletzt.** Ein schwerer Eigentreffer. Der Schaden wird normal bestimmt und dann verdoppelt.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Modifikatoren im Nahkampf

Größe	
Winzig	–8 auf AT / –8 auf PA
Klein	–4 auf AT / –4 auf PA
Mittel	+/–0 auf AT / +/–0 auf PA
Groß	Nur PA mit Schild oder *Ausweichen* zulässig
Riesig	Nur *Ausweichen* zulässig
Bewegung	
Ziel extrem schnell (GS 20 und mehr)	–4 auf AT
Sicht	
Ziel als Silouette erkennbar (leichter Nebel, Mondlicht)	–2 auf AT / –2 auf PA
Ziel schemenhaft erkennbar (starker Nebel, Sternenlicht)	–4 auf AT / –4 auf PA
Ziel unsichtbar	unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf 1W20)

Beengte Umgebung	
Kurze Waffen	+/–0 auf AT / +/–0 auf PA
Mittlere Waffen	–4 auf AT / –4 auf PA
Lange Waffen	–8 auf AT / –8 auf PA
Sonstiges	
Erhöhte Position	+2 auf AT / +2 auf PA
Kampf mit der falschen Hand	–4 auf AT / –4 auf PA
Angreifer liegt am Boden	–4 auf AT / –4 auf PA
Angreifer ist bis zur Hüfte im Wasser	–4 auf AT / –4 auf PA
Angreifer ist unter Wasser	–6 auf AT / –6 auf PA

Fernkampf

Statt mit Schwert und Axt kann man seine Feinde aus sicherer Distanz mit Bögen beschießen oder Wurfspeeren bewerfen. Ein solcher Angriff läuft ähnlich wie beim Nahkampf ab. Auch hier ist ein Angriffswurf notwendig, und zwar auf den sogenannten *Fernkampf-Wert*. Ist die Probe erfolgreich, trifft das Geschoss sein Ziel. Ein Ziel muss sich nicht in *Angriffsdistanz* befinden, sehr wohl aber innerhalb der *Reichweite* der Waffe. Noch mehr als beim Nahkampf sind Schützen von den äußeren Umständen abhängig. Wie gut das Ziel zu sehen ist, ob es sich bewegt oder sogar teilweise hinter einer Deckung steht, beeinflusst die Wahrscheinlichkeit, das Ziel zu treffen.

Reichweite (im Fernkampf)

Abhängig von der Waffe gelten die Modifikatoren für die *Reichweite*. Es gibt die Kategorien *sehr nah*, *nah*, *mittel*, *weit* und *sehr weit* für die Distanz zum Ziel. Jede Waffe hat eine andere Reichweite, die der Beschreibung der Waffe zu entnehmen ist. Es ist möglich, in weitem Bogen über das Maximum der Distanz *sehr weit* hinaus zu schießen, und zwar bis zum Anderthalbfachen der Maximalreichweite. Solche Schüsse sind immer ungezielt und reichen höchstens dazu aus, um auf eine größere Fläche oder über eine Stadtmauer hinwegzuschießen.

Größe

Essentiell wichtig ist die *Größe* des Ziels. Ein menschengroßes Ziel gilt hierbei als Standard, also mittleres Ziel, Ziele von der Größe eines Hasen als *klein* und Äpfel, Münzen und ähnliches als *winzig*. Dafür fallen Oger oder Pferde in die Kategorie *groß* und alles darüber hinaus in die Kategorie *riesig*. Diese Modifikationen können ebenfalls angewendet werden, wenn es gilt, Ziele in Deckung oder teilweiser Deckung zu beschießen. Ein Mensch, der bis zur Brust von einer Mauer geschützt wird, gilt als kleines Ziel. Ist nur ein Viertel, beispielsweise die Unterschenkel, außerhalb der Deckung, gilt er als winziges Ziel.

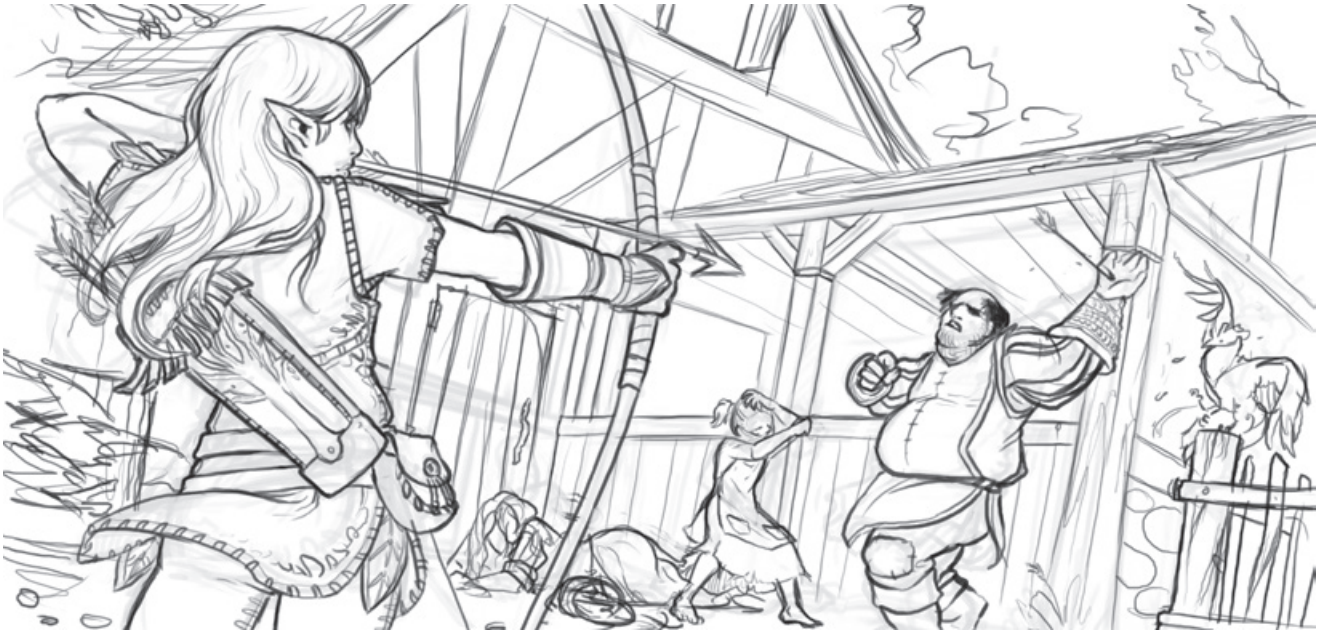
Bewegung

Ebenfalls von Bedeutung ist die *Bewegung* von Schützen und Ziel. Während ein völlig still stehendes Ziel leicht zu treffen ist, wird der Schuss bereits durch leichte Bewegungen wie langsames Gehen, sich Umschauen und Ähnliches erschwert. Rennt oder fliegt das Ziel oder schlägt Haken, kann dies bereits eine große Herausforderung für einen Schützen darstellen. Auch für den Schützen gilt: Hat dieser die letzte Aktion genutzt, um zu laufen, ist ein Schuss schwieriger.

Sicht

Zu guter Letzt sei noch die *Sicht* genannt. Ein Ziel bei bestem Licht und ohne weitere Störungen zu treffen, ist vergleichsweise einfach. In fahlem Mondlicht kann man zwar noch klar die Silhouette erkennen, aber es macht das Zielen nicht gerade einfacher. Und beispielsweise im Nebel oder hinter Buschwerk kann ein schemenhaftes Ziel eine äußerst schwierige Aufgabe sein. Der Schuss auf ein unsichtbares Ziel ist ein reiner Glücksschuss.

DFYX DFYX (Order: 5903463)



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 schmeißen, muss man erst mit dem Arm ausholen. Die normale Zeit, die man für diesen Vorgang braucht, bis man einen Fernkampfangriff ausführen kann, wird *Ladezeit* genannt. Mit der letzten Aktion der Ladezeit wird der Fernkampfangriff ausgeführt. Keine Ladezeit kann unter 1 Aktion fallen.
Der Auflistung der Waffen im Kapitel **Ausrüstung** ab Seite **273** kann man die Ladezeiten der einzelnen Waffen entnehmen.

Bögen spannen

Wenn ein Bogen nicht gespannt ist und man die Bogensehen noch einhängen muss, dauert es 4 komplette Kampfrunden, um ihn schussbereit zu machen. Dabei kann man keine anderen Aktionen als das Spannen ausführen, alle Reaktionen verfallen.

Pfeil liegt ein

Wenn ein Pfeil nicht erst aus dem Köcher oder vom Boden genommen werden muss, sondern schon im Bogen einliegt, verkürzt sich die angegebene Ladezeit der Schusswaffen um 1 Aktion.

Zielen und Schnellschuss

Um sich das Schießen zu erleichtern, ist es möglich zu zielen. Jede zum *Zielen* genutzte Aktion erleichtert den folgenden Schuß um 1. Dieser Bonus kann bis zu einem Maximum von 4 erhöht werden.
Wenn es schnell gehen muss, kann man einen *Schnellschuss* (oder Schnellwurf) riskieren. Dabei verkürzt sich die Ladezeit um 1 Aktion, aber der Schütze muss eine Erschwernis von 4 hinnehmen. Schnellschüsse und Zielen schließen einander aus.

Schüsse ins Kampfgetümmel

Wenn ein Fernkämpfer auf Gegner in direkten Kampfhandlungen schießt (sprich: das Ziel und andere Kämpfer sich zueinander in *Angriffsdistanz* befinden), dann erleidet der Schütze pro Person, die sich neben dem anvisierten Gegner in der Nähe befindet eine Erschwernis von 2.

Ausweichen und blocken im Fernkampf

Das Ziel kann Fernkampfangriffe nicht mit einer Waffe parieren, dafür aber den Schuss oder Wurf mit einem Schild blocken oder ausweichen. Mit dem Schild zu blocken, ist bei Schusswaffen um 4 Punkte erschwert, bei Wurfwaffen gibt es keine Erschwernis. Ausweichen ist bei Schusswaffen um 8 erschwert, bei Wurfwaffen um 4.
Sollte es nicht gelingen, dem Fernkampfangriff zu entgehen, werden wie beim Nahkampf die Trefferpunkte ausgewürfelt, der Rüstungsschutz vom Ergebnis abgezogen und die verbliebenen Schadenspunkte von den Lebenspunkten abgezogen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Modifikatoren beim Blocken und Ausweichen von Fernkampfangriffen

Art	Modifikator
Schusswaffenangriff blocken	–4
Schusswaffenangriff ausweichen	–8
Wurfwaffenangriff blocken	+/–0
Wurfwaffenangriff ausweichen	–4

Schadensbonus durch Reichweite im Fernkampf

Je näher ein Ziel ist, desto stärker wirkt die Wucht eines Geschosses auf es ein. Daher gilt:

- Fernkampfwaffen in der Reichweite *sehr nah* verursachen +2 TP.
- Fernkampfwaffen in der Reichweite *nah* verursachen +1 TP.
- Fernkampfwaffen in der Reichweite *weit* verursachen –1 TP.
- Fernkampfwaffen in der Reichweite *sehr weit* verursachen –2 TP.

Wiederverwendung von Geschossen

Wenn ein Geschoss getroffen hat, kann man prüfen, ob es noch verwendet werden kann:

- Pfeile sind nur bei 1 auf W6 noch nutzbar.
- Bolzen (auch Kugeln von Ballästern) bei einer 1 und 2 auf W6

Fernkampf-Patzertabelle

Ergebnis (2W6)	Auswirkungen
2	**Waffe zerstört.** Die Waffe ist unwiederbringlich zerstört.
3	**Waffe schwer beschädigt.** Die Waffe ist nicht mehr einsetzbar, bis sie repariert wird.
4	**Waffe beschädigt.** Die Waffe ist beschädigt worden. Alle Fernkampf-Proben sind um 4 Punkte erschwert, bis sie repariert wird.
5	**Waffe verloren.** Die Waffe ist zu Boden gefallen und kann nur mittels 1 Aktion und einer erfolgreichen *Körperbeherrschung*-Probe –4 erreicht werden.
6	**Kamerad/Unschuldiger getroffen.** Das Geschoss trifft aus Versehen einen Freund oder einen nicht am Kampf beteiligten. Ist kein solches Ziel in der Nähe, wird diese Auswirkung wie *Selbst verletzt* behandelt. Der Schaden wird normal ausgewürfelt.
7	**Fehlschuss.** Ein spektakulärer Fehlschuss, der ein Objekt trifft (Ladenschild heruntergeschossen, Glasfenster zu Bruch gegangen etc.).
8	**Zerrung.** Der Held hat Rückenschmerzen und erleidet bis zum Ende des Kampfes eine Erschwernis von 4 auf Fernkampfangriffe.
9	**Sehne herausgerutscht/Waffe nicht richtig gegriffen/Ladehemmung.** Der Held benötigt 2 komplette Kampfrunden, um die Waffe wieder funktionstüchtig zu machen.
10	**Zu konzentriert.** Angriffe gegen den Fernkämpfer 1 Kampfrunde lang um 4 Punkte erleichtert.
11	**Selbst verletzt.** Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet normalen Schaden.
12	**Schwer verletzt.** Der Schaden der Waffe muss ausgewürfelt werden, anschließend wird er verdoppelt.

Modifikatoren im Fernkampf

Reichweite	Modifikator
Sehr nah	+8 auf FK
Nah	+4 auf FK
Mittel	+/–0 auf FK
Weit	–4 auf FK
Sehr weit	–8 auf FK
Größe	
Winzig	–8 auf FK
Klein	–4 auf FK
Mittel	+/–0 auf FK
Groß	+4 auf FK
Riesig	+8 auf FK
Bewegung	
Ziel bewegt sich leicht (GS 4 und weniger)	+/–0 auf FK
Ziel bewegt sich schnell (GS 5 und mehr)	–4 auf FK
Schütze geht (GS 4 und weniger)	–4 auf FK
Schütze rennt (GS 5 und mehr)	–8 auf FK
Hakenschlagen	–2
Sicht	
Sicht klar und ungestört	+/–0 auf FK
Ziel als Silouette erkennbar (leichter Nebel, Mondlicht)	–4 auf FK
Ziel schemenhaft erkennbar (starker Nebel, Sternenlicht)	–8 auf FK
Ziel unsichtbar	unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf 1W20)
Vom Reittier aus schießen	
Tier steht	+/–0 auf FK
Tier geht	–4 auf FK
Tier im Trab	unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	–8 auf FK
Sonstiges	
Zielen (max. 4 Aktionen)	+1 pro Aktion auf FK
Schnellschuss (Ladezeit –1)	–4 auf FK

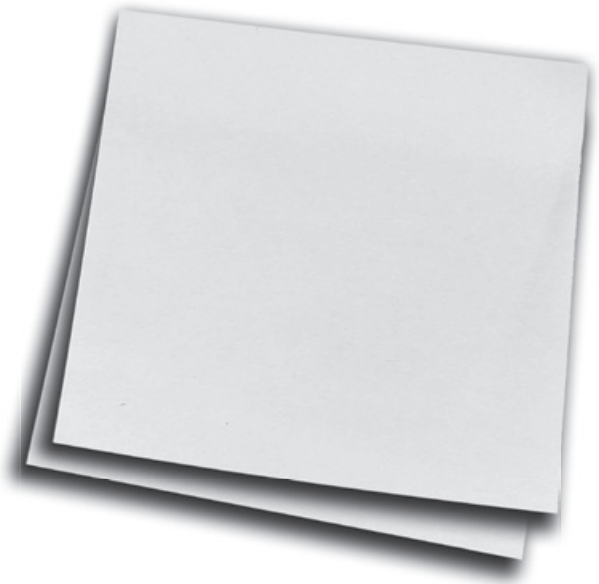
DFYX DFYX (Order: 5903463)

Reiterkampf

Viele Völker praktizieren den Kampf zu Pferd. In den meisten Hinsichten unterscheidet sich der Kampf vom Pferd aus wenig vom Nah- und Fernkampf zu Fuß. Jedoch ist das Reittier unter dem Reiter ein lebendes Wesen mit eigenem Willen, das im dichten Gedränge der Schlacht beherrscht werden will. Pferde, aber auch Reitkamele und bei einigen Goblinsippen Reitwildschweine unterteilen sich hierbei in drei Klassen: Das *unausgebildete Reittier*, das *ausgebildete Reittier* und das *Schlachtross* (oder Kriegskamel oder eben Kriegswildschwein). Während unausgebildete Pferde meist jung und gerade zugeritten sind, sind ausgebildete Pferde ruhiger und lassen sich mit Schenkeldruck führen. Schlachtrösser sind aufwendig ausgebildete und meist über Jahre von ihrem Reiter geprägte Pferde, die bei Lärm, Gedränge und kleineren Verletzungen ruhig bleiben. Für fremde Reiter gilt ein Schlachtross als ausgebildetes Pferd.
Zu Beginn jeder Kampfrunde ist von jedem am Kampf beteiligten Reiter eine Probe auf das Talent *Reiten* nötig, um zu überprüfen, ob das Pferd sich so verhält wie gewünscht. Sie ist bei Schlachtrössern um 4 erleichtert, bei ausgebildeten Pferden eine normale Probe und bei unausgebildeten Pferden um 4 erschwert. Wird das Pferd in einer Kampfrunde verletzt, erschwert sich in der folgenden Runde die Probe um 4.
Gelingt die Probe, kann sich das Pferd mit seinem Geschwindigkeit-Wert in Metern in eine vom Reiter gewünschte Richtung bewegen, stehen bleiben oder um bis zu 90 Grad die Richtung ändern usw.
Misslingt die Probe, agiert das Pferd nicht wie gewünscht. Es scheut, was Attacken und Paraden um 4 erschwert, und bewegt sich nach Wahl des Meisters in die falsche Richtung.

Ausbildung von Reittieren

Ausbildung	Modifikator
Unausgebildet	–4
Ausgebildet	+/–0
Schlachtross	+4



Kampf auf dem Reittier

Attacken vom Pferderücken aus gelten bei höherer Geschwindigkeit als 5 als *Sturmangriff* (siehe **192**), auch wenn der Reiter diese Sonderfertigkeit nicht beherrscht.
Statt selbst anzugreifen, kann der Reiter das Pferd durch eine weitere *Reiten*-Probe mit den gleichen Modifikatoren dazu bringen, nach hinten auszuschlagen oder nach vorne zu *treten*, wenn es steht. Ist es in Bewegung, kann er stattdessen versuchen, einen Gegner *niederzureiten*. Solche Angriffe sind jedoch nur mit ausgebildeten Reittieren und Schlachtrössern möglich. Dabei wird der Attacke-Wert des Pferdes und nicht der des Reiters verwendet.
Paraden sind wie gewohnt möglich, das *Ausweichen* auf Reittieren immer um 4 Punkte erschwert, es sei denn, man springt vom Reittier. In diesem Fall kann die Erschwernis ignoriert werden.
Fernkampf vom Pferderücken aus ist nicht einfach. Wenn das Pferd steht, wird die Attacke normal ausgeführt. Im Trab ist Schießen nicht möglich und im Gehen um 4 und im Galopp um 8 erschwert.
Allgemein gilt, dass Rüstungen zu Pferd weniger behindern, da das Pferd einen Teil des Gewichtes trägt. Daher gilt die *Behinderung* für Kampfproben vom Pferderücken aus als halbiert.
Sobald ein Reiter auf einem Reittier sitzt, wird die *Initiative* des Reittiers durch die Initiative des Reiters ersetzt.

Lanzenreiten

Besonders im nördlichen Mittelreich gilt der Angriff mit der Lanze als besondere Kunstform. Die Wucht, mit dem eine solche schwere Lanze ihr Ziel trifft, ist allerdings stark abhängig von der Geschwindigkeit des Reiters und daher mit dem Anlauf, den das Pferd mindestens hat. Um ein Ziel aus vollem Galopp zu treffen, ist ein gewisses Geschick vonnöten. Wie beim Fernkampf ist hierbei besonders wichtig, wie groß das Ziel ist und ob es sich bewegt. Daher gelten wie beim Fernkampf die Modifikatoren für *Größe* und *Bewegung* (siehe **183**).
Bei einem Treffer lässt der Reiter die Lanze üblicherweise los, um nicht vom Aufprall aus dem Sattel gehoben zu werden.

Lanzenangriff und Niederreiten

Angriffsart	Bis 5 Schritt	Bis 15 Schritt	Ab 16 Schritt
Niederreiten	1W6+4	2W6+2	2W6+4
Turnierlanze	1W6+2	1W6+4	2W6+4
Kriegslanze	1W6+6	2W6+8	3W6+10
Dschadra	1W6+5	2W6+5	3W6+5

Kampf gegen Infanterie

Die Trefferpunkte durch *Hiebwaffen*, *Kettenwaffen* und *Schwerter* gegen Infanteristen gelten vom Pferderücken aus automatisch als um +2 erhöht. Wenn Trefferzonen verwendet werden, wird die Probe zur Trefferlokation bei Treffern an den Beinen wiederholt.
Außerdem ist die Parade des Infanteristen um 8 Punkte erschwert. Infanteristen mit einer Waffe der Reichweite *lang*, die gegen einen Reiter kämpfen, erleiden diese Abzüge nicht und der Reiter erhält keinen Schadensbonus.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Zweihandwaffen und Schilde vom Pferderücken

Der Umgang mit Zweihandwaffen ist vom Pferderücken aus sehr eingeschränkt möglich. Attacken und Paraden mit zweihändig geführten Waffen sind um 4 erschwert.
Mit Schilden lassen sich nur Angriffe von vorne und der Seite des Schildarms blocken. Angriffe von der Seite des Waffenarms kann man nur parieren oder ausweichen.

Modifikatoren im Reiterkampf

Größe	Modifikator
Winzig	–8 auf AT
Klein	–4 auf AT
Mittel	+/–0 auf AT
Groß	+4 auf AT
Riesig	+8 auf AT
Bewegung	
Ziel bewegt sich leicht (GS 4 und weniger)	+/–0 auf AT
Ziel bewegt sich schnell (GS 5 und mehr)	–4 auf AT

Sicht	
Sicht klar und ungestört	+/–0 auf FK
Ziel als Silouette erkennbar (leichter Nebel, Mondlicht)	–4 auf AT
Ziel schemenhaft erkennbar (starker Nebel, Sternenlicht)	–8 auf AT
Ziel unsichtbar	unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf 1W20)
Vom Reittier aus schießen	
Tier steht	+/–0 auf FK
Tier geht	–4 auf FK
Tier im Trab	unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	–8 auf FK
Sonstiges	
Als Infanterist parieren (mit Reichweite *kurz* oder *mittel*)	–8 auf PA
Als Infanterist parieren (mit Reichweite *lang*)	+/–0 auf PA
Als Reiter Zweihandwaffen einsetzen	–4 auf AT / –4 auf PA

Kampfsonderfertigkeiten

Um den Kampf mit mehr Alternativen und Details zu versehen, werden sogenannte *Kampfsonderfertigkeiten* verwendet. Sie sind einzeln zu festgelegten Abenteuerpunkte-Kosten erlernbar und ermöglichen zusätzliche *Manöver*. Manöver sind besondere Angriffs- und Verteidigungstechniken, die als Aktion oder Reaktion ausgeführt werden. Einige Sonderfertigkeiten wirken jedoch immer, ohne dass ein Held zusätzliche Handlungen aufwenden muss. In den meisten Fällen handelt es sich um besondere Attacke oder Paraden.
Aktive Kampfsonderfertigkeiten müssen bei der jeweiligen Handlung (zum Beispiel als Attacke oder Parade) angesagt werden. Andere sind *passiv* und wirken immer. Bei der Beschreibung der Kampfsonderfertigkeiten ist angegeben, mit welcher Kampftechnik man die entsprechende Sonderfertigkeit ausführen kann. Ist eine Sonderfertigkeit mit *allgemein* versehen, so ist ihr Einsatz unabhängig von einer bestimmten Kampftechnik und gilt für alle.
Unter dem Punkt *Kombinierbarkeit* ist gegebenenfalls angegeben, welche anderen Sonderfertigkeiten mit dieser zusammen ausgeführt werden können.

Aufmerksamkeit
(passiv)

In der Hitze des Kampfes ist es nicht leicht, die Übersicht zu behalten. Ein Held mit der Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* hat genug Übung, um schnell auf Gefahren zu reagieren. Bei einem Hinterhalt oder wenn es darum geht, ob er *überrascht* wird, erhält er eine Erleichterung von 4 Punkten auf *Sinnesschärfe*, um seine Gegner zu entdecken. Außerdem sind gegen ihn *Passierschläge* um 4 Punkte erschwert.
Voraussetzungen: IN 13
Kampftechnik: allgemein
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Ausfall
(aktiv, Aktion)

Mittels Ausfall kann ein Kämpfer mehrere Attacken hintereinander schlagen und seinen Gegner zum Parieren zwingen.
Um den Ausfall einzuleiten, ist eine Attacke notwendig, die um 4 Punkte erschwert ist. Gelingt sie, kann der Gegner keine Aktionen mehr ausführen, sondern nur noch Reaktionen. Der Angreifer führt immer 2 Aktionen aus, als ob er zu Beginn einer Kampfrunde alle Reaktionen in eine zweite Aktion umwandeln würde. Diese Aktionen sind immer Attacken für das Ausfall-Manöver. Der Ausfallende verliert während des Ausfalls sämtliche zusätzliche Aktionen und kann keine Reaktionen ausführen.
Der Ausfall endet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:
- Der Angreifer hat so viele Attacken geschlagen, wie der Bonus seiner Leiteigenschaft in der Kampftechnik beträgt (mindestens aber 2). Wer zum Beispiel als Leiteigenschaft Gewandtheit nutzt und darin 13 Punkte hat – und somit einen Bonus von 3 –, der kann 3 Attacken schlagen.

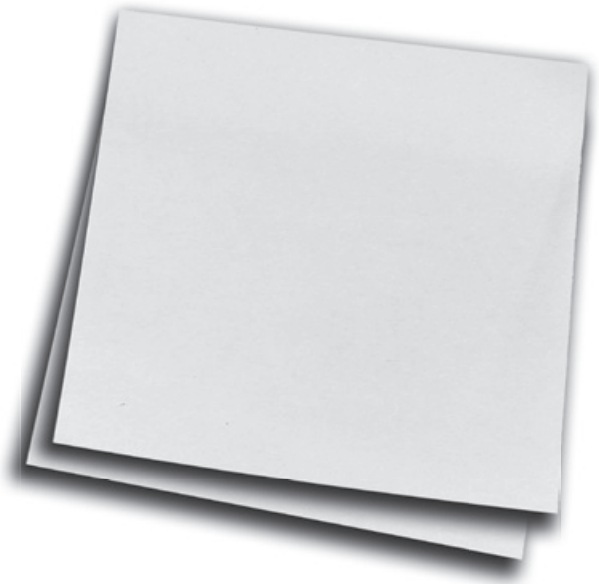
DFYX DFYX (Order: 5903463)

Der Verteidiger besteht eine Parade, die um 4 Punkte erschwert ist. Er hat dann 1 Aktion zur Verfügung, die er sofort einsetzen muss.
In beiden Situationen verliert der Ausfallende augenblicklich alle weiteren Aktionen dieser Kampfrunde und kann nur noch reagieren, allerdings mit einer Erschwernis von 4 Punkten.
Erschwernis: –4 (erster Angriff)
Voraussetzungen: *Offensiver Kampfstil I*
Kampftechnik: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Ausweiden
(passiv, Aktion)
Die *Wundschwelle* des Gegners sinkt bei Angriffen um 2 Punkte.
Voraussetzungen: Leiteigenschaft der Kampftechnik 15
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Behinderungsgewöhnung I
(passiv)
Gardisten, Söldner und andere, die stets eine Rüstung tragen, gewöhnen sich im Laufe der Zeit an die schwere Last und das Gewicht. Für solche Helden eignet sich diese Sonderfertigkeit, die den Behinderung-Wert um 1 senkt, wenn es um die Berechnung von Erschwernissen auf Fertigkeiten, Initiative, Attacke, Parade oder Fernkampf geht.
Voraussetzungen: KK 13
Kampftechniken: allgemein
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Behinderungsgewöhnung II
(passiv)
Wer etwa ein Jahr lang schwerere Rüstung oder Lasten trägt, kann mit dieser Sonderfertigkeit den Behinderung-Wert um insgesamt 2 senken, wenn es um die Berechnung von Erschwernissen auf Fertigkeiten, Initiative, Attacke, Parade oder Fernkampf geht.
Voraussetzungen: KK 15, *Behinderungsgewöhnung I*
Kampftechniken: allgemein
Kosten: 20 Abenteuerpunkte



Beidhändiger Kampf I
(passiv)
Mittels dieser Sonderfertigkeit kann die Erschwernis durch das Führen zweier Waffen bei Attacke-Proben von 2 auf 1 gesenkt werden.
Voraussetzungen: keine
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Beidhändiger Kampf II
(passiv)
Mittels dieser Sonderfertigkeit kann die Erschwernis durch das Führen zweier Waffen bei Attacke-Proben zusätzlich zu dem Bonus aus *Beidhändiger Kampf I* um einen weiteren Punkt auf insgesamt 0 gesenkt werden.
Voraussetzungen: *Beidhändiger Kampf I*
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Berittener Schütze
(passiv)
Im Reiterkampf geübte Schützen können mit dieser Sonderfertigkeit deutlich leichter vom Pferderücken aus schießen. Geht das Reittier, ist das Schießen nicht mehr erschwert. Im Galopp ist es nur noch um 4 erschwert. Der Schütze kann zudem aus vollem Galopp nach hinten schießen.
Voraussetzungen: *Reiterkampf*
Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Defensiver Kampfstil I
(passiv)
Mit dieser Sonderfertigkeit verzichtet man in einer Kampfrunde auf 1 Aktion, dafür bekommt man bei jeder Reaktion nach der ersten in der laufenden Kampfrunde nur eine Erschwernis von jeweils 3 Punkten. Die Umwandlung muss am Anfang der Kampfrunde angesagt werden.
Voraussetzungen: IN 15
Kampftechniken: Ausweichen, Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 40 Abenteuerpunkte

Defensiver Kampfstil II
(passiv)
Mit dieser Sonderfertigkeit verzichtet man in einer Kampfrunde auf 1 Aktion, dafür bekommt man bei jeder Reaktion nach der ersten in der laufenden Kampfrunde nur eine Erschwernis von jeweils 2 Punkten. Die Umwandlung muss am Anfang der Kampfrunde angesagt werden.
Voraussetzungen: IN 17, *Defensiver Kampfstil I*
Kampftechniken: Ausweichen, Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 40 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Eisenarm I

(passiv)

Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, kann mittels *Raufen* parieren, erleidet aber die Hälfte des Waffenschadens der gegnerischen Waffe als Trefferpunkte. Wer diese Sonderfertigkeit besitzt und Raufen-Attacken einsetzt, aber mit einer Waffe pariert wird, verliert nur 1 Lebenspunkt.

Voraussetzungen: KK 13
Kampftechniken: Raufen
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Eisenarm II

(passiv)

Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, kann mittels *Raufen* gegen Waffen attackieren und parieren, erleidet dabei aber keinen Schaden.

Voraussetzungen: KK 15, *Eisenarm I*
Kampftechniken: Raufen
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Entwaffnen

(aktiv, Aktion)

Um dem Gegner mit diesem Manöver eine Waffe aus der Hand zu schlagen, ist eine um 8 erschwerte Attacke-Probe nötig. Dieser Angriff kann regulär pariert werden. Misslingt die Parade, muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um die Trefferpunkte des Angriffs ablegen, um das Objekt in seiner Hand nicht loszulassen. Zur Schadensberechnung werden die Trefferpunkte hingegen halbiert (und ggf. noch der RS der Zone abgezogen). Wird das Objekt mit beiden Händen festgehalten, lässt nur die getroffene Hand los.

Erschwernis: –4
Kombinierbarkeit: Das Manöver *Entwaffnen* ist kombinierbar mit *Finte* und *Wuchtschlag*.
Voraussetzungen: GE 15
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Festhalten

(aktiv, Aktion)

Anwender dieser Sonderfertigkeit können versuchen ihre Gegner in den Schwitzkasten zu nehmen, zu umklammern oder sie festzuhalten. *Festhalten* ist eine Attacke, die um 4 Punkte erschwert ist. Wer festgehalten wird, erhält pro 1W3+1 Kampfrunde eine Stufe auf *Betäubung*. Der Festhaltende muss keine weitere Attacke würfeln, aber pro Kampfrunde alle seine Aktionen aufwenden, um mit dem *Festhalten* weiterzumachen. Er kann während des Festhaltens keine Angriffe parieren. Ihm sind nur Ausweichen-Manöver gestattet, die jedoch um 4 Punkte erschwert sind.

Um sich aus dem *Festhalten*-Angriff zu befreien, ist eine Sammelprobe (Körperkraft x 2 in FP, *Körperbeherrschung*, Zeitintervall 1 Aktion) notwendig.

Erschwernis: –4
Voraussetzungen: keine
Kampftechniken: Raufen
Kosten: gratis (jeder Held beherrscht diese Sonderfertigkeit)

Finte

(aktiv, Aktion)

Der Angreifer kann mit diesem Manöver seine eigene Attacke-Probe um eine selbst gewählte Anzahl von Punkten erschweren, die wiederum beim Gelingen die Reaktion des Gegners um die gleiche Anzahl von Punkten erschwert. Man kann so viele Punkte *Finte* ansagen, wie man Attacke-Punkte in einer Kampftechnik hat.

Erschwernis: – selbst auferlegter Zuschlag (max. Attacke-Punkte der Kampftechnik)
Kombinierbarkeit: Das Manöver *Finte* ist mit *Wuchtschlag* kombinierbar.
Voraussetzungen: GE 11
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Gegenhalten

(aktiv, Reaktion)

Statt eine Attacke zu parieren, kann man in den Angriff hineingehen und so selbst Schaden verursachen. Der Angreifer führt regulär seine Attacke aus. Darauf folgt die Parade des Verteidigers in Form von *Gegenhalten*. Gelingt nur einer von beiden Würfen, kann die erfolgreiche Seite regulär Schaden auswürfeln. Misslingen beide Würfe, wird der Kampf regulär fortgesetzt. Sind beide Würfe erfolgreich, gilt der Wurf als erfolgreicher, der weiter unter dem jeweiligen Probenwert liegt. Der erfolgreichere Kämpfer macht vollen Schaden, der weniger erfolgreiche nur halben. Sind beide Würfe gleich auf, machen beide Seiten regulären Schaden.

Das Manöver *Gegenhalten* muss vor dem Attacke-Wurf des Angreifers angesagt werden, wird mit der entsprechenden Waffen-Parade gewürfelt und gilt als Parade.

Wer gegenhält, verliert alle weiteren Reaktionen in der Kampfrunde.

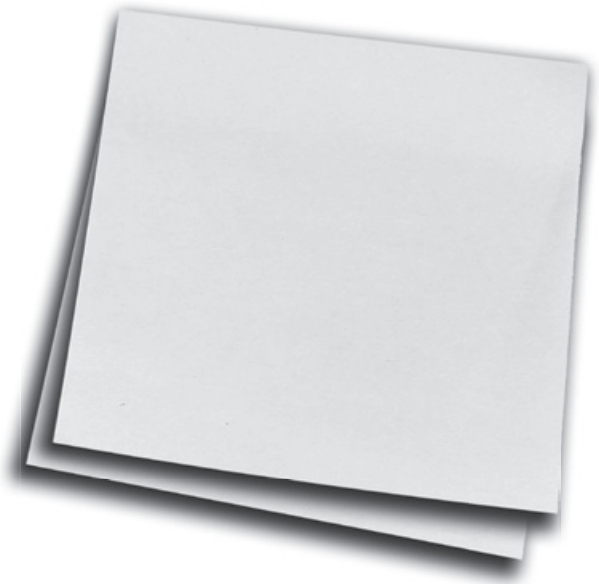
Voraussetzungen: MU 15, *Meisterparade*
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Geschosshagel I
(aktiv, Aktion)
Innerhalb einer Kampfrunde können zwei Wurfgeschosse innerhalb der Ladezeit geworfen werden. Es können getrennte Ziele beworfen werden. Der Wurf des zweiten Geschosses hat eine zusätzliche Erschwernis von 4.
Erschwernis: –4 (für das zweite Wurfgeschoss)
Voraussetzungen: FF 15
Kampftechniken: Wurfwaffen
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Geschosshagel II
(aktiv, Aktion)
Innerhalb einer Kampfrunde können drei Wurfgeschosse innerhalb der Ladezeit geworfen werden. Es können getrennte Ziele beworfen werden. Der Wurf des zweiten Geschosses hat eine zusätzliche Erschwernis von 4, der des dritten von 8.
Erschwernis: –4 (für das zweite Wurfgeschoss) / –8 (für das dritte)
Voraussetzungen: FF 17, *Geschosshagel I*
Kampftechniken: Wurfwaffen
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Gezielter Angriff
(aktiv, Aktion)
Mit diesem Manöver kann man eine Trefferzone anvisieren. Dazu ist eine Attacke-Probe erschwert entsprechend dem Zonenaufschlag nötig.
Erschwernis: je nach Zone
Kombinierbarkeit: Das Manöver *Gezielter Angriff* ist kombinierbar mit *Finte*.
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 20 Abenteuerpunkte



Gezielter Schuss
(aktiv, Aktion)
Der Schütze kann im Fernkampf durch das Anvisieren ausgesuchte Trefferzonen beschießen. Die Erschwernisse für die Fernkampf-Probe ergeben sich aus der Trefferzone.
Erschwernis: je nach Zone
Voraussetzungen: FF 13
Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Gezielter Stich
(aktiv, Aktion)
Mittels dieses Angriffs kann man den Rüstungsschutz einer gewöhnlichen Rüstung umgehen. Dazu ist eine Attacke-Probe erschwert entsprechend dem Zonenaufschlag und den dort getragenen RS notwendig. Bei Gelingen wird der RS ignoriert (Ausnahme stellen natürlicher, magischer und karmaler RS dar).
Erschwernis: je nach Zone
Kombinierbarkeit: Das Manöver Gezielter Stich ist kombinierbar mit *Finte*.
Voraussetzungen: GE 15, *Gezielter Angriff*, *Finte*
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Halbschwert
(aktiv, Aktion)
Mittels Halbschwert-Position kann ein Held in einer freien Aktion zwischen den Reichweiten *mittel* und *lang* bei langen Waffen wechseln und zwischen *kurz* und *mittel* bei mittleren Waffen.
Voraussetzungen: MU 13, GE 13
Kampftechniken: Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Hammerschlag
(aktiv, Aktion)
Wenn es gilt, alle Kraft in einen Schlag zu legen, kommt diese Sonderfertigkeit ins Spiel. Die Attacke-Probe ist um 8 erschwert und kann regulär pariert werden. Geschieht dies nicht, werden die Trefferpunkte inklusive möglicher Ansagen durch einen *Wuchtschlag* verdoppelt. Ist die Attacke ein bestätigter Kritischer Erfolg, werden die Trefferpunkte inklusive möglicher Ansage vervierfacht.
Das Manöver *Hammerschlag* kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer in der Kampfrunde noch keine Aktionen verwendet hat. Durch das Manöver werden alle Aktionen und Reaktionen in dieser Kampfrunde verbraucht.
Wenn das Manöver misslingt, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.
Erschwernis: –8
Kombinierbarkeit: Das Manöver Hammerschlag ist kombinierbar mit *Schildspalter* und *Wuchtschlag*.
Voraussetzungen: MU 15, KK 17, *Wuchtschlag*
Kampftechniken: Hiebwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 100 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Improvisierte Waffen I
(passiv)
Improvisierte Waffen erhalten durch diese Sonderfertigkeit einen Schadensbonus von 1 TP. Bei improvisierten Waffen gelten die üblichen Erschwernisse für improvisierte Waffen nicht.
Voraussetzungen: IN 13
Kampftechniken: Raufen
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Improvisierte Waffen II
(passiv)
Improvisierte Waffen erhalten durch diese Sonderfertigkeit einen Schadensbonus von 2 TP. Bei improvisierten Waffen gelten die üblichen Erschwernisse für improvisierte Waffen nicht.
Voraussetzungen: IN 15, *Improvisierte Waffen I*
Kampftechniken: Raufen
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Kampfreflexe I
(passiv)
Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit reagieren schneller im Kampf. Ihr INI-Basiswert steigt um 2. Passierschläge gegen den Held sind um 8 Punkte erschwert.
Voraussetzungen: IN 13
Kampftechniken: allgemein
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Kampfreflexe II
(passiv)
Nur wenige erfahrene Kämpfer beherrschen diese Sonderfertigkeit. Ihr INI-Basiswert steigt um weitere 2. Passierschläge, die durch Flucht entstehen, sind gegen den Helden nicht mehr erlaubt.
Voraussetzungen: IN 15, *Kampfreflexe I*
Kampftechniken: allgemein
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Kreuzblock
(aktiv, Reaktion)
Um mit Dolchen oder mit Fechtwaffen zweihändig geführte Waffen parieren zu können, bedarf es der Sonderfertigkeit *Kreuzblock* und zwei geführter Waffen.
Voraussetzungen: GE 13
Kombinierbarkeit: Das Manöver Kreuzblock ist mit *Meisterparade* kombinierbar.
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Meisterparade
(aktiv, Reaktion)
Der Verteidiger kann mit diesem Manöver seine Parade-Probe um eine selbst gewählte Anzahl von Punkten erschweren. Schafft er die Probe trotzdem, kann er diese Punkte auf seine nächste Attacke- oder Parade-Probe aufaddieren. Diese Erleichterung verfällt nach einer Kampfrunde ohne Attacke- oder Parade-Würfe. Misslingt eine Attacke des Gegners und setzt der Held die Meisterparade dennoch mit einer Reaktion erfolgreich ein, so erhält er eine Erleichterung von 4 Punkten.
Erschwernis: – selbst auferlegter Zuschlag (max. Parade-Punkte der Kampffertigkeit)
Voraussetzungen: IN 11
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Niederwerfen
(aktiv, Aktion)
Um den Gegner mit diesem Manöver zu Fall zu bringen, benötigt man eine ausreichend lange Waffe, für gewöhnlich eine zweihändig geführte, mit der man dem Gegner die Beine wegziehen kann. Die Attacke-Probe ist um 4 erschwert. Dieser Angriff kann regulär pariert werden. Geschieht dies nicht, muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* bestehen, die um 4 und den erlittenen Trefferpunkten erschwert ist, um nicht zu stürzen. Zur Schadensberechnung werden die Trefferpunkte halbiert.
Erschwernis: –4
Kombinierbarkeit: Das Manöver ist kombinierbar mit *Finte* und *Wuchtschlag*.
Voraussetzungen: KK 13, *Wuchtschlag*
Kampftechniken: Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Offensiver Kampfstil I
(aktiv, Aktion)
Mit dieser Sonderfertigkeit können in einer Kampfrunde statt 1 Aktion 2 Aktionen durchgeführt werden. Beide Aktionen müssen Attacken sein. Die zweite Attacke erfolgt direkt nach der ersten. Man kann weiterhin 1 Reaktion ausführen, jedoch ist die Reaktion um 8 Punkte erschwert.
Voraussetzungen: GE 15
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 100 Abenteuerpunkte

DFXX DFXX (Order 5903463)

Offensiver Kampfstil II
(aktiv, Aktion)
Mit dieser Sonderfertigkeit kann man in einer Kampfrunde statt 1 Aktion 2 Aktionen durchführen. Beide Aktionen müssen Attacken sein. Die zweite Attacke erfolgt direkt nach der ersten. Man kann außerdem 1 Reaktion ausführen, jedoch ist die Reaktion um 4 Punkte erschwert.
Voraussetzungen: GE 17, *Offensiver Kampfstil I*
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 100 Abenteuerpunkte

Reiterkampf
(passiv)
Als geübter Kämpfer zu Pferd ist auf Schlachtrössern und geübten Pferden keine Probe mehr am Anfang der Kampfrunde nötig, solange sie nicht in der Kampfrunde davor verwundet wurden. Ist der Reiter gezwungen, im Kampf Proben auf das Talent *Reiten* abzulegen, sind die Erschwernisse halbiert.
Voraussetzungen: *Reiten* 10
Kampftechniken: allgemein
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Riposte
(aktiv, Aktion)
Direkt im Anschluss an einen Angriff kann der Held versuchen, aus der Abwehr heraus einen Konter einzuleiten. Nach einer erfolgreichen Parade, die für den Held um 4 Punkte erschwert ist, gibt der Held seine restlichen Reaktionen auf und bekommt 1 zusätzliche Aktion, die er direkt als Attacke gegen seinen Angreifer verwenden muss. Diese Attacke ist wie eine weitere Reaktion erschwert.
Erschwernis: –4 (für die Parade; die Attacke ist erschwert wie eine weitere Reaktion)
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Fechtwaffen
Kosten: 75 Abenteuerpunkte

Rundumschlag I
(aktiv, Aktion)
Diese Attacke ermöglicht es, zwei Gegner in *Angriffsdistanz* zu treffen. Beide müssen auf den Angriff getrennt reagieren. Die erste Attacke ist um 4, die zweite um 8 erschwert. Wenn ihre Reaktion versagt, wird für jeden Gegner einzeln Schaden ausgewürfelt.
Erschwernis: –4 (erste Attacke) / –8 (zweite Attacke)
Voraussetzungen: GE 15
Kampftechniken: Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 75 Abenteuerpunkte

Rundumschlag II
(aktiv, Aktion)
Diese Attacke ermöglicht es, drei Gegner in Angriffsdistanz zu treffen. Beide müssen auf den Angriff getrennt reagieren. Die erste Attacke ist um 4, die zweite um 8 und die dritte um 12 erschwert. Wenn ihre Reaktion versagt, wird für jeden Gegner einzeln Schaden ausgewürfelt.
Erschwernis: –4 (erste Attacke) / –8 (zweite Attacke) / –12 (dritte Attacke)
Voraussetzungen: GE 17, *Rundumschlag I*
Kampftechniken: Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 75 Abenteuerpunkte

Scharfschütze
(passiv)
Abzüge durch Größe, Bewegung, Sicht und Erschwernisse durch Trefferzonen sind bei Fernkampfgangriffen halbiert.
Voraussetzungen: FF 15, IN 15
Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Schildspalter
(aktiv, Aktion)
Schilde stellen in manchen Kämpfen kaum überwindbare Hindernisse dar. Daher kann es sinnvoll sein, erst den Schild des Gegners zu zertrümmern, um ihn dann ungehindert angreifen zu können. Hierzu wird eine reguläre Attacke-Probe durchgeführt, der Gegner darf aber nur mit dem Schild blocken. Wenn der Gegner mit dem Schild blockt, werden die Trefferpunkte von den Strukturpunkten des Schildes abgezogen. Fallen diese auf null, ist der Schild zerstört. Die Sonderfertigkeit kann nur gegen Schildkämpfer eingesetzt werden.
Erschwernis: +/– 0
Kombinierbarkeit: Das Manöver Schildspalter kann mit *Wuchtschlag* und *Hammerschlag* kombiniert werden.
Voraussetzungen: KK 15, *Wuchtschlag*
Kampftechniken: Hiebwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Schnellladen
(passiv)
Das Nachladen von Bögen und das Bereitmachen von Wurfwaffen ist um 1 Aktion verkürzt. Das Nachladen von Armbrüsten dauert nur die Hälfte der angegebenen Aktionen.
Voraussetzungen: FF 13
Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Schnellziehen
Anstatt 1 Aktion zu verwenden, reicht 1 freie Aktion aus, um eine Waffe zu ziehen.
Voraussetzungen: FF 13
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Sturmangriff
(aktiv, Aktion)
Um aus vollem Lauf Kraft in einen Schlag zu legen, wird diese Sonderfertigkeit benötigt. Die Attacke-Probe ist hierbei um 4 erschwert. Die Trefferpunkte durch diesen Angriff steigen um die halbe Geschwindigkeit.
Das Manöver *Sturmangriff* kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 4

DFYX (Order: 5903463)

Schritt hat, über eine GS von mindestens 4 verfügt und in der Kampfrunde noch keine Aktionen verwendet hat. Dieser Angriff kann regulär pariert werden. Durch die Sonderfertigkeit werden alle Aktionen und Reaktionen in dieser Kampfrunde verbraucht.
Erschwernis: –4
Kombinierbarkeit: Das Manöver Sturmangriff ist kombinierbar mit *Wuchtschlag*.
Voraussetzungen: MU 15, *Wuchtschlag*
Kampftechniken: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schild, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Todesstoß
(aktiv, Aktion)
Manchmal ist es nötig, einen Gegner mit einem kräftigen Stoß auszuschalten. Die Attacke-Probe ist um 8 erschwert und kann regulär pariert werden. Geschieht dies nicht, werden die Trefferpunkte verdoppelt. Ist die Attacke ein bestätigter Kritischer Erfolg, werden die Trefferpunkte vervierfacht.
Das Manöver kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer in der Kampfrunde noch keine Aktionen verwendet hat. Durch das Manöver werden alle Aktionen und Reaktionen in dieser Kampfrunde verbraucht.
Wenn das Manöver misslingt, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.
Erschwernis: –8
Kombinierbarkeit: Das Manöver *Todesstoß* ist kombinierbar mit *Finte* und *Gezielter Stich*.
Voraussetzungen: GE 17, *Gezielter Stich*
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen
Kosten: 100 Abenteuerpunkte

Tod von Links
(aktiv, Aktion)
Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Kämpfer mit Parierwaffe nach der Aktion seiner Hauptwaffe 1 zusätzliche Aktion ausführen, die eine Attacke sein muss und sich gegen das gleiche, eben mit der Hauptwaffe attackierte Ziel richtet. Die Attacke muss mit seiner Parierwaffe ausgeführt werden. Die Reaktion des Gegners ist um 4 Punkte erschwert.
Erschwernis: +/–0
Voraussetzungen: *Beidhändiger Kampf I*, *Offensiver Kampfstil I*
Kampftechniken: Dolche
Kosten: 75 Abenteuerpunkte

Wasserkampf
(passiv)
Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann besser unter Wasser kämpfen. Abzüge auf Attacke und Parade unter Wasser werden halbiert.
Voraussetzungen: *Schwimmen* 10
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Wuchtschlag
(aktiv, Aktion)
Man kann mit einem besonders harten Schlag mehr Schaden verursachen, indem sich der Angreifer die Attacke-Probe um eine selbst gewählte Anzahl von Punkten erschwert. Bei Erfolg wird die Ansage auf die Trefferpunkte addiert. Man kann so viele Punkte Wuchtschlag ansagen, wie man Attacke-Punkte in einer Kampftechnik hat.
Erschwernis: – selbst auferlegter Zuschlag (max. Attacke-Punkte der Kampffertigkeit)
Voraussetzungen: KK 11
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schild, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Wurf
(aktiv, Aktion)
Der Held kann mittels dieser Technik seine Gegner werfen. Die Attacke ist um 4 Punkte erschwert, gelingt sie und der Gegner kann weder parieren noch ausweichen, dann liegt er am Boden. Ein Wurf verursacht keine TP.
Erschwernis: –4
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Raufen
Kosten: gratis (jeder Held beherrscht diese Sonderfertigkeit)

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Kampfstile

Kampfstile sind Sonderfertigkeiten, die einem Kämpfer besondere Fähigkeiten zur Verfügung stellen. Jeder Kämpfer kann in einem Kampf nur von einem Stil profitieren. Um den Stil im Kampf zu ändern, ist 1 Aktion notwendig.

Blutgruben-Stil

(waffenloser Kampfstil)
Dieser wilde Kampfstil wird bei Gladiatoren der untersten Klassen gelehrt, ist aber auch bei archaischen Kulturen verbreitet.
Besonderheit: Die Wundschwelle des Gegners sinkt um 2.
Voraussetzungen: Raufen 6
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Gassen-Stil

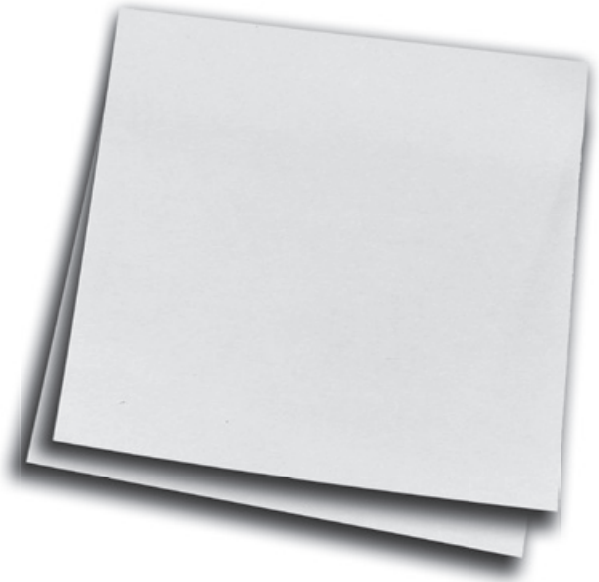
(waffenloser Kampfstil)
Ein typischer Kampfstil für Kneipenschlägereien. In Aventurien wird er auch Bornländisch genannt.
Besonderheit: *Einschüchtern*-Proben, um seinen Gegner zu provozieren, sind um 4 Punkte erleichtert.
Voraussetzungen: Raufen 4
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Hammerfaust

(waffenloser Kampfstil)
Dieser Kampfstil ist bei den Thorwalern und anderen auf Kraft ausgelegten Kämpfern verbreitet.
Besonderheit: Ein Anwender des Hammerfaust-Stils macht mit einem waffenlosen Angriff den vierfachen Strukturschaden gegen Objekte ohne sich dabei zu verletzten; gegen lebendige Ziel macht er +2 TP Schaden bei waffenlosen Angriffen.
Voraussetzungen: Raufen 6
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Hruruzat

(waffenloser Kampfstil)
Ein eleganter Kampfstil, der bei Mohas, Maraskanern und den Echsenmenschen anzutreffen ist.
Besonderheit: Ein Hruruzat-Kämpfer macht bei waffenlosen Angriffen 2W6 anstatt 1W6 Schaden. Bei einem Pasch darf er nochmals würfeln und den gewürfelten Schaden aufsummieren, bis er keinen Pasch mehr würfelt.
Voraussetzungen: Raufen 8
Kosten: 30 Abenteuerpunkte



Mercenario

(waffenloser Kampfstil)
Der Kampfstil, der vielen Söldnern von ihren Einheiten beigebracht wird und auf beenget Umgebung eingeht.
Besonderheit: Mercenario-Kämpfer können die Attacke-Erschwernisse ihrer Reichweite *kurz* gegen Kämpfer mit Reichweite *mittel* ignorieren.
Voraussetzungen: Raufen 8
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Unauer Schule

(waffenloser Kampfstil)
Ein Ringerstil, der in den Tulamidenlanden und vor allem bei den Novadis verbreitet ist.
Besonderheit: Mittel dieses Stils kann ein Held bei *Körperbeherrschung*-Proben, die dem Entwinden aus Festhalten-Angriffen dienen, eine Erleichterung von 4 Punkten aufschlagen.
Voraussetzungen: Raufen 8
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Zyklopäisches Ringen

(waffenloser Kampfstil)
Ein klassischer Ringkampfstil
Besonderheit: Angriffe zum Festhalten sind um 4 Punkte erleichtert
Voraussetzungen: Raufen 8
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

DFYX (Order: 5903463)

Kampfsonderfertigkeiten im Überblick

Sonderfertigkeit	Kosten
Aufmerksamkeit	25 Abenteuerpunkte
Ausfall	25 Abenteuerpunkte
Ausweiden	25 Abenteuerpunkte
Behinderungsgewöhnung I	20 Abenteuerpunkte
Behinderungsgewöhnung II	20 Abenteuerpunkte
Beidhändiger Kampf I	30 Abenteuerpunkte
Beidhändiger Kampf II	30 Abenteuerpunkte
Berittener Schütze	50 Abenteuerpunkte
Defensiver Kampfstil I	40 Abenteuerpunkte
Defensiver Kampfstil II	40 Abenteuerpunkte
Eisenarm I	10 Abenteuerpunkte
Eisenarm II	10 Abenteuerpunkte
Entwaffnen	10 Abenteuerpunkte
Festhalten	gratis
Finte	50 Abenteuerpunkte
Gegenhalten	50 Abenteuerpunkte
Geschosshagel I	30 Abenteuerpunkte
Geschosshagel II	30 Abenteuerpunkte
Gezielter Angriff	20 Abenteuerpunkte
Gezielter Schuss	20 Abenteuerpunkte
Gezielter Stich	25 Abenteuerpunkte
Halbschwert	20 Abenteuerpunkte
Hammerschlag	100 Abenteuerpunkte
Improvisierte Waffen I	10 Abenteuerpunkte
Improvisierte Waffen II	10 Abenteuerpunkte
Kampfreflexe I	30 Abenteuerpunkte
Kampfreflexe II	30 Abenteuerpunkte
Kreuzblock	15 Abenteuerpunkte
Meisterparade	50 Abenteuerpunkte
Niederwerfen	50 Abenteuerpunkte
Offensiver Kampfstil I	100 Abenteuerpunkte
Offensiver Kampfstil II	100 Abenteuerpunkte
Reiterkampf	30 Abenteuerpunkte
Riposte	75 Abenteuerpunkte
Rundumschlag I	75 Abenteuerpunkte
Rundumschlag II	75 Abenteuerpunkte
Scharfschütze	50 Abenteuerpunkte
Schildspalter	25 Abenteuerpunkte
Schnellladen	20 Abenteuerpunkte
Schnellziehen	15 Abenteuerpunkte
Sturmangriff	50 Abenteuerpunkte
Todesstoß	100 Abenteuerpunkte
Tod von Links	75 Abenteuerpunkte
Wasserkampf	15 Abenteuerpunkte
Wuchtschlag	50 Abenteuerpunkte
Wurf	gratis

Kampfstile im Überblick

Kampfstil	Kosten
Blutgruben-Stil	20 Abenteuerpunkte
Gassen-Stil	20 Abenteuerpunkte
Hammerfaust	25 Abenteuerpunkte
Hruruzat	30 Abenteuerpunkte
Mercenario	15 Abenteuerpunkte
Unauer Schule	15 Abenteuerpunkte
Zyklopäisches Ringen	20 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order: 5903463)

MAGIE

Überall auf Dere existiert Magie. Dem Auge des einfachen Volkes bleibt sie oft verborgen. Man mag Geschichten über alte Vetteln oder seltsame Eremiten kennen, denen man die Heilung so manches Gebrechens genauso nachsagt wie Flüche und Pakte mit Geistern und schlimmeren Wesenheiten. Aber außer der einen oder anderen Kräuterfrau trifft ein einfacher Bauer höchstens auf die Illusionisten des fahrenden Volkes, die Gaukelei und ganz weltliche Zaubertricks oftmals als mächtige Magie bewerben, um den einen oder anderen Silbertaler zu verdienen. Die Bürger aventurischer Städte verbinden Zauberei meist eher mit den Magiern und Alchimisten der Magierakademien, die wegen ihrer zahlungskräftigen Schüler beliebt und wegen ihrer bisweilen für das ungeübte Auge bizarren und gefährlichen Forschungen gefürchtet sind.
Und während man den Sippen der Elfen nachsagt, dass sie Zauberwerk als natürlichen Teil ihres Seins verstehen, lehnen die Völker der Zwerge bis auf wenige Ausnahmen Zauberei als Werkzeug der verhassten Drachen ab.
Die Vorstellungen des einfachen Volkes mögen durchaus das eine oder andere Körnchen Wahrheit enthalten, doch sind die Spielarten der Magie weit komplexer, als sich die meisten vorzustellen wagen.

Die Grundlagen der Zauberei

Ein Großteil aller magischen Fähigkeiten, die Helden haben können, basieren auf Zaubersprüchen und Ritualen. Diese funktionieren den Regeln nach grundsätzlich wie alle anderen Fertigkeiten. Sie werden genau so angewandt und auch gesteigert. Jedoch ist bei Zaubern noch wichtiger als bei anderen Talenten, wie viele Fertigkeitspunkte nach der Probe verbleiben, da der Effekt der einzelnen Zauber oft stark von diesen abhängt. Außerdem können Zauberkundige Zauber in einem gewissen Rahmen modifizieren, beispielsweise in ihrer Dauer oder der exakten Auswirkung bestimmter magischer Effekte.

Astralenergie und Astralpunkte

Anders als die Anwendung von Talenten benötigen Spruchzauber zudem Astralenergie. Jeder Zauberkundige verfügt über einen begrenzten Vorrat an Astralenergie, der sich mit der Zeit wieder auffüllt. Je größer der Effekt des Zaubers, desto mehr Astralenergie kann diese Energie in sein astrales Muster aufnehmen. Diese Energie wird in Astralpunkten gemessen. Sie regeneriert sich mit 1W6 Punkten pro Ruhephase, jedoch können passende Vorteile und Sonderfertigkeiten zusätzliche Punkte pro Ruhephase gewähren. Kostet ein Zauber mehr AsP als der Zauberkundige besitzt, gilt die Fertigkeitsprobe auf den Zauber als misslungen. Dies kann durch Sonderfertigkeiten wie *Verboten Pforten* (siehe **222**) umgangen werden, indem Teile der nötigen AsP stattdessen mit Lebenspunkten bezahlt werden. Der Zaubernde opfert also einen Teil seiner Gesundheit als Ersatz für die fehlende Astralenergie.

Permanenter Verlust von Astralpunkten

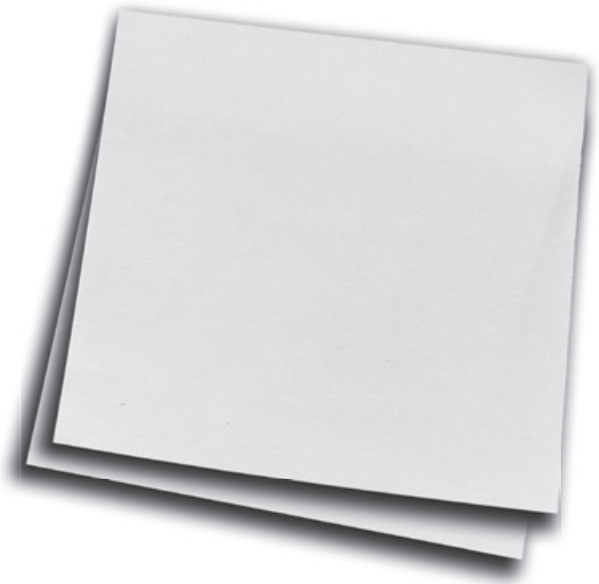
Beispielsweise bei der Herstellung magischer Artefakte kann es vorkommen, dass ein Zauberkundiger AsP permanent ausgibt. Diese werden dauerhaft von seinem maximalen Vorrat abgezogen und füllen sich nicht mehr auf. Verloren gegangene AsP können jedoch gegen 50 Abenteuerpunkte pro Punkt zurückgekauft werden (siehe Kapitel **Erfahrung** auf Seite **256**).

Spruchzauberei im Detail

Das Wirken eines Zaubers läuft in mehreren Schritten ab:

1. Benennung des Ziels
Zuerst muss der Zauberkundige das Ziel seines Zaubers ausmachen. In der Regel muss er es dafür sehen und in einer bestimmten Mindestreichweite sein. In manchen Fällen ist es nötig, das Ziel zu berühren, in anderen kann der Zaubernde nur sich selbst verzaubern. Das Ziel muss während der gesamten Dauer des Zauberns innerhalb dieser Reichweite sein.
Verliert der Zaubernde sein Ziel aus dem Blickfeld oder verlässt es die Reichweite des Zaubers, gilt der Zauber als misslungen.

2. Festlegen der Modifikationen
Geübte Zauberkundige können ihre Zauber in einem gewissen Rahmen modifizieren. So können sie die nötige Dauer des Wirkens verkürzen oder die Reichweite des Zaubers erhöhen, um entfernte Ziele zu treffen. Solche Modifikationen können die eigentliche Fertigkeitsprobe erschweren oder erleichtern.



DFYX DFYX (Order 5903463)

3. Technik einsetzen
Die meisten magischen Traditionen müssen bestimmte Gesten vollführen oder Formeln rezitieren, um den Zauber zu wirken. Dies benötigt genauso Zeit wie die Konzentration auf das Formen und Weben der Matrix des Zaubers. Die Anzahl der benötigten Aktionen ist beim jeweiligen Zauber angegeben.

4. Ablegen der Probe
Nun wird die Fertigkeitsprobe auf den Zauber abgelegt. Erschwert wird sie neben den Modifikationen durch Störungen während des Zauberns, bei vielen Zaubern aber auch durch die *Magieresistenz* des Ziels, insofern es sich bei diesem um ein Lebewesen handelt, und der Zauber den Geist des Wesens beherrschen oder seinen Körper verwandeln soll.

5. Ermittlung der Wirkung
Gelingt die Probe, so werden die verbleibenden Fertigkeitspunkte mit den Beschreibungen bei dem jeweiligen Zauber verglichen, um den exakten Effekt des Zaubers zu bestimmen.

6. Abzug der AsP
Zu guter Letzt muss der Zaubernde noch die AsP für seinen Zauber ausgeben. Die Kosten des Zaubers können durch Modifikationen und äußere Einflüsse beeinflusst werden. Misslingt der Zauber, muss der Zaubernde die Hälfte der so berechneten AsP ausgeben.

Größe und AsP-Verbrauch

Die meisten Zauber auf Lebewesen gehen davon aus, dass das Ziel die Größe eines Menschen hat. Natürlich können Zauber auch auf Hasen oder Mammuts gewirkt werden. Bei Zaubern, die auf den Körper des entsprechenden Wesens einwirken, also üblicherweise Zauber mit dem Merkmal *Verwandlung*, gilt folgende Faustformel: Ist das Ziel halb so schwer oder leichter als ein Mensch (wir gehen hier von 60 Stein Gewicht aus), kostet der Zauber nur die Hälfte der angegebenen AsP. Ist das Ziel doppelt so schwer, verdoppeln sich die AsP-Kosten. Wiegt das Ziel das Dreifache, verdreifachen sich auch die Kosten usw. Entsprechend ist die Fertigkeitsprobe zwar nicht erschwert, wenn man einen Mammut paralysieren will, er ist jedoch sehr, sehr teuer.

Konzentration und Störungen

Das Wirken von Zaubern bedarf immer der Konzentration des Zaubernden. Manche Zauber benötigen jedoch auch nach dem eigentlichen Wirken noch Konzentration, um die Effekte des Zaubers zu kontrollieren. Ist dies der Fall, ist das bei dem Zauber angemerkt. Will der Zauberer während er einen Zauber der besondere Konzentration erfordert einen weiteren Zauberspruch einsetzen, erhält er eine Erschwernis von 4 Punkten. Während sich ein Zauberkundiger auf einen Zauber konzentriert, ist er kaum zu etwas anderem in der Lage. In Kampfrunden bedeutet dies, dass er alle seine Aktionen für das Wirken des Zaubers aufgibt und nur noch freie Aktionen ausführen kann. Er kann nicht zwischendurch das Wirken unterbrechen, beispielsweise um einen Angriff zu parieren, und sich dann weiter auf den Zauber zu konzentrieren. Ist die Konzentration erst einmal unterbrochen, ist der Zauber misslungen.
Natürlich kann sich der Zaubernde freiwillig dazu entscheiden, die Konzentration aufzugeben und anderweitig zu handeln. Auch in diesem Fall bricht der Zauber ab bzw. misslingt (und kostet die entsprechende Menge an AsP für misslungene Zauber).
Verletzungen und Störungen erschweren die Konzentration ungemein. Um diese unter solchen Umständen aufrechtzuerhalten, müssen je nach Situation Proben auf das Talent *Selbstbeherrschung* gelingen. Wird der Zauberkundige beim Zaubern verletzt, ist eine Probe auf das Talent *Selbstbeherrschung* fällig, die um die erlittenen Schadenspunkte erschwert ist.

Beispiele für Ablenkungen

Situation	Erschwernis
Tippen auf die Schulter	–1
Heranstürmender Orkkrieger	–2
Erstes Zaubern vor Zuschauern	–2
Zaubern auf schwankendem Schiff	–2
Zaubern im freien Fall	–8
Zauberer erleidet Schaden	– erlittene Schadenspunkte

Gestapelte Zaubereffekte

Wenn mehrere Zauber die gleiche Wirkung auf eine Person oder ein Objekt haben, dann wirkt nur der stärkste Effekt. Erhöhen beispielsweise zwei Zauber die Stärke einer Person einmal um 2 und einmal um 3, gilt nur der Bonus von 3. Dies gilt auch, wenn der Effekt von unterschiedlichen Zaubern stammt.

Der Bann des Eisens

Größere Mengen Eisen am Zauberkundigen wirken sich negativ sowohl auf die Regeneration von AsP als auch auf das Wirken von Zaubern aus. Trägt ein Zauberkundiger mehr als 2 Stein Eisen mit sich, ist das Wirken von Zaubern pro zusätzlichen Stein um je 1 erschwert. Trägt er über mehrere Stunden solche Mengen Eisen mit sich herum, sinkt die Regeneration von AsP pro Ruhephase pro Stein Eisen über dem Limit von 2 um 1.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Modifikationen von Zaubern

Es gibt eine ganze Reihe von Modifikationen, die ein Zauberkundiger an einem Zauber vornehmen kann, um ihn auf die jeweilige Situation anzupassen und ausgefallenere Effekte zu erzielen. Die Zahl der nutzbaren Modifikationen ist begrenzt und vom Fertigkeitswert des Zaubers abhängig. Jeder Zauber kann mindestens einmal modifiziert werden. Mit je drei vollen Punkten auf dem Fertigkeitswert erhält der Zaubernde eine zusätzliche Modifikation hinzu. Beherrscht ein Zauberkundiger einen Zauber beispielsweise auf 6, kann er 3 Modifikationen verwenden (eine standardmäßig und zwei zusätzliche aufgrund des Fertigkeitswertes).
Modifikationen teilen sich in *allgemeine* und *spezielle Modifikationen* auf. Allgemeine Modifikationen können bei allen Zaubern vorgenommen werden. Spezielle Modifikationen wirken sich auf die einzelnen Effekte des jeweiligen Zaubers aus und sind beim Zauber angegeben.

Zaubermodifikation von Zauberdaver und Reichweite

Der Einfachheit halber sind die möglichen Kosten, Dauer der Zauberprobe und Reichweite der Zauber in festen Schritten festgelegt. Diese können durch die Modifikationen *Zauberdauer ändern* und *Reichweite erhöhen* jeweils um einen Schritt erhöht oder verringert werden. Mehr als ein Schritt ist nicht möglich.
Bei Zaubern, die nur auf den Zaubernden selbst wirken, kann die Reichweite nicht vergrößert werden.
Die Schritte sind wie in der Tabelle ersichtlich eingeteilt:

Zaubermodifikatoren

Zauberdauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Zauberdauer	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
Reichweite	24 Schritt	32 Schritt	64 Schritt

Zaubermodifikatoren der Kosten

Für je drei FP können die AsP-Kosten eines Zaubers um 1 gesenkt werden. Das Minimum beträgt dabei immer noch 1 AsP für das Wirken eines Zaubers.

Erzwingen

Durch den zusätzlichen Einsatz von AsP erhält man eine Erleichterung von 2 Punkten. Dieser Vorgang wird *Erzwingen* genannt. Diese Modifikationen *Erzwingen* und *Zauberdauer erhöhen* verdoppelt die Kosten bzw. erhöhen die Zauberdauer um einen Schritt.

Modifikationen im Überblick

Erzwingen	AsP-Kosten verdoppelt, Probe um 2 erleichtert
Kosten senken	Probe um 2 erschwert, für je 3 Fertigkeitspunkte AsP-Kosten –1
Reichweite erhöhen	Probe um 2 erschwert, Reichweite um einen Schritt erhöht
Reichweite senken	Reichtweite um einen Schritt gesenkt, Probe um 2 erleichtert
Zauberdauer erhöhen	Zauberdauer um einen Schritt erhöht, Probe um 2 erleichtert
Zauberdauer senken	Probe um 2 erschwert, Zauberdauer um einen Schritt verringert

Kombination von Zaubermodifikationen

Ein Zauberkundiger kann diese Zaubermodifikationen beliebig kombinieren, jedoch keine mehrfach wählen.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Merkmale und Merkmalskenntnis

Zauber besitzen ein sogenanntes *Merkmal*. Hierbei handelt es sich um eine Kategorie, in die Zauber basierend auf ihrer Wirkung eingeteilt werden. Zauberkundige, die sich besonders mit einer Kategorie von Zaubern beschäftigt haben, können eine sogenannte *Merkmalskenntnis* erwerben. Aufgrund dieses gezielten Studiums einer Kategorie von Zaubern erwirbt er damit bestimmte Vorteile im Umgang mit diesen Zaubern.
An dieser Stelle sind die häufigsten und bekanntesten Merkmale aufgeführt. Es gibt jedoch noch weitere, die sehr selten oder fast gänzlich unbekannt sind (etwa das Merkmal Temporal).

Die Merkmale im Detail

Antimagie

Hierunter fallen verschiedene Methoden, Zauber zu unterdrücken oder zu stören. Schädliche Zauber können absorbiert, reflektiert oder unterbrochen werden. Präventiv können auch Zonen erschaffen werden, in denen Zauber mit bestimmten Merkmalen erschwert zu wirken sind.

Dämonisch

Neben der Beschwörung von Dämonen fallen auch der Umgang mit Untoten und Geistern, das Erzeugen von Krankheiten und andere dämonische Kräfte unter dieses Merkmal.

Einfluss

Die Kunst, den Geist von Mensch und Tier zu beeinflussen, wird mit Zaubern dieses Merkmals praktiziert. Geistige Kommunikation ist genauso möglich wie verschiedene Arten der geistigen Kontrolle und Unterwerfung.

Elementar

Zu diesem Merkmal zählen hauptsächlich Zauber zur Herbeirufung von Elementaren und das Erschaffen und Manipulieren der sechs Elemente Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis. Hierzu zählen auch Elementare das verändern von Elementen wie Erhitzen und Abkühlen, Verflüssigen oder Verfestigen, Veränderung des Wetters und Licht und Dunkelheit als Effekte von Wasser, Luft und Feuer.

Heilung

Mit den Zaubern dieses Merkmals können Verletzungen, Krankheiten, Vergiftungen, Verstümmelungen und negative körperliche Zustände geheilt werden. Außerdem kann man zeitweise den Körper stärken und seine Leistungsfähigkeit erhöhen.

Hellsicht

Durch dieses Merkmal können die Sinne zeitweilig verbessert und neue Sinne erschaffen werden. Dies gilt auch für den Blick in andere Sphären.

Illusion

Das für Illusionisten wichtigste Merkmal umfasst das Vorgaukeln von Sinneseindrücken, die Sicht, Gehör, Geruchs- und Geschmackssinn oder den Tastsinn beeinflussen.

Illusionsregeln

Für Illusionen gelten eine Reihe von Regeln:

- Illusion sind nicht real (und haben daher auch kein Gewicht). Daher können sie weder auf physische Objekte einwirken, noch Schaden verursachen. Illusionäre Leitern kann man nicht erklimmen, illusionäre Schirme halten den Regen nicht ab.
- Illusionen sind nicht selbstdenkend. Sie können von sich aus nicht auf ihre Umwelt reagieren. Eine illusionäre Türe kann sich nicht schließen, wenn sich jemand nähert, ein illusionärer Krieger kann nicht gezielt jemanden angreifen.
- Auf sich verändernde Illusionen muss man sich konzentrieren. Ein dauerhaft gleicher Ton oder ein gleich bleibender Geruch müssen nur einmal gewirkt werden und bleiben die Wirkungsdauer lang bestehen. Eine Melodie oder ein wild herumhüpfender Ball muss konzentriert gesteuert werden. Sich wiederholende Bewegungen oder Geräusche, beispielsweise ein ständig auf- und abhüpfender Ball oder eine Tonfolge, müssen vom Illusionisten so lange konzentriert begleitet werden, bis sich der Durchlauf wiederholt.
- Illusionen sind durchschaubar. Sie enthalten oft kleine Fehler, zufällige Farbveränderungen oder falsche Reflexionen. Um sie zu durchschauen, ist eine *Sinnesschärfe*-Probe gegen die doppelten verbliebenen Fertigkeitspunkte des Zaubers nötig. Ahnt der Betrachter, dass es sich um eine Illusion handeln könnte, ist diese erleichtert, da er gewarnt ist.
- Illusionen können kein Licht erzeugen.
- Illusionen können nicht heiß oder kalt sein.

Limbus

Dieses Merkmal umfasst die Manipulation des Limbus, des wabernden, grauen Nicht-Raums zwischen den Sphären. Dies gilt sowohl für das Öffnen von Portalen in den Limbus als auch die Reise durch diesen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Objekt

Hierzu gehören alle Arten von Verzauberung, die auf Gegenstände wirken. Neben dem Verankern von Zaubern auf Objekten gehört auch die Manipulation von Größe und Form zu diesem Merkmal. Nicht dazu gehören die Bewegung von Gegenständen und die Verwandlung der Aggregatzustände oder der elementaren Eigenschaften.

Telekinese

Zauber mit diesem Merkmal wirken mit kinetischer Kraft auf Personen und Objekte ein, um sie zu bewegen, zu fixieren, zu drehen, zu biegen oder zu zerbrechen.

Verwandlung

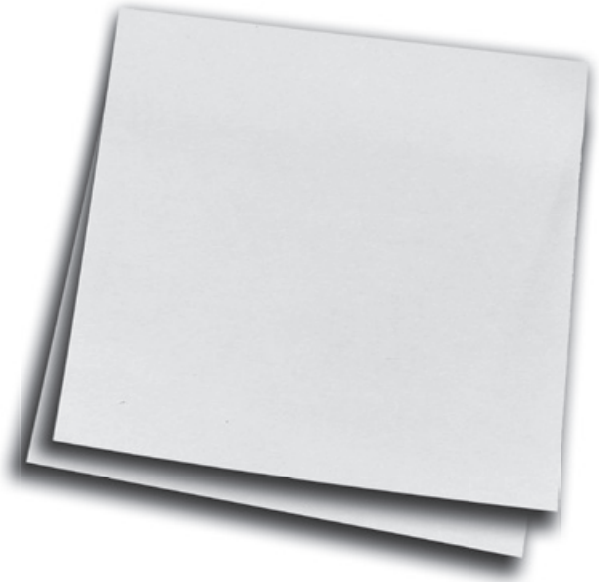
Verwandlungszauber decken alle Arten der Verwandlung des eigenen Körpers und derjenigen anderer lebender Wesen ab, sowohl gerichtet, um eine bestimmte neue Form zu erreichen, als auch ungerichtet, um den Körper zu beschädigen. Sie wirken nicht auf Objekte und nicht auf Wesen, die keinen lebenden, organischen Körper besitzen wie Golems, Untote, Dämonen oder Elementare.

Das Erlernen und Steigern von Zaubern

Zauber werden basierend auf ihren Steigerungsfaktor erlernt und gesteigert. Zum Erlernen eines neuen Zaubers benötigt ein Zauberkundiger jedoch einen Lehrmeister, der ihm den entsprechenden Zauber beibringt. Manche magischen Traditionen wie beispielsweise die Gildenmagier haben aber Möglichkeiten entwickelt, sogenannte Zauberthesen niederzuschreiben, von denen man den jeweiligen Zauber erlernen kann. Sowohl das Lehren von Zaubern als auch den Erwerb solcher Thesen lassen sich Magiergilden und andere Lehrmeister oft mit klingender Münze oder Diensten entlohnen. Zauberer der einzelnen Traditionen können nur bei Lehrmeistern ihrer eigenen Tradition neue Zauber ohne Schwierigkeiten erlernen. Will zum Beispiel eine Hexe von einem Magier lernen, so hat der Meister darüber das letzte Wort, ob dies möglich ist. Es dauert auf jeden Fall wesentlich länger als bei einem Lehrmeister der eigenen Tradition und die Zauber der fremden Tradition sind eventuell erschwert.
Ist der Zauber erst einmal bekannt, kann er durch Übung und Studium verbessert werden. Im Unterschied zu anderen Fertigkeiten können Zauber jedoch nur bis zu einem Maximum von 12 gesteigert werden, es sei denn, der Zauberer beherrscht die zum Zauber gehörende *Merkmalskenntnis* (siehe **222**).
Mehr zum Erlernen von Zaubern kannst du im Kapitel **Erfahrung** ab Seite **256** nachlesen.

Ritualmagie

Neben der relativ schnell geformten Magie der Spruchzauberei wird von vielen magischen Traditionen auch Ritualmagie praktiziert, meist um Wesen aus fremden Sphären zu beschwören, mächtige Artefakte zu erschaffen oder beeindruckende magische Effekte zu erzeugen. Obwohl Rituale deutlich länger dauern, haben sie einige Vorteile: Es können mehrere Zauberkundige am Ritual teilnehmen und sich so gegenseitig unterstützen, magische oder heilige Orte können einen stärkeren Effekt auf das Wirken des Rituals entwickeln und magische Kräfte können für längere Zeit aufgebaut und so umfassendere Effekte erzeugt werden.
Im Grunde sind Rituale jedoch nichts anderes als langsam wirkende Zaubersprüche und benutzen grundsätzlich die gleichen Regeln, mit den hier vorgestellten Ausnahmen.



Rituale in Regeln

Vereinfacht gesagt sind Rituale nicht viel mehr als aufwendige Zauber, die deutlich mehr Zeit und Vorbereitung benötigen als normale Spruchzauberei. Für sie gelten daher alle Regeln wie für Spruchzauberei.

Zaubermodifikatoren bei Ritualen

An Zaubermodifikatoren können Rituale nur Erzwingen und Kosten senken einsetzen. Eine Veränderung von Reichweiten oder Zauberdauer ist nicht möglich, da Rituale wesentlich unflexibler sind als Zaubersprüche.

Die Kunst der Wiederholung

Rituale, die länger als 2 Stunden dauern, können über mehrere Tage hinweg gewirkt werden. An mehreren aufeinander folgenden Tagen wird dazu das Ritual für mindestens 2 Stunden ausgeführt, bis die entsprechende Ritualdauer erreicht ist. Hierzu darf der Ort des Rituals während der Pausen jedoch nicht betreten werden, damit die sich aufbauenden astralen Muster nicht gestört werden.

Gemeinschaftsrituale

Besonders große Rituale benötigen große Mengen Astralenergie, die ein Einzelner kaum aufbringen kann. Daher werden sie häufig von einer Ritualgruppe ausgeführt. Diese wird vom Ritualführer geleitet, der den Kern des Rituals ausführt und die Ritualhelfer anleitet. Er muss entsprechend auch alle nötigen

DFYX DFYX (Order 5903463)

Ort, Zeit und Kleidung

Bereits die Wahl des richtigen Ortes und der richtigen Zeit kann sich für die Durchführung eines Rituals als nützlich erweisen. Ein dem Zauberkundigen bekannter Ritualort ist genauso hilfreich, wie ein für die jeweilige Tradition heiliger oder als machtvoll verstandener Platz, wie beispielsweise die druidischen Steinkreise, während ein Ritual an einem zufälligen Ort sich als merklich schwieriger erweisen kann.

Üblicherweise ist die Vorbereitung des Ritualplatzes bereits ein Teil des eigentlichen Rituals. Zuerst wird der Ort spirituell und auch ganz weltlich gereinigt und dann mit heiligen und magischen Fetischen und Zeichen versehen, bevor das eigentliche Ritual beginnen kann. Die praktische Umsetzung sieht von Tradition zu Tradition sehr unterschiedlich aus, der Effekt ist jedoch der Gleiche.

Auch der Stand des Mondes ist ein wichtiger Faktor, ob als Symbol Madas bei vielen Gildenmagiern oder als Zeichen Tairachs bei den gefürchteten Schamanen der Schwarzpelze.

Zu guter Letzt ist auch eine standesgemäße Bekleidung, ob korrekt bestickte Magierrobe oder das Fell eines passenden Tieres, hilfreich.

Ritualplatz	Modifikator
Heiligtum oder magischer Ort	+8
kein Ritualplatz	–4
Zeit	
passender Mondstand (meist Voll- oder Neumond)	+4
unpassender Mondstand	–2
Hilfsmittel	
Passende Kleidung	+2
Besonders geeignete Gerätschaften	+2

Proben ablegen. Die AsP-Kosten des Rituals werden gleichmäßig auf die Teilnehmer des Rituals verteilt. Verfügt ein Beteiligter nicht über genug AsP, um seinen Anteil beizusteuern, müssen die anderen die fehlenden AsP aus ihrem Vorrat ausgleichen. Müssen permanente AsP ausgegeben werden, muss dies durch den Ritualleiter geschehen.

Zur Teilnahme an einem Ritual müssen einige Voraussetzungen erfüllt sein: Alle Beteiligten der Ritualgruppe müssen der gleichen magischen Tradition angehören, das Ritual beherrschen und die Sonderfertigkeit *Unitatio* besitzen (siehe **222**).

Der Ritualleiter legt die Fertigkeitsprobe an und erhält für jeden Ritualhelfer, der seine Probe vorher bestanden hat, eine Erleichterung von 1 (bis zu einem Maximum in Höhe des Fertigkeitswertes des Ritualleiters).

DFYX DFYX (Order 5903463)

Die Tradition der Gildenmagier

Den Magiern der aventurischen Magierakademien eilt der Ruf voraus, geheimes Wissen über so ziemlich alle Bereiche des Lebens gesammelt zu haben. Ob Astronomie, Philosophie, Sphärologie oder Alchimie, der gemeine Bürger erwartet, dass ein Magier von Rang und Namen ein Gelehrter in allen Fächern ist. Und tatsächlich ist das Studium der Magie in den Akademien mit der Lehre unterschiedlichster Fachbereiche verbunden. Doch Kern ist und bleibt die Erforschung der Magie, ihrer Spielarten und der Kunst, magische Energien zu leiten und zu formen. Die erbrachten Erkenntnisse werden in Formeln und Modelle gepresst und in komplexen theoretischen Abhandlungen niedergeschrieben. Im Unterschied zu den meisten anderen magischen Traditionen Aventuriens geschieht dies oft losgelöst von religiösen oder mystischen Vorstellungen, weshalb der Austausch beispielsweise zwischen Magiern und Elfen mehr als schwierig ist. Gildenmagier sind meist hoch angesehene, wenn auch bisweilen mit einem gewissen Misstrauen betrachtete Forscher, die offen ihren Künsten nachgehen können, solange sie sich an geltendes Recht halten. Entsprechend tragen sie ihre Standessymbole wie den Magierstab, das meist in der Handfläche tätowierte Siegel der jeweiligen Akademie oder die oftmals aufwendig bestickte Magierrobe voller Stolz.

Die meisten Akademien und entsprechend auch ihre Abgänger, aber auch die Schüler privater Lehrmeister, sind in einer der drei großen Gilden organisiert:

Der Bund des weißen Pentagramms wird auch einfach die Weiße Gilde genannt. Ihre Mitglieder sind den Zwölfen treu und verehren besonders Hesinde, die ihnen die Gabe der Zauberei geschenkt hat. Sie versuchen das einfache Volk zu einem gerechten und gesetzestreuen Leben anzuleiten, in dem jeder seinen Platz in der Ordnung der Gesellschaft hat. Aufgrund dieser Einstellung sind sie bei den Herrschern der großen Reiche besonders beliebt. Zudem lehnen sie den Umgang mit Dämonen und die Nekromantie kategorisch ab und sind sofort bereit, sich Untoten und Kreaturen der Niederhöllen entgegenzustellen. Die Mitglieder der weißen Gilde legen ihren Fokus üblicherweise auf Antimagie, Hellsicht, Heilung und einige Kampfzauber.

Die als *Große Graue Gilde des Geistes* bekannte Graue Gilde steht für Forschung und Wissenschaft, aber auch für einen freigeistigen Umgang mit Magie und den mit ihr verbundenen Regeln. Unter dem Dach der Gilde sammeln sich verschiedene philosophische Strömungen und neben Magiern auch Alchimisten und Zauberer anderer magischer Traditionen, so dass sie eher wie ein Flickenteppich wirkt denn wie eine feste Institution. Entsprechend stehen sie tolerant den meisten Spielarten der Magie gegenüber.

Die *Bruderschaft der Wissenden* genannte Schwarze Gilde ist ein sehr lockerer Zusammenschluss verschiedener Magierakademien, die sich unter anderem mit der Kunst der Beherrschung anderer, der Dämonenbeschwörung und der Nekromantie beschäftigen. Viele Mitglieder sind Individualisten und haben das Credo „Wissen ist Macht“ verinnerlicht. Sie nutzen die mangelnde Struktur innerhalb der Gilde und ihre mehr als liberalen Regeln, um fragwürdige Zweige der magischen Künste zu erforschen. Es dürfte nicht überraschen, dass Magiern der schwarzen Gilde, auch »Magier der linken Hand« genannt, vielerorts mit Misstrauen bis offener Ablehnung begegnet wird.

Die gildenmagische Tradition als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der gildenmagischen Tradition benötigt Sicht auf das Ziel, eine magische Geste und eine deutlich ausgesprochene Formel.
- Für das Wirken eines gildenmagischen Zaubers kann man eine Zaubermodifikation mehr nutzen als üblich.
- Gildenmagische Zauber können in Zauberbücher und Schriftrollen niedergeschrieben und aus ihnen ohne Lehrmeister erlernt werden.
- Gildenmagier können spezielle gildenmagische Rituale erlernen und nutzen (z.B. Stabzauber).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Klugheit.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Kosten: als erste mit dem Vorteil Zauberer verbundene Tradition gratis, ansonsten 1.000 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Der Magierstab

Jeder Gildenmagier erhält am Ende seiner Ausbildung nicht nur das Siegel seiner Akademie, sondern auch seinen Magierstab. Dieses Standessymbol gehört zur Tracht der Magier und ist daher nicht selten prunkvoll gestaltet. Doch es ist nicht nur Symbol seines Standes, sondern auch ein unter Umständen ausgesprochen mächtiger Ritualgegenstand. Neben der ersten Verzauberung, die aus dem Stab einen echten Magierstab macht, können in aufwendigen Ritualen verschiedene Stabzauber in den Stab gewirkt werden, um seinen Nutzen für den Magier zu erhöhen. Die Zahl und Stärke der Stabzauber, die in einen Stab gewirkt werden können, ist von der Länge des Stabes abhängig. Stabzauber können nur von dem Magier ausgelöstwerden, der den Stab gebunden hat. Daher muss er die entsprechenden Stabzauber selbst beherrschen. Üblicherweise wird das Stabzauberritual in vorbereiteten Räumlichkeiten in einer Magierakademie auf den Stab gewirkt, was mehrere Stunden Vorbereitung benötigt. Mit mehrtägigem Aufwand können jedoch auch magische Orte wie beispielsweise Knotenpunkte von Kraftlinien so hergerichtet werden, dass sie für ein Stabzauberritual geeignet sind. Sind entsprechende Vorbereitungen vorgenommen worden, ist das eigentliche Wirken des Stabzauberrituals auf den Magierstab zwar für den Magier von großer persönlicher Bedeutung, aber nicht mehr allzu aufwendig. Daher wird hierzu auch keine Probe nötig.

Stabzauber funktionieren in allen Belangen wie Zauber des Steigerungsfaktors B. Nur die Kosten ihrer Aktivierung auf einen Fertigkeitswert von 1 sind abweichend.

Manche Stabzauber bauen auf anderen Stabzaubern auf. So kann der Stabzauber *Flammenschwert* nur auf einen Stab gewirkt werden, in den der Stabzauber *Ewige Flamme* schon verankert wurde. Einmal auf einen Stab gewirkte Stabzauber können nicht mehr aus ihm entfernt werden.

Wenn mehrere Stabzauber auf einen Magierstab gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte der *Bindung des Stabes* jeweils nur ein Stabzauber gleichzeitig genutzt werden. Ist der Stab zum Beispiel durch *Seil des Adepten* zu einem Seil verzaubert, kann er nicht gleichzeitig durch *Ewige Flamme* in Brand gesetzt werden. Ausnahme sind die sogenannten Foki, von denen auch mehrere gleichzeitig aktiv sein können und die auch parallel zu anderen Stabzaubern wirken können.

Die Aktivierung eines Stabzaubers benötigt 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht immer aktiv ist. Das Aktivieren einiger Stabzauber kostet AsP.

Größe und Fassungsvermögen

Magierstäbe der regulären Länge (etwa anderthalb Schritt) werden als *Stangenwaffen*, kurze Magierstäbe als *Hiebwaffen* geführt. Dies gilt auch dann, wenn eine *Kristallkugel* an seiner Spitze befestigt ist. Kurze Magierstäbe von einem Schritt Länge, die häufig auch als Gehstöcke verwendet werden, führt man als Hiebwaffen. Das Gleiche gilt für noch kürzere Stäbe von 1/2 Schritt Länge.

Größe	Volumen
Magierstab (lang)	24 Punkte
Magierstab (mittel)	18 Punkte
Magierstab (kurz)	15 Punkte

Die Stabzauber im Detail

Apport (Magierstab)

Probe: MU/IN/CH
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.
Volumen: 3 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Telekinese
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Bindung des Stabes

Wirkung: Die Bindung des Stabes ist der erste Stabzauber, der auf einen Magierstab gewirkt wird. Mit ihm wird der Stab an den Magier gebunden. Zudem wird er unzerbrechlich, auch wenn er die Flexibilität des Holzes bewahrt. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können ihn zerstören. Der Stab gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht durch andere Mittel wie den ARCANOVI mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Magier kann immer nur einen Magierstab besitzen. Üblicherweise kostet das Binden des Stabes an einen Magier einen permanenten AsP.
Volumen: 0
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Doppeltes Maß

Probe: IN/IN/CH
Wirkung: Der Stab kann auf seine doppelte Länge verlängert werden, ohne dass er merklich an Dicke einbüßt. Zudem kann der Magier ihn auch auf halbe Länge schrumpfen lassen.
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Objekt
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Ewige Flamme

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Das Ende des Stabes kann nun willentlich entzündet werden und brennt wie eine Fackel. Das Feuer hat die natürliche Helligkeit und Hitze einer solchen Flamme, zehrt den Stab jedoch nicht auf. Die Trefferpunkte des Stabes durch die Flammen erhöhen sich um 1W6.
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Elementar
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Flammenschwert

Probe: MU/MU/CH
Wirkung: Mit diesem Stabzauber kann der Magier seinen Stab in ein heiß brennendes Flammenschwert oder je nach Region auch in ein Flammenrapier oder einen Flammensäbel verwandeln. Dieses Flammenschwert gilt als magische Waffe und macht wie jedes elementare Feuer zusätzlichen Schaden an Wesen, die feuerempfindlich sind. Es verursacht 1W6+7 Trefferpunkte. Der Stab muss eine Mindestlänge von einem Schritt besitzen, um in ein Flammenschwert verzaubert werden zu können.
Der Magier kann das Schwert auf zwei Varianten einsetzen:
1. Er kann es wie ein normales Schwert führen (und muss dafür die Kampftechnik entsprechend des Aussehens des Schwertes benutzen). Bei einem Patzer verwandelt sich das Flammenschwert zurück in den Stab. Pro Kampfrunde kostet diese Variante nach der Aktivierung 1 AsP.
2. Er kann es per Telekinese fliegen und kämpfen lassen. Hierbei wird die Kampftechnik *Stangenwaffen* und der entsprechende Attacke-Wert des Magiers für Attacken verwendet. Es bewegt sich mit Geschwindigkeit 8. Der Magier muss zur Kontrolle des Schwertes beide Aktionen in der Kampfrunde ausgeben. Tut er dies nicht oder wird er in der Konzentration gestört, so verwandelt sich das Flammenschwert wieder zurück in den Stab. Pro Kampfrunde kostet diese Variante nach der Aktivierung 2 AsP.
Voraussetzungen: *Ewige Flamme* und *Kraftfokus*
Volumen: 7 Punkte
AsP-Kosten: 3 AsP
Merkmal: Elementar
Kosten: 35 Abenteuerpunkte

Kraftfokus

Wirkung: Solange der Magier den Stab berührt, kann er bei jedem Zauber 1 AsP einsparen. Dieser Abzug wird nach Berechnung aller anderen Modifikationen eingerechnet. Die Ersparnis kann nicht dazu führen, dass die Kosten unter 1 AsP fallen.
Volumen: 4 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: Objekt
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Merkmalsfokus

Wirkung: Bei diesem Stabzauber muss bei der Bindung an den Stab ein Zaubermerkmal gewählt werden, das der Fokus unterstützen soll. Der Magier muss zu diesem Zeitpunkt die entsprechende Merkmalskenntnis besitzen.
Proben auf Zauber mit dem so unterstützten Merkmal sind um 2 erleichtert. Der Merkmalsfokus kann mehrfach mit unterschiedlichen Merkmalen auf den Stab gewirkt werden, wenn der Magier mehrere Merkmalskenntnisse beherrscht.
Voraussetzungen: *Kraftfokus*
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: keine
Merkmal: je nach Merkmal
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Schuppenhaut

Probe: IN/IN/CH
Wirkung: Der Magier kann bei der Bindung des Zaubers auf den Stab wählen, ob dieser sich in eine Speikobra oder ein Chamäleon verwandeln kann. Bei Aktivierung verwandelt der Stab sich in das gewählte Tier und der Magier muss seinen Geist in das Tier einfahren lassen. Sein Körper bleibt dabei in einer meditativen Starre zurück. Der Magier kann eine beliebig lange Zeit im Körper des Reptils bleiben, jedoch besteht die Gefahr, dass sein Körper mittelfristig verdurstet. Um sich zurück in seinen Körper zu begeben, muss der Magier Körperkontakt zwischen dem Reptil und seinem menschlichen Körper herstellen.
Wird das Tier getötet, so wird der Geist des Magiers zurück in seinen eigentlichen Körper geworfen. Er erleidet hierbei 4W6 Schadenspunkte und der Stab wird zerstört.
Das Reptil ist jedoch übernatürlich zäh: Es verfügt über 20 Lebenspunkte und einen Rüstungsschutz von 3. Das Chamäleon kann nach Belieben des Magiers seine Farbe verändern, so dass bei der richtigen Farbwahl *Verbergen*-Proben um 4 erleichtert sind. Es kann aber auch Schriftzeichen und andere Symbole auf seiner Haut erscheinen lassen.
Volumen: 5 Punkte
AsP-Kosten: 3 AsP
Merkmal: Verwandlung
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Seil des Adepten

Probe: IN/IN/CH
Wirkung: Der Stab kann in ein unzerreißbares Seil von 10 Metern Länge verwandelt werden. Es kann sich um Objekte schlingen, wenn es geworfen wird. Knoten können so willentlich gebunden oder gelöst werden, solange der Magier das Seil berührt. Das Knoten und Entknoten zählt als Aktion. Verliert der Magier den Kontakt zum Seil, verwandelt es sich zurück in seine ursprüngliche Stabform.
Volumen: 2 Punkte
AsP-Kosten: 1 AsP
Merkmal: Objekt
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Die Tradition der Hexen

Die Töchter Satuarias, im Volksmund einfach Hexen genannt, gehören zu einem Jahrtausende alten Kult, der die Göttin Satuaria, eine Tochter Sumus, verehren. Im Gegensatz zu den Gildenmagiern halten sie jedoch ihre Künste verborgen und werden in manchen Regionen von der Praioskirche angefeindet und bei dem kleinsten Verdacht verfolgt. Die meisten Hexen sind in geheimen Schwesternschaften organisiert, die sich einmal im Jahr an verborgenen Orten zu großen Festen treffen, um Satuaria zu huldigen. Während viele Hexen den Rest des Jahres als Kräuterfrauen oder Hebammen auf dem Land leben, um sich mit Heilkunst und der Natur zu beschäftigen, hat es andere Hexen in die großen Städte Aventuriens verschlagen, wo sie als Kurtisanen oder Händlerinnen Einfluss auf die Geschicke der Völker nehmen. Ihre Magie ist von Gefühlen getrieben, und je stärker diese in ihnen lodern, desto leichter fällt es ihnen, ihre arkanen Mächte zu formen. So sind sie besonders für ihre Flüche gefürchtet, die sie Missetätern in kaltem Zorn entgegenschleudern. Ständige Begleiter vieler Hexen sind ihre Vertrautentiere, häufig Katzen, Kröten, Spinnen, Schlangen, Raben, Affen oder Eulen, mit denen sie ein starkes emotionales und magisches Band geschlossen haben.
Die meisten Hexen sind Frauen, und die wenigen männlichen Hexer werden von ihren Kolleginnen mit Misstrauen beobachtet.

Die hexische Tradition als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber in hexischer Tradition benötigt Sicht auf das Ziel und eine meist recht unauffällige Zaubergeste.
- Die Hexe muss Bodenkontakt haben. Ansonsten sind Zauber pro Schritt Distanz zum Boden um 1 erschwert, bis zu einem Maximum von 8.
- Misslingt ein Zauber, muss die Hexe nur ein Drittel der AsP aufwenden, statt der Hälfte.
- Unter dem Einfluss zum Zauber passender Gefühle kann die Hexe eine Erleichterung von bis zu 4 für die Zauberprobe erhalten. Werden ihre Gefühle künstlich gedämpft, zum Beispiel durch Ilmenblatt, erschwert dies die Proben um bis zu 2.
Die Hexe kann bis zu vier Kampfrunden dazu aufwenden, um ihre Emotionen zu verstärken. Pro Kampfrunde kann sie so zusätzliche 1 (bis zum besagten Maximum von 4) Punkt Erleichterung erlangen.
- Hexen können spezielle satuarische Rituale erlernen und nutzen (z.B. Flüche, Vertrautenbindung, Flugsalbe brauen).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Charisma.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Kosten: als erste mit dem Vorteil Zauberer verbundene Tradition gratis, ansonsten 1.000 Abenteuerpunkte

Werte von Vertrauten

Vertraute sind besonders stattliche Exemplare ihrer Art. Außerdem sind sie weitaus verständiger und schlauer als ihre Artgenossen. Daher sind ihre körperlichen und geistigen Eigenschaften um 2 höher als bei ihrer Art üblich. Zudem erhalten sie zusätzlich +10 Lebenspunkte, +1 Rüstungsschutz und +4 Magieresistenz. Vertraute beherrschen verschiedene magische Tricks und verfügen über 15 AsP. Die Regeneration von LeP und AsP funktioniert wie bei Helden.
Vertraute bekommen eigene Abenteuerpunkte (ein Viertel der Menge, die die Hexe bekommt – diese Menge wird aber nicht von der Menge der Hexe abgezogen). Damit können sie ihre Eigenschaften nach den gleichen Regeln wie Helden steigern. Auch AT und PA kann gesteigert werden (jeweils Kategorie C). Theoretisch können sie sogar Kampfsonderfertigkeiten erlernen. Das letzte Wort hierbei hat der Meister.

Die Tricks der Vertrauten

Vertrautentiere können eine Reihe von Tricks erlernen, die sie unter Aufwendung von eigenen AsP nutzen können. Diese Tricks eignen sie sich selbst an. Sie benötigen keine Fertigkeitsproben. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten sie als Zauber, die mit 4 Fertigkeitspunkten gewirkt wurden.

Die Tricks im Detail

Dinge erspüren

Wirkung: Der Vertraute kann ein Objekt ausfindig machen, das längere Zeit im Besitz der Hexe war und zu dem sie eine emotionale Bindung hat. Üblicherweise übermittelt die Hexe ihrem Vertrauten durch Zwiegespräch, welches Objekt er suchen soll. Befindet sich das Objekt im Umkreis von sieben Meilen, kann der Vertraute die Richtung ausmachen, in der sich das Objekt befindet, jedoch nicht zwingend den exakten Weg, über den man zu dem Objekt gelangt.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: eine halbe Stunde
Merkmal: Hellsicht
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Erster unter Gleichen

Wirkung: Der Vertraute kann Tiere seiner Art einschüchtern und vertreiben, solange sie nicht größer sind als er selbst.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: eine halbe Stunde
Merkmal: Einfluss
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Fluchbote

Wirkung: Der Vertraute überbringt einen Fluch an ein von der Hexe ausgewähltes Opfer. Er muss hierzu bis zu 7 Schritt an sein Ziel herankommen und es anstarren. Sobald er den Fluch auf das Opfer gewirkt hat, übermittelt er telepathisch die mit dem Fluch verbundenen Worte der Hexe, die die Bedingungen erklären, ob und wie der Fluch gelöst werden kann.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: je nach Fluch
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Hexensinn

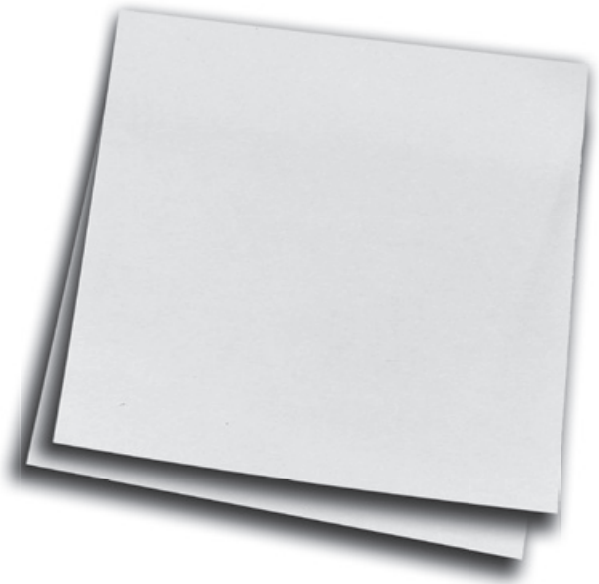
Wirkung: Der Vertraute kann über eine beliebige Distanz hinweg die Richtung ausmachen, in der sich die Hexe befindet. Nur göttliches Wirken und Antimagie gegen Hellsicht können diese Verbindung stören.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP
Wirkungsdauer: eine halbe Stunde
Merkmal: Hellsicht
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Krötengift

Wirkung: Die Kröte sondert ein Hautgift ab, das jeden, der sie berührt, mit dem Fluch *Warzen Sprießen* schlägt.
Tierarten: Kröten
AsP-Kosten: 3 AsP
Wirkungsdauer: 5 Kampfrunden
Merkmal: Verwandlung
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Krötenschlag

Wirkung: Die Kröte wandelt auf einen Schlag ihre gesamten AsP in einen magischen Angriff um, der dem FULMINICTUS ähnelt. Sie fügt dem nächststehenden Ziel so Schadenspunkte in Höhe ihrer aktuellen AsP zu.
Tierarten: Kröten
AsP-Kosten: alle AsP
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Verwandlung
Kosten: 10 Abenteuerpunkte



DFYX DFYX (Order 5903463)

Schlaf rauben

Wirkung: Der Vertraute kann einer Person dessen Regeneration während einer Ruhephase entziehen, wenn er sie beim Schlafen beobachtet. Pro 10 Minuten des Beobachtens entzieht er ihr 1 Lebenspunkt, den sie ansonsten regeneriert hätte. Entsprechend kann der Vertraute nur entziehen, was die Person in dieser Ruhephase regeneriert hätte. Die entzogene Lebensenergie kann er seiner eigenen hinzufügen, wenn ihm noch Lebenspunkte fehlen. Ansonsten verfällt sie. Die Person hat während der Beobachtungsphase Alpträume von dem Vertrautentier.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Heilung
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Stimmungssinn

Wirkung: Der Vertraute erkennt die Gefühle und Stimmungen einer Person und übermittelt sie der Hexe. Zwei Hexen können so in begrenztem Rahmen stille Zwiesprache halten, indem ihre Vertrautentiere ihnen gegenseitig die Gefühle schildern.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Hellsicht
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Tarnung

Wirkung: Der Vertraute nimmt die Farbe der Umgebung an und verschmilzt so mit dem Hintergrund. *Verbergen*-Proben sind für ihn so um 4 erleichtert. Die Tarnung wirkt nur, so lange sich das Tier nicht bewegt.
Tierarten: Kröte, Schlange, Spinne
AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Verwandlung
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Tiersinne

Wirkung: Der Vertraute leiht seiner Hexe eine spezielle Art der Wahrnehmung, abhängig von der Tierart des Vertrauten. Katzen und Eulen können so Dunkelsicht und Herausragender Sinn Gehör verleihen, Schlangen und Kröten Herausragender Sinn Geruch und Magiegespür. Durch Spinnen erhält man einen Herausragenden Tastsinn. Die Tiersinne funktionieren wie die entsprechenden Vorteile.
Der Vertraute muss während der gesamten Wirkungsdauer Körperkontakt zur Hexe halten.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Hellsicht
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Ungesehener Beobachter

Wirkung: Der Vertraute wird Auge und Ohr der Hexe. Sie kann wahrnehmen, was er wahrnimmt, so lange er eine zuvor ausgewählte Person verfolgt. Um den Kontakt aufrechtzuerhalten, muss die Hexe mit geschlossenen Augen verweilen und sich auf ihren Vertrauten konzentrieren. Die Verbindung wirkt nur in eine Richtung, die Hexe kann ihrem Vertrauten daher keine Aufträge erteilen. Die Reichweite der Verbindung beträgt sieben Meilen. Sollte der Vertraute verletzt werden, erleidet die Hexe den gleichen Schaden wie der Vertraute. Der so miterlebte Tod eines Vertrauten kann eine Hexe stark traumatisieren.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Einfluss
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Zwiegespräch

Wirkung: Der Vertraute übermittelt Bilder, Gefühle und Erfahrungen telepathisch an die Hexe, so lange beide Körperkontakt aufrechterhalten. Da Vertrautentiere die menschliche Sprache begrenzt verstehen, kann sich so ein Zwiegespräch entwickeln, bei dem die Hexe spricht und der Vertraute telepathisch antwortet.
Tierarten: alle
AsP-Kosten: 1 AsP pro 10 Minuten
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Einfluss
Kosten: beherrschen Vertrautentiere von Anfang an

DFYX DFYX (Order 5903463)

Der Hexenbesen

Dass Hexen auf Besen durch die Nacht fliegen, ist ein offenes Geheimnis. Tatsächlich verwenden sie hierzu eine sogenannte *Hexen-* oder *Flugsalbe*, die sie in einem großen Ritual in Hexennächten gemeinschaftlich herstellen. Mit ihr bestrichene Gegenstände aus Holz können von der Hexe ein Jahr lang als Fluggerät verwendet werden. Neben Besen werden auch Wanderstäbe oder Schemel verwendet, während ältere Hexen und solche mit festem Wohnsitz oder dem Wunsch nach einem gewissen Mindestkomfort gerne auf hölzerne Schaukelstühle, Tische und andere Gerätschaften zurückgreifen.
Das Fluggerät der Hexe ist nur begrenzt belastungsfähig. Neben der Hexe kann es maximal 25 Stein Gewicht tragen. Es fliegt mit bis zu 50 Meilen die Stunde und benötigt für jeden Start 1 AsP. Während für langsames und gemächliches Fliegen keine Proben nötig sind, bedarf es Proben auf das Talent *Fliegen* bei ausgefalleneren Flugmanövern, Fliegen mit höheren Geschwindigkeiten und Fliegen während des Kampfes. Das Misslingen einer solchen Probe führt nicht zwingend zum Absturz, das gewünschte Manöver gelingt jedoch nicht.
Antimagie, die das Merkmal *Telekinese* stört, macht den Besen schwer zu kontrollieren und lässt ihn üblicherweise an Höhe verlieren, bis die Hexe landet.

Die Hexenflüche

Hexen sind gefürchtet für ihre Flüche, und das zu Recht. Hagelschlag, Impotenz und der Tod von Weidevieh sind nur einige der möglichen Wirkungen, die ein voller Zorn geschleuderter Fluch haben kann. Flüche werden nur von Hexe zu Hexe weiter gegeben.

Der Weg des Fluches

In den meisten Fällen schleudert die Hexe ihrem Opfer den Fluch direkt entgegen. Hier gelten die Erleichterungen für emotionales Zaubern wie bei anderen Hexenzaubern auch.
Die Hexe kann jedoch auch ihren Groll über längere Zeit im Herzen tragen und ihren Vertrauten ausschicken, um einen Fluch zu überbringen. Sie überträgt den Fluch hierbei in einem Ritual von einer Stunde auf den Vertrauten, um diesen anschließend zu seinem Ziel auszusenden. Der Vertraute übermittelt dann mit dem Vertrautentrick *Fluchbote* (siehe **206**) den Fluch.

Zu guter Letzt kann die Hexe Flüche auch über größere Distanzen wirken, insofern sie eine Haarlocke, Blut oder einen anderen Teil des Körpers der Zielperson besitzt. Der Fluch kann jedoch nur zur Mitternacht gewirkt werden und nur, wenn die Zielperson schläft. Sie erfährt dann im Traum, ob und wie der Fluch gelöst werden kann.

Probe Lösen des Fluchs

Flüche funktionieren in allen Belangen wie Zauber des Steigerungsfaktors B. Nur die Kosten ihrer Aktivierung auf einen Fertigkeitswert von 1 sind abweichend. Sie haben einen eigenen Fertigkeitswert. Die Zauberdauer beträgt 2 Aktionen, es sei denn das Aussprechen der Verfluchung benötigt mehr Zeit. In solchen Ausnahmefällen muss der Meister die Zauberdauer festsetzen.
Ein Fluch kann gelöst werden, indem das Opfer ausführt, was die Hexe beim Fluchen verlangt hat. Dies gilt natürlich nur, falls die Hexe eine Forderung gestellt hat. Ansonsten endet der Fluch vorzeitig, wenn die Hexe ihn fallen lässt, was sie 3 AsP kostet. Und natürlich können auch Antimagie und Liturgien gegen Flüche helfen.

Die Flüche im Detail

Beiß auf Granit!

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Feste Nahrungsmittel, die das Opfer berührt, werden zu Stein oder einer anderen Substanz, die die Hexe im Fluch benannt hat. Üblich sind neben Stein Holz, Mist oder Schleim. Edelmetalle oder Ähnliches sind nicht möglich. Die Lebensmittel verwandeln sich nach fünf Minuten wieder zurück, insofern das Opfer sie nicht berührt. Der Versuch, Lebensmittel mit Zangen oder Trichtern in den Mund zu führen, können dazu führen, dass das Opfer an einem Stein im Hals erstickt. Für Suppen, Milch und andere Flüssigkeiten gilt der Fluch nicht.
AsP-Kosten: 14 AsP
Wirkungsdauer: FP in Tagen
Merkmal: Objekt
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Beute!

Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Das Opfer lockt durch seinen Geruch alle Arten von fleischfressenden Tieren an, von Insekten über Ratten bis hin zu Wölfen und Bären, die das Opfer als leichte Beute ansehen. Während domestizierte Tiere mit einer um die Fertigkeitspunkte des Fluches erschwerten *Tierkunde*-Probe beruhigt werden können, lassen sich wilde Tiere hiervon nicht abbringen. Der nur für die Tiere wahrnehmbare Geruch ist so stark, dass Wildtiere das Opfer bereits aus mehreren Meilen Entfernung wahrnehmen können.
AsP-Kosten:14 AsP
Wirkungsdauer: FP in Tagen
Merkmal: Einfluss
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Hagelschlag

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Auf einer Fläche von bis zu (Fertigkeitspunkte x 10.000) Rechtschritt geht ein schwerer Hagelsturm nieder, sobald sich Wolken am Himmel zeigen. Nach Region können auch ein Schnee- oder Sandsturm die Fläche verheeren. Solche Stürme können Ernten zerstören, Dächer abdecken und bei ungeschützten Tieren und Personen 2W6 TP Schaden pro 5 Minuten verursachen.
AsP-Kosten: 21 AsP
Wirkungsdauer: FP in 5 Minuten
Merkmal: Elementar
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Hexenschuss

Probe: IN/FF/KO
Wirkung: Das Opfer erleidet plötzlich einen starken Schmerz im Rücken oder im Kopf, je nach Wahl der Hexe. Durch die Schmerzen erleidet das Opfer Abzüge von (FP/2) auf alle Proben.
AsP-Kosten: 14 AsP
Wirkungsdauer: FP in Stunden
Merkmal: Verwandlung
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Pech an den Hals wünschen

Probe: KL/IN/CH
Das Opfer zerbricht aus Versehen Gegenstände, stolpert über Hindernisse, vergisst Verabredungen oder tritt bei Gesprächen in Fettnäpfchen.
AsP-Kosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: FP in Tagen
Merkmal: Einfluss
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Pestilenz

Probe: MU/CH/GE
Wirkung: Das Opfer wird von der Hexe mit einer ihr bekannten Krankheit infiziert. Ab der Infektion verläuft die Krankheit wie normal. Nicht möglich sind magische Erkrankungen wie Duglumspest. Die Krankheitsstufe darf den FW des Fluchs nicht übersteigen.
AsP-Kosten: Stufe der Krankheit in AsP
Wirkungsdauer: sofort, bis zum Ende der Krankheit
Merkmal: Dämonisch
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Schlaf rauben

Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Das Opfer kann nicht schlafen. Wenn es doch für einige Sekunden einschläft, wird es von Alpträumen wieder aufgeschreckt. Regeneration ist in diesem Zustand nicht möglich. Es reagiert genauso wie andere Menschen, die lange Zeit wach gehalten werden, wird also fahrig, reizbar und erleidet nach einigen Tagen Sinnestäuschungen.
AsP-Kosten:14 AsP
Wirkungsdauer: FP in Tagen
Merkmal: Einfluss
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Unfruchtbarkeit

Probe: IN/FF/KO
Wirkung: Das Opfer, Person oder Tier, ist nicht mehr in der Lage, Nachkommen zu zeugen oder zu gebären. Schwangere Wesen erleiden oft eine Miss- oder Totgeburt.
AsP-Kosten: 14 AsP
Wirkungsdauer: FP in Wochen
Merkmal: Verwandlung
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Warzen sprießen

Probe: IN/FF/KO
Wirkung: Dem Opfer wachsen innerhalb einiger Minuten dicke Warzen im Gesicht und an den Händen und verleihen ihm so den Nachteil *Hässlich*.
AsP-Kosten: 7 AsP
Wirkungsdauer: FP in Tagen
Merkmal: Verwandlung
Lernkosten: 5 Abenteuerpunkte

Zunge lähmen

Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Zunge und Lippen des Opfers sind gelähmt. Es kann daher nicht mehr artikuliert sprechen. Dies gilt auch für Zaubersprüche. Außerdem neigen so Verfluchte zu Speichelfluss.
AsP-Kosten: 14 AsP
Wirkungsdauer: FP in Stunden
Merkmal: Einfluss
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Die Tradition der Elfen

Kaum ein Volk ist stärker von Magie durchdrungen als die Elfen. Als magische Wesen geboren, ist für sie Zauberei ein ganz natürlicher Teil der sie umgebenden Welt. Ihre Zauberei ist nicht mehr als ein unbewusstes Handeln, um ihr Leben zu gestalten. Oft sind Gesang und Musik Teil ihrer Zauberei, wobei nicht jedes Lied und nicht jede Melodie von Zauberwerk begleitet werden und nicht jeder Zauber mit Gesang einhergehen muss.
Neben verschiedenen Zaubern beherrschen die meisten elfischen Sippen auch verschiedene Zauberlieder, mit denen sie, oftmals mit der ganzen Sippe, meist unterschwellig wirkende, aber doch mächtige magische Effekte wirken können.

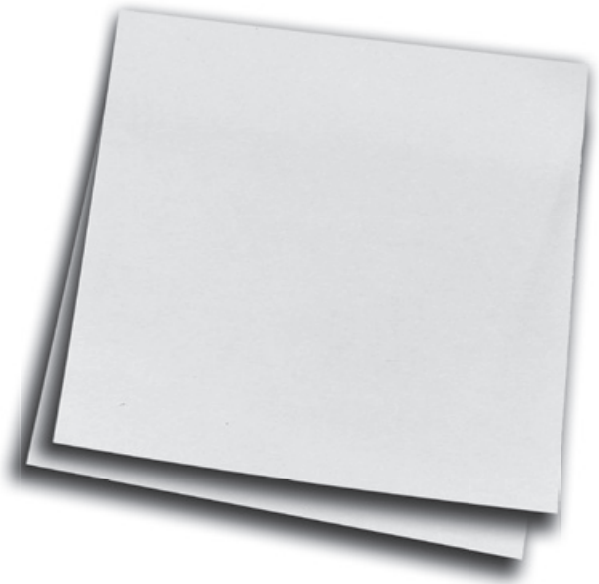
Die elfische Tradition als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der elfischen Tradition benötigt Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Außerdem müssen die Zauber ausgesprochen bzw. gesungen werden.
- Die Wirkungsdauer aller elfischen Zauber ist doppelt so lang wie beim Zauber angegeben.
- Elfische Zauberkundige können Zauber jederzeit beenden. Sie benötigen dazu keine Sonderfertigkeiten.
- Elfen können spezielle elfische Rituale erlernen und nutzen (z.B. Zauberlieder).
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intution.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer
Kosten: als erste mit dem Vorteil Zauberer verbundene Tradition gratis, ansonsten 1.000 Abenteuerpunkte

Die Elfenlieder

Es gehört zu den Eigenheiten der Elfen, bestimmte Rituale in Form vorgetragener Lieder und Melodien zu formen. Diese Lieder werden innerhalb der Sippen gelehrt und unterscheiden sich zum Teil stark von denen anderer elfischer Sippen. Die verschiedenen Elfenlieder einer Sippe haben alle eine unveränderliche Grundmelodie zu eigen. Daher ist es Elfen möglich, alleine anhand der Lieder die Herkunft und Abstammung anderer Elfen zu erkennen. Elfenlieder können nur mit der Fähigkeit des zweistimmigen Gesangs gewirkt werden, weshalb Zauberkundige anderer Völker nicht in der Lage sind, die Elfenlieder in der nötigen Perfektion zu singen.



Elfenlieder im Detail

Regeltechnisch gelten Elfenlieder als Ritual. Daher greifen alle Regeln für Rituale auch für Elfenlieder, wobei die richtige oder falsche Bekleidung hierfür keine Rolle spielt. Der Elf kann jedoch immer nur so viele FP in dem Ritual ansammeln, wie sein Fertigkeitswert in *Singen* bzw. *Musizieren* beträgt. Kann ein Elf sein Seeleninstrument, das sogenannte *iama*, bei einem der Elfenlieder benutzen, erhält er eine Erleichterung von 4 Punkten.

Erinnerungsmelodie

Probe: KL/IN/IN
Wirkung: Mit dem Lied ruft sich der Elf eine Erinnerung aus lang vergangener Zeit zurück. Für je ein Jahr, das das Ereignis zurück liegt, muss er fünf Minuten spielen. Zusätzlich spielt er so lange, wie die Situation dauert, an die er sich zurückentsinnen will.
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 1 AsP pro 5 Minuten
Merkmal: Einfluss
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Freundschaftslied

Probe: IN/CH/CH
Wirkung: Mit dem *Freundschaftslied* können zwei Elfen, die es gemeinsam spielen, ein festes Band der Freundschaft zwischen einander weben. Dies ist nur einmal im Leben eines Elfen möglich. Es besteht aus drei einstündigen Strophen, die an drei aufeinander folgenden Tagen von beiden gemeinsam gespielt werden müssen.
So miteinander verbundene Elfen spüren die Anwesenheit des anderen und können starke Emotionen des anderen auch auf größere Entfernungen wahrnehmen. Sie können gegenseitig den Zauber BALSAM aufeinander wirken, selbst wenn sie keine AsP zur Verfügung haben. In solchen Fällen können sie mit dem Zauber ihre Lebensenergie direkt auf den anderen übertragen.
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 4 AsP pro Stunde, 1 permanenter AsP bei der letzten Strophe
Merkmal: Einfluss
Kosten: 5 Abenteuerpunkte

Friedenslied

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Nach fünf Minuten des Spielens erzeugt dieses Lied eine Zone des Friedens um den Elfen herum. So lange er weiter spielt, verlieren Tiere und Kultur schaffende Wesen das Interesse daran, mit Gewalt gegeneinander oder gegen den Elfen vorzugehen. Um trotzdem aktiv zu kämpfen, ist eine Fertigkeitsprobe auf *Willenskraft*, erschwert durch die Fertigkeitspunkte in der *Musizieren*-Probe nötigt. Die Möglichkeit, sich zu verteidigen, ist durch das Friedenslied nicht eingeschränkt. Nicht betroffen sind widernatürliche Wesenheiten wie Untote, Dämonen, Elementare oder Golems.
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 2 AsP pro 5 Minuten
Merkmal: Einfluss
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Melodie der Kunstfertigkeit

Probe: IN/IN/CH
Wirkung: Proben auf Handwerkstalente, die während der *Melodie der Kunstfertigkeit* genutzt werden, sind um die Hälfte der Fertigkeitspunkte der Probe auf *Singen* erleichtert. Diese Erleichterung kann maximal die Höhe des Fertigkeitswertes des jeweiligen Handwerkstalentes betragen.
Talent: Singen
AsP-Kosten: 4 AsP pro Stunde
Merkmal: Heilung
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Lied des Trostes

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Mit diesem Lied kann ein Elf einem Freund helfen, der durch entsetzliche Geschehnisse seelisch gezeichnet ist. Pro Stunde des Musizierens kann er Eigenschaften, die zeitweise gesunken sind, um einen Punkt bis zu ihrem ursprünglichen Maximum steigern. Er kann stattdessen auch auf die gleiche Art Stufen von besonderen Zuständen wie *Betäubung* oder *Verwirrung* senken.
Talent: Musizieren
AsP-Kosten: 4 AsP pro Stunde
Merkmal: Heilung
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Sorgenlied

Probe: MU/IN/IN
Wirkung: Der Elf flicht Fragen in das Lied ein, die er an einen guten Freund stellen möchte. Hierdurch kann er erfahren, ob sein Freund gesund oder krank oder gar tot ist, ob er um sein Leben fürchtet oder ob er zufrieden und glücklich ist. Mit dem Lied sind nur allgemeine Eindrücke zu erzielen. Klar formulierte Gedankenbilder lassen sich so nicht übertragen. Je weiter der gesuchte Freund vom Sänger entfernt ist, desto länger dauert das Lied. Pro 100 Meilen muss er 5 Minuten singen, um ihn zu erreichen.
Talent: Singen
AsP-Kosten: 2 AsP pro 5 Minuten
Merkmal: Hellsicht
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Zaubermelodie

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Spielt der Elf ungestört eine Stunde lang diese Melodie, kann er sich in einen tranceartigen Zustand versetzen, in dem er sich in Einklang mit den astralen Strömungen der Umgebung bringen kann. Wenn er aus der Trance erwacht, sind für ihn alle Proben auf Zauber und Rituale bis zum nächsten Sonnenaufgang um 2 erleichtert.
Talent: Musizieren oder Singen
AsP-Kosten: 8 AsP
Merkmal: Heilung
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Beschwörungen

Eine sehr alte Kunst ist das Rufen von Wesen fremder Sphären. Besonders die Invokation von Dämonen und Elementaren ist seit Jahrtausenden Teil aventurischer Magie. Und auch wenn diese beiden Arten von ihrem Wesen her völlig unterschiedlich sind, ist der Weg, sie einem erfahrenen Zauberkundigen zu Diensten zu machen, sehr ähnlich.

Die Kunst der Dämonenbeschwörung

Dämonen! Den meisten Aventuriern ist dieses Wort ein Begriff. Es steht für Chaos, Zerstörung, Tod, und was für viele noch schlimmer ist, für den Verlust der eigenen Seele.
Man sagt, dass die siebte Sphäre von ihnen bevölkert ist und sie aus blankem Chaos bestehen. Sie gelten als bösartig, brutal und missgünstig, und einzig der in die Sternenbresche gekettete Leib des Namenlosen verhindert, dass sie über Aventurien und ganz Dere herfallen.
Doch auch wenn in der siebten Sphäre ein wimmelndes Chaos aus Dämonen herrschen soll, so haben die Gelehrten schon vor Jahrhunderten versucht, Ordnung im Chaos zu finden und eine Hierarchie der Dämonen aufzustellen. So heißt es, dass der Dämonensultan der mächtigste aller Dämonen ist und alle anderem ihm Untertan sind. Ihm untergeordnet sind die zwölf Erzdämonen, die ewigen Gegenspieler der zwölf Götter Alverans. Entsprechend werden ihnen passend zur jeweiligen Gottheit bestimmte Eigenschaften unterstellt, die die Mächte des entsprechenden Gottes pervertieren. Die Dämonen aus der jeweiligen Domäne beherrschen jeweils eine besondere Fähigkeit. So sind die Dämonen aus der Domäne des Blakharaz als sadistische Foltermeister bekannt.
Manche Zauberkundige haben gelernt, diese Kreaturen nicht nur aus der siebten Sphäre heraus nach Aventurien zu beschwören, sondern sie auch ihrem Willen zu unterwerfen und für ihre Zwecke zu verwenden. Es dürfte kaum überraschen, dass die Beschwörung von Dämonen vielerorts verboten ist und von den meisten Menschen zumindest mit Argwohn betrachtet wird.

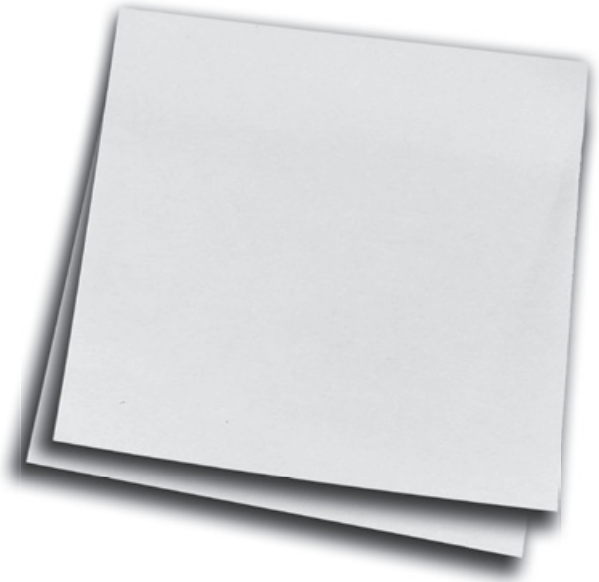
DFYX DFYX (Order 5903463)

Ein Erzdämon: Blakharaz

Der Erzdämon der Rache ist der Widersacher von Praios, dem Götterfürsten. Er steht für die rücksichtslose Verfolgung der eigenen Rachegelüste und die sklavische Befolgung von Gesetzen, selbst wenn sie sinnlos oder unmenschlich sind.
Die Dämonen aus seinem Gefolge sind oftmals Meister der Spionage und des Verhörs, und ihr Sadismus ist gefürchtet.
Beispielhafte Dämonen: Gotongi, Heshtoth
Typische Donaria: in Bernstein eingeschlossene Tiere, benutzte Folterinstrumente, Hände von Dieben
Besondere Fähigkeit: Alle Dämonen aus der Domäne des Blakharaz können wehrlosen Personen große Schmerzen zufügen, ohne sie ernsthaft zu verletzen.

Die Formeln der Beschwörung

Für die Beschwörung von Wesenheit aus der siebten Sphäre gibt es vier wichtige Formeln, die aufeinander aufbauen. INVOCATIO MINIMA, INVOCATIO MINOR, INVOCATIO MAIOR und INVOCATIO MAXIMA. INVOCATIO MINIMA ist die einfachste und schwächste der vier Formeln und beschwört nur eine Hand voll Substanz aus den Niederhöllen herbei. Meist handelt es sich um Schleim, Säure, schweflige Dämpfe oder Unelemente wie flüssiges Feuer. Das genaue Ergebnis der Beschwörung ist mit diesem Zauber nicht zu beeinflussen. INVOCATIO MINIMA ist in den Akademien der schwarzen Gilde ein beliebter Übungszauber, um den Umgang mit Beschwörungen bei geringem Risiko zu erlernen. Die nächste Stufe der Beschwörung ist das Ritual INVOCATIO MINOR, mit dem niedere Dämonen beschworen werden können. Erst wer einen geübten Umgang mit INVOCATIO MINIMA beherrscht, wird in diesem Zauber ausgebildet, da das Risiko zu groß ist, dass der lernbegierige Eleve dem falschen Dämon den Weg in die dritte Sphäre öffnet und sich und der ganzen Umgebung ein grausames Schicksal heraufbeschwört. Ist der Umgang mit niederen Dämonen ausgiebig praktiziert und geübt, folgt, meist erst in der Zeit als Adeptus, die Ausbildung im Ritual INVOCATIO MAIOR, der Beschwörung von gehörnten Dämonen. Mit ihm lassen sich die gefährlicheren Wesenheiten der siebten Sphäre beschwören, bis zu einer Anzahl von fünf Hörnern. Wer auch dieses Ritual gemeistert hat, dem kann unter Umständen die Ehre zuteil werden, das höchste und mächtigste Ritual zur Beschwörung von Dämonen zu erlernen, die INVOCATIO MAXIMA. Es bedarf einiges an Einfluss und oftmals auch Reichtum, um in einer der wenigen Akademien, die sich mit Dämonenbeschwörung beschäftigen, an diese Thesis zu gelangen. Mit ihr lassen sich auch die hohen Diener der Erzdämonen herbeirufen, die mehr als fünf Hörner tragen.



Das Erlernen der Beschwörungen

In Regeln ausgedrückt ist es nötig, einen Fertigkeitswert von 12 in INVOCATIO MINIMA erlangt zu haben, um das Ritual INVOCATIO MINOR erlernen zu können. Um INVOCATIO MAIOR zu erlernen, benötigt es wiederum einen Fertigkeitswert von 12 in INVOCATIO MINOR, und zu guter Letzt muss der Beschwörer INVOCATIO MAIOR mit einem Fertigkeitswert von 12 beherrschen, um INVOCATIO MAXIMA erlernen zu können.

Vom Wesen der Dämonen

Wird eine Kreatur der Niederhöllen in die dritte Sphäre gerufen, manifestiert es sich körperlich. Beschworene Dämonen haben nicht im gewohnten Sinne einen Leib mit Organen und Knochen, sondern formen aus der Astralkraft ihres Beschwörers ihren Körper nach ihrem Willen. Daraus und aus ihrer Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Dämonen erleiden keine Wunden und können nicht durch besondere Zustände beeinträchtigt werden.
- Dämonen haben fast keine Masse. Daher können sie an Wänden hinauflaufen und ohne zu verlangsamen die Richtung ändern. Da ihr Wille ihren Leib formt und lenkt, können sie jedoch nicht gegen ihren Willen einfach fortgetragen oder weggeweht werden, als würden sie nichts wiegen.
- Werden Dämonen erschlagen, bleibt keine Leiche zurück, sondern meist nur eine kleine Menge Schleim, Schwefel oder Ähnliches.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird der Rüstungsschutz verrechnet.
- Angriffe mit geweihten Waffen der Gegengottheit machen doppelten Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann verdoppelt, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.
- Angriffe mit geweihten Waffen aller anderen Götter und Angriffe mit magischen Waffen machen regulären Schaden.
- Dämonen sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Illusion, Objekt und Telekinese. Gegen alle anderen auf sie gewirkten Zauber gilt ihre Magieresistenz zusätzlich als Erschwernis (also gegebenenfalls doppelt, falls der Zauber von Natur aus um die Magieresistenz seines Ziels erschwert ist). Gegen Zauber, die direkt Schaden verursachen, gilt die Magieresistenz stattdessen als zusätzlicher Rüstungsschutz.
- Dämonen sind immun gegen Gifte und Krankheiten.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Umgang mit Dämonen

Im Umgang mit den Wesen der Niederhöllen gilt es, einige Punkte zu beachten:

- Dämonen sind grausam und hassen jegliches Leben der dritten Sphäre. Je nachdem, welchem Erzdämon sie zu Diensten sind, neigen sie dazu, neben ihrem Auftrag einer eigenen Agenda zu folgen, solange diese dem Auftrag nicht entgegensteht. So mag ein Diener der Mishkara Fäulnis und Krankheiten verbreiten, wenn er sich unbeobachtet fühlt, während ein Heshtoth unvermittelt einen Regelverstoß oder ein Unrecht brutalst möglich ahndet, ohne dazu von seinem Beschwörer aufgefordert worden zu sein. Unbeaufsichtigte Dämonen sind daher immer ein Risiko für den Beschwörer und alle Personen, in dessen Nähe er kommen mag.

Zwar wird Dämonologen bereits als Eleven eingetrichtert, Befehle eindeutig zu formulieren und sie mit einem fast traditionellen „und sonst tust du nichts“ zu beenden, doch selbst solche Vorsichtsmaßnahmen fruchten nicht immer.

Dies kann für den Beschwörer auch von Vorteil sein. Wenn dem Dämonen der Dienst sehr entgegenkommt, wenn beispielsweise ein Dämon aus der Domäne des Belhalhar töten und vernichten soll, kann es durchaus vorkommen, dass er dies nicht als Dienst ansieht, sondern freiwillig und ohne Gegenleistung ausführt.

- Dämonen sind unterschiedlich klug. Während Gotongis über nicht viel mehr als tierische Intelligenz verfügen, die ausreicht, um ihre Dienste sklavisch auszuführen, besitzen Heshthotim eine bösartige Schläue. So sind sie in der Lage zu verhandeln oder Befragungen und Folterungen durchzuführen.
- Dämonen sind Ausgeburten des Chaos. Kein Dämon gleicht dem anderen, weder im Aussehen noch im Auftreten. Trotz gewisser Gemeinsamkeiten, die ihre erzdämonische Domäne vorgibt, ist es schwer vorauszusagen, wie sie in bestimmten Situationen reagieren.
- Abhängig von ihrer Macht, üblicherweise erkennbar an der Zahl ihrer Hörner, ist der Umgang mit Dämonen unterschiedlich schwierig. Niedere Dämonen lassen sich relativ leicht zu Diensten zwingen und führen sie mehr oder weniger willig aus. Gehörnte Dämonen folgen häufiger auch eigenen Zielen und neigen dazu, Befehle nach eigenem Ermessen umzusetzen. Hohe Diener der Erzdämonen wiederum sind so mächtige Wesen, dass nur Paktierer des jeweiligen Erzdämonen es wagen können, ihnen direkte Befehle zu geben. Und selbst dann ist es nicht selten, dass ihre Beschwörer die ersten Opfer dieser Kreaturen werden, bevor sie auf Dere nach ihrem eigenen Willen Tod und Verderben verbreiten.

Die Kunst der Elementarherbeirufung

Den meisten Aventuriern sind Elementarwesen nur als Dschinne bekannt, die in Märchen und Legenden wahre Wundertaten vollbringen. In manchen Geschichten sind sie mildtätig und gütig, in anderen aufbrausend und fordernd oder kalt und ablehnend.

Jenseits dieser Sagen existiert jedoch auch die alte Kunst, Dschinne und andere Elementarwesen zu rufen und sie um Dienste zu bitten, die von einigen Zauberkundigen Aventuriens beherrscht wird.

Elementare sind Wesen aus den sechs aventurischen Elementen Feuer, Wasser, Luft, Erz, Humus und Eis. Sie gehören stets einem dieser Elemente an und bestehen komplett daraus. Es heißt, dass von jedem Element eine Zitadelle jenseits der dritten Sphäre existiert, in denen der Elementarherr über die Mächte seines Elements wacht.

Die Formeln der Herbeirufung

Für das Rufen von Elementaren gibt es vier wichtige Formeln, die aufeinander aufbauen. MANIFESTO, ELEMENTARER DIENER, DSCHINNENRUF und MEISTER DER ELEMENTE. MANIFESTO ist die einfachste und schwächste der vier Formeln und beschwört nur eine Handvoll eines bestimmten Elements. Meist handelt es sich um einfache Manifestationen wie eine kleine Flamme, einen Kieselstein oder ein Stück Eis. Elementaristen erlernen diesen Zauber früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung zu erlernen, ohne Elementare zu belästigen. Die nächste Stufe der Herbeirufung ist das Ritual ELEMENTARER DIENER, mit der ein einfacher Elementar eines bestimmten Elements gerufen werden kann. Ist der Umgang mit einfache Elementaren ausgiebig praktiziert und geübt, folgt, meist erst in der Zeit als Adeptus, die Ausbildung im Ritual DSCHINNENRUF, dem Rufen eines mächtigen Dschinns. Wer auch dieses Ritual gemeistert hat und sich den Elementen würdig erwiesen hat, kann unter Umständen das mächtigste Ritual erlernen, MEISTER DER ELEMENTE. Nur wer Respekt und Demut vor den Elementen bewiesen hat, kann hoffen, dieses Ritual erlernen zu dürfen. Mit ihm lassen sich die machtvollen Meister der Elemente herbeirufen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

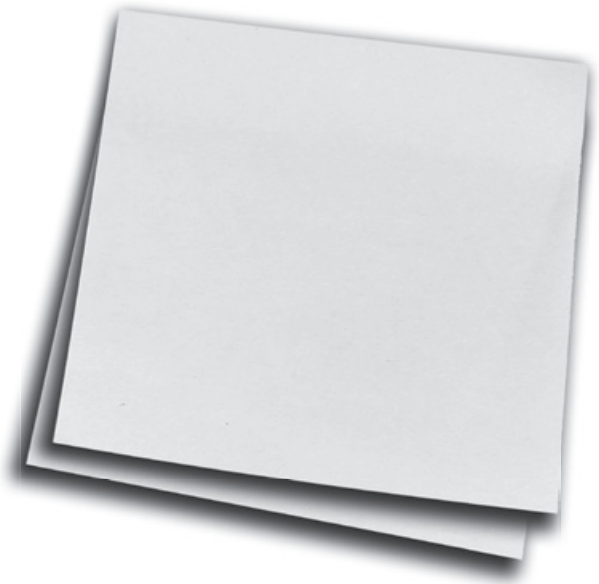
Das Erlernen der Herbeirufungen

In Regeln ausgedrückt ist es nötig, einen Fertigkeitswert von 12 im MANIFESTO erlangt zu haben, um das Ritual ELEMENTARER DIENER erlernen zu können. Um wiederum DSCHINNENRUF zu erlernen, benötigt es einen Fertigkeitswert von 12 in ELEMENTARER DIENER, und zu guter Letzt muss der Beschwörer DSCHINNENRUF mit einem Fertigkeitswert von 12 beherrschen, um MEISTER DER ELEMENTE erlernen zu können.

Vom Wesen der Elementare

Wird ein Elementar gerufen, manifestiert es sich als Teil seines Elements. Sein Leib besteht daher aus Feuer, Luft, Erz oder einem der anderen Elemente. Daraus und aus seiner Herkunft ergeben sich einige Besonderheiten:

- Elementare erleiden keine Wunden und können nicht durch besondere Zustände beeinträchtigt werden.
- Angriffe mit profanen und geweihten Waffen machen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird die Rüstungsschutz verrechnet.
- Angriffe mit magischen Waffen verursachen regulären Schaden.
- Elementare sind immun gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Heilung, Illusion, Objekt und Telekinese. Gegen alle anderen auf sie gewirkten Zauber gilt ihre Magieresistenz zusätzlich als Erschwernis (also gegebenenfalls doppelt, falls der Zauber von Natur aus um die Magieresistenz seines Ziels erschwert ist). Gegen Zauber, die direkt Schaden verursachen, gilt die Magieresistenz stattdessen als zusätzlicher Rüstungsschutz.
- Elementare sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Elementare sind immun gegen schädliche Wirkungen ihres Elements. Jedoch sind sie empfindlich gegen Schaden durch ihr Gegenelement. Waffen aus dem Gegenelement machen regulären Schaden. Schadenszauber des Gegenelements können den gesamte Rüstungsschutz ignorieren.
- Dschinne beherrschen alle Zauber mit dem Merkmal Elementar, die ihrem Element entsprechen, mit einem Fertigkeitswert von 12. Wenn nicht anders angegeben, werden die Zauberproben auf die Eigenschaftswerte 14/14/14 abgelegt. Meister der Elemente beherrschen alle Zauber mit dem Merkmal Elementar, die ihrem Element entsprechen, mit einem Fertigkeitswert von 18. Wenn nicht anders angegeben, werden die Zauberproben auf die Eigenschaftswerte 18/18/18 abgelegt.



Elemente und Gegenelemente

Jedem der sechs Elemente ist ein anderes Element als Gegenelement zugeordnet. Das Gegenelement von Feuer ist Wasser, das von Luft ist Erz und das von Humus ist Eis. Üblicherweise vertragen sich Elementare des jeweiligen Gegenelements nicht sonderlich miteinander, auch wenn diese Feindschaft selten handgreiflich wird.

Umgang mit Elementaren

Im Umgang mit Elementaren gilt es, einige Punkte zu beachten:

- Elementare sind Teil eines der sechs Elemente. Damit gehen auch bestimmte Charaktereigenschaften einher. So gelten Erzelementare als sehr träge und ruhig, während Luftelementare wechselhaft und quirlig sind.
- Während Elementargeister eher den Verstand eines intelligenteren Tieres haben, sind Dschinne verständige und eigensinnige Wesen. Sie lassen sich von dem Rufenden keine Befehle aufzwingen, sondern entscheiden von Fall zu Fall, ob sie einem Wunsch Folge leisten. Entspricht er ihrer Natur, werden sie den Wunsch eher erhören, als wenn er gegen diese verstößt. Der Wunsch, auf einer Stelle zu stehen und zu warten, mag einem Erzdschinn entgegenkommen, für einen Luftdschinn wäre dies undenkbar.
- Meister der Elemente wiederum erscheinen zwar, wenn man sie ruft, doch handeln sie üblicherweise nach ihren eigenen Wünschen und Belangen. Sie mögen sich einen mit dem nötigen Respekt und Demut vorgebrachten Wunsch anhören, aber ob und wie sie diesem nachkommen, bleibt ganz im Ermessen dieser mächtigen magischen Wesen.
- Als Teil der elementaren Ordnung verehren Elementare das Leben. Daher kommen sie Bitten, die mit dem Tod eines Lebewesens, besonders eines denkenden, enden, selten nach. Besonders Humusdschinne sträuben sich gegen solche Wünsche, während Eisdschinne aufgrund ihrer Abneigung gegen Humus, aus dem auch Menschen bestehen, eher gewogen sind, in den Kampf zu ziehen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Die Invokation

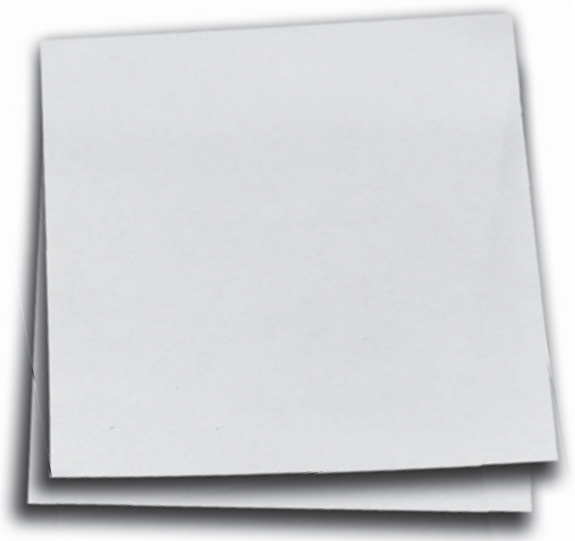
1. Die Vorbereitung
Beschwörungen und Herbeirufungen beginnen mit den Vorbereitungen des nötigen Rituals. Hierzu gehört bei Dämonenbeschwörungen das Zeichnen eines Beschwörungskreises und zusätzlicher Schutz- und Bannkreise (siehe **218**), um den Dämon auf Distanz zu halten. Man kann auf diese Schutzmaßnahmen, beispielsweise zur Zeitersparnis, verzichten. Die meisten erfahrenen Dämonologen raten jedoch davon ab. Außerdem werden Beschwörungskerzen und Donaria bereitgelegt.
Die Herbeirufung eines Elementars benötigt eine gewisse Menge des jeweiligen Elements. Ein Elementargeist benötigt meist nur ein kleines Lagerfeuer, einen Kessel voll Wasser oder eine ähnliche Menge Humus, während Dschinne bereits ein echtes Freudenfeuer oder Ähnliches erwarten. Einen Meister der Elemente kann man nur mit einer wirklich großen Menge des jeweiligen Elementes in möglichst reiner Form rufen.

2. Das Wirken der Formel
Die eigentliche Invokation wird durch das Wirken des entsprechenden Rituals durchgeführt. Die Fertigkeitsprobe wird zusätzlich um die *Anrufungsschwierigkeit* des Dämons bzw. des Elementars erschwert. Bei der Beschwörung von Wesen können verschiedene Hilfsmittel die Probe modifizieren.

Modifikationen der Invokationsprobe

Situation	Modifikator
Anrufungsschwierigkeit	abhängig vom Wesen
Donaria	+2
Ort	–4 bis +4
Sternenkonstellation	–4 bis +4

3. Das Misslingen der Probe
Das misslungene Ritual kostet den Beschwörer, wie bei jedem Zauber, die Hälfte der AsP. Wenn ein Elementar gerufen werden sollte, hat dies ansonsten keine zusätzlichen Konsequenzen. Wurde jedoch versucht, einen Dämonen zu beschwören, würfelt der Meister auf der folgenden Tabelle. Bei einem Beschwörungspatzer wird 15 auf die Probe addiert.



1W20 + Anrufungsschwierigkeit	
1-14	Nichts geschieht. Kein Dämon erscheint.
15-18	Eine größere Menge Materie aus den Niederhöllen manifestiert sich im Beschwörungskreis.
19-21	Der Dämon erscheint, ist jedoch nicht unter der Kontrolle des Beschwörers.
22-23	Ein unkontrollierter Dämon nach Wahl des Meisters mit der gleichen oder einer geringeren Zahl von Hörnern erscheint.
24-25	Ein unkontrollierter Dämon nach Wahl des Meisters mit 1W3 zusätzlichen Hörnern erscheint.
26-27	Eine Flammensäule schießt aus dem Beschwörungskreis und kann umstehende Objekte entzünden.
28-29	Eine Wolke aus giftigem Gas breitet sich vom Beschwörungskreis aus. Es erzeugt beim Einatmen 1W6 SP pro Kampfrunde.
30-32	Der gewünschte Dämon erscheint und gibt vor, unter der Kontrolle des Beschwörers zu stehen, nutzt jedoch früher oder später die Situation, um seiner eigenen Agenda zu folgen. Er bleibt bis zum nächsten Sonnenaufgang in der dritten Sphäre.
33+	Nichts geschieht. Der Beschwörer hat jedoch das Interesse eines Erzdämons geweckt. Dieser mag sich ihm in Träumen offenbaren, ihm einen Pakt anbieten oder ihn als Spielzeug für seinen Sadismus ansehen.

4. Das Gelingen der Probe
Der Beschwörer kann entscheiden, von der Probe verbliebene Fertigkeitspunkte dazu zu nutzen, die Fähigkeiten des gerufenen Wesens zu verbessern. Diese Punkte werden von den Fertigkeitspunkten abgezogen. Siehe hierzu auch den Abschnitt **Beschworene Wesen verbessern** ab Seite **216**.

5. Die Dienste
Das gewünschte Wesen erscheint. Dämonen sind nun bereit, die Dienste des Beschwörers im Rahmen ihrer Fähigkeiten auszuführen. Die Zahl dieser Dienste ist jedoch begrenzt. Jedes Wesen muss mindestens einen Dienst erfüllen. Für je 3 verbliebene Fertigkeitspunkte bei der Beschwörung muss das Wesen einen zusätzlichen Dienst leisten. Zudem kostet das Verbleiben in der dritten Sphäre Dienste: Bei jedem Sonnenaufgang geht daher ein verbliebener Dienst verloren. Sind alle Dienste aufgebraucht, verschwindet das Wesen daher, wo es herkam.
Damit ein Wesen sich dem Willen des Beschwörer beugt und den Dienst auch ausführt, ist eine *Willenskraft-* oder *Überreden*-Probe notwendig. Bei einem Misslingen der Probe erfüllt das Wesen keine weiteren Dienste mehr und verschwindet.
Elementare werden gerne gebeten Wünsche zu erfüllen (*Überreden*), Dämonen muss man zu Erfüllung der Dienste Zwingen (*Willenskraft*). Man kann auch das jeweils andere Talent benutzen, allerdings nur mit einer Erschwernis von 8 Punkten.
Übliche Dienste finden Sie im Abschnitt **Dienste beschworener Wesen** ab Seite **216**.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Beschworene Wesen verbessern

Für je 3 Fertigkeitspunkte erhält das Wesen eine Verbesserung aus folgender Auswahl. Jede Verbesserung kann nur einmal gewählt werden.

Verbesserungen im Detail

Offensive Verbesserung	+2 AT, +4 TP
Defensive Verbesserung	+2 PA, +2 RS, +10 LeP
Magische Verbesserung	Fertigkeitswert aller beherrschten Zauber um 3 erhöht
Resistenzverbesserung	+2 MR, Angriffe mit magischen Waffen machen nur den halben Schaden. Die Trefferpunkte werden erst halbiert, dann wird die RS verrechnet.
Geistige Verbesserung	Die geistigen Eigenschaften steigen um 2. Dies hat keine Auswirkung auf abgeleitete Eigenschaften.
Körperliche Verbesserung	Die körperlichen Eigenschaften steigen um 2. Dies hat keine Auswirkung auf abgeleitete Werte.

Dienste beschworener Wesen

Arbeit

Das beschworene Wesen führt im Rahmen seiner körperlichen Möglichkeiten bis zum nächsten Sonnenaufgang eine einfache Arbeit aus wie Gegenstände von einem Ort zum anderen tragen. Dies kann auch den Transport des Beschwörers beinhalten.

Beratung

Das Wesen berät den Beschwörer im Rahmen seiner geistigen Möglichkeiten. Dies kann ein militärischer Ratschlag, eine Partie Garadan oder die Hilfe bei einem Rätsel sein. Weder Dämonen noch Elementare sind allwissend.

Fähigkeit benutzen

Das Wesen verwendet eine seiner Fähigkeiten oder einen Zauber.
Kosten: eventuell AsP, wenn es sich um einen Zauber handelt

Kampf

Das Wesen greift ein einzelnes Ziel an. Es kann dabei die Mittel seiner Wahl einsetzen, wenn nichts anderes befohlen wurde. Wenn es von anderen Gegnern angegriffen wird, wird das Wesen sich verteidigen. Soll es mehrere Gegner angreifen, verbraucht das alle Dienste (mindestens 2). Spätestens nach 1 Stunde hört das Wesen auf zu kämpfen.

Paktvermittlung (nur Dämonen)

Der Dämon vermittelt dem Beschwörer einen Kontakt zu dem ihn beherrschenden Erzdämon. Selbst wenn der Dämon nicht sprachfähig ist, wird er den Wunsch des Beschwörers an seinen Herren übermitteln. Wie sich der Erzdämon mit dem Beschwörer in Verbindung setzt, variiert stark. Häufig erscheinen sie in Träumen oder Visionen.

Spionage

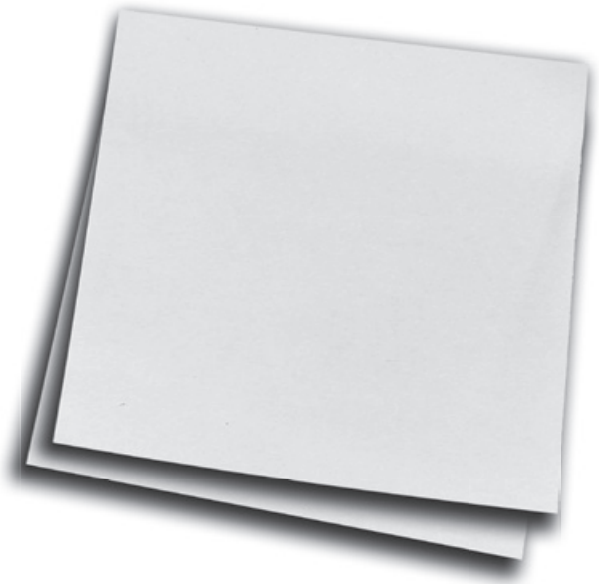
Das Wesen verfolgt und beobachtet ein vom Beschwörer gewähltes Ziel. Nach einer vom Beschwörer festgelegten Zeit kehrt es zu ihm zurück und erstattet ihm Bericht. Die Spionage wird nicht länger als 1 Tag pro Dienst ausgeführt.

Suche

Das Wesen macht ein Objekt oder eine Personen ausfindig, die dem Beschwörer persönlich bekannt ist. Je nach Distanz kann die Dauer der Suche stark variieren. Auch ein gutes Versteck verlängert sie. Ein Gotongi oder ein fliegender Elementar können einen Bereich von 1 Rechtmeile in etwa 1 Stunde absuchen. Danach ist ein neuer Dienst fällig

Wache

Das Wesen bewacht ein Objekt oder eine Person. Wird das Objekt von Unbefugten angefasst oder die Person angegriffen, schützt das Wesen sein Ziel mit dem ihn zur Verfügung stehenden Mitteln. Die Wache dauert maximal 1 Jahr.



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Alchimie

Entgegen landläufiger Vorstellungen beschäftigt sich ein Großteil der Alchimie nicht mit wundersamen Elixieren oder dem Goldmachen, sondern mit der Herstellung ganz weltlicher Dinge wie Farben, Seifen und Duftstoffe. Doch für so manchen Abenteurer hat ein von kundigen Händen gemischter Heiltrank oder ein Astraltrunk den Unterschied zwischen Erfolg und Misserfolg oder gar zwischen Leben und Tod ausgemacht. Daher wird in diesem Abschnitt hauptsächlich auf die Herstellung von Elixieren und Tränken eingegangen.

Herstellung eines Elixiers

Ein Alchimist benötigt drei Dinge, um ein Elixier zu brauen: Das Rezept, die Zutaten und ein Labor.

Das Rezept

Die meisten Alchimisten halten ihre Rezepte, besonders die ausgefalleneren, sicher unter Verschluss. Daher bedarf es guter Kontakte zu einem erfahrenen Alchimisten oder ein Zeichen des Vertrauens in Form klingender Münze, um an solche Rezepte heranzukommen. Es gibt kaum standardisierte Rezepte. Selbst für ein und denselben Trank kursieren meist ganz unterschiedliche Rezepturen mit verschiedenen Ingredienzien und Zubereitungsarten.

Die Zutaten

Alchimisten stehen nicht umsonst im Ruf, allerlei Seltsamkeiten aus den entferntesten Ecken Aventuriens zu horten. Tatsächlich handeln viele Alchimisten auch mit Gewürzen, Düften und anderen Spezereien aus fernen Ländern, da sie sowieso viele ihrer Zutaten über den Fernhandel erwerben. Neben verschiedenen Kräutern, Extrakten von Pflanzen und Tieren sind das auch seltene Metalle und Erden, Edelsteine und allerlei kuriose Dinge wie Steine aus Drachenmägen, Salzlake aus Unau oder die Haare eines Blinden.

Das Labor

Das Labor, also die nötige Ausrüstung zur Herstellung alchimistischer Tinkturen und Elixiere, wird in drei Stufen unterteilt. Die einfachste Stufe ist das **archaische Labor**, das meist aus rustikalen Gerätschaften besteht, die man auch in jeder besseren Küche finden kann. Schamanen und Medizinmänner vieler primitiver Völker nutzen solche Labore, um Gifte und Rauschmittel anzumischen. Ein archaisches Labor kostet 20 Dukaten und lässt sich zur Not in einer Truhe transportieren.
Besser ausgestattet ist die **Hexenküche**, die nicht nur von Hexen verwendet wird. Sie umfasst alle wichtigen Gerätschaften, die man für die Alchimie benötigt, ist jedoch limitiert, wenn es darum geht sehr hohe Temperaturen, Unterdruck oder andere ungewöhnliche Zustände zu erzeugen. Eine voll ausgestattete Hexenküche kostet 100 Dukaten und lässt sich auf einem Karren transportieren.
Ein echtes **Alchimistenlabor** bietet alles, was ein Alchimist auch für aufwendigere Prozesse benötigt. Es kostet 500 Dukaten und ist nicht ohne Weiteres zu transportieren, da Öfen, Unterdruckkammern etc. üblicherweise gemauert werden.

Alchimistisches Brauen im Detail

1. Das Bereitstellen der Ingredienzien
Meist besteht der größte Aufwand des alchimistischen Brauens darin, die nötigen Zutaten für ein Elixier in akzeptabler Qualität aufzutreiben. In manchen Fällen kann dies ein ganz eigenes Abenteuer wert sein.

2. Das Brauen
Dem Rezept folgend wird das Elixier angemischt. Hierzu ist eine um die Brauschwierigkeit erschwerte Probe auf das Talent *Alchimie* nötig. Eine größere Menge des gleichen Elixiers in einem Durchgang herzustellen, ist zwar möglich, aber nicht ganz einfach, da das Rezept entsprechend angepasst werden muss.
Magisch begabte Alchimisten können sich das Brauen erleichtern, indem sie einen Teil ihrer AsP während des Brauprozesses in das Gebräu fließen lassen. Hierzu ist das Untermischen einer zerstoßenen Alraune nötig. Pro so verbrauchtem AsP ist die Probe um 1 erleichtert bis zu einem Maximum von 4.

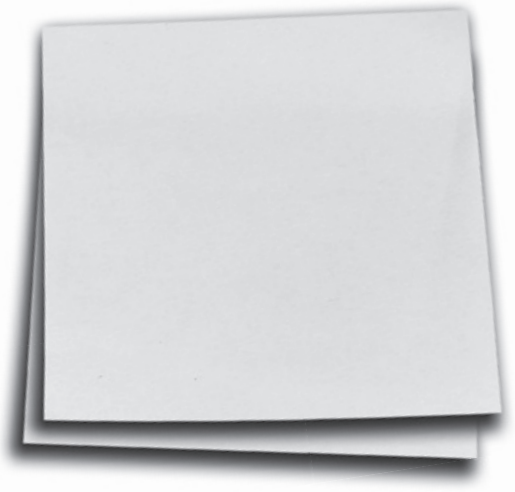
Modifikatoren der Brauprobe

	Modifikator
Pro zusätzlichem Elixier	–2
Labor eine Stufe zu niedrig	–8
Labor zwei Stufen zu niedrig	Probe unmöglich
Labor eine Stufe höher als nötig	+2
Labor zwei Stufen höher als nötig	+4
Aufladen mit AsP	+ verwendete AsP, max. +4

3. Feststellung der Qualität
Ist die Probe gelungen, wird die Qualität des Elixiers bestimmt. Diese ist abhängig von den Fertigkeitspunkten der Probe. Ist die Probe jedoch misslungen, gelten die verwendeten Zutaten als zerstört. Außerdem kann dies unangenehme Folgen haben.

Qualitätsstufen

Fertigkeitspunkte	Stufe
0-4	A
5-8	B
9-12	C
13-16	D
17+	E



DFYX DFYX (Order 5903463)

Konsequenzen misslungener Brauproben

Probe: 1W20, +5 bei einem Patzer	
1-8	Nichts weiter geschieht.
9-10	Das Braugut verklumpt zu einer klebrigen, schwarzen Masse. Die Reinigung des Labors benötigt 1W6 Stunden.
11-12	Es kommt zu einer Verpuffung. Eine Wolke aus klebrigen Tropfen legt sich über Gerätschaften und Alchimisten. Die Reinigung des Labors benötigt 1W6 Tage. Die Substanz lässt sich nur mit Essig entfernen.
13-14	Es kommt zu einer Verpuffung. Ein Teil der Laboreinrichtung wird zerstört, insgesamt Gerätschaften im Wert von einem Zehntel des Gesamtwertes des Labors.
15	Ein geradezu erbärmlicher Gestank breitet sich aus.
16	Dichter, grünlicher Qualm erfüllt das Labor.
17	Das Braugut spritzt dem Alchimisten ins Gesicht. Er erleidet 1W6 TP Schaden durch Verbrühungen.
18	Das Braugut spritzt dem Alchimisten ins Gesicht. Das Elixier entfaltet seine Wirkung in Qualitätsstufe C auf den Alchimisten.
19	Einige Zeit geschieht nichts. Nach einigen Stunden entflammen verschüttete Reste und erzeugen einen Zimmerbrand.
20	Das Braugut verwandelt sich in eine amorphe, grünliche Masse, die zum Leben erwacht und zu fliehen versucht.
21	Mit einem vernehmbaren Ploppen zieht sich das Braugut zusammen und verschwindet im Limbus. Es reißt zudem alles mit, mit dem es in direktem Kontakt steht.
22	Es bilden sich giftige Gase. Sie erzeugen beim Einatmen 1W6 SP pro Kampfrunde.
23	Es kommt zu einer kleineren Explosion. Im Umkreis von vier Schritt erleiden alle Anwesenden 2W6 TP Schaden. Ein Teil der Laboreinrichtung wird zerstört, insgesamt Gerätschaften im Wert von einem Viertel des Gesamtwertes des Labors.
24	Es kommt zu einer größeren Explosion. Im Umkreis von sechs Schritt erleiden alle Anwesenden 4W6 TP Schaden. Ein Teil der Laboreinrichtung wird zerstört, insgesamt Gerätschaften im Wert von der Hälfte des Gesamtwertes des Labors. Hölzerne Dachstühle, Bodendielen etc. können in Brand geraten.
25	Das Braugut beginnt sich durch alles hindurchzufressen, was ihm in den Weg kommt, inklusive der Tischplatte, dem Boden und dem Untergrund unter dem alchimistischen Labor. Im schlimmsten Falle kann es an dieser Stelle nach einigen Tagen zu einem kleineren Vulkanausbruch kommen.

Analyse alchimistischer Elixiere

Oft genug finden Helden Elixiere und Tränke unbekannter Herkunft und Qualität. Daher gehört es auch zur Aufgabe eines Alchimisten, Elixiere zu analysieren und ihre Wirkungsweise und Qualität festzustellen. Zur Analyse alchimistischer Elixiere benötigt er mindestens eine Hexenküche.
Zur Analyse legt der Alchimist eine Probe auf *Alchimie* mit der Spezialisierung *Tränke brauen* ab. Die Probe wird durch die Hälfte der Brauschwierigkeit des Elixiers und weitere Faktoren modifiziert. Ist die Probe gelungen, kann der Alchimist die Art des Elixiers feststellen. Ist die Probe mit mindestens 4 Fertigkeitspunkten bestanden, kann er auch die Qualitätsstufe feststellen.
Das Elixier wird bei der Analyse nicht verbraucht.

Modifikatoren der Analyseprobe

Hälfte der Brauschwierigkeit	wie beim Rezept angegeben
Nur archaisches Labor vorhanden	–8
Alchimistisches Labor vorhanden	+4
Rezept des Elixiers bekannt	+4

Beispiele alchimistischer Elixiere

Heiltrank

Ingredienzien: Der Schwanz einer Eidechse, 1 Skrupel Gold, 1 Arganwurzel oder 1 Bund Wirselkraut, 10 Unzen Morgentau
Labor: archaisches Labor
Brauschwierigkeit: –2
Qualitätsstufen
A: heilt bei Einnahme 1W6 LeP
B: heilt bei Einnahme 1W6+2 LeP
C: heilt bei Einnahme 2W6+4 LeP
D: heilt bei Einnahme 3W6+6 LeP
E: heilt bei Einnahme 4W6+8 LeP

Liebestrunk

Ingredienzien: 7 Biberklötze, 3 zusätzliche Alraunen, 1 Hahnenkamm, 7 frische Erdbeeren, 1 Skrupel Pollen des Schleichenden Todes oder 1/2 Skrupel Samthauch, 1 Büschel Ilmenblatt, 10 Unzen Premer Feuer
Labor: Hexenküche
Brauschwierigkeit: –4
Qualitätsstufen
A: Das Opfer fühlt sich nach Einnahme der ersten Person freundschaftlich verbunden, die es erblickt.
B: Das Opfer hegt für die erste Person, die es erblickt, romantische Gefühl und sexuelle Gelüste.
C: Wie B, wirkt zudem potenzsteigernd
D: Das Opfer verliebt sich für einen Tag in die erste Person, die es erblickt.
E: Das Opfer verfällt für 1W6 Tage der ersten Person, die es erblickt, und gerät geradezu in Ekstase.

Waffenbalsam

Ingredienzien: 3 Horuschenkerne, 5 Unzen Brabaker Vitriol, 2 Schuppen eines Höhlendrachen, 25 Unzen Wasser aus einem fließenden Gewässer, 5 Unzen Asche von Greifenfedern, 1 Unze Silberstaub, Bärenfett
Labor: Hexenküche
Brauschwierigkeit: –6
Qualitätsstufen
A: Waffe gilt für 15 Minuten als magisch
B: Waffe gilt für 2 Stunden als magisch
C: Waffe gilt für 8 Stunden als magisch, +1 TP
D: Waffe gilt für einen Tag als magisch, +1 TP
E: Waffe gilt für einen Tag als magisch, ist unzerbrechlich, +2 TP

DFYX (Order: 5903463)

Schutz- und Bannkreise

Die meisten magischen Traditionen Aventuriens haben Möglichkeiten entwickelt, magische Wesen von einem Ort fernzuhalten oder an ihn zu binden. Gemeinhin werden diese Methoden Schutz- beziehungsweise Bannkreise genannt. Am bekanntesten ist diese Technik unter Gildenmagiern, besonders Antimagiern und Beschwörern, wobei Letztere die Kreise hauptsächlich zum Selbstschutz während ihrer Beschwörungsrituale benutzen.

Schutz- und Bannkreise in Regeln

1. Das Zeichnen
Üblicherweise wird mit alchimistisch hergestellter Zauberkreide ein Kreis mit einem Durchmesser von 3 Schritt gezeichnet und mit verschiedenen arkanen Glyphen versehen. Diese sind abhängig davon, auf welche Art von Wesen der Kreis wirken soll. Das Zeichnen benötigt eine Probe auf das Talent *Malen & Zeichnen* und 15 Minuten Zeit.
Manche Zauberkundige verwenden Teppiche oder andere Unterlagen mit eingestickten oder gravierten Kreisen, so dass der Schritt des Zeichnens in diesem Falle entfällt.

2. Das Aktivieren
Nach dem Zeichnen wird der Kreis mit einem Kurzritual astral aufgeladen und so aktiviert. Der Zauberkundige leitet hierzu die jeweils angegebene Menge AsP in den Kreis. Wenn der Kreis ordnungsgemäß gezeichnet wurde und der Zauberkundige über die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen* verfügt, muss er für das astrale Laden keine weitere Probe ablegen. Sobald das Ritual beendet ist, ist der Kreis bis zum nächsten Sonnenaufgang aktiv. Werden die Linien des Kreises auch nur an einer Stelle verschmiert oder anderweitig getilgt, endet die Wirkung des Kreises.

Grenzen der Schutz- und Bannkreise

Schutz- und Bannkreise sind ein mächtiges Mittel, um magische Wesen in ihrer Bewegung einzuschränken. Das bedeutet jedoch nicht, dass sie damit handlungsunfähig sind, denn Zauber, andere magische Fähigkeiten oder schlichtweg geworfene Gegenstände werden von den Kreisen nicht aufgehalten.
Auch wenn die gefangenen Wesen die Kreise nicht berühren können, besteht die Gefahr, dass die empfindlichen Zeichnungen mit Zaubern oder herumliegenden Gerätschaften verwischt werden. Manche Beschwörer sind daher dazu übergegangen, Schutz- und Bannkreise in Steinböden schlagen zu lassen und diese mit Einlagen aus Mondsilber oder Arkanium zu versehen, die sie bei Bedarf nur noch aktivieren müssen.

Arten von Schutz- und Bannkreisen

Über die Jahrhunderte wurden Schutz- und Bannkreise gegen verschiedenste magische Wesen entwickelt. Einige der üblichsten sind hier aufgezählt. Wirksame Kreise gegen hohe Diener der Erzdämonen und Meister der Elemente sind bisher nicht erfolgreich entwickelt worden. Auch über Bannkreise gegen Menschen und andere denkende Wesen wird immer wieder ergebnislos spekuliert.

Bann- / Schutzkreis gegen Elementargeister

AsP-Kosten: 4 AsP
Schutzkreis: Elementargeister können den Kreis nicht betreten.
Bannkreis: Der erste Elementargeist, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn nicht mehr verlassen.
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Bann- / Schutzkreis gegen Dschinne

AsP-Kosten: 8 AsP
Schutzkreis: Dschinne können den Kreis nicht betreten.
Bannkreis: Der erste Dschinn, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn nicht mehr verlassen.
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

Bann- / Schutzkreis gegen niedere Dämonen

AsP-Kosten: 4 AsP
Schutzkreis: Niedere Dämonen können den Kreis nicht betreten.
Bannkreis: Der erste niedere Dämon, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn nicht mehr verlassen.
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Bann- / Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen

AsP-Kosten: 8 AsP
Schutzkreis: Gehörnte Dämonen können den Kreis nicht betreten.
Bannkreis: Der erste gehörnte Dämon, der sich dem Kreis auf 7 Schritt nähert, wird in ihn hineingezogen und kann ihn nicht mehr verlassen.
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Von den magischen Artefakten

Die Sagen Aventuriens kennen eine Vielzahl mächtiger und mysteriöser magischer Artefakte, meist legendäre Waffen berühmter Helden. Und tatsächlich gibt es eine ganze Reihe Zauberkundiger, beispielsweise die Artefaktmagier der Drachenei-Akademie zu Khunchom, die sich auf die Herstellung solcher verzauberter Gerätschaften verstehen. Ein Großteil dieser Artefakte sind jedoch nicht Waffen, sondern Ringe, Reife und andere Schmuckstücke, die Zauber in sich tragen.

Spielarten der Artefaktmagie

Grundlegend lassen sich zwei Arten von Artefakten unterscheiden: Solche, die Zauber in sich tragen und freisetzen können, und solche, die durch permanent in sich gebundene AsP als magisch gelten. Während Erstere häufig als Schmuckstücke oder Gebrauchsgegenstände hergestellt werden, sind letztere meist Waffen, die verzaubert wurden, um Dämonen und andere magische Wesen bekämpfen zu können. Auch eine Kombination aus beidem ist natürlich möglich. Magische Waffen, die zusätzlich Zauber in sich tragen, sind durchaus üblich. In allen Fällen ist es vonnöten, dass der Erschaffer des Artefakts permanente AsP in das Objekt bindet, um es dauerhaft mit einer magischen Matrix zu versehen.

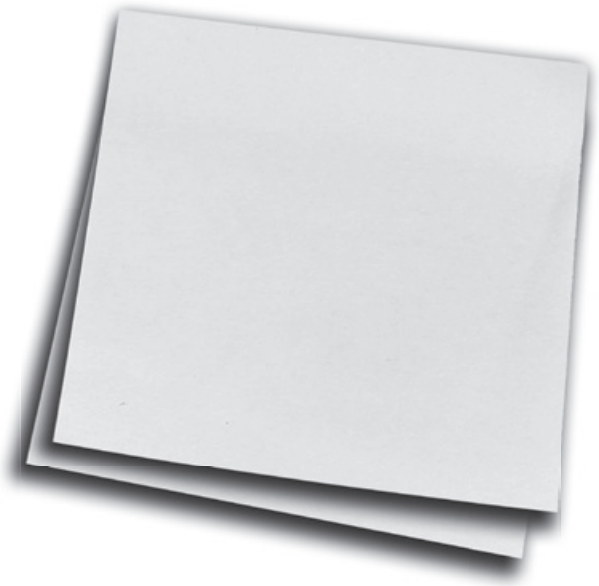
Die Artefakte im Detail

Magische Waffen

Um eine Waffe mit astraler Kraft zu erfüllen, beispielsweise um sich damit gegen Dämonen zur Wehr setzen zu können, ist das Ritual ZAUBERKLINGE von Nöten.

Magische Artefakte

Um einen Zauber in einen Gegenstand zu binden, muss etwas mehr Aufwand betrieben werden. Hierzu ist das Ritual ARCANOVI nötigt, mit dem Spruchzauber in Objekte gebunden werden. Die Erschwernis der Probe und die AsP-Kosten sind abhängig vom Zauber, der Art, wie der Zauber mit dem Gegenstand verbunden wird, und vom zu verzaubernden Gegenstand. Rituale können nicht per ARCANOVI in Artefakte gebunden werden.
Um den gespeicherten Zauber zu aktivieren, sind üblicherweise das Aussprechen eines Schlüsselwortes oder die Ausführung einer Schlüsselgeste nötig.



Zauberspeicher

Bei der einfachsten Variante der Artefakterschaffung werden ein oder mehrere Zauber im Artefakt gespeichert. Hierzu wird im ARCANOVI-Ritual zuerst der nötige Zauberspruch auf das Objekt gewirkt und dann mit dem ARCANOVI verankert. Die Zauberprobe des jeweiligen Spruches ist hierbei um 2 erschwert. Soll der gleiche Zauber mehrfach im Artefakt gebunden sein, muss der Spruch auch mehrfach gewirkt werden. Hierdurch wird die Ritualprobe auf den ARCANOVI um 2 pro zusätzlichen Zauber erschwert. Die einzelnen Fertigkeitspunkte und genutzten Modifikationen sollten notiert werden, um sie bei der späteren Aktivierung des Artefakts zur Hand zu haben. Der erste im Artefakt gespeicherte Zauber wird auch als erster aktiviert.
Die Gesamtkosten des Rituals belaufen sich auf die AsP-Kosten des Zaubers und die AsP-Kosten des ARCANOVI. Ein Zehntel der Kosten muss der Artefakthersteller zusätzlich als permanente AsP bezahlen (mindestens 1 permanenter Punkt).

Selbst aufladende Artefakte

Eine deutlich komplexere Anwendung des ARCANOVI sind sich selbst aufladende Artefakte. Das Artefakt ist in der Lage, astrale Kräfte aus der Umgebung zu ziehen, um den in ihm gebundenen Zauber immer wieder wirken zu können. Abhängig davon, wie schnell sich das Artefakt wieder aufladen soll, variiert die Schwierigkeit der Ritualprobe des ARCANOVI, die Schwierigkeit der Zauberprobe des gewünschten Zaubers und die Anzahl der Male, die der Zauber während des Rituals gewirkt werden muss, um ihn zu verankern. Die dabei erzielten Fertigkeitspunkte des Zaubers werden hierbei addiert und dann durch die Anzahl der Zauberanwendungen geteilt, also der Durchschnitt gebildet. Dies sind die Fertigkeitspunkte, über die der Zauber bei der Aktivierung des Artefakts verfügt. Der Zauber muss in der wiederholten Form immer mit den den gleichen Modifikationen gewirkt werden.
Die Gesamtkosten des Rituals belaufen sich auf die AsP-Kosten der Zauber und die AsP-Kosten des ARCANOVI. Ein Zehntel der Kosten muss der Artefakthersteller zusätzlich als permanente AsP bezahlen (mindestens 1 permanenter Punkt). Aufgrund der zum Teil sehr hohen AsP-Kosten arbeiten manche Artefaktmagier gerne zusammen, indem sie die Sonderfertigkeit *Unitatio* nutzen (siehe 222).
Misslingt eine der Proben, so misslingt die gesamte Verzauberung. In diesem Falle fällt jedoch kein Verlust permanenter AsP an.
Täglich aktivierbare Artefakte sind sehr selten und ausgesprochen teuer. Nur Meister ihres Faches sind in der Lage, sie herzustellen.

Kosten und Erschwernisse

Ladezeit des Artefakts	Erschwernisse	Anzahl der Zauber
Ein Monat	ARCANOVI –4, gewirkter Zauber –2	2-fach gewirkt
Eine Woche	ARCANOVI –8, gewirkter Zauber –4	4-fach gewirkt
Ein Tag	ARCANOVI –16, gewirkter Zauber –8	8-fach gewirkt

DFYX DFYX (Order 5903463)

Dauerhaft wirkende Artefakte

Ein großes Mysterium der Artefaktmagie sind dauerhaft wirkende Artefakte, also solche, die über eine beliebige Zeit hinweg, manchmal über Jahrhunderte und Jahrtausende, ein und denselben Zauber dauerhaft aktiv halten. Es wird vermutet, dass hierzu eine Formel aus der Temporalmagie, der sogenannte INFINITUM verwendet wird, doch die wenigsten Zauberkundigen Aventuriens beherrschen dieses Ritual.

Artefaktgrößen

Die Größe des Artefakts spielt bei der Verzauberung eine gewisse Rolle. So können sehr kleine Objekte wie ein Knopf oder ein Ohrring beispielsweise maximal als Zauberspeicher für einen einzelnen Zauber mit der Steigerungsschwierigkeit A dienen. Ist das Objekt sehr klein, kann die Probe des ARCANOVI zusätzlich um bis zu 4 erschwert sein. Bei besonders großen Gegenständen wie Stadttoren oder die lebensgroße Statue eines Elefanten steigen die Kosten basierend auf den Regeln aus dem Abschnitt **Größe und AsP-Verbrauch** auf Seite **197**.

Das Material

Theoretisch kann man Zauber in jedes beliebige Objekt binden und so zu einem magischen Artefakt machen. Und tatsächlich neigen manche Zauberkundige dazu, einfache Kupferringe, Holzlöffel und andere Alltagsgegenstände zu verzaubern. Es hat sich aber gezeigt, dass sich manche Materialien besonders gut für die Verzauberung eignen, während andere eher ungeeignet sind.

Eisen und Stahl sind deutlich aufwendiger als die oben genannten Materialien zu verzaubern. Die Ritualprobe des ARCANOVI ist bei Objekten, die dem Gewicht nach mindestens zur Hälfte aus Eisen oder Stahl bestehen, um 4 erschwert.

Manche Metalle wie das sogenannte Amulettmetall (eine Legierung aus Arkanium, Mondsilber und Quecksilber) vereinfachen wiederum Proben und senken die AsP-Kosten. Auch manche Edelsteine sind für verschiedene Arten von Zaubern besonders geeignet. So sind Rubine bei der Verankerung von Zaubern hilfreich, die Feuer erschaffen oder Kraft spenden, während Achate Heilzauber unterstützen.

Zu guter Letzt gelten ausgefallene Hilfsmittel wie Alicorne, Ambra oder manche seltene Pflanzen als hilfreich.

Hierbei gilt: Zusätzliche Aufwendungen von je 50 Dukaten an passendem Material senken die Kosten an permanenten AsP um je 1 und erleichtern die Probe des ARCANOVI und der zu wirkenden Zauber um je 1. Maximal können so die Hälfte der Kosten an permanenten AsP eingespart und eine Erleichterung von 4 erreicht werden.

Ungewünschte Nebeneffekte

Besonders bei sehr aufwendigen Artefakten und bei von Zauberlehrlingen verzauberten Übungsartefakten tauchen immer wieder störende Nebeneffekte auf.

Wenn bei der Ritualprobe des ARCANOVI maximal 3 Fertigkeitspunkte verbleiben, wird auf folgende Tabelle gewürfelt:

Nebeneffekte

1W20 + Fertigkeitspunkte	
1-2	Das Artefakt wird Heim eines Geistes. Hierbei handelt es sich nach einem W6-Wurf um einen Elementar (1), Dämon (2), Ahnengeist (3-4) oder Astralgeist (5-6). Der Geist kann auch erst nach Wochen und Monaten in das Artefakt eindringen.
3	Das Artefakt wird ungewöhnlich leicht. Es wiegt nur noch ein Drittel.
4	Das Artefakt wird ungewöhnlich schwer. Es wiegt das Dreifache.
5	Das Artefakt versteift sich und verliert jegliche Flexibilität.
6	Das Artefakt wird weich und biegsam wie ein Hanfseil.
7	Das Artefakt lockt Katzen an.
8	Es vergehen 2 Kampfrunden zwischen Aktivierung und Auslösung des Zaubers.
9	Bei Aktivierung riecht das Artefakt stark nach Zwiebeln.
10	Das Artefakt färbt ab und hinterlässt schwer zu entfernende Flecken.
11	Das Artefakt lässt sich nur nachts aktivieren.
12	Das Artefakt aktiviert sich nur in der Hälfte aller Fälle (1-3 auf einem W6).
13	Das Artefakt gibt bei Aktivierung ein helles, zirpendes Geräusch von sich, das Reptilien, auch intelligente, im Umkreis von drei Meilen aggressiv macht.
14	Das Artefakt verwandelt sich nach einem Jahr und einem Tag in ein Nahrungsmittel nach Wahl des Meisters.
15	Das Artefakt aktiviert sich selbst, wenn es durchgeschüttelt wird, beispielsweise auf einem Karren oder bei einem Ritt.
16	Das Artefakt geht nach einem Jahr und einem Tag in Flammen auf.
17	Nach einem Jahr und einem Tag erscheint nach einem W6-Wurf ein gehörnter Dämon (1-3) oder ein Dschinn (4-6), nimmt das Artefakt an sich und verschwindet wieder.
18	Der Besitz des Artefakts wirkt sich auf Dauer negativ auf den Besitzer aus. Er wird zunehmend von Verlustängsten geplagt und will das Artefakt gegen echte und imaginäre Feinde schützen.
19-23	Es tritt kein zusätzlicher Effekt auf.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Magische Sonderfertigkeiten

An dieser Stelle sind einige magische Sonderfertigkeiten aufgeführt. Neben dieses solltest du auch die Traditionen (siehe **202** (Gildenmagier), **205** (Hexen) und **209** (Elfen) sowie die entsprechenden Rituale der Traditionen berücksichtigen.

Astrale Meditation

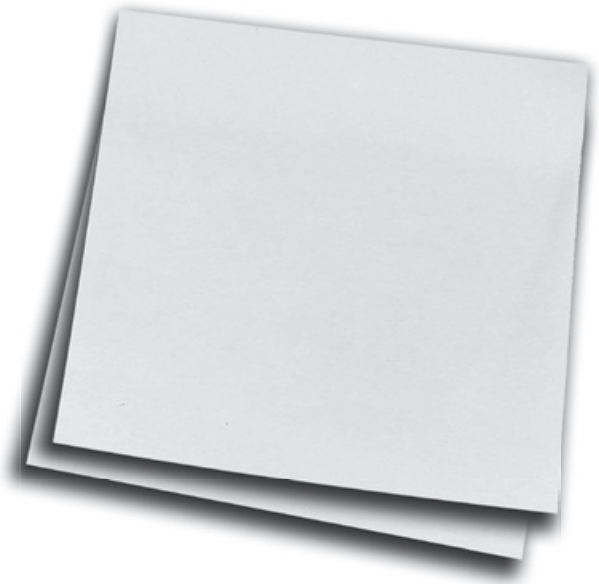
Mittels dieser Technik kann ein Zauberer Lebenspunkte in Astralpunkte umwandeln.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Aura verbergen

Der Zauberkundige kann seine magische Aura so verhüllen, dass seine magische Befähigung durch Hellsichtzauber und andere magische Wahrnehmung erschwert oder gar nicht entdeckt werden kann. Hierzu ist eine Probe auf das Talent Willenskraft nötig. Proben auf Liturgien oder Hellsichtzauber, die direkt auf den Zauberkundigen gewirkt werden, sind um die verbleibenden Qualitätspunkte erschwert. Vor ungerichteter magischer Wahrnehmung, beispielsweise durch eine Knochenkeule, ist sein magisches Talent komplett verborgen. So lange der Zauberkundige seine Aura verhüllt, kann er weder zaubern, noch bereits gewirkte Zauber aufrechterhalten.
Voraussetzung: MU 13, IN 13
Kosten: 20 Abenteuerpunkte

Große Meditation

Mittels dieser anstrengenden und etwa eine Woche dauernden ritualisierten Meditation kann ein Zauberer sich neue permanente Astralpunkte dazukaufen.
Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*
Kosten: gratis enthalten bei allen Zauberertraditionen



Konzentrationsstärke

Wird der Zauberkundige in seiner Konzentration gestört, sind die nötigen Proben auf *Selbstbeherrschung* oder *Willenskraft* durch diese Sonderfertigkeit um +4 erleichtert.
Voraussetzung: MU 15
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Merkmalskenntnis

Die Merkmalskenntnis eines Merkmals umfasst das tiefere Verständnis einer bestimmten Ausprägung der Magie. Mit dem Erwerb einer bestimmten Merkmalskenntnis ist es dem Zauberkundigen möglich, Zauber und Rituale über einen Fertigkeitswert von 12 hinaus zu steigern. Zauberkundige beginnen üblicherweise mit einer Merkmalskenntnis und können im Laufe ihres Werdegangs eine zweite zusätzlich erwerben. Der Zauberkundige muss hierzu vier Zauber des gewünschten Merkmals auf 12 beherrschen und sich eingehend mit den Besonderheiten des Merkmals beschäftigt haben, beispielsweise durch einige Jahre Forschung an einer Magierakademie, in der speziell dieses Merkmal gelehrt wird, oder durch andere in diesem Merkmal erfahrene Lehrmeister.
Voraussetzung: Leiteigenschaft der eigenen Tradition auf 13
Kosten: 50 Abenteuerpunkte

Unitatio

Durch diese Sonderfertigkeit können sich mehrere Zauberkundige in einem Ritual zusammen schließen und die AsP-Kosten des Rituals gleichmäßig unter sich aufteilen.
Voraussetzung: keine
Kosten: 25 Abenteuerpunkte

Verbotene Pforten

Der Zauberkundige kann seine Lebensenergie als Ersatz für AsP verwenden. Verfügt er über mindestens einen AsP, kann er die restlichen durch LE ersetzen. Dies ist ausgesprochen schmerzhaft und benötigt daher eine um die aufgewendeten LE erschwerte Probe auf das Talent *Selbstbeherrschung*. Misslingt diese, misslingt auch der Zauber. Der Zauberkundige muss dann wie sonst auch die Hälfte der Kosten aufbringen, wobei diese zuerst von den AsP, und sollten diese nicht ausreichen, auch von seinen LE abgezogen werden.
Voraussetzung: MU 13
Kosten: 10 Abenteuerpunkte

Zauberzeichen

Um Schutzkreise und Zauberglyphen korrekt zeichnen zu können, benötigt man diese Sonderfertigkeit.
Voraussetzung: FF 12
Kosten: 15 Abenteuerpunkte

DFYX DFYX (Order 5903463)

Magische Sonderfertigkeit	Kosten
Apport (Stabzauber)	25 Abenteuerpunkte
Aura verbergen	20 Abenteuerpunkte
Astrale Meditation	20 Abenteuerpunkte
Beiß auf Granit! (Hexenfluch)	15 Abenteuerpunkte
Beute! (Hexenfluch)	10 Abenteuerpunkte
Bindung des Stabes (Stabzauber)	15 Abenteuerpunkte
Dinge erspüren (Vertrautenmagie)	5 Abenteuerpunkte
Doppeltes Maß (Stabzauber)	10 Abenteuerpunkte
Erinnerungsmelodie (Elfenlied)	15 Abenteuerpunkte
Erster unter Gleichen (Vertrautenmagie)	5 Abenteuerpunkte
Ewige Flamme (Stabzauber)	10 Abenteuerpunkte
Flammenschwert (Stabzauber)	35 Abenteuerpunkte
Fluchbote (Vertrautenmagie)	10 Abenteuerpunkte
Freundschaftslied (Elfenlied)	5 Abenteuerpunkte
Friedenslied (Elfenlied)	20 Abenteuerpunkte
Große Meditation	
Hagelschlag (Hexenfluch)	15 Abenteuerpunkte
Hexenschuss (Hexenfluch)	10 Abenteuerpunkte
Hexensinn (Vertrautenmagie)	5 Abenteuerpunkte
Konzentrationsstärke	10 Abenteuerpunkte
Kraftfokus (Stabzauber)	25 Abenteuerpunkte
Krötengift (Vertrautenmagie)	5 Abenteuerpunkte
Krötenschlag (Vertrautenmagie)	10 Abenteuerpunkte
Lied des Trostes (Elfenlied)	15 Abenteuerpunkte
Melodie der Kunstfertigkeit (Elfenlied)	25 Abenteuerpunkte
Merkmalsfokus (Stabzauber)	25 Abenteuerpunkte

Magische Sonderfertigkeit	Kosten
Merkmalskenntnis	50 Abenteuerpunkte
Pech an den Hals wünschen (Hexenfluch)	5 Abenteuerpunkte
Pestilenz (Hexenfluch)	15 Abenteuerpunkte
Schlaf rauben (Hexenfluch)	20 Abenteuerpunkte
Schlaf rauben (Vertrautenmagie)	10 Abenteuerpunkte
Schuppenhaut (Stabzauber)	30 Abenteuerpunkte
Seil des Adepten (Stabzauber)	20 Abenteuerpunkte
Sorgenlied (Elfenlied)	10 Abenteuerpunkte
Stimmungssinn (Vertrautenmagie)	5 Abenteuerpunkte
Tarnung (Vertrautenmagie)	10 Abenteuerpunkte
Tiersinne (Vertrautenmagie)	5 Abenteuerpunkte
Tradition	als erste mit dem Vorteil Zauberer verbundene Tradition gratis, ansonsten 1.000 Abenteuerpunkte
Unfruchtbarkeit (Hexenfluch)	10 Abenteuerpunkte
Ungesehener Beobachter (Vertrautenmagie)	10 Abenteuerpunkte
Unitatio	25 Abenteuerpunkte
Verbotene Pforten	10 Abenteuerpunkte
Warzen sprießen (Hexenfluch)	5 Abenteuerpunkte
Zaubermelodie (Elfenlied)	20 Abenteuerpunkte
Zauberzeichen	15 Abenteuerpunkte
Zunge lähmen (Hexenfluch)	15 Abenteuerpunkte
Zwiegespräch (Vertrautenmagie)	beherrschen Vertrautentiere von Anfang an

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Aventurische Zauberformeln

Grundlegend gibt es drei Arten von Zaubern: Zaubertricks, Zaubersprüche und Rituale. Während Zaubersprüche ganz gewöhnliche Fertigkeiten sind, handelt es sich bei Ritualen um besonders lange Zauber, die aber im Grunde genauso funktionieren wie Zaubersprüche. Zaubertricks hingegen sind kleine Zauberspielereien, die jeder Zauberer beherrscht und deren Wirkung minimal ist.

Wirkungsdauer, Zauber aufrechterhalten und Konzentration

Die meisten Zauber werden einfach gewirkt und entfalten dann ihre Wirkung. Manche jedoch können vom Zaubernden kontinuierlich mit AsP versorgt werden, um ihren Effekt aufrecht zu erhalten. Daher werden die Kosten solcher Zauber mit zwei Werten angegeben. Der erste gilt für die Aktivierung des Zaubers, der zweite für die Kosten pro Zeiteinheit, die der Zauber aufrechterhalten bleiben soll. Der Zaubernde kann sich nach Ablauf jeder Zeiteinheit entscheiden, ob er weitere AsP investieren und den Zauber weiter aufrechterhalten will.
Das Aufrechterhalten von Zaubern benötigt etwas Konzentration vom Zaubernden. Daher sind alle weiteren Fertigkeitsproben um 4 pro aufrechterhaltenen Zauber erschwert.
Einige Zauber benötigen zudem die ganze Zeit der Wirkung über die volle Konzentration des Zaubernden, da der Zauber durch den Willen des Zaubernden gelenkt werden muss. Ein sich so konzentrierender Zaubernder ist kaum zu anderen Handlungen in der Lage.

Varianten

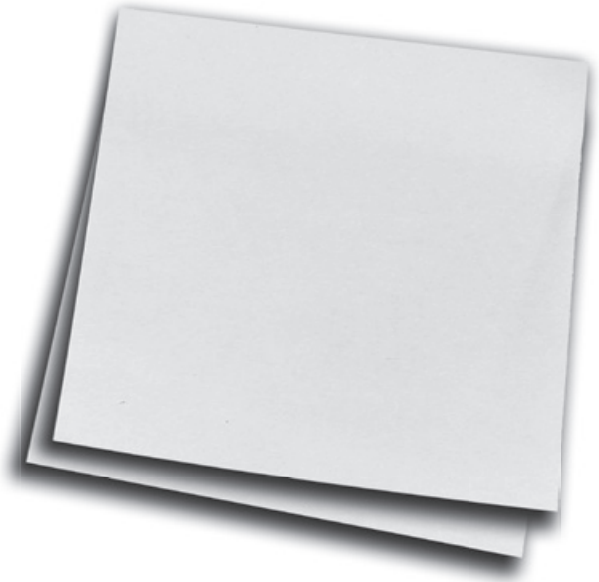
Erfahrene Zauberkundige können die Wirkung eines Zaubers variieren. So sind unterschiedliche Effekte mit ein und dem selben Zauber möglich. Hierzu muss er den Zauber jedoch auf einem gewissen Niveau beherrschen (sprich: einen bestimmten Fertigkeitswert). Er kann sich dann frei entscheiden, ob er den normalen Spruch oder die Variante wirkt. Besonderheiten sind bei der Beschreibung der Variante angegeben.

Verbreitung

Unter Verbreitung ist bei den einzelnen Sprüchen angegeben, welcher Tradition der Spruch angehört. Zwar kann man auch Zauber jenseits seiner Tradition erlernen, allerdings sind diese Zauber beim Wirken um 4 Punkte erschwert.
Der Verweis *allgemein* bedeutet, dass diese Zauber von allen Traditionen so behandelt wird, als seien sie von der eigenen Zaubertradition.
Zauberer können zu Spielbeginn nur Sprüche aus ihrer eigenen Tradition oder allgemeine Zuaber aktivieren.

Zaubertricks

Die einfachste Ausprägung der Spruchzauberei sind Zaubertricks, kleine Zauber, die selbst ein unausgebildeter Zauberkundiger beherrschen kann. Es sind meist schwache Manifestationen des jeweiligen Merkmals und können in ihrer Wirkung mit echten Zauberformeln nicht mithalten. In manchen Situationen sind sie jedoch trotzdem ausgesprochen nützlich.
Oft sind Zaubertricks bei Kindern das erste Anzeichen, dass sie das Potential haben Magie zu wirken. Lehrmeister aller magischen Traditionen haben daher ein Auge darauf, ob Bauernjungen oder Gänsemägde ungewöhnliche Tricks beherrschen, die mit reinem Glück oder Geschick nicht zu erklären sind. Zur Ausgestaltung magischer Helden spricht nichts dagegen selbst weitere Zaubertricks zu entwickeln.



Zaubertricks in Regeln

Um Zaubertricks zu wirken, muss eine Probe auf die Fertigkeit *Zaubertrick* abgelegt werden. Die Probe geht auf MU/IN/CH und alle Helden starten mit einem Fertigkeitswert von 7 in dieser Fertigkeit. Sie wird nach Steigerungsfaktor A gesteigert. Einen Zaubertrick beherrscht jeder Zauberer gratis, jeder weitere Zaubertrick kostet 5 Abenteuerpunkte. Zaubertricks kosten beim Einsatz 1 AsP, die Zauberdauer beträgt 1 Aktion, die Wirkungsdauer ist unterschiedlich lang.

Abkühlung

Der Zauberer kann eine kleine Menge Eis herbeirufen, die ausreicht, um ein Getränk zu kühlen.
Merkmal: Elementar

Abwasch

Teller und Tassen tauchen sich selbst in ein Becken mit Spülwasser, ein Tuch reinigt sie.
Merkmal: Telekinese

Bauchreden

Ein einzelnes Wort oder ein anderes kurzes, nicht allzu lautes Geräusch nach Wahl erklingt bis zu 8 Schritt entfernt vom Zaubernden.
Merkmal: Illusion

DFYX DFYX (Order 5903463)

Bezauberndes Lächeln

Der Zaubernde beherrscht ein besonders bezauberndes Lächeln, das 5 Minuten lang Proben auf *Betören* und *Überreden* um +1 erleichtert.
Merkmal: Einfluss

Duft

Der Zauberer riecht für etwa 5 Minuten nach einem Parfüm oder einem anderen angenehmen Geruch.
Merkmal: Illusion

Feuerfinger

Eine kleine Flamme entsteht etwa einen Zentimeter über einem Finger des Zaubernden. Sie brennt bis zu 5 Minuten. Der Zaubertrick schützt die Hand nicht vor der Hitze der Flamme.
Merkmal: Elementar

Glücksgriff

Der Zaubernde kann aus einer überschaubaren Menge Objekte gezielt das gewünschte heraus greifen. Er kann aus einem Kartenstapel eine bestimmte Karte ziehen, aus einem Beutel eine gewünschte Münze oder von einem Schlüsselbund den richtigen Schlüssel. Er muss dazu das gewünschte Objekt kennen und dieses muss auch wirklich an dem Ort vorhanden sein.
Merkmal: Hellsicht

Handwärmer

Dieser Zaubertrick hält die Temperatur eines maximal faustgroßen Objektes konstant, so lange es in der Hand gehalten wird.
Merkmal: Elementar

Kehrbesen

Ein Besen beginnt einen Raum zu fegen und hört nach etwa 5 Minuten wieder auf.
Merkmal: Telekinese

Lockruf

Ein kleines Tier (Eichhörnchen, Taube) kommt neugierig auf den Zauberer zu.
Merkmal: Einfluss

Regenbogenaugen

Die Augenfarbe ändert sich für 5 Minuten. Es sind auch unnatürliche Farben möglich.
Merkmal: Illusion

Schlangenhände

Die Hand- und Fingerknochen des Zaubernden werden sehr flexibel, sodass sie durch enge Öffnungen gezwängt werden können.
Merkmal: Verwandlung

Schnipsen

Eine kurze telekinetische Entladung mit einer Reichweite von 4 Schritt, die beispielsweise eine Münze von einem Tisch fegen kann. Sie ist nicht stark genug, um eine Glasflasche zu zerbrechen, genügt aber für eine Ohrfeige.
Merkmal: Telekinese

Schreibfeder

Eine abgelegte Schreibfeder springt wieder zurück in ihr Tintenfäßchen.
Merkmal: Telekinese

Seite für Seite

Ein Buch blättert sich von selbst um, sobald der Zauberer die Seite fertiggelesen hat.
Merkmal: Telekinese

Signatur

Auf einem Objekt nach Wahl des Zauberers erscheint eine Glyphe oder ein Symbol und verbleibt dauerhaft. Das Symbol könnte wie eingebrannt, eingraviert oder leicht leuchtend wirken. Mittels dieses Tricks kann man nur eine Art von Zeichen auftauchen lassen.
Merkmal: Objekt

Teetässchen

Eine Teetasse wandert wieder auf ihre Untertasse zurück.
Merkmal: Telekinese

Trocken

Der Zauberer und seine Kleidung sind für etwa 5 Minuten vor Nässe (Regen, Schnee) geschützt.
Merkmal: Elementar

DEYX DEYX (Order 5903463)

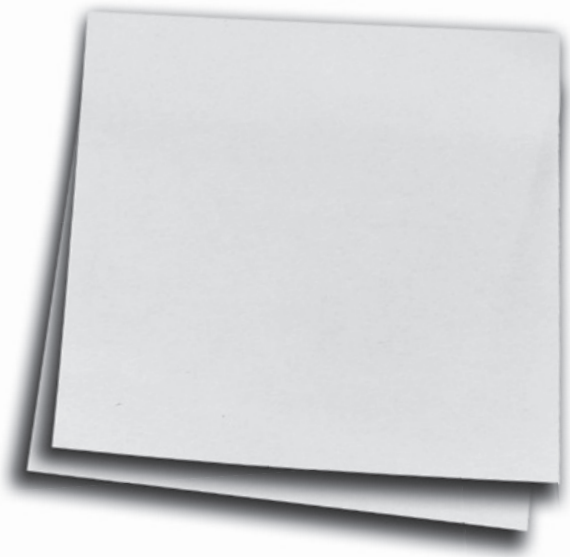
Die hier vorgestellten Zauber stellen eine Auswahl der bekanntesten aventurischen Formeln dar. Für sie gelten alle bei den **Grundregeln** ab Seite **12** vorgestellten Aussagen zu Fertigkeiten und die in diesem Kapitel.

Adlerauge

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Das Talent *Sinnesschärfe* wird während der Wirkungsdauer um FP des Zaubers erhöht.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Heilung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A
Varianten:
Einzelner Sinn (ab FW 4): Der Zaubernde verstärkt nur einen seiner Sinne. Die Kosten sinken hierbei auf 2 AsP (Aktivierung des Zaubers) + 1 AsP pro 5 Minuten.

Adlerschwinge

Probe: IN/FF/KO
Wirkung: Der Zaubernde kann sich mit diesem Zauber in ein spezielles Tier verwandeln, das er beim Erlernen des Zaubers gewählt hat. Er kann den Zauber mehrfach erlernen, um die Gestalt unterschiedlicher Tiere annehmen zu können. Das Tier darf nicht kleiner als eine Ratte und nicht größer als ein Pferd sein. Magische Tiere wie Einhörner sind nicht möglich. Die Kleidung wird nicht mit verwandelt.
In der Tiergestalt behält der Zaubernde seine geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften und Fähigkeiten des Tieres. Er kann keine Zauber wirken.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C



Armatrutz

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Die Haut des Zaubernden verhärtet sich, ohne seine Flexibilität zu verlieren. So erhält er einen natürlichen Rüstungsschutz, der sich auf getragene Rüstung aufaddiert, ohne die Behinderung zu erhöhen. Die Höhe des gewünschten zusätzlichen Rüstungsschutzes muss der Zaubernde vor der Probe festlegen.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: zusätzlicher RS mal zusätzlicher RS
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Auris Nasus

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Mit diesem Illusionszauber ist die Täuschung der meisten menschlichen Sinne möglich. Es lassen sich dreidimensionale Illusionen erzeugen, die sich auf Sicht, Gehör, Geschmack oder Geruch auswirken. Pro zusätzlichen Sinn erhöhen sich die Kosten jeweils um 4 AsP, 2 AsP pro 5 Minuten.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro 5 Minuten; pro Sinn
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend, Konzentration erforderlich
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B
Varianten:
Bewegte Bilder (ab FW 10): Die Illusionen können innerhalb des Radius Position und Form verändern. Beispiele wären ein springender Ball oder ein tanzender Zwerg.

Axxeleratus

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Die Bewegungen des Verzauberten werden übernatürlich beschleunigt. Dies bringt folgende Erleichterungen: +2 PA, +2 Ausweichen, GS x2, INI-Basiswert x2. Gegner können Attacken des Beschleunigten schlechter abwehren und erhalten auf Reaktionen eine Erschwernis von 2 Punkten. Das Laden von Fernkampfwaffen ist um eine Aktion für den Zauberer verkürzt.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: FP x 3 Kampfrunden
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Balsam Salabunde

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Der Verzauberte erhält innerhalb von 5 Minuten nach dem Wirken des Zaubers verlorene LeP in Höhe der verwendeten AsP zurück. Der Zauberer kann maximal so viele AsP einsetzen, wie er FW hat.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Heilung
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Bannbaladin

Probe: KL/IN/CH (MR als Erschwernis)
Wirkung: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen Freund. Die Stärke dieses Eindrucks variiert mit den Fertigkeitspunkten:
1-4 FP: Der Verzauberte glaubt den Zaubernden irgend woher zu kennen.
5-8 FP: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen guten Bekannten.
9-12 FP: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen vertrauenswürdigen Freund.
13-16 FP: Der Verzauberte ist dem Zaubernden gegenüber loyal und hilft ihm, auch wenn er dafür finanzielle, gesellschaftliche oder körperliche Risiken eingehen muss.
17+ FP: Der Verzauberte ist dem Zaubernden verfallen. Um ihn zu schützen würde er sein Leben opfern.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: FP in Minuten
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Blick in die Gedanken

Probe: KL/IN/FF (MR als Erschwernis)
Wirkung: Der Zaubernde kann die Gedanken des Verzauberten lesen. Er kann nur erkennen, was der Verzauberte gerade denkt, nicht jedoch gezielt in seinen Erinnerungen forschen. Der Verzauberte kann mit einer um die Fertigkeitspunkte der Probe erschwerte Probe auf *Sinnesschärfe* entdecken, dass etwas Fremdes in seine Gedanken blickt. Mit einer um die Fertigkeitspunkte der Zauberprobe erschwerte Probe auf *Willenskraft* kann er gezielt Gedanken mit irreführenden Informationen aussenden oder seine Gedanken mit nutzlosem Durcheinander, inneren Monologen oder Gesang füllen.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung), 4 AsP pro 30 Sekunden
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Blitz dich find

Probe: KL/IN/CH (MR als Erschwernis)
Wirkung: Der Verzauberte wird geblendet. Proben, bei denen Sicht relevant ist, sind um die Fertigkeitspunkte der Probe erschwert. Dies gilt für entsprechende Zauber genauso wie Talentproben. Die FP werden von Attacke- und Parade-Werten gleichmäßig abgezogen, beginnend mit der AT. Fertigkeits- und Fernkampfproben werden um die vollen FP erschwert.
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: FP/2 in Kampfrunden
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Corpofesso

Probe: IN/FF/KO (MR als Erschwernis)
Wirkung: Der Verzauberte erleidet schmerzhafte Muskelschwäche. Während der Wirkungsdauer erleidet er imaginäre *Wunden*. Es gelten die üblichen Regeln für Wunden, jedoch verliert das Opfer des Zaubers keine weiteren Lebenspunkte, kann aber kampfunfähig werden.
1-4 FP: 1 Wunde
5-8 FP: 2 Wunden
9-12 FP: 3 Wunden
13-16 FP: 4 Wunden
17+ FP: 5 Wunden
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: FP/2 in Kampfrunden
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

DEYX DEYX (Order 5903463)

DUPLICATUS

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Der Zaubernde erzeugt einen oder mehrere illusionäre Doppelgänger von sich, die sich synchron zu ihm bewegen und ständig mit ihm verschmelzen und sich wieder von ihm trennen. Je nach FP erscheinen mehrere Doppelgänger:
1-4 FP: 1 Doppelgänger
5-8 FP: 2 Doppelgänger
9-12 FP: 3 Doppelgänger
13-16 FP: 4 Doppelgänger
17+ FP: 5 Doppelgänger
Da die Doppelgänger nicht vom Zaubernden zu unterscheiden sind, haben Angreifer mit Nah- und Fernangriffen oder Zaubern eine entsprechende Chance, einen der Doppelgänger statt dem Zaubernden zu treffen. Erst wenn der Zaubernde statt eines Doppelgängers getroffen werden, braucht dieser den Angriff parieren oder ihm ausweichen. Flächenangriffe sind hiervon nicht betroffen.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP für den ersten, 2 AsP für jeden weiteren Doppelgänger
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: FP in Kampfrunden
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Trefferchancen

1 Doppelgänger: 50 Prozent (1-10 auf W20)
2 Doppelgänger: 33 Prozent (1-7 auf W20)
3 Doppelgänger: 25 Prozent (1-5 auf W20)
4 Doppelgänger: 20 Prozent (1-4 auf W20)
5 Doppelgänger: 17 Prozent (1-3 auf W20)

FALKENAUGE

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Der Zaubernde baut eine geistige Verbindung zu seinem Ziel auf. Hierdurch wird für den Zaubernden der nächste Fernkampfangriff auf dieses Ziel um die Fertigkeitspunkte des Zaubers erleichtert.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: Bis zum nächsten Schuss, maximal FP Kampfrunden, Konzentration erforderlich
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: A

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Flim Flam

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Der Zaubernde erzeugt eine kleine, schwebende Kugel aus Licht. Sie ist entweder stationär oder folgt dem Zaubernden. Dies muss er vor dem Zaubern festlegen, genauso wie die Farbe des Lichtes. Die maximal erzeugbare Helligkeit variiert je nach den verbliebenen Fertigkeitspunkten. Der Zaubernde kann die Helligkeit jedoch nach Wunsch verringern:
1-4 FP: Das Licht hat die Helligkeit einer Kerze.
5-8 FP: Das Licht hat die Helligkeit einer Fackel.
9-12 FP: Das Licht hat die Helligkeit eines großen Lagerfeuers.
13-16 FP: Die Helligkeit des Lichts reicht aus, um einen großen Saal auszuleuchten.
17+ FP: Das Licht ist blendend hell. Es ist kaum möglich direkt hinein zu sehen.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 1 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Elementar
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A
Varianten:
Lichtkegel (ab FW 4): Das Licht strahlt fokussiert nur in eine Richtung.
Leuchtturm (ab FW 7): Das Licht schwebt bis zu FP in Schritt über dem Zaubernden.

Fulminictus

Probe: IN/FF/KO
Wirkung: Der Verzauberte erleidet Schaden, der in seine Aura einwirkt. Er erleidet 2W6+FP Trefferpunkte, jedoch hierdurch keine Wunden. Rüstungen schützen nicht vor diesem Zauber.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 1 AsP pro ausgewürfelten TP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B
Varianten:
Welle der Reinigung (ab FW 7): Im Umkreis von FP/2 sterben alle Lebewesen mit 1 LeP oder weniger. Der Zauber kostet 4 AsP.

Gardianum

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Der Zauber erschafft eine unsichtbare Kuppel um den Magier herum, die von außen kommende magische Angriffe absorbiert. Der Radius der Kuppel beträgt 3 Schritt, ihre Schildstärke die investierten AsP plus die doppelten Fertigkeitspunkte aus der Probe. Sie kann ihre Schildstärke an Trefferpunkte an Schaden absorbieren, die von Schaden verursachende Zaubern und Attacken des Flammenschwerts verursacht werden, hält jedoch weder magische Wesen noch magische Waffen ab. Fällt die Schildstärke auf 0, bricht die Kuppel zusammen. Die Kuppel bewegt sich stets mit dem Zaubernden mit.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Merkmal: Antimagie
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C
Varianten:
Persönlicher Schild (ab FW 7): Das Feld legt sich eng um den Zaubernden und schützt ihn wie eine Rüstung. Ihre Schildstärke beträgt die investierten AsP plus die dreifachen Fertigkeitspunkte aus der Probe.

Grosse Gier

Probe: KL/IN/CH (MR als Erschwernis)
Wirkung: Der Verzauberte verspürt eine unbändige Gier auf ein Objekt oder eine Handlung, die der Zaubernde ihm nennt. Er wird alles ihm mögliche tun, um an dieses Ziel zu erreichen, so lange er Leib und Leben damit nicht gefährdet.
Zauberdauer: 4 Aktionen
Kosten: 4 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: FP x 5 Minuten
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Harmlose Gestalt

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Der Zaubernde nimmt die Gestalt einer unauffälligen Person wie einem Diener oder einem Bettler an, die an dem entsprechenden Ort nicht auffällt. Dies umfasst sowohl das Aussehen als auch die passende Stimme. Größere Gegenstände und Vertrautentiere werden nicht mit dem Zauber verborgen werden.
Zauberdauer: 8 Aktion
AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung), 4 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Illusion
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

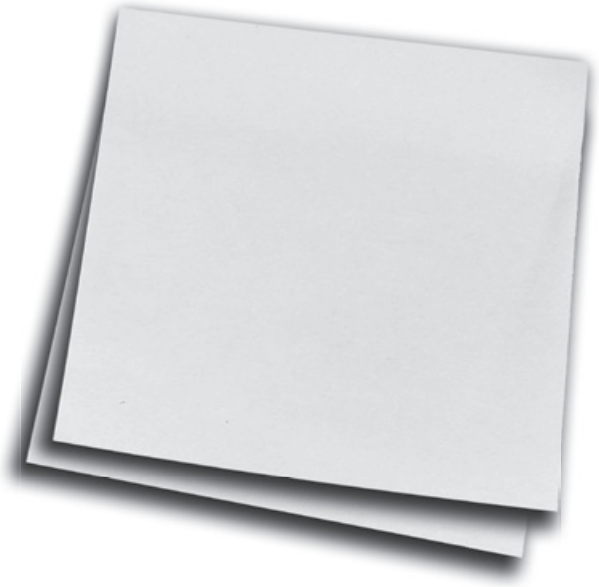
DFYX DFYX (Order 5903463)

HEXENGALLE

Probe: IN/FF/KO
Wirkung: Der Speichel der Hexe verwandelt sich augenblicklich in ätzende Säure, die der Hexe selbst jedoch keinen Schaden verursacht. Pro investierten AsP verursacht der Speichel 1 TP an dem nächsten Ziel, das die Hexe anspuckt. Um das Ziel mit dem Speichel zu treffen, ist eine Probe auf den FK-Basiswert + FP nötig. Die Reichweite beträgt 3 Schritt. Die maximale Ansage für die einsetzbaren AsP entspricht dem FW.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 1 AsP pro angesagtem TP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

HEXENKRALLEN

Probe: IN/FF/KO
Wirkung: Der Hexe wachsen scharfe Krallen. Sie verursacht damit 1W6+2 TP im Nahkampf. Sie werden mit *Raufen* benutzt. Außerdem ist *Klettern* auf Oberflächen wie Holz um FP/2 Punkte erleichtert.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: FP in Minuten
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: A
Varianten:
Katzenkrallen (ab FW 4): Die Hexe kann die Krallen während der Wirkungsdauer nach Belieben einziehen und ausfahren.



HORRIPHOBUS

Probe: KL/IN/CH (MR als Erschwernis)
Wirkung: Der Zaubernde versetzt den Verzauberten in Angst und Schrecken. Die Stärke dieses Eindrucks variiert mit den Fertigkeitspunkten:
1-4 FP: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen überlegenen Gegner.
5-8 FP: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen Furcht erregenden, übermächtigen Feind und versucht Abstand zu halten oder sucht sein Glück in einem mehr oder weniger geordneten Rückzug. Alle seine Proben sind um –2 erschwert.
9-12 FP: Der Verzauberte hält den Zaubernden für eine aus einem Alptraum entsprungene Monstrosität. Er flüchtet Hals über Kopf oder versteckt sich so gut es geht. Alle seine Proben sind um –4 erschwert.
13-16 FP: Der Verzauberte ist in völliger Panik und will nur noch weg. Er greift alles an, was ihn an einer Flucht hindern will. Steht kein Fluchtweg offen, wird er sich mit allen Mitteln wehren. Alle seine Proben sind um –8 erschwert. In manchen Fällen kann der Verzauberte schlichtweg in Ohnmacht fallen.
17+ FP: Wie die letzte Stufe, aber auch nach dem Ende des Zaubers fürchtet sich das Opfer vor dem Zauberer.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: FP in Minuten
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

IGNIFAXIUS

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Flammenstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Zaubernde muss vor der Probe angeben, wie viele W6 TP er verursachen will. Maximal stehen ihm eine Anzahl Würfel gleich dem FW zur Verfügung.
Erwürfelt der Zaubernde mehr TP, als er AsP zur Verfügung hat, gilt der Zauber als misslungen.
Der Flammenstrahl zählt als Fernkampfangriff und kann entsprechend ausgewichen oder geblockt werden. Ausweichen ist um die FP des Zaubers erschwert. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.
Trifft der Flammenstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert. Durch die Schadenspunkte können Wunden entstehen. Getroffene Ziele können durch den Flammenstrahl in Brand geraten.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 1 AsP pro ausgewürfeltem TP
Reichweite: 24 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

DFYX DFYX (Order 5903463)

INVOCATIO MINIMA

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Es manifestiert sich eine Hand voll Substanz aus den Niederhöllen. Meist handelt es sich um Schleim, Säure, schweflige Dämpfe oder Unelemente wie flüssiges Feuer. Das genaue Ergebnis der Beschwörung lässt sich nicht beeinflussen. Der INVOCATIO MINIMA gilt als einfacher und risikoarmer Übungszauber für Beschwörer.
Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: A

KATZENAUGEN

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Die Lichtempfindlichkeit der Augen erhöht sich ungemein. So kann der Zaubernde auch in fast völliger Dunkelheit sehen. Der Zauberer erhält den Vorteil *Dunkelsicht II* (siehe **117**).
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP, 1 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: A

KRÖTENSPRUNG

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Der Zaubernde kann unnatürlich weit und hoch springen. Die Weite wird um FP erhöht, die Höhe um FP/2.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 2 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: A

MANIFESTO

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Es manifestiert sich eine Hand voll eines bestimmten Elements nach Wahl des Zaubernden. Es handelt sich um einfache Manifestationen wie eine kleine Flamme, einen Kieselstein oder ein Stück Eis. Elementaristen erlernen diesen Zauber früh in ihrer Ausbildung, um die Grundzüge der Herbeirufung zu erlernen, ohne Elementare zu belästigen.
Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 1 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Elementar
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

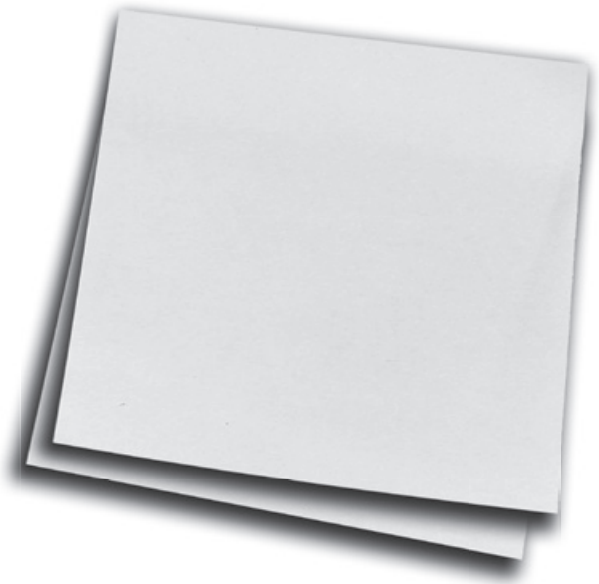
DFYX DFYX (Order 5903463)

Motoricus

Probe: GE/FF/KK
Wirkung: Der Zaubernde kann unbelebte Gegenstände telekinetisch anheben und bewegen. Sie bewegen sich mit einer Geschwindigkeit von maximal FP/2 Schritt pro Aktion. Pro 5 Stein Gewicht muss der Zaubernde dafür 1 AsP aufbringen. Befinden sich andere Objekte auf dem zu bewegenden Gegenstand, zählt deren Gewicht mit hinzu. Die Bewegungen des Objekts sind träge, weshalb es für Angriffe oder Paraden ungeeignet ist. Um es durch festhalten oder drücken aufzuhalten, ist eine um FP/2 erschwerte *Körperbeherrschung*-Probe nötig.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: mindestens 3 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten, aufrechterhaltend
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Nebelwand

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine Zone aus dichtem Nebel, der sich von Wind nicht fort wehen lässt. Je investiertem AsP kann er 20 Kubikmeter Nebel erschaffen (was etwa einem größeren Haus entspricht). Die Nebelwolke kann nach Belieben geformt werden, ob als kompakte Kugel, als lang gezogenes Band oder gar in Form eines Drachen.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: mindestens 4 AsP
Reichweite: 24 Schritt
Wirkungsdauer: FP x 5 Minuten, danach verweht der Nebel
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B
Varianten:
Nebelbilder (ab FW 10): Der Nebel kann beständig neue Formen annehmen nach Wunsch des Zaubernden. Er muss sich jedoch dazu durchgehend auf den Nebel konzentrieren.



Odem Arcanum

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Mit diesem Zauber lässt sich magisches Wirken auf Gegenständen und Personen erkennen. Je nach Stärke der astralen Kräfte im Objekt kann die Probe erleichtert oder erschwert werden. Je nach Fertigkeitspunkten können folgende Fragen beantwortet werden, so fern sie dem Zaubernden als Konzept vertraut sind. Wenn er beispielsweise noch nie ein Ritual der Hexen gesehen hat, wird er erkennen, dass es sich um die Magie einer unbekannten Tradition handelt.
1-4 FP: Ist Magie vorhanden oder nicht?
5-8 FP: Handelt es sich um starke oder schwache Magie?
9-12 FP: Wurde die Magie durch Dämonen, Elementare oder mit Hilfe von Lebenskraft gewirkt?
13-16 FP: Welche Merkmale wirken? Welche Tradition hat den Zauber gewirkt?
17+ FP: Welche ungefähre Wirkung hat die Magie?
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 1 Minute
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Probenmodifikatoren beim Odem

	Modifikator
pro permanent gebundenem AsP	+1
pro 10 wirkenden AsP	+1
Magische Wesen:	
Mindergeister, Untote etc.	+2
Elementargeister, niedere Dämonen	–2
Dschinne, gehörnte Dämonen	–4
Meister der Elemente, hohe Diener	–8
Vergangene Zeit seit der Wirkung:	
Bis zu einer Stunde	–1
Bis zu einem Tag	–2
Bis zu einer Woche	–4
Bis zu einem Monat	–8
Darüber hinaus	Probe nicht möglich

Paralysis

Probe: IN/FF/KO (MR als Erschwernis)
Wirkung: Der Körper des Verzauberten versteift sich. Sein Körper verwandelt sich in eine unzerstörbare Substanz, ohne sein Gewicht zu verändern. Ein so versteinerter Körper ist durch gewöhnliche Waffen, Feuer oder Stürze nicht zu verletzbar. Es kann sich nicht bewegen, spüren oder hören, aber innerhalb seines Sichtfeldes sehen. Die Wirkung von Giften und Krankheiten kommt zum Stillstand.
Der Zauber kann auf mehrere Ziele gleichzeitig gewirkt werden. In diesem Falle zählt die höchste MR + die Anzahl der Ziele als Erschwernis.
1-4 FP: Paralyse IV, 1W3+2 KR
5-8 FP: Paralyse IV, 2W3+2 KR
9-12 FP: Paralyse IV, FP in Minuten
13-16 FP: Paralyse IV, FP in Stunden
17+ FP: Paralyse IV, FP in Tagen

DFYX DFYX (Order 5903463)

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: je nach FP
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

PENETRIZZEL

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Der Zaubernde kann durch feste Materie blicken. Pro Fertigkeitspunkt kann der Zaubernde 10 Zentimeter durchblicken. Magiestörendes Material kann die Probe erschweren (z.B. Eisen –4, Koschbasalt –12). Magische Objekte können nicht durchblickt werden. Herrscht auf der anderen Seite des Hindernisses Dunkelheit oder Nebel, wirkt dies ganz normal auf die Sicht des Zaubernden.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung), 2 AsP pro Minute
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend, Konzentration erforderlich
Merkmal: Hellsicht
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B
Variante:
Zusätzlicher Sinn (ab FW 13): Der Zaubernde kann durch das Hindernis nicht nur sehen, sondern auch mit einem weiteren Sinn seiner Wahl wahrnehmen.

PSYCHOSTABILIS

Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Mittels dieses Zaubers man sich kurzfristig einen höheren Magieresistenz-Wert verleihen. Der Anwender erhält FP/2 Magieresistenz dazu.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung), 1 AsP pro 10 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: FP in Stunden
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: A

RADAU

Probe: GE/FF/KK
Wirkung: Der Besen oder ein anderer Stab oder Stock nach Wahl des Zaubernden greift von sich aus alles an, was sich in einem Radius von 8 Schritt um ihn herum befindet. Er gilt während des Zaubers als unzerbrechlich und magisch, und schlägt mit zwei Attacken pro Runde zu. Seine Werte sind INI 12+1W6, AT 8+FP, 1W6+3 TP, GS 12. Da der Besen unterschiedslos alle Ziele angreift, neigen viele Hexen dazu ihn in einen Bereich zu werfen und aus sicherer Distanz den Zauber zu wirken.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung), 2 AsP pro Kampfrunde
Reichweite: 24 Schritt
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

RESPONDAMI

Probe: MU/IN/CH (MR als Erschwernis)
Wirkung: Der Verzauberte muss auf FP/2 Fragen wahrheitsgemäß antworten. Die Fragen müssen mit ja oder Nein zu beantworten sein. Auf andere Fragen kann der Verzauberte schweigen.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: FP in Minuten (maximal)
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

SALANDER

Probe: IN/FF/KO (MR als Erschwernis)
Wirkung: Mit diesem Zauber wird ein Lebewesen in ein beliebiges anderes, kleineres und leichteres Lebewesen verwandelt. Bei sehr massiven Änderungen (Mammut zu Maus) ist die Probe um bis zu 8 Punkte erschwert. Es kann nur in Lebewesen verwandelt werden, die dem Zaubernden bekannt sind. Das Ziel behält einen kleinen Teil seiner geistigen Fähigkeiten und Erinnerungen, übernimmt jedoch die körperlichen Fähigkeiten der neuen Gestalt. Zudem behält es seine Lebensenergie und seinen natürlichen Rüstungsschutz, weshalb ein in einen Löwenzahn verwandelter Krieger kaum auszureißen ist. Das Ziel kann nicht in magische oder übernatürliche Lebewesen verzaubert werden.
Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: FP in Stunden
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C
Varianten:
Bärenfell und Froschschenkel (ab FW 10): Der Zauber kann auf einzelne Gliedmaßen beschränkt werden. Hiermit lassen sich Bocksbeine, gespaltene Zungen oder dichtes Fell erzeugen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Sanftmut

Probe: MU/CH/CH (MR als Erschwernis)
Wirkung: Der Zauber lässt sich auf gewöhnliche Tiere anwenden. Ein verzaubertes Tier ist friedfertig und lässt sich ohne Schwierigkeiten von dem Zauberer anfassen.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: A

Satuarias Herrlichkeit

Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Der Zaubernde erzeugt subtile Veränderungen seines Körpers, die ihn begehrlicher wirken lassen. Haar und Teint werden verbessert, die Zähne aufgehellt und begradigt und die gesamte Statur dem gewünschten Schönheitsideal angepasst. Proben auf das Talent *Betören* sind um FP erleichtert. Je nach Situation können auch andere Gesellschaftstalente auf die gleiche Weise erleichtert werden. Auf Wesen mit anderem Schönheitsideal wirkt die Veränderung nicht.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: FP in Stunden
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Silentium

Probe: GE/FF/KK
Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine kugelförmige Zone, in der die Luft (oder das Wasser) keine Geräusche mehr überträgt. In ihr herrscht völlige Stille. Die Zone entsteht mit dem Zaubernden als Mittelpunkt. Er kann sich vor der Fertigkeitsprobe entscheiden, ob sie an Ort und Stelle verbleiben soll oder sich mit ihm mit bewegt.
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung), 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: FW Radius (maximal, Größe muss zu Beginn festgelegt werden)
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B
Varianten:
Pssst! (ab FW 7): Die Zone entsteht um den Kopf einer anderen Person mit einem Radius von einem Meter und folgt ihm. Die Zauberprobe ist um die Magieresistenz des Verzauberten erschwert.

Somnigravis

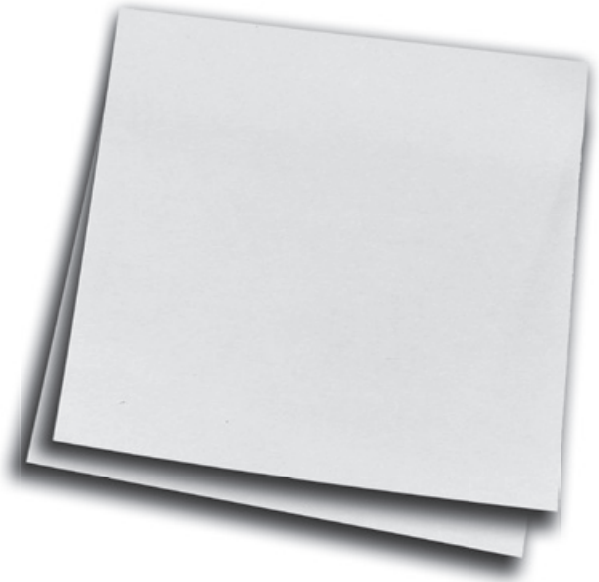
Probe: KL/IN/CH (MR als Erschwernis)
Wirkung: Der Zauber betäubt den Bezauberten. Pro 2 FP erhält der Verzauberte eine Stufe des Zustands *Betäubung* (siehe **249**). Erreicht er so die höchste Stufe, schläft er ein und ist vor Ablauf der Wirkungsdauer nur durch großen Lärm, kräftiges Anstoßen oder ähnliches zu wecken.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: FP in Stunden
Merkmal: Einfluss
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B

Spinnenlauf

Probe: IN/FF/KO
Wirkung: Hände und Füße des Verzauberten erhalten die Eigenschaft, sich auch an den glattesten Oberflächen festsaugen zu können. So kann er auch glatte Felswände und Mauern überwinden und an Decken Halt finden. Das Gewicht des Verzauberten ändert sich nicht. So kann es bei verputzten Wänden passieren, dass sich der Putz an Händen und Füßen unter der Belastung von der Mauer löst.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP, 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: B

Spurlos

Probe: IN/FF/KO
Wirkung: Der Zaubernde hinterlässt keine Spuren mehr. Er knickt keine Grashalme um oder erzeugt Fußabdrücke in weichem Boden. Proben auf *Fährtensuchen* sind um die Fertigkeitspunkte der Fertigkeitsprobe erschwert.
Zauberdauer: 8 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung), 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Telekinese
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B



DFYX DFYX (Order 5903463)

Transversalis

Probe: KL/IN/KO
Wirkung: Mittels dieses Zaubers kann ein Held und maximal 20 Stein (Kleidung, Waffen usw.) an einen anderen Ort teleportieren. Der Held muss schon einmal an dem Ort gewesen sein oder ihn sehen. Wenn er ihn nur sieht, ist die Probe um 4 Punkte erschwert.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 8 AsP + 1 AsP pro Meile
Reichweite: maximal FW Meilen
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Limbus
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Visibili

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Der Verzauberte wird unsichtbar. Dies 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 auch nach 20 Sekunden wieder sichtbar.
Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung), 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: C

Wasseratem

Probe: IN/FF/KO
Wirkung: Der Verzauberte kann unter Wasser atmen. Dafür kann er nicht mehr normale Luft atmen. Gegen den Willen des Ziels kann dieser Zauber nicht gewirkt werden.
Zauberdauer: 16 Aktionen
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung), 2 AsP pro 5 Minuten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Merkmal: Verwandlung
Verbreitung: Elfen
Steigerungsfaktor: B
Varianten:
Amphibie (ab FW 13): Der Verzauberte kann sowohl Wasser als auch Luft atmen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Arcanovi

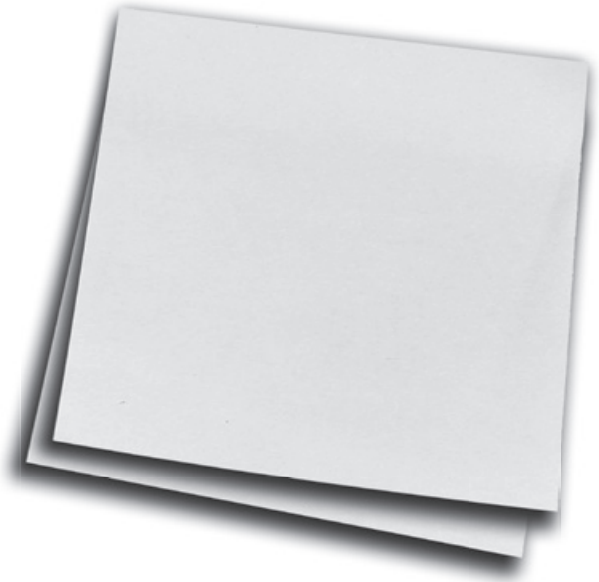
Probe: KL/IN/FF
Wirkung: Mit diesem Ritual lassen sich Zauber in Gegenstände verankern. Details zur Verzauberung stehen im Abschnitt **Die Artefakte im Detail** ab Seite **220**.
Ritualdauer: 8 Stunden
Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Objekt
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Dschinnenruf

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Ein Dschinn des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Dschinnen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Elementarherbeirufung** ab Seite **213**.
Ritualdauer: 8 Stunden
Kosten: 32 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Elementarer Diener

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Ein Elementargeist des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Elementargeistern finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Elementarherbeirufung** ab Seite **213**.
Ritualdauer: 2 Stunden
Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B



Elementarer Meister

Probe: MU/IN/CH
Wirkung: Ein Meister der Elemente des gewünschten Elements erscheint. Details zur Herbeirufung und dem Umgang mit Meistern der Elemente finden sich im Abschnitt *Die* **Kunst der Elementarherbeirufung** ab Seite **213**.
Ritualdauer: 32 Stunden
Kosten: 48 AsP
Reichweite: 24 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Invocatio Minor

Probe: MU/CH/GE
Wirkung: Ein zuvor ausgewählter niederer Dämon erscheint. Die Ritualprobe ist um die Anrufungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Dämonenbeschwörung** ab Seite **211**.
Ritualdauer: 2 Stunden
Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: B

Invocatio Maior

Probe: MU/CH/GE
Wirkung: Ein zuvor ausgewählter gehörnter Dämon erscheint. Die Ritualprobe ist um die Beschwörungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Dämonenbeschwörung** ab Seite **211**.
Ritualdauer: 8 Stunden
Kosten: 32 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Invocatio Maxima

Probe: MU/CH/GE
Wirkung: Ein zuvor ausgewählter hoher Diener der Erzdämonen erscheint. Die Ritualprobe ist um die Beschwörungsschwierigkeit des Dämons erschwert. Details zur Beschwörung und dem Umgang mit Dämonen finden sich im Abschnitt **Die Kunst der Dämonenbeschwörung**, ab Seite **211**.
Ritualdauer: 32 Stunden
Kosten: 48 AsP
Reichweite: 24 Schritt

DFYX (Order: 5903463)

Wirkungsdauer: sofort
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Gildenmagier, Hexen
Steigerungsfaktor: C

Zauberklinge Geisterspeer

Probe: KL/IN/FF
Ritualdauer: 8 Stunden
Kosten: abhängig von der Waffe
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: FP in Tage
Merkmal: Objekt
Verbreitung: allgemein
Steigerungsfaktor: C
Wirkung: Mit diesem Ritual lassen sich arkanen Kräfte in Waffen binden. Sie gilt dann als magische Waffe. Die Kosten des Rituals sind abhängig von der Größe der Waffe und dem genutzten Material. Sind signifikante Teile der Waffe aus Eisen oder Stahl, beispielsweise der Kopf einer Axt, verdoppeln sich die Kosten.

Varianten:
Verletzende Waffen (ab FW 7): Die Waffe kann auf eine bestimmte Art magischer Wesen ausgerichtet werden, so lange diese dem Zaubernden bekannt sind. Die Art muss näher definiert sein. Der Schaden der Waffe wird bei den entsprechenden Wesen verdoppelt. Beispiele für solche Wesen wären Gotongi, Einhörner oder Dschinne des Feuers. Dämonen oder Elementare wären keine ausreichend eng gefasste Definition.
Permanenz (ab FW 13): Um eine Waffe permanent magisch zu machen, muss ein Zehntel der Kosten zusätzlich als permanente AsP gezahlt werden (Minimum 1 permanenter Punkt).

Kosten nach Größe

Größe	Kosten
Dolche, Fechtwaffen, Kurzschwerter	10 AP
Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter	20 AsP
Zweihändig geführte Waffen	35 AsP

Zauber nach Tradition

Allgemein
ARMATRUTZ
BALSAM SALABUNDE
BANNBALADIN
BLICK IN DIE GEDANKEN
BLITZ DICH FIND
FLIM FLAM
MANIFESTO
MOTORICUS
ODEM ARCANUM
PSYCHOSTABILIS

Gildenmagier
AURIS NASUS
CORPOFESSO
DUPLICATUS
GARDIANUM
HORRIPHOBUS
IGNIFAXIUS
INVOCATIO MINIMA
PARALYSIS
PENETRIZZEL
SALANDER
RESPONDAMI
TRANSVERSALIS

Hexen
GROSSE GIER
HARMLOSE GESTALT
HEXENGALLE
HEXENKRALLEN
INVOCATIO MINIMA
KATZENAUGEN
KRÖTENSPRUNG
RADAU
SATUARIAS HERRLICHKEIT
SPINNENLAUF
SANFTMUT

Elfen
ADLERAUGE
ADLERSCHWINGE
AXXELERATUS
FALKENAUGE
FULMINICTUS
NEBELWAND
SILENTIUM
SOMNIGRAVIS
SPURLOS
VISIBILI
WASSERATEM

Rituale nach Tradition

Allgemein
ARCANOVI
ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER

Gildenmagier
ELEMENTARER DIENER
DSCHINNENRUF
ELEMENTARER MEISTER
INVOCATIO MINOR
INVOCATIO MAIOR
INVOCATIO MAXIMA

Hexen
INVOCATIO MINOR
INVOCATIO MAIOR
INVOCATIO MAXIMA

DEYX DEYX (Order 5903463)

Zaubertrick-Übersicht

Name	Merkmal
Abkühlung	Elementar
Abwasch	Telekinese
Bauchreden	Illusion
Bezauberndes Lächeln	Einfluss
Duft	Illusion
Feuerfinger	Elementar
Glücksgriff	Hellsicht
Handwärmer	Elementar
Kehrbesen	Telekinese
Lockruf	Einfluss
Regenbogenaugen	Illusion
Schlangenhände	Verwandlung
Schnipsen	Telekinese
Schreibfeder	Telekinese
Seite für Seite	Telekinese
Signatur	Objekt
Teetässchen	Telekinese

Zauber-Übersicht

Name	Probe	Zauberdauer	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Merkmal	Verbreitung	SF *
ADLERAUGE	KL/IN/FF	4 Aktionen	4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Heilung	Elfen	A
ADLERSCHWINGE	IN/FF/KO	8 Aktionen	4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Verwandlung	Elfen	C
ARMATRUTZ	KL/IN/FF	2 Aktionen	RS mal RS	selbst	5 Minuten	Telekinese	allgemein	B
AURIS NASUS	KL/IN/FF	8 Aktionen	4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten	8 Schritt	aufrechterhaltend, Konzentration erforderlich	Illusion	Gildenmagier	B
AXXELERATUS	KL/IN/FF	2 Aktionen	8 AsP	Berührung	FP x 3 Kampfrunden	Heilung	Elfen	B
BALSAM SALABUNDE	KL/IN/FF	4 Aktionen	1 AsP pro LeP	Berührung	sofort	Heilung	allgemein	C
BANNBALADIN	KL/IN/CH (+MR)	8 Aktionen	8 AsP	4 Schritt	FP in Minuten	Einfluss	allgemein	B
BLICK IN DIE GEDANKEN	KL/IN/FF (+MR)	8 Aktionen	8 AsP +4 AsP pro 30 Sekunden	4 Schritt	aufrechterhaltend	Hellsicht	allgemein	C
BLITZ DICH FIND	KL/IN/CH (+MR)	1 Aktion	4 AsP	8 Schritt	FP/2 in Kampfrunden	Einfluss	allgemein	A
CORPOFESSO	IN/FF/KO (+MR)	2 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	FP/2 in Kampfrunden	Verwandlung	Gildenmagier	B
DUPLICATUS	KL/IN/FF	4 Aktionen	4 AsP für den ersten, 2 AsP für jeden weiteren Doppelgänger	Berührung	FP in Kampfrunden	Illusion	Gildenmagier	B
FALKENAUGE	KL/IN/FF	4 Aktionen	4 AsP	Berührung	Bis zum nächsten Schuss, maximal FP Kampfrunden, Konzentration erforderlich	Hellsicht	Elfen	A
FLIM FLAM	MU/IN/CH	2 Aktionen	1 AsP	8 Schritt	aufrechterhaltend	Elementar	allgemein	A
FULMINICTUS	IN/FF/KO	2 Aktionen	1 AsP pro ausgewürfelten TP	8 Schritt	sofort	Verwandlung	Elfen	B
GARDIANUM	MU/IN/CH	2 Aktionen	mindestens 4 AsP	selbst	5 Minuten	Antimagie	Gildenmagier	C
GROSSE GIER	KL/IN/CH (+MR)	4 Aktionen	4 AsP	Berührung	FP x 5 Minuten	Einfluss	Hexen	B
HARMLOSE GESTALT	KL/IN/FF	8 Aktion	8 AsP, 4 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Illusion	Hexen	B
HEXENGALLE	IN/FF/KO	2 Aktionen	1 AsP pro angesagtem TP	selbst	sofort	Verwandlung	Hexen	B
HEXENKRALLEN	IN/FF/KO	2 Aktionen	4 AsP	selbst	FP in Minuten	Verwandlung	Hexen	A
HORRIPHOBUS	KL/IN/CH (+MR)	4 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	FP in Minuten	Einfluss	Gildenmagier	B
IGNIFAXIUS	MU/IN/CH	4 Aktionen	1 AsP pro ausgewürfeltem TP	24 Schritt	sofort	Elementar	Gildenmagier	B
INVOCATIO MINIMA	MU/IN/CH	16 Aktionen	4 AsP	1 Schritt	sofort	Dämonisch	Gildenmagier, Hexen	A

DFYX (Order: 5903463)

Name	Probe	Zauber-dauer	Kosten	Reich-weite	Wirkungsdauer	Merkmal	Verbrei-tung	SF *
KATZENAUGEN	KL/IN/FF	8 Aktionen	2 AsP + 1 AsP pro 10 Minuten	selbst	sofort	Verwandlung	Hexen	A
KRÖTENSPRUNG	KL/IN/FF	8 Aktionen	2 AsP	Berührung	sofort	Verwandlung	Hexen	A
MANIFESTO	MU/IN/CH	16 Aktio-nen	4 AsP	1 Schritt	sofort	Elementar	allgemein	A
MOTORICUS	GE/FF/KK	4 Aktionen	mindestens 3 AsP	8 Schritt	5 Minuten, aufrechterhaltend	Telekinese	allgemein	B
NEBELWAND	MU/IN/CH	4 Aktionen	mindestens 4 AsP	24 Schritt	FP x 5 Minuten, danach verweht der Nebel	Elementar	Elfen	B
ODEM ARCANUM	KL/IN/FF	4 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	1 Minute	Hellsicht	allgemein	A
PARALYSIS	IN/FF/KO (+MR)	4 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	unterschiedlich	Verwandlung	Gilden-magier	C
PENETRIZZEL	KL/IN/FF	4 Aktionen	4 AsP + 2 AsP pro Minute	selbst	aufrechterhaltend, Konzentration erforderlich	Hellsicht	Gilden-magier	B
PSYCHOSTABILIS	MU/KL/IN	2 Aktionen	4 AsP +1 AsP pro 10 Minuten	Berührung	FP in Stunden	Einfluss	allgemein	A
RADAU	GE/FF/KK	4 Aktionen	4 AsP + 2 AsP pro Kampfrunde	24 Schritt	aufrechterhaltend	Telekinese	Hexen	B
RESPONDAMI	MU/IN/CH (+MR)	4 Aktionen	4 AsP	Berührung	FP in Minuten	Einfluss	Gilden-magier	B
SALANDER	IN/FF/KO (+MR)	16 Aktio-nen	16 AsP	Berührung	FP in Stunden	Verwandlung	Gilden-magier	C
SANFTMUT	MU/CH/ CH (+MR)	2 Aktionen	4 AsP	8 Schritt	5 Minuten	Einfluss	Hexen	A
SATUARIAS HERRLICHKEIT	KL/IN/FF	8 Aktionen	8 AsP	selbst	FP in Stunden	Verwandlung	Hexen	B
SILENTIUM	GE/FF/KK	2 Aktionen	4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten					
SOMNIGRAVIS	KL/IN/CH (+MR)	8 Aktionen	8 AsP	8 Schritt	FP in Stunden	Einfluss	Elfen	B
SPINNENLAUF	IN/FF/KO	8 Aktionen	4 AsP +2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Verwandlung	Hexen	B
SPURLOS	IN/FF/KO	8 Aktionen	4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten	selbst	aufrechterhaltend	Telekinese	Elfen	B
TRANSVERSALIS	KL/IN/KO	4 Aktionen	8 AsP + 1 AsP pro Meile	maximal FW Meilen	sofort	Limbus	Gilden-magier	C
VISIBILI	MU/IN/CH	4 Aktionen	4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Verwandlung	Elfen	C
WASSERATEM	IN/FF/KO	16 Aktio-nen	4 AsP + 2 AsP pro 5 Minuten	Berührung	aufrechterhaltend	Verwandlung	Elfen	B

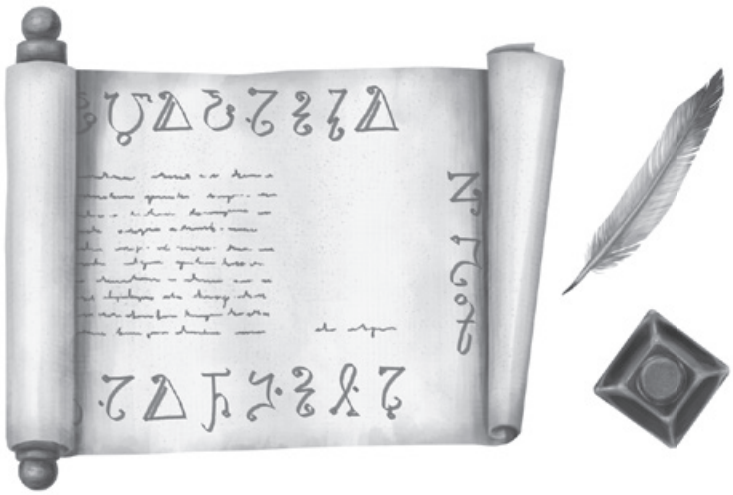
***) SF = Steigerungsfaktor**
****) selbstaufrechterhaltend, Konzentration erforderlich**

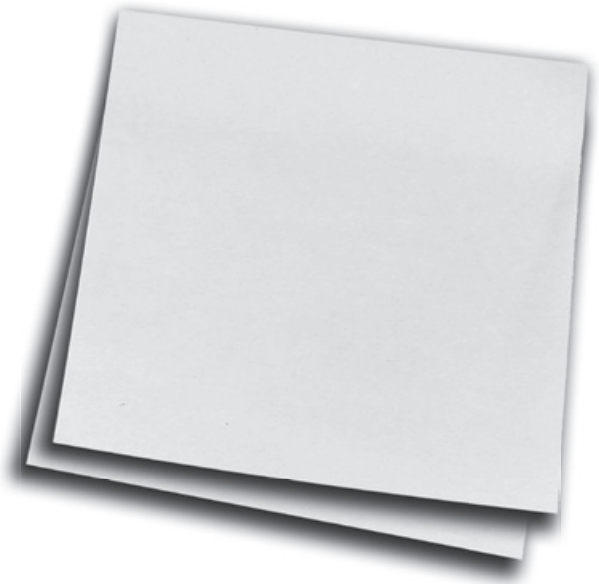
DEYX DEYX (Order 5903463)

Ritual-Übersicht

Name	Probe	Ritual-dauer	Kosten	Reich-weite	Wirkungsdauer	Merkmal	Verbrei-tung	SF *
ARCANOVI	KL/IN/FF	8 Stunden	16 AsP	8 Schritt	sofort	Objekt	allgemein	C
DSCHINNENRUF	MU/IN/CH	8 Stunden	32 AsP	8 Schritt	sofort	Elementar	Gilden-magier	B
ELEMENTARER DIENER	MU/IN/CH	2 Stunden	16 AsP	8 Schritt	sofort	Elementar	Gilden-magier	B
ELEMENTARER MEISTER	MU/IN/CH	32 Stunden	48 AsP	24 Schritt	sofort	Elementar	Gilden-magier	C
INVOCATIO MINOR	MU/CH/GE	2 Stunden	16 AsP	8 Schritt	sofort	Dämonisch	Gilden-magier, Hexen	B
INVOCATIO MAIOR	MU/CH/GE	8 Stunden	32 AsP	8 Schritt	sofort	Dämonisch	Gilden-magier, Hexen	C
INVOCATIO MAXIMA	MU/CH/GE	32 Stunden	48 AsP	24 Schritt	sofort	Dämonisch	Gilden-magier, Hexen	C
ZAUBERKLINGE	KL/IN/FF	8 Stunden	abhängig von der Waffe	8 Schritt	FP in Tage	Objekt	allgemein	C

***) SF = Steigerungsfaktor**





DFYX DFYX (Order: 5903463)

GÖTTERWIRKEN

In diesem Kapitel erfährst du mehr über das Wirken der Geweihten. Die Götter Deres verleihen ihren geweihten Priestern die Macht, karmale Kräfte zu fokussieren und zu lenken. Ähnlich wie Zauberer können sie damit wundersame Dinge anstellen, doch kommt ihre Kraft nicht von der ungebundenen Astralenergie Deres, sondern sie erhalten sie von ihrem Schutzpatron, dem sie ihr Leben geweiht haben. Im Gegensatz zu Zauberern müssen Geweihte nicht mit karmaler Gabe geboren sein. Jeder, der sich ernsthaft mit den Lehren eines Gottes beschäftigt und die Weihe anstrebt, kann in den Dienst einer Kirche treten und die höheren Mysterien empfangen. Voraussetzung ist jedoch, dass der Gott den Geweihten als seinen Diener annimmt.

Die Grundlagen des liturgischen Wirkens

Karmaenergie und Karmalpunkte

Liturgien und andere Anwendung brauchen – genau wie Zauber – eine besondere Form der Energie. Auf Dere nennt sich diese Kraft Karmaenergie. Jeder Geweihte verfügt über einen begrenzten Vorrat an Karmaenergie, der sich mit der Zeit wieder auffüllt. Je größer der Effekt der Liturgie, desto größer sind die Kosten. Diese Kraft wird in Karmapunkten gemessen. Sie regeneriert sich mit 1W6 Punkten pro Ruhephase, jedoch können passende Vorteile und Sonderfertigkeiten zusätzliche Punkte pro Ruhephase gewähren. Kostet eine Liturgie mehr KaP als der Geweihte besitzt, gilt die Fertigkeitsprobe automatisch als misslungen.

Permanenter Verlust von Karmapunkten

Beispielsweise bei dem Erschaffen heiliger Gegenstände kann es vorkommen, dass ein Geweihter KaP permanent ausgibt. Diese werden dauerhaft von seinem maximalen Vorrat abgezogen und füllen sich nicht mehr auf. Verloren gegangene KaP können jedoch gegen 50 Abenteuerpunkte pro Punkt zurückgekauft werden (siehe Kapitel **Erfahrung** auf Seite **256**).

Liturgiewirken im Detail

Das Wirken einer Liturgie läuft in mehreren Schritten ab:

1. Benennung des Ziels
Zuerst muss der Geweihte das Ziel einer Liturgie benennen. In der Regel muss er es dafür sehen und in einer bestimmten Mindestreichweite sein. In manchen Fällen ist es nötig, das Ziel zu berühren, in anderen kann er nur sich selbst segnen. Das Ziel muss während der gesamten Dauer innerhalb dieser Reichweite sein.
Verliert der Geweihte sein Ziel aus dem Blickfeld oder verlässt es die Reichweite der Liturgie, gilt sie als misslungen.

2. Festlegen der Modifikationen
Geübte Priester können ihre Kräfte in einem gewissen Rahmen modifizieren. So können sie die nötige Dauer des Wirkens verkürzen oder die Reichweite erhöhen, um entfernte Ziele zu treffen. Solche Modifikationen können die eigentliche Fertigkeitsprobe erschweren oder erleichtern.

3. Technik einsetzen
Die meisten kirchlichen Traditionen müssen bestimmte Gesten vollführen oder Gebete rezitieren. Die Anzahl der benötigten Aktionen ist bei der jeweiligen Liturgie angegeben.

4. Ablegen der Probe
Nun wird die Fertigkeitsprobe abgelegt. Erschwert wird sie neben den Modifikationen durch Störungen.

5. Ermittlung der Wirkung
Gelingt die Probe, so werden die verbleibenden Fertigkeitspunkte mit den Beschreibungen bei der jeweiligen Liturgie verglichen, um den exakten Effekt der Liturgie zu bestimmen.

6. Abzug der KaP
Zu guter Letzt muss der Geweihte noch die notwendigen KaP ausgeben. Die Kosten können durch Modifikationen und äußere Einflüsse beeinflusst werden. Misslingt die Liturgie, muss der Geweihte die Hälfte der so berechneten KaP ausgeben.

Entrückung

Wann immer ein Geweihter Karmaenergie einsetzt, versetzt er sich in einen Zustand der Entrückung. Für jeweils 10 Karmapunkte, die bei Liturgien oder Zeremonien frei werden, erhält er eine Stufe des Zustands *Entrückung* (siehe **250**).
Geweihten ist es auch möglich, Karmaenergie ausschließlich zu dem Zweck der Entrückung einzusetzen. Nicht selten nutzen Eremiten und Heilige Personen diese Methode, um in Abgeschiedenheit ihrem Gott dadurch besonders nahe zu sein: Für jeweils 10 Karmapunkte, die ein Geweihter einsetzt, erhält er eine Stufe des Zustand *Entrückung*.
Entrückung baut sich pro Tag um 1 Stufe wieder ab.

Modifikationen von Liturgien

Es gibt eine ganze Reihe von Modifikationen, die ein Priester an einer Liturgie vornehmen kann, um ihn auf die jeweilige Situation anzupassen und ausgefallenere Effekte zu erzielen. Die Zahl der nutzbaren Modifikationen ist begrenzt und vom Fertigkeitswert der Liturgie abhängig. Jede Liturgie kann mindestens einmal modifiziert werden. Mit je drei vollen Punkten

DFYX DFYX (Order 5903463)

auf dem Fertigkeitswert erhält der Priester eine zusätzliche Modifikation hinzu. Beherrscht ein Geweihter eine Liturgie beispielsweise auf 9, kann er 4 Modifikationen verwenden (eine standardmäßig und drei zusätzliche aufgrund des Fertigkeitswertes).
Modifikationen teilen sich in *allgemeine* und *spezielle Modifikationen* auf. Allgemeine Modifikationen können bei allen Liturgien vorgenommen werden. Spezielle Modifikationen wirken sich auf die einzelnen Effekte aus.

Liturgiemodifikation von Liturgiedauer und Reichweite

Der Einfachheit halber sind die möglichen Kosten, Dauer und Reichweite der Liturgien in festen Schritten festgelegt. Diese können durch die Modifikationen *Liturgiedauer senken/erhöhen* und *Reichweite senken/erhöhen* jeweils um einen Schritt erhöht oder verringert werden. Mehr als ein Schritt ist nicht möglich.
Bei Liturgien, die nur auf den Geweihten selbst wirken, kann die Reichweite nicht vergrößert werden.
Die Schritte sind wie in der Tabelle ersichtlich eingeteilt:

Liturgiemodifikatoren

Liturgiedauer	1 Aktion	2 Aktionen	4 Aktionen
Reichweite	Berühren	4 Schritt	8 Schritt
Liturgiedauer	8 Aktionen	16 Aktionen	32 Aktionen
Reichweite	24 Schritt	32 Schritt	64 Schritt

Liturgiemodifikatoren der Kosten

Für je drei FP können die KaP-Kosten einer Liturgie um 1 gesenkt werden. Das Minimum beträgt dabei immer noch 1 KaP für das Wirken einer Liturgie. Auch diese Anwendung ist eine Liturgiemodifikation.

Erzwingen

Durch den zusätzlichen Einsatz von KaP kann man Erleichterung von 2 Punkten erreichen. Diese Modifikationen *Erzwingen* verdoppelt die Kosten.

Modifikationen im Überblick

Erzwingen	KaP-Kosten verdoppelt, Probe um 2 erleichtert
Kosten senken	Probe um 2 erschwert, für je 3 Fertigkeitspunkte KaP-Kosten –1
Reichweite erhöhen	Probe um 2 erschwert, Reichweite um einen Schritt erhöht
Reichweite senken	Reichtweite um einen Schritt gesenkt, Probe um 2 erleichtert
Liturgiedauer erhöhen	Liturgiedauer um einen Schritt erhöht, Probe um 2 erleichtert
Liturgiedauer senken	Probe um 2 erschwert, Liturgiedauer um einen Schritt verringert

Kombination von Liturgiemodifikationen

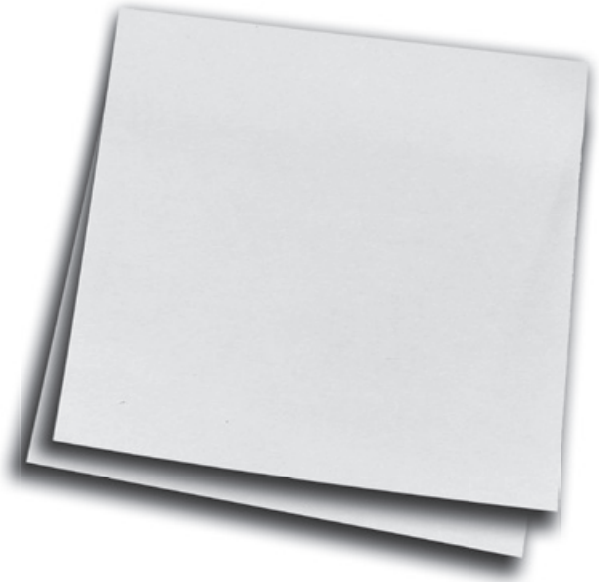
Ein Geweihter kann diese Liturgiemodifikationen beliebig kombinieren, jedoch keine mehrfach wählen.

Das Erlernen und Steigern von Liturgien

Liturgien werden über Steigerungsfaktoren erlernt und gesteigert. Zum Erlernen einer neuen Liturgie benötigt ein Geweihter jedoch einen Lehrmeister oder ein Schriftstück. Manchmal erhält ein Geweihter auch durch göttliche Inspiration die Möglichkeit zum Erlernen einer neuen Liturgie.
Mehr zum Erlernen von Liturgien kannst du im Kapitel **Erfahrung** ab Seite **248** nachlesen.

Zeremonien

Neben den ritualisierten Liturgien existiert noch die Form langwieriger Zeremonien. Der Vorteil bei Zeremonien ist wie bei der Ritualmagie die Unterstützung durch Mitbeter und andere Gläubige, die die Zeremonie unterstützen können.
Im Grunde sind Zeremonien jedoch nichts anderes als lange Liturgien und benutzen grundsätzlich die gleichen Regeln, mit den hier vorgestellten Ausnahmen.



Zeremonien in Regeln

Für Zeremonien gelten alle Regeln wie für Liturgien, mit unten aufgeführten Ausnahmen.

Liturgiemodifikatoren bei Zeremonien

An Liturgiemodifikatoren können Zeremonien nur Erzwingen und Kosten senken einsetzen. Eine Veränderung von Reichweiten oder Zeremoniedauer ist nicht möglich, da Zeremonien wesentlich unflexibler sind als die gewöhnlichen Liturgien.

Die Kunst der Wiederholung

Zeremonien, die länger als 2 Stunden dauern, können über mehrere Tage hinweg praktiziert werden. An mehreren aufeinander folgenden Tagen wird dazu die Zeremonie für mindestens 2 Stunden ausgeführt, bis die entsprechende Zeremoniedauer erreicht ist.

Gemeinschaftliche Zeremonien

Bei allen Zeremonien gibt es nur einen ausführenden Geweihten. Er muss die Probe ablegen, aber er kann durch Mitbeter, andere Geweihte oder Akoluthen unterstützt werden. Jeweils 5 Unterstützer können die Probe um jeweils 1 Punkt erleichtern, bis zu einem Maximum von 4.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Modifikatoren einer Liturgieprobe

Liturgieproben können durch unterschiedliche Umstände erleichtert oder erschwert sein. Nachfolgende Tabelle gibt darüber Auskunft.

Nach der Motivation und Seelenlage des Geweihten	Mod.
aus einer Notlage heraus	+4
zur Erfüllung eines göttlichen / kirchlichen Auftrages	+4
aus eigensüchtigen Motiven	–4
Geweihter ist Eidbrecher / Frevler	–8 / –12
Nach dem Ort	
auf geweihtem Boden eines freundlich gesinnten Gottes	+1
in einer Kapelle / Schrein der Gottheit (einfach geweihtes Territorium)	+2
in einem Tempel der Gottheit (zweifach geweihter Grund)	+4
an einem Heiligen Ort der Gottheit	+8
in einer anderen Welt / Globule / im Limbus	mindestens –4
auf dämonisch verzerrtem Territorium	mindestens –8
Nach der Zeit	
im Monat des Zwölfgottes	+1
am Feiertag der Gottheit	+3
während der Namenlosen Tage	–8

Kirchen

Bei allen liturgischen Handlungen ist die Kirche oder der Kult aufgeführt. Geweihte anderer Kirchen können zwar theoretisch diese Liturgien erlernen, doch unterliegen sie immer einer Erschwernis von 4, wenn sie die Fertigkeit einsetzen. Mit der Bezeichnung *allgemein* sind Liturgien versehen, die von allen Kulten benutzt werden können und so zählen, wie eine Liturgie, die der Kirche zugehörig ist. In der Regel lehrt keine Kirche Liturgien, die nur in ihrem Kult benutzt werden. Liturgien gelten als das Geheimwissen der einzelnen Kirchen und im Normalfall haben Geweihte anderer Kulte auch kein Interesse, sich fremde Liturgien anzueignen.

Die Tradition der Rondrageweihten

Die Rondrageweihten übernehmen die Rolle der Beschützer der Gläubigen und die Kirche der Kriegsgöttin sorgt für eine tadellose Ausbildung ihrer Priester. Es gibt keinen Rondrageweihten, der sich nicht mindestens herausragend mit einer Waffengattung auskennt. Doch es sind nicht allein die Waffenkünste, die die Rondrianer auszeichnen: Ihr Wille und ihre Entschlossenheit hat nicht nur so mancher Ork zu spüren bekommen, sondern auch nicht wenige ungerechte Adlige, Verbrecher und andere, die die Gebote von Ehre und Anstand mit Füßen getreten haben.

Die Rondraweihe als Sonderfertigkeit

- Rondrageweihte verlieren nicht so schnell den Mut. Wesen mit der Fähigkeit *Schreckgestalt* können diese Kraft nicht gegen Rondrageweihte einsetzen.
- Wenn es einem Rondrageweihten gelingt, ein unheiliges Wesen im Kampf zu besiegen, erhält er 1W20 Punkte Karma zurück.
- Der Gottheit wohlgesonnene Talente: Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Willenskraft, Kriegskunst, Fahrzeuge; gegen die Aspekte der Gottheit gerichtete Talente: Taschendiebstahl, Verbergen, Verkleiden
- Die Leiteigenschaft der Rondrageweihten ist Mut.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Geweiht*
Kosten: mit der Sonderfertigkeit Geweiht verbunden, gratis

Die Tradition der Perainegeweihten

Während die Rondrianer mit Schwert und Rondrakamm für den Glauben eintreten, ist es die Aufgabe der Perainekirche sich um die Bauern und Hilfesuchenden zu kümmern. Die Geweihten helfen bei der täglichen Feldarbeit, behandeln Verletzte und Kranke und versuchen den Menschen ihre ärgsten Sorgen zu nehmen. Nur selten greift ein Diener der Göttin der Heilkunst zu den Waffen, doch genau wie die Rondrianer sind sie bereit, die Zwölfgöttliche Gemeinschaft zu verteidigen – nur sind ihre Waffen andere. Mit Überzeugungs- und Tatkraft stehen sie für die Gemeinschaft ein.

Die Peraineweihe als Sonderfertigkeit

- Sollte es einem Geweihten gelingen, eine Seuche erfolgreich zu bekämpfen, erhält er 1W20 Karmapunkte sofort wieder zurück.
- Perainegeweihte sind sehr gefestigte Persönlichkeiten. Misslingt ihnen eine Liturgie, dann kostet es sie nur ein Drittel der angegebenen Karmapunkte
- Der Gottheit wohlgesonnene Talente: Pflanzenkunde, alle Heilkunde-Talente; gegen die Aspekte der Gottheit gerichtete Talente: Kriegskunst
- Die Leiteigenschaft der Perainegeweihten ist IN.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit *Geweiht*
Kosten: mit der Sonderfertigkeit Geweiht verbunden, gratis

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Klerikale Sonderfertigkeiten

Geweiht I bis V

Die Weihe ist Grundvoraussetzung, um karmale Kräfte einsetzen zu können. Jede Stufe Geweiht gibt dem Helden 10 Karmapunkte als Grundwert. Dien Sonderfertigkeit beinhaltet zudem die Sonderfertigkeit *Weihe* einer beliebigen Gottheit sowie *Karmalqueste* und *Kultweihe*.
Voraussetzung: keine Weihe einer anderen Gottheit
Kosten: 30 Abenteuerpunkte pro Stufe

Karmale Meditation

Mittels dieser Meditationstechniken kann ein Geweihter mehr Karmapunkte ansammeln.
Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Geweiht*
Kosten: 30 Abenteuerpunkte

Karmalqueste

Karmalquesten sind geistige Reisen zur Gottheit. Der Geweihte erhält auf diesem Weg die Möglichkeit, weitere permanente Karmapunkte zu kaufen.
Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Geweiht*
Kosten: mit der Sonderfertigkeit Geweiht verbunden, gratis

Kultweihe

Ähnlich wie die Tradition eines Zauberers muss jeder Geweihte einer Kirche angehören, deren Weihe er empfängt. Mit dieser Sonderfertigkeit gehen die oben beschriebenen Besonderheiten der einzelnen Kirchen einher (beispielsweise die der Rondra- bzw. Perainegeweihten).
Voraussetzung: Teil der Sonderfertigkeit *Geweiht*
Kosten: mit der Sonderfertigkeit Geweiht verbunden, gratis

Klerikale Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Name	Kosten
Geweiht I bis V	30 Abenteuerpunkte pro Stufe
Karmale Meditation	30 Abenteuerpunkte
Karmalqueste	gratis
Kultweihe	gratis

Mirakel

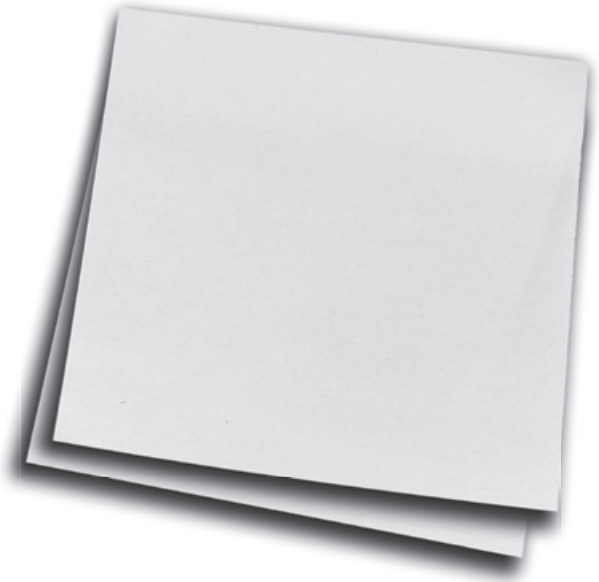
Ein Mirakel ist ein Stoßgebet. Jede Gottheit gewährt ihren Geweihten die Möglichkeit, für den Einsatz von Karmapunkten FP zu einer Fertigkeit dazuzugewinnen. Die Punkte müssen augenblicklich eingesetzt werden, d.h. das Stoßgebet ist nur direkt vor der Fertigkeitsprobe möglich und kostet 1 Aktion. Sollte es nicht sofort zum Einsatz kommen, verfallen die Punkte wieder.
Fertigkeiten, deren Einsatz zum Wohlgefallen der Gottheit dienen, kosten 10 Punkte, neutrale Fertigkeiten 20 und der Einsatz von Fertigkeiten, die gegen Aspekte der Gottheit sind, 40 KaP.
Der Geweihte erhält im Austausch für das Karma 4 FP für seine Fertigkeitsprobe.
Auch bei Kampftechniken lassen sich Mirakel anwenden. Hier sind die 4 Punkte Bonus gleichmäßig auf die AT und PA der Kampftechnik zu verteilen (oder komplett auf eine der beiden bei Kampftechniken, die nur aus AT oder PA bestehen). Die Wirkung hält 20 KR an.

Mirakel

Fertigkeit	Kosten
Der Gottheit wohlgesonnen	10 KaP
Neutral	20 KaP
Der Gottheit zuwider	40 KaP

Große Wunder

Das Mysterium von Kha – das Weltengesetz – zwingt die Götter dazu, sich nur selten direkt in die Angelegenheiten der Sterblichen einzumischen. Dennoch geschieht es hin und wieder, dass die Götter ihre Gläubigen erhören. In den meisten Fällen geschieht dies bei einem Geweihten der entsprechenden Gottheit, doch es gibt auch Berichte, die besagen, dass ein ganz gewöhnlicher, aber gläubiger Bauernsohn von Peraine oder eine Ritterin von Rondra erhört wurde.
Große Wunder sind ausgesprochen selten und ihre Auswirkungen liegen allein in der Hand des Meisters. Was eine Gottheit für einen Geweihten oder Gläubigen zu tun bereit ist, hängt von der jeweiligen Situation und dem Spielleiter ab. Kein Sterblicher sollte mehr als einmal ein Großes Wunder erflehen und erhört werden.
Karmaenergie muss ein Geweihter bei einem Großen Wunder nicht ausgeben, denn die Gottheit selbst greift nicht auf den Vorrat des Geweihten zurück.



DFYX DFYX (Order 5903463)

Segen

Jeder Geweihte verfügt über eine Reihe von Alltagsliturgien, die dem Zweck dienen, den Gläubigen zu helfen und die Macht der Gottheit jeden Tag aufs Neue zu demonstrieren.
Um Segnungen zu wirken, muss eine Probe auf die Fertigkeit *Segen* abgelegt werden. Die Probe geht auf MU/IN/CH und alle geweihten Helden starten mit einem Fertigkeitswert von 7 in dieser Fertigkeit. Sie wird nach Steigerungsfaktor A gesteigert. Je nach Profession beherrscht ein Geweihter eine unterschiedliche Zahl an Segnungen. Jeder weitere Segen, der erlernt werden soll, kostet 5 Abenteuerpunkte. Alle Segen kosten den Geweihten 1 Karmapunkt, die Liturgiedauer beträgt 1 Aktion, die Wirkungsdauer ist unterschiedlich lang.
Geweihte der Zwölfgötter erwerben automatisch alle hier aufgeführten Segen für 12 Abenteuerpunkte als Paket.

Eidsegen

Der Geweihte lässt jemanden einen Eid ablegen. Um sich dem Eid zu widersetzen, ist eine *Willenskraft*-Probe erschwert um die FP des Segens notwendig.

Feuersegen

Auf der Handfläche des Geweihten entsteht eine kleine Flamme, die einen Raum erhellt oder ausreicht, um eine Kerze zu entzünden. Sollte die Flamme für einen Angriff genutzt werden, erhöht sich der Schaden beim Raufen um +1 TP.

Geburtssegen

Ein Neugeborenes wird gesegnet und in die Gemeinschaft der Gläubigen aufgenommen. Es ist fortan vor dem Raub durch Kobolde und Einflüsterungen durch Feen, Dämonen und andere übernatürliche Wesen geschützt, bis das Kind laufen kann.

Glückssegen

Der Gesegnete hat am Tag des Segensspruches Glück. Eine Übernachtung in der Herberge könnte besonders günstig ausfallen, er findet einen Gegenstand, der nützlich ist, die Armbrust seines Gegners hat eine Ladehemmung, usw.

Grabsegen

Das Grab eines Verstorbenen wird gesegnet. Um die Leiche auszugraben und das Grab zu entweihen, muss dem Grabräuber eine *Willenskraft*-Probe erschwert um die FP des Segens gelingen.

Harmoniesegen

Wer durch einen Harmoniesegen gesegnet wurde, der erfreut sich einen ganzen Tag lang positiver Gefühle. Zauber, die Furcht auslösen, werden um die FP des Segens verringert.

Kleiner Heilsegen

Der Gesegnete erhält 1 Lebenspunkt wieder zurück. Ein einzelnes Wesen kann nur maximal einmal pro Tag von dem kleinen Heilsegen profitieren.

Kleiner Schutzsegen

Der kleine Schutzsegen kann Dämonen, Geister, Vampire und andere unheilige Kreaturen für eine Anzahl FP in KR dazu zwingen, dem Schutzkreis fernzubleiben. Der Kleine Schutzkreis darf nicht größer sein als 3 Schritt Radius. Der Schutzkreis muss zu Beginn abgelaufen oder gezeichnet werden.

Speisesegen

Wer von dem gesegneten Mahl isst, erhält bei der nächsten Regenerationsphase 2 Lebenspunkte zurück.

Stärkungssegen

Der Gesegnete verspürt weder Mattigkeit noch Schmerzen. Er erhält FP des Segens als Erleichterung bei *Selbstbeherrschung*-Proben, um Wunden zu ignorieren. Die Liturgie wirkt FP in Minuten.

Trank segen

Getränke, auf denen dieser Segen wirkt, werden von allen schädlichen Giften bis zu einer Stufe von 3 befreit. Alkohol schmeckt weiter nach Alkohol, aber er verliert alle negativen Auswirkungen.

Weisheitssegen

Der Gesegnete wird von Weisheit erfüllt. Er kann die Lösung eines Problems besser erfassen und bei einer Probe auf ein Wissenstalent einen Würfel neu würfeln (wie unter dem Einsatz des Vorteils Begabung).

DFYX DFYX (Order 5903463)

Liturgien

Ehrenhafter Zweikampf

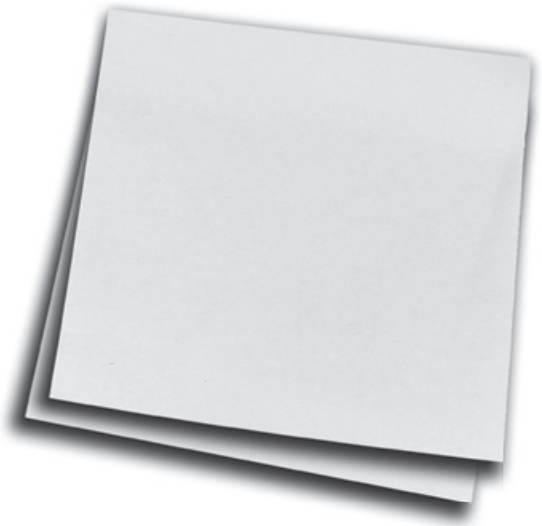
Probe: MU/MU/IN
Wirkung: Der Geweihte spricht die Liturgie auf zwei Personen. Beide müssen sich nach dem erfolgreichen Wirken der Liturgie ehrenhaft im Sinne der moralischen Vorstellungen des Geweihten im Zweikampf verhalten. Wer dagegen verstoßen möchte, muss eine *Willenskraft*-Probe bestehen, die um die doppelten FP der Liturgie erschwert ist.
Litugiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 8
Reichweite: 4 Schritt
Wirkungsdauer: FP x5 Kampfrunden
Kirche: Rondra
Steigerungsfaktor: B

Ermutigung

Probe: MU/MU/IN
Wirkung: Der Geweihte kann das Selbstvertrauen des Ziels stärken: Es bekommt FP auf *Willenskraft* und *Selbstbeherrschung* dazu. Die FP müssen gleichmäßig auf beide Talente verteilt werden.
Litugiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 8
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: FP x5 Kampfrunden
Kirche: Rondra
Steigerungsfaktor: A

Giftbann

Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Der Geweihte kann das Opfer von einer Vergiftung heilen. Jedes Gift, dessen Stufe maximal den FP entspricht, wird auf der Stelle neutralisiert.
Litugiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: Stufe des Giftes x 2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Kirche: Peraine
Steigerungsfaktor: B



Göttliches Zeichen

Probe: IN/IN/CH
Wirkung: Der Geweihte erbittet von seiner Gottheit ein Zeichen. Welcher Art dieses Zeichen ist, hängt von dem Kult der Gottheit ab und kann entweder sehr deutlich ausfallen oder eher subtil.
Litugiedauer: 4 Aktionen
KaP-Kosten: 4
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Kirche: allgemein
Steigerungsfaktor: B

Großer Heilsegen

Probe: IN/CH/CH
Wirkung: Der Geweihte kann dem Ziel Lebenspunkte zurückgeben. Das Ziel erhält FP der Liturgie in Lebenspunkte wieder.
Litugiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: zurückgegebene Lebenspunkte in Karmapunkten
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Kirche: Peraine
Steigerungsfaktor: C

Heiliger Befehl

Probe: MU/CH/CH
Wirkung: Der Geweihte spricht die Liturgie auf sich selbst. Er kann einer anderen Person einen direkten Befehl erteilen, den sie befolgen muss. Will die Person sich dem Befehl widersetzen, muss sie eine *Willenskraft*-Probe gegen die doppelte FP der Liturgie bestehen.
Litugiedauer: 2 Aktionen
KaP-Kosten: 8
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: FP in Kampfrunden
Kirche: allgemein
Steigerungsfaktor: C

Krankheitsbann

Probe: MU/KL/IN
Wirkung: Der Geweihte kann das Opfer von einer Krankheit heilen. Jede Krankheit, dessen Stufe maximal den FP entspricht, wird auf der Stelle geheilt.
Litugiedauer: 8 Aktionen
KaP-Kosten: Stufe der Krankheit x2
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Kirche: Peraine
Steigerungsfaktor: B

DFYX (Order: 5903463)

Prophezeiung

Probe: MU/IN/IN
Wirkung: Der Geweihte spricht diese Liturgie auf sich selbst. Er erhält einen Prophezeien-Wert in Höhe seiner FP. Ein bereits vorhandener Fertigkeitswert in Prophezeien wird um den Betrag erhöht.
Litugiedauer: 5 Minuten
KaP-Kosten: 4
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: 1 Stunde
Kirche: allgemein
Steigerungsfaktor: A

Sturm

Probe: MU/IN/IN
Wirkung: Der Geweihte kann ein Unwetter herbeirufen, dessen Heftigkeit sich nach den FP richtet. Ab 10 FP ist das Unwetter so stark, dass es anfängt zu blitzen und zu donnern.
Litugiedauer: 16 Aktionen
KaP-Kosten: 16
Reichweite: 64 Schritt
Wirkungsdauer: FP in Stunden
Kirche: Rondra
Steigerungsfaktor: C

Waffenweihe

Probe: IN/IN/CH
Wirkung: Der Geweihte kann eine Waffe weihen. Sie gilt bis zum Ende der Wirkungsdauer als geweihte Waffe.
Litugiedauer: 16 Aktionen
KaP-Kosten: 16
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: FP in Tagen
Kirche: Rondra
Steigerungsfaktor: C

Wundbehandlung

Probe: KL/IN/CH
Wirkung: Die Liturgie schließt für jeweils 4 volle FP eine Wunde.
Litugiedauer: 8 Aktionen
KaP-Kosten: 8
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: sofort
Kirche: Peraine
Steigerungsfaktor: A

Liturgien-Übersicht

Name	Probe	Liturgiedauer	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Kirche	SF*
Ehrenhafter Zweikampf	MU/MU/IN	4 Aktionen	8	4 Schritt	FP x5 Kampfrunden	Rondra	B
Ermutigung	MU/MU/IN	4 Aktionen	8	Berührung	FP x5 Kampfrunden	Rondra	A
Giftbann	MU/KL/IN	2 Aktionen	Stufe des Giftes x 2	Berührung	sofort	Peraine	B
Göttliches Zeichen	IN/IN/CH	4 Aktionen	4	8 Schritt	sofort	allgemein	B
Großer Heilsegen	IN/CH/CH	2 Aktionen	zurückgegebene Lebenspunkte in Karmapunkten	Berührung	sofort	Peraine	C
Heiliger Befehl	MU/CH/CH	2 Aktionen	8	8 Schritt	FP in Kampfrunden	allgemein	C
Krankheitsbann	MU/KL/IN	8 Aktionen	Stufe der Krankheit x2	Berührung	sofort	Peraine	B
Prophezeiung	MU/IN/IN	5 Minuten	4	selbst	1 Stunde	allgemein	A
Sturm	MU/IN/IN	16 Aktionen	16	64 Schritt	FP in Stunden	Rondra	C
Waffenweihe	IN/IN/CH	16 Aktionen	16	Berührung	FP in Tagen	Rondra	C
Wundbehandlung	KL/IN/CH	8 Aktionen	8	Berührung	sofort	Peraine	A

*) SF = Steigerungsfaktor

DFYX DFYX (Order 5903463)

Erweiterungsregeln

In diesem Kapitel werden Regelergänzungen behandelt, etwa Schicksalspunkte, Regeneration von Lebenspunkten und das Auskurieren von Wunden, Regeln zu Bewegung und die Anwendung verschiedener Schadensarten, etwa durch Feuer, Stürze oder Gift.

Schicksalspunkte

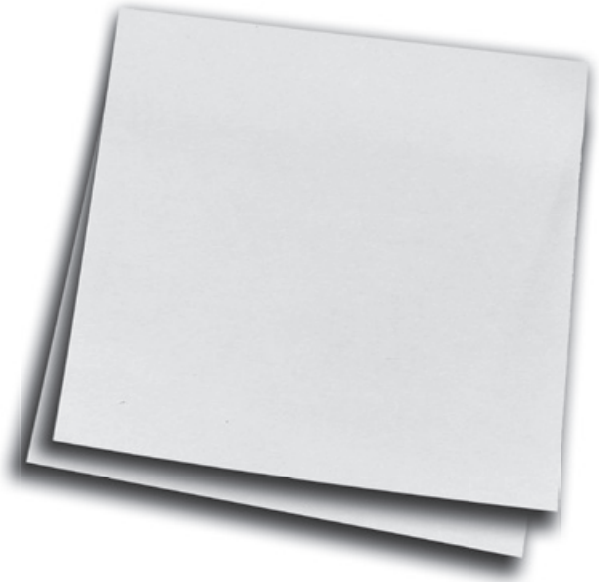
Auf Dere ist das Zeitalter der Helden angebrochen. Einige Wenige sind vom Schicksal auserwählt große Taten zu vollbringen. Diesem Umstand wird durch *Schicksalspunkte* Rechnung getragen. Je mehr Punkte ein Held angesammelt hat, desto häufiger kann er Unglück von sich abwenden.

Was sind Schicksalspunkte?

Schicksalspunkte sind ein Maß für Glück, den Einfluss der Götter und Erzdämonen sowie für den kosmischen Ausgleichs durch das Mysterium von Kha. Mittels Schicksalspunkten kann ein Held gefährlichste Situationen überstehen, wo ein Anderer den sicheren Tod gefunden hätte. Die Schicksalspunkte sind das Quäntchen Glück, was einen Helden von einem Normalsterblichen unterscheidet.

Schicksalspunkte notieren

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



Startwert und Schicksalspunkte erwerben

Ein Held startet mit drei Schicksalspunkten. Die Höchstgrenze liegt bei zehn Schicksalspunkten. Ein Held kann permanente Punkte dazugewinnen oder verlieren, wenn er die Vor- und Nachteile *Glück* bzw. *Pech* wählt (siehe **118/127**).

Schicksalspunkte zu Beginn	3
Höchstwert	10

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, Patzer negieren oder mit letzter Kraft dem Tod entgehen.
Folgende Möglichkeiten stehen einem Helden offen:

- *Fertigkeitsschub:* Für den Einsatz von 1 Schicksalspunkt kann der Held für eine Probe 2 Fertigkeitspunkte hinzugewinnen. Diese Punkte werden am Ende der Probe zu den übrigen Fertigkeitspunkten hinzuaddiert. Dieser Einsatz ist nur einmal pro Fertigkeitsprobe gültig und muss vor dem Würfeln angekündigt werden.
- *Neuer Wurf:* Wer einen, zwei oder alle Würfel bei einer Fertigkeitsprobe (oder eine beliebige andere) wiederholen will, muss 1, 2 oder 3 Schicksalspunkte ausgeben. Das Ergebnis ist aber bindend und man kann nicht erneut Schicksalspunkte in diese Fertigkeitsprobe investieren. Bei einem Patzer ist dieser Einsatz nicht erlaubt.
- *Doppel-20 verhindern:* Um eine Doppel-20 in eine gewöhnlich misslungene Probe umzuwandeln, sind 4 Schicksalspunkte notwendig.
- *Erster:* Wer bereit ist, 1 Schicksalspunkt auszugeben, der kann als Erster in einer Kampfrunde handeln, egal welche Initiative er hat. Setzen mehrere Personen diese Fähigkeit ein, handeln sie vor allen anderen in der Reihenfolge ihrer Initiative. Dieser Einsatz von Schicksalspunkten muss zu Beginn des Kampfes angekündigt werden.
- *Nicht überrascht sein:* Wer 1 Schicksalspunkt einsetzt, ist in einer Situation nicht überrascht.
- *Golgaris Schwingen entkommen:* Durch den Einsatz aller Schicksalspunkte kann der Held noch einmal dem Tod entgehen. Der genaue Ablauf der Szene ist dem Meister überlassen. Der Meister kann zudem die Zahl der Anwendungen begrenzen, beispielsweise die Option nur ein einziges Mal gewähren.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

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

Einsatz von Schicksalspunkten

Einsatz	Kosten
Fertigkeitsschub (+2 FP)	1 Schicksalspunkt
Neuer Wurf (1, 2 oder 3)	1/2/3 Schicksalspunkte
Doppel-20 verhindern	4 Schicksalspunkt
Erster	1 Schicksalspunkt
Nicht überrascht sein	1 Schicksalspunkt
Golgaris Schwingen entkommen	alle Schicksalspunkte

Helden und Meisterpersonen – ein kleiner aber feiner Unterschied

Schicksalspunkte sind ein seltenes Gut. Aus diesem Grund verfügt auch nicht jeder Derebewohner darüber. Dies bedeutet, dass nur Helden und ein paar wenige Meisterpersonen über die Möglichkeit verfügen, Schicksalspunkte einzusetzen. Sie sind Auserwählte und besondere Persönlichkeiten der Welt – und das Mysterium von Kha gewährt ihnen deshalb auch den Besitz dieser einzigartigen Kraft.

Schicksalspunkte zurückgewinnen

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

- *Heldenhafte Taten:* Wenn ein Held sein Leben oder zumindest seine Gesundheit in einer wichtigen Situation riskiert, kann er 1 bis 2 Schicksalspunkte wieder bekommen.
Er könnte z.B. auch seinen persönlichen Erzfeind überwunden, seine Geliebte aus den Klauen eines Ungeheuers befreit oder das Familiengeheimnis gelüftet haben.
- *Dreifach-20:* Das Schicksal ist manchmal grausam. Wer eine Dreifach-20 gewürfelt hat, bekommt zum Ausgleich 3 Schicksalspunkte.
- *Das Ende eines Abenteuerkapitels:* Wenn die Helden einen wichtigen Abschnitt eines Abenteuers überstanden haben, sollten sie 1 oder mehr Schicksalspunkte wieder bekommen.
- *Das Ende eines Abenteuers:* Am Ende eines Abenteuers sollten alle überlebenden Helden wieder ihre gesamten Schicksalspunkte zurückbekommen.

Rückgewinnung von Schicksalspunkten

Umstand	Schicksalspunkte
Heldenhafte Taten	1 bis 2 Schicksalspunkte
Dreifach-20	3 Schicksalspunkte
Das Ende eines Abenteuerkapitels	1 oder mehr Schicksalspunkte
Das Ende eines Abenteuers	alle Schicksalspunkte

Ausspielen von Schlechten Eigenschaften (Optional)

Wenn ein Spieler eine Schlechte Eigenschaft gut ausspielt und sie ihm wirklich Nachteile bringt, kann der Meister dem Helden zum Ausgleich 1 Schicksalspunkt zurückgeben.

Zustände

Nicht nur Verletzungen können Helden das Leben schwer machen. Auch die Auswirkungen von Giften, Zaubern und kräftigen Schlägen auf den Hinterkopf können sie einschränken, ohne ernste Verletzungen nach sich zu ziehen. Um dies abbilden zu können, werden hier eine Reihe von sogenannten Zuständen aufgeführt, in die Helden geraten können und die sie meist negativ beeinflussen können.
Die einzelnen Zustände addieren sich auf. Ist ein Held angetrunken und übermüdet, leidet er bereits unter zwei Stufen Betäubung. Erhält er nun durch einen kräftigen Schlag eine Wunde am Kopf, erhält er eine dritte Stufe Betäubung.

Betäubung

Durch zu viel Wein, Ilmenblatt oder eine zünftige Schlägerei kann ein Held Stufen von Betäubung erhalten. Die Betäubung legt sich, so nichts anderes angegeben, nach einer Ruhephase von 6 Stunden.

Stufe I	Leicht angeschlagen, alle Proben –1
Stufe II	Angeschlagen, alle Proben –2
Stufe III	Schwer angeschlagen, alle Proben –4
Stufe IV	handlungsunfähig

Verwirrung

Wenn ein Held auf einen Ikanariaschmetterling trifft oder durch bestimmte Gifte, Zauber oder dämonische Fähigkeiten beeinflusst wird, kann es sein, dass sein Geist so überfordert wird, dass er verwirrt wird. Die Verwirrung hält so lange wie beim jeweiligen Auslöser angegeben.

Stufe I	Leicht verwirrt, alle Proben –1
Stufe II	Verwirrt, alle Proben –2
Stufe III	Sehr verwirrt, alle Proben –4, komplexe Aktivitäten wie Zauber, Liturgien und die Anwendung von Wissenstalenten ist unmöglich
Stufe IV	handlungsunfähig

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Paralyse

Wer durch einen Ghul angefallen wird oder mit dem Zauber Paralysis verzaubert wird, dem droht sein Körper nicht mehr zu gehorchen. Gliedmaße und Zunge versteifen sich im schlimmsten Falle bis zur totalen Bewegungslosigkeit. Das Opfer ist zwar noch bei Bewusstsein, kann jedoch nicht mehr handeln.

Stufe I	Leicht versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache benötigen, –1
Stufe II	Versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache benötigen, –2
Stufe III	Kaum mehr bewegungsfähig, alle Proben, die Bewegung oder Sprache benötigen, –4
Stufe IV	bewegungsunfähig

Entrückung

Dieser Zustand kommt bei Geweihten zustande, wenn sie in kurzer Zeit eine bestimmte Menge an Karmapunkten ausgeben. Genaueres zu diesem Thema findest du im Kapitel Götterwirken auf Seite 242.

Stufe I	Leicht entrückt, alle Proben –1, so sie nicht dem Gott des Geweihten gefällig sind
Stufe II	Entrückt, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben +1, alle anderen –2
Stufe III	Göttlich berührt, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben +2, alle anderen –4
Stufe IV	Ein Werkzeug des Gottes, alle dem Gott des Geweihten gefällige Proben +4, alle anderen um –8 erschwert.

Heilung

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

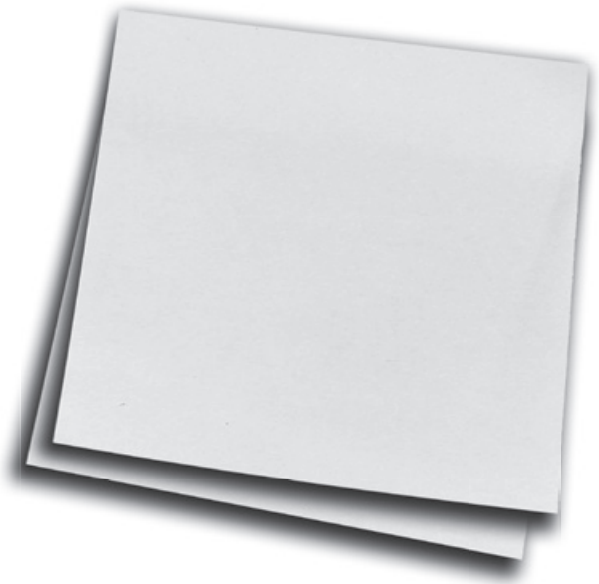
- Die erste ist das Ausheilen durch Ruhe. Pro Ruhephase von 6 Stunden kann eine Person 1W6 Lebenspunkte regenerieren. Sie kann pro Tag zwei Ruhephasen hierzu nutzen.
In diesen Ruhephasen sollte das Ausruhen auch möglich sein. Ist die Umgebung unruhig, nass oder kalt, kann sich die Regeneration halbieren. Bei besonders schlechten Bedingungen wie in einem Sturm oder auf einen Pferderücken gebunden fällt die Regeneration ganz aus.
- Die zweite Möglichkeit ist die Verwendung von Heilkräutern und des Talents *Heilkunde Wunden*. Hierzu reicht eine einfache Probe, wobei die Hälfte der Fertigkeitspunkte bei der nächsten Regenerationsphase zusätzlich zur normalen Regeneration zu den Lebenspunkten hinzu addiert werden. Eine solche Behandlung dauert 15 Minuten.
- Bei der dritten Möglichkeit kommen von Geweihten gespendete karmale Kräfte, Heilmagie wie der Zauber BALSAM oder alchimistisch hergestellte Heiltränke ins Spiel. Sie können sofort Lebenspunkte zurückgeben.

Wunden

Werden durch Regeneration oder Heilung 7 oder mehr Lebenspunkte auf einen Schlag geheilt, kann der Spieler entscheiden, eine Wunde zu streichen, statt diese 7 Lebenspunkte zu seinen vorhandenen Lebenspunkten zu addieren. Zudem kann er nach jeder Ruhephase eine Probe auf Konstitution werfen. Gelingt sie, schließt sich innerhalb dieser Phase eine Wunde.
Wenn du die Regeln für Körperzonen verwendest, wird der Einfachheit halber angenommen, dass sich zuerst Wunden an Beinen, dann an den Armen, dann am Torso und zuletzt am Kopf schließen. Du kannst jedoch auch die Tabelle für Trefferzonen nutzen, um auszuwürfeln, welche Wunde sich zuerst schließt.

Letzte Rettung und Tod

Der Tod tritt ein, wenn die Lebenspunkte eines Helden auf 0 oder darunter gesunken sind oder er ohne Trefferzonen insgesamt vier Wunden oder mit Trefferzonen vier Wunden am Kopf oder am Torso erlitten hat. Werden diese Verletzungen nicht innerhalb einer Anzahl von Kampfrunden in Höhe seiner Konstitution behandelt, stirbt der Held.
Sind die Lebenspunkte eines Patienten auf 0 oder darunter, kann der Tod des Patienten vermieden werden, wenn eine *Heilkunde Wunden*-Probe gelingt, die um die Lebenspunkte unter 0 erschwert ist. Eine solche Behandlung dauert etwa 15 Minuten und bringt bei Gelingen der Probe den Patienten zurück auf 1 Lebenspunkt. Wird die Behandlung vor dem Ablauf der durch den Konstitution-Wert angegebenen Frist begonnen, kann der Patient gerettet werden. Wird der Helfer jedoch dabei unterbrochen, überlebt der Patient nur die verbliebenen Kampfrunden. Misslingt die Probe, ist der Held tot.
Gleiches gilt, wenn der Patient durch Wunden handlungsunfähig und dem Tode nahe ist. Eine solche Behandlung ist um das Doppelte der erlittenen Wunden erschwert. Der Patient verliert hierdurch zwar keine Wunden und bleibt handlungsunfähig, ist jedoch transportabel und droht nicht mehr zu sterben.



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Regeneration

- Wenn ein Held Lebens-, Astral- und/oder Karmapunkte verloren hat, kann er in der nächsten Regenerationsphase versuchen Punkte zurückzugewinnen.
- Eine Regenerationsphase ist eine Ruhe- und Schlafphase von mindestens 6 Stunden Dauer.
- Man kann zwei Regenerationsphasen hintereinander legen, also 12 Stunden am Stück ruhen, um zweimal regenerieren zu können. Sämtliche Boni und Mali zählen in beiden Phasen.
- Pro 24 Stunden sind maximal 2 Regenerationsphasen zulässig.
- Die Grundregeneration beträgt 1W6. Ein Held würfelt für jede verlorene Energie einzeln, verrechnet das Ergebnis mit den Mali und Boni seiner augenblicklichen Situation und addiert dann den Wert zu seiner Energie.
- Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Man kann nie mehr Punkte ansammeln, als den Höchstwert seiner Lebens-, Astral- oder Karmapunkte.

Weniger Regeneration (optional)

Die aventurische Luft ist von Magie durchdrungen, was sich in einer außergewöhnlichen Heilungszeit bemerkbar macht. Selbst schlimmste Verletzungen und Brüche sind innerhalb kurzer Zeit verheilt. Wo ein irdischer Mensch Wochen im Krankenbett zubringen müsste, ist ein derischer Bauer schon wieder erholt und arbeitet auf dem Reisfeld.
Wer jedoch Wert auf irdischen Realismus legt, kann für seine Spielrunde beschließen, dass die Bewohner Deres nur mit 1W3 regenerieren und auch sämtliche Bonuspunkte bei der Regeneration streichen.

Grundregeneration für 6 Stunden Schlaf	1W6 LeP/AsP/KaP
Schlechtes bis extrem schlechtes Wetter	–1 bis –5 LeP/AsP/KaP
Schlechter Lagerplatz (misslungene *Wildnisleben*-Probe)	–1 LeP/AsP/KaP
Ruhestörung in der Nacht	–1 LeP/AsP/KaP
Wache gehalten (etwa 2 bis 4 Stunden)	–1 LeP/AsP/KaP
Hundswache (mittlere Wachschicht in der Nacht) gehalten	–2 LeP/AsP/KaP
Held ist erkrankt	keine LeP-Regeneration
Lebensenergie	
Vorteil *Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) I/II/III*	+1/+2/+3 LeP
Jeder KO-Punkt über 15	+1 LeP
Nachteil *Schlechte Regeneration (Lebensenergie) I/II/III*	–1/–2/–3 LeP
Astralenergie	
Vorteil *Verbesserte Regeneration (Astralenergie) I/II/III*	+1/+2/+3 AsP
Jeder IN-Punkt über 15	+1 AsP
Nachteil *Schlechte Regeneration (Astralenergie) I/II/III*	–1/–2/–3 AsP
Karmaenergie	
Vorteil *Verbesserte Regeneration (Karmaenergie) I/II/III*	+1/+2/+3 KaP
Jeder CH-Punkt über 15	+1 KaP
Nachteil *Schlechte Regeneration (Karmaenergie) I/II/III*	–1/–2/–3 KaP

Astrale Meditation

Zauberer sind in der Lage, mit einer speziellen Meditationstechnik Lebenspunkte in Astralenergie umzuwandeln. Die Technik wird als Astrale Meditation bezeichnet, wobei die unterschiedlichen Zaubertraditionen verschiedene Bezeichnungen benutzen. Regeltechnik funktioniert die Astrale Meditation jedoch immer gleich:

- Der Anwender benötigt die Sonderfertigkeit *Astrale Meditation*.
- Er muss sich an einen ruhigen und abgeschiedenen Ort begeben (z.B. in einen leeren Nebenraum, auf eine Waldlichtung etc.).
- Anschließend gibt der Zauberer 1 AsP aus, um die Meditation einzuleiten
- Er würfelt die Ritualprobe der *Astralen Meditation* (IN/CH/KO). Bei Gelingen kann er fortfahren, ansonsten kann er die Ritualprobe gemäß den Regeln für Wiederholungsproben wiederholen, muss aber erneut 1 AsP ausgeben.
- Bei einer gelungenen Probe kann er pro 5 Minuten 1 LeP in 1 AsP umwandeln.
- Am Ende der Meditation verliert er wegen der großen Anstrengungen 1W3 Lebenspunkte.

Karmale Meditation

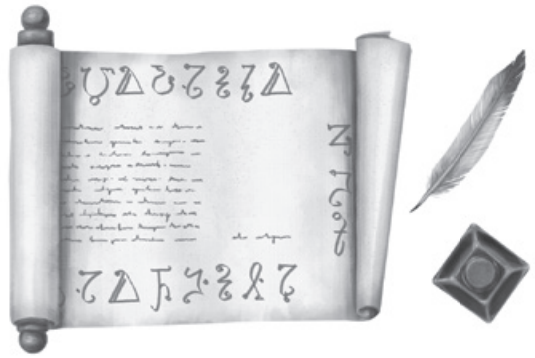
Auch Priester und Geweihte haben neben der gewöhnlichen Regenerationsphase die Möglichkeit, mittels *Karmalqueste* KaP zurückzugewinnen.

- Der Priester benötigt die Sonderfertigkeit *Karmalqueste*.
- Die Art der Meditation ist von Kult zu Kult und von Geweihten ganz unterschiedlich und muss keine ruhige und stille Meditation sein.
- Der Meditierende würfelt eine Karmalquesten-Probe und modifiziert sie nach den Erleichterungen und Erschwernissen von Liturgieproben. Es gelten jedoch nur die Modifikatoren der Kategorie *Ort* und *Zeit*.
- Die Fertigkeitspunkte erhält der Geweihte als Karmapunkte wieder zurück.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Alterungsauswirkungen

Obwohl durch die magische Luft Deres Helden schneller heilen als auf der Erde, so sind auch sie nicht gegen die Auswirkungen hohen Alters gefeit.
Immer, wenn ein Held eine Alterungsstufe erreicht hat – die je nach Spezies unterschiedlich ist – muss er mit 1W20 würfeln und die Tabelle **Mögliche Auswirkungen hohen Alters** konsultieren. Kommt es zu einer Auswirkung muss er mit der Tabelle **Auswirkungen des Alters bestimmen, was geschieht.** Wann ein Held sein Höchstalter erreicht hat und stirbt, dass liegt in der Hand des Meisters.



Alterungsstufen

Spezies	Stufe I	Stufe II	Stufe III	Stufe IV	Stufe V	Stufe VI	Weitere Stufen
Mensch	35	45	55	65	75	85	+5 Jahre
Elf	–	–	–	–	–	–	–
Zwerg	100	125	150	200	250	300	+25 Jahre
Halbelf	40	50	60	80	100	120	+10 Jahre

Mögliche Auswirkungen hohen Alters

	Auswirkung bei ... (1W20)
Stufe I	1-2 auf W20
Stufe II	1-4 auf W20
Stufe III	1-6 auf W20
Stufe IV	1-10 auf W20
Stufe V	1-16 auf W20
Stufe VI	1-18 auf W20
Weitere Stufen	1-19 auf W20

Auswirkungen des Alters

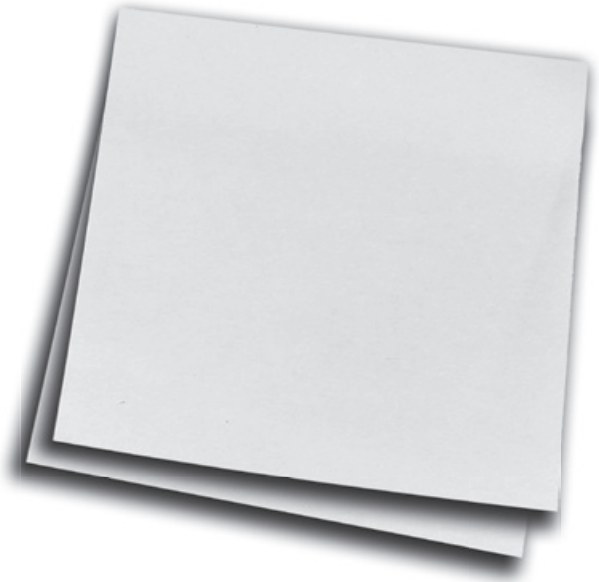
1W20	Auswirkungen
1-3	Eine zufällig bestimmte Körperliche Eigenschaft sinkt um 1, ebenso der Höchstwert
4-6	Eine zufällig bestimmte Geistige Eigenschaft sinkt um 1, ebenso der Höchstwert
7-8	Der Grundwert der Lebensenergie sinkt um 2 Punkte.
9-12	Der Held bekommt einen körperlichen Nachteil.
13-16	Der Held bekommt einen geistigen Nachteil.
17-20	Der Held bekommt eine Schlechte Eigenschaft auf 8.

Schadenquellen

Sturzschaden

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

- Für jeden Schritt Höhe, den ein Held stürzt, wird 1W6 gewürfelt und mit den untenstehenden Boni und Mali verrechnet.
- Negativ Ergebnisse werden als 0 gewertet.
- Um den Sturzschaden zu verringern, kann der Held eine *Körperbeherrschung*-Probe ablegen. Jeder Fertigkeitspunkt verringert den Sturzschaden um 1 SP.
- Rüstungen helfen beim Sturzschaden nach Meisterentscheid.



Art	Beispiel	Schaden
Harter Boden	Steine, Marmor, fiese Splitter	+1 SP pro Schritt Fallhöhe
Normaler Boden	Erdboden, Kisten	+/–0
Weicher Boden	Heu, Schlamm, Schnee	–1 SP pro Schritt Fallhöhe
Sturz vom Pferd		wie ein Fall aus 1 bis 3 Schritt Höhe
Sturz vom Pferd (Galopp)		wie ein Fall aus 2 bis 5 Schritt Höhe

Feuer- und Säureschaden

Kommt ein Held mit Feuer oder Säure in Berührung verbrennt oder verätzt er sich. Dabei kommt es darauf an, wie lange er damit in Berührung gekommen ist und wie viel Schaden er einstecken muss. Eine kurze Berührung ist meist schmerzhaft, aber nicht sonderlich gefährlich. Brennt die Kleidung oder ist die Säure dauerhaft auf der Haut, summiert sich der Schaden Kampfrunde für Kampfrunde auf.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Ein Held kann versuchen, die Flammen auf seiner Kleidung zu ersticken oder die Säure loszuwerden. In beiden Fällen muss er eine *Körperbeherrschung*-Probe würfeln. Wenn er mindestens so viele FP angesammelt hat, wie bislang TP ausgewürfelt wurden, hat er es geschafft. Es sind Gruppenproben erlaubt, um den Helden zu retten. Wenn er lichterloh brennt, ist dies sogar oft die einzige Möglichkeit ihn noch zu retten.

Art	Schaden
Kurze Berührung	1W3 SP
Kleidung brennt	1W3 SP (1. KR), 1W3+1 SP (2. KR) 1W3+2 SP (3. KR) usw.
Sturz in Lavasee, Betreten eines Hochofens usw.	sofortiger Tod
Heiße Umgebung	siehe Hitzeschaden

Kälte- und Hitzeschaden

In einer lebensfeindlichen Umgebung kann es schnell passieren, dass ein Held einen Hitzschlag bekommt oder Erfrierungen erleidet.
Um Kälte- oder Hitzeschaden zu bestimmen, muss zunächst überprüft werden, welche Temperatur herrscht.
In jeder Kategorie wird Schaden ausgewürfelt. Sollte der Held in kalter Umgebung Kleidung tragen, so kann er deren Kälteschutz bei jedem Wurf abziehen.

Temperaturschaden

Temperatur	Grad	Schaden
Eisenschmelze	über 1.500 °C	5W6 SP pro KR
Vulkanglut	500 bis 1.500 °C	4W6 SP pro KR
Kohlenglut	250 bis 500 °C	3W6 SP pro KR
Backofen	150 bis 250 °C	2W6 SP pro KR
Kochend heiß	100 bis 150 °C	1W6+2 SP pro KR
Khômglut	70 bis 100 °C	1W6 SP pro KR
Glühend heiß	55 bis 70 °C	1W6 SP pro halber Stunde
Kühl	10 bis 0 °C	1W6 TP pro 6 Stunden
Kalt	0 bis –10 °C	1W6 TP pro Stunde
Frostig	–10 bis –20 °C	1W6 TP pro Viertelstunde
Eisig	–20 bis –35 °C	1W6 TP pro 5 Minuten
Firunsfrostig	–35 bis –50 °C	1W6 TP pro Minute
Grimmfrostig	–50 bis –100 °C	1W6+2 TP pro halber Minute
Namenlos kalt	–100 bis –150 °C	1W6+2 TP pro 2 Kampfrunden
Niederhöllisch kalt	unter –150 °C	1W6+4 TP pro Kampfrunde

Erstickungsschaden

Wann immer der Held keine Luft mehr bekommt, er also beispielsweise ertrinkt oder er sich in einem Raum aufhält, in dem auf magische Weise die Luft abgesaugt wurde, werden die Regeln von Erstickungsschaden angewandt.

Nach Konstitution in Kampfrunden, in denen der Held keine Luft bekommen hat, beginnen die Auswirkungen. Er erleidet 1W3 SP in der darauffolgenden Kampfrunde, danach 1W3+1 usw. bis er wieder Luft bekommt. Diese Schadenspunkte kann ein Held wesentlich schneller regenerieren als andere Verletzungen. Nach etwa 5 Minuten sollte er den Schaden regeneriert haben.

Gifte

Wenn ein Held von einem Gift vergiftet wird, muss er eine Widerstandsprobe würfeln. Dabei handelt es sich um eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um die Stufe des Giftes. Die Probe geht auf KO/KO/KK. Misslingt sie, kommen die vollen Auswirkungen des Giftes zu tragen. Bei Gelingen werden die Giftauswirkungen abgeschwächt und die Angaben hinter dem Schrägstrich der Giftwerte benutzt.

Beispielhafte Gifte

Arax
Ein destilliertes Spinnengift
Stufe: 5
Art: Waffengift, tierisch
Wirkung: Lähmung (AT, PA, GE, FF, KK je –2) / leichte Lähmung (AT, PA, GE, FF, KK je –1)
Beginn: 10 Minuten
Dauer: 1 Tag / 12 Std.
Haltbarkeit: 6 Monate
Herstellung: –12
Kosten: 300 Silbertaler

Kelmon
Ein von einer fleischfressenden Pflanze gewonnenes Jagdgift.
Stufe: 5
Art: Kontakt- und Waffengift, pflanzlich
Wirkung: 4W6 SP; vollständige Lähmung / 2W6 SP; FF, GE, KK halbiert
Beginn: 5 KR
Dauer: 30 Minuten / 15 Minuten
Haltbarkeit: 12 Monate
Herstellung: –8
Kosten: 300 Silbertaler

DEYX DEYX (Order 5903463)

Schlafgift
Ein alchimistisch hergestelltes Schlafmittel
Stufe: 5
Art: Einnahme- und Waffengift, alchimistisch
Wirkung: Opfer schläft ein (Betäubt IV) /
Opfer erhält Zustand Betäubt III
Beginn: sofort
Dauer: 30 Minuten / 15 Minuten
Haltbarkeit: 12 Monate
Herstellung: –4
Kosten: 350 Silbertaler

Tulmadron
Ein aus Mineralien gewonnenes Gift
Stufe: 15
Art: Einnahme- und Waffengift, mineralisch
Wirkung: 1W6 SP/KR, Halluzinationen, Schmerzen (alle Eigenschaften –4) / Schaden halbiert; alle Eigenschaften –2
Beginn: 20 KR
Dauer 15 Minuten / 50 KR
Haltbarkeit: unbegrenzt
Kosten: 2.000 Silbertaler

Krankheiten

Die Regeln zu Krankheiten funktionieren ähnlich wie die von Giften. Der Held muss bei Infektion eine Widerstandsprobe in Form einer *Selbstbeherrschung*-Probe ablegen. Die Probe geht auf KO/KO/KK. Gelingt sie, wird die Wirkung abgeschwächt und der Held erhält nur die Wirkungen hinter dem Schrägstrich der Beschreibung. Bei Misslingen bekommt er die vollen Auswirkungen zu spüren.

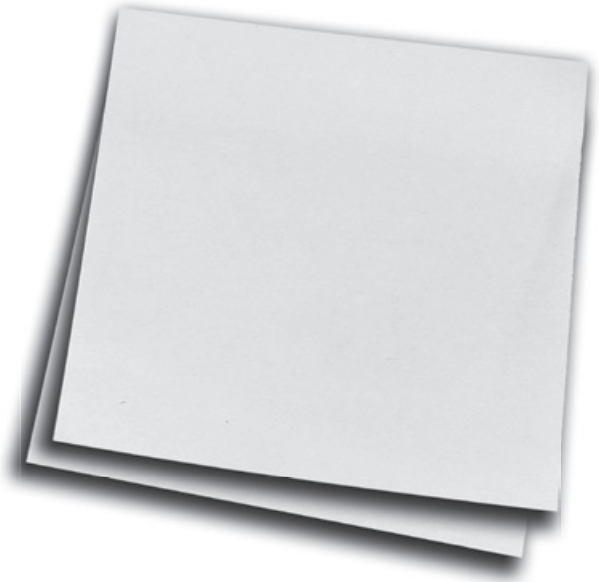
Beispielhafte Krankheiten

Blutiger Rotz
Stufe: 3
Verlauf: Mund- und Rachenschleimhäute schwellen an, rötlichbrauner Schleim wird abgesondert, begleitet von Hustenanfällen und leichtem Fieber.
Dauer: 3 Tage (Inkubationszeit) / 1W6+6 Tage
Schaden: 1W3+1 SP pro Tag; während diesem Zeitraum GE, KO, KK, AT und PA je –2 Punkte; Gefahr an der Blauen Keuche zu erkranken (20 %).
Ursachen: längerer Aufenthalt im Regenwald (20 %), Nähe eines Kranken (30 %), Blätter und Hölzer aus dem Regenwald sind manchmal Überträger des Rotz (5 %)
Behandlung: Bettruhe (Dauer –1W6 Tage, Gefahr der Folgeerkrankung auf 10 % reduziert)
Gegenmittel: Berufsgeheimnis von Schamanen der Waldmenschen

Sumpffieber oder Brabaker Schweiß
Stufe: 7
Verlauf: Wahnvorstellungen, panische Angst, dann nach einigen Stunden einsetzender, langandauernder Halbschlaf, Fieberschüben, die am dritten Tage ihren Zenit erreichen und danach wieder abflauen. Der Kranke ist die meiste Zeit bewusstlos.
Dauer: 1 Tag (Inkubationszeit) / 5 Tage
Schaden: Am 1. Tag 1W6 SP, am 2. Tag 2W6, usw. Eventuell vorliegende Schlechte Eigenschaften steigen auf den dreifachen Wert, während der MU-Wert sogar auf null sinkt. Möglicher bleibender Schaden (10 %, wird für jede Eigenschaft getrennt gewürfelt) sind dauerhafte Ängste (10 % für je W6 Punkte in zwei Ängsten).
Ursachen: Bisse von Sumpfgeziefer (5 %), Moskitostiche (5 %), Rattenbisse (siehe **271**), Pflege eines Kranken (5 %)
Besonderheiten: Am Sumpffieber kann man nur einmal im Leben erkranken.
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger), Gulmondtee; professionelle seelische Nachbetreuung, *Heilkunde Seele* um höchste Schlechte Eigenschaft erschwert (keine Gefahr eines bleibenden Traumas).
Gegenmittel: frische oder getrocknete und wiederaufgeweichte Donfstengel zerkauen
(Dauer –2 Tage, schnellere Genesung, steigende Schlechte Eigenschaften nur mit 5 %)

Tragkraft

Ein Held kann ohne Schwierigkeiten KK x 2 in Stein mit sich tragen. Für jeweils 2 weitere Stein erleidet er eine Erschwernis von 1 auf alle Proben. Kurzfristig kann ein Mensch (oder Elfe oder Zwerg) ein Gewicht anheben, dass einem Vilefachen seines Körpergewichtes entspricht. Wie viel ein Held stemmen kann, ist Meisterentscheid.



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Bewegung

Für das Spiel sind zwei Arten von Bewegung wichtig: Die *strategische Bewegung* in Form von Überland- oder Seereisen sowie die *taktische Bewegung* im Kampf und für Verfolgungsjagden.

Strategische Bewegung

Helden reisen entweder zu Fuß, mit einem Reittier oder mit einem Fahrzeug. Je nach Art können sie unterschiedlich viele Meilen zurücklegen. Nachfolgend sind einige Beispiele aufgeführt, an denen du dich orientieren kannst. Alle Beispiele gehen von einem guten Weg, ruhigen Gewässern und keinen Komplikationen aus. Schwieriges Gelände und tobende See können die Meilen pro Tag senken.

Strategische Bewegung

Fußmarsch	30 Meilen
Tagesritt	50 Meilen
Schiffsreise	100 Meilen
Kutschfahrt	40 Meilen

Taktische Bewegung

Ein Held kann sich pro Kampfrunde mit einer Aktion im Sprint so viele Schrift weit bewegen, wie sein Geschwindigkeit-Wert angibt. Davon wird noch die BE abgezogen.

Bei einer Verfolgungsjagd kommt die nachfolgende Regelung zum Zug. Dabei ist es egal, ob der Held läuft, schwimmt oder fliegt.

Pro Kampfrunde kann jeder Beteiligte eine *Körperbeherrschung*-Probe ablegen. Die FP kommen zu seinem Geschwindigkeit-Wert dazu. Sobald der Verfolger die Menge der so durch den Flüchtenden angesammelten Punkte erreicht hat, hat er den Flüchtenden eingeholt. Hat der Flüchtende 100 Punkte angesammelt oder gibt der Verfolger auf, ist der Flüchtende entkommen. Der Flüchtende hat zu Beginn so viele Punkte Vorsprung, wie seine Distanz zum Verfolger in Schritt angibt. Immer wenn Verfolger und Flüchtender laut Initiative an der Reihe sind, dürfen sie ihre Distanz vergrößern.

Position von Schiffen und Fahrzeugen

Die Regelung von Verfolgungsjagden funktioniert bei Schiffen, Booten und Kutschen identisch. Zunächst muss die Position bestimmt werden, danach können Verfolger und Flüchtender versuchen durch Fertigkeitsproben die Distanz zu vergrößern oder zu verringern.

Strukturschaden

Es kommt gelegentlich vor, dass ein Held Objekte beschädigen oder zerstören will. Jedes Objekt besitzt eine „Lebensenergie" in Form von Strukturpunkten. Ein Held kann mit Waffengewalt diese Strukturpunkte reduzieren, um so den Gegenstand zu zerstören. Er muss einfach nur den Schaden auswürfeln und von den Strukturpunkten abziehen. Bei 0 Strukturpunkten ist ein Objekt zerstört.

Manchmal ist es nicht möglich mit bestimmten Waffen ein Objekt zu zerstören: Ein Messer kann eine gewaltige Mauer nicht zum Einsturz bringen, ein Pfeil eine Tür nicht zerstören. Das letzte Wort in diesen Fällen hat der Meister.

Strukturschaden von Waffen und Rüstungen (Optional)

Auch Waffen und Rüstungen besitzen Strukturpunkte. Wir gehen jedoch davon aus, dass sie in einem normalen Kampf entweder den Belastungen standhalten (bei Waffen) oder zu großen Teilen intakt bleiben (bei Rüstungen). Dennoch kann es passieren, dass eine Reparatur notwendig wird oder eine Waffe oder Rüstung sogar zerstört wird. Folgende Faustregel gilt: Waffen und Rüstungen besitzen im Durchschnitt 50 Strukturpunkte. Sie verlieren pro Kampf 1 Punkt Struktur. Regelmäßige Waffenpflege kann diesen Verlust ausgleichen und die Punkte wiederzurückbringen.

Patzer im Kampf können die Struktur senken: beschädigt bedeutet den Verlust von 10 Strukturpunkten, schwer beschädigt den Verlust von 25 Punkten.

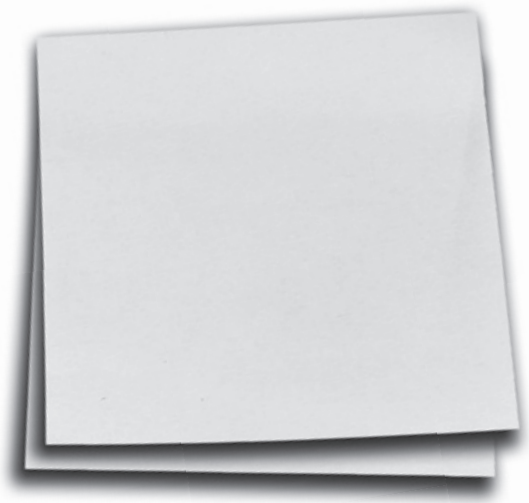
Schmiede und andere Handwerker können die Strukturpunkte wieder herstellen.

Strukturpunkte wiederherstellen

Mittels Proben auf Metallbearbeitung, Stoffbearbeitung usw. kann man Strukturpunkte wiederherstellen: Jeder FP der Probe gibt einen Strukturpunkt zurück.

Beispiele für Struktur

Objekt	Strukturpunkte
Holzwand	10
Mauerstück	100
Stuhl	10
Tisch	15
Tür	50
Vase	1
Waffen und Rüstungen	50
Schild	10



DFYX DFYX (Order 5903463)

ERFAHRUNG

Im Laufe des Heldenlebens entwickelt sich dein Charakter weiter. Krieger erlernen neue Kampftechniken und üben den Umgang mit Waffen, Zauberer erforschen unbekannte Magie und Streuner bringen sich selbst neue Tricks beim Falschspiel bei.

Bei **Das Schwarze Auge** können Helden ihre Fähigkeiten mittels erworbenen Abenteuerpunkten verbessern und dieses Kapitel erklärt dir, welche Fähigkeiten man steigern kann und was es kostet. Außerdem erhältst du noch eine Übersicht über die Maximalwerte aller steigerbaren Fähigkeiten.

Steigerungen

Durch die im Spiel erworbenen Abenteuerpunkte kann ein Held sich im Laufe der Zeit verbessern. Abenteuerpunkte werden im Regelfall zwischen Abenteuern eingesetzt, es kann aber auch sinnvoll sein, sie während einer Geschichte zum Steigern zu benutzen, zum Beispiel, wenn der Held Studien betreibt oder bei einem Lehrmeister sein Wissen auffrischt und neue Erkenntnisse gewinnt.

Abenteuerpunkte-Kosten und Steigerungen

Fähigkeit	Abenteuerpunkte-Kosten
Eigenschaft (bis 14)	40 Abenteuerpunkte
Eigenschaft (15)	80 Abenteuerpunkte
Eigenschaft (16)	120 Abenteuerpunkte
Eigenschaft (17)	160 Abenteuerpunkte
Eigenschaft (18)	200 Abenteuerpunkte
Eigenschaft (19)	240 Abenteuerpunkte
Eigenschaft (20)	280 Abenteuerpunkte
Vorteil erwerben	je nach Vorteil
Nachteil wegkaufen	je nach Nachteil
Lebensenergiepunkt	10 Abenteuerpunkte pro Punkt
Astralenergiepunkt	10 Abenteuerpunkte pro Punkt
Karmaenergiepunkt	10 Abenteuerpunkte pro Punkt
Sonderfertigkeiten	je nach Sonderfertigkeit
Fertigkeit	nach Kostentabelle
Kampftechnik	nach Kostentabelle
Neue exotische Kampftechnik aktivieren	nach Kostentabelle
Zaubertrick aktivieren	2 Abenteuerpunkte
Segnung aktivieren	2 Abenteuerpunkte
Zauber aktivieren	nach Kostentabelle
Liturgie aktivieren	nach Kostentabelle

Kostentabelle

Fertigkeits- oder Kampftechnikwert	Steigerungsfaktor A	B	C
1-14	5	10	15
15	10	20	30
16	15	30	45
17	20	40	60
18	25	50	75
19	30	60	90
20	35	70	105

Steigerungen von Eigenschaften

Alle Eigenschaften kosten bis zu einem Wert von 14 Punkten je 40 Abenteuerpunkte. Jeder weitere Punkt kostet 40 Abenteuer zusätzlich. Ein Wert von 15 kostet also 80 Abenteuerpunkte, ein Wert von 16 in einer Eigenschaft 120 Abenteuerpunkte usw.

Steigerung von Fertigkeiten

Um eine Fertigkeit zu steigern, muss man wie bei der Heldenerschaffung die Kostentabelle benutzen. Man kann nur Fertigkeiten steigern, die aktiv sind. Inaktive Fertigkeiten müssen zunächst aktiviert werden. Dazu muss ein Betrag gezahlt werden, den man ebenfalls von der Kostentabelle ablesen kann und je nach Steigerungskategorie unterschiedlich viel kostet (es ist im Grunde eine Steigerung des Fertigkeitswertes von 0 auf 1).

Steigerung von Kampftechniken

Die Steigerung von Kampftechniken funktioniert genauso wie bei Fertigkeiten. Um eine neue *exotische Kampftechnik* zu aktivieren, muss man die Kosten einer Aktivierung von 0 auf 1 bezahlen.

Steigerung von Lebensenergie

Ein Held kann sich permanente Lebenspunkte dazukaufen. Jeder Lebenspunkt kostet 10 Abenteuerpunkte.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Steigerungen von Astralenergie

Ein zauberkundiger Held kann sich durch die Sonderfertigkeit *Große Meditation* Astralpunkte kaufen. Jeder so erworbene Astralpunkt kostet 10 Abenteuerpunkte.

Steigerung von Karmaenergie

Mittels der *Karmalqueste* kann sich ein geweihter Held zusätzliche Karmapunkte kaufen. Jeder so erzeugte, permanente Karmapunkt kostet 10 Abenteuerpunkte.

Erwerb von Sonderfertigkeiten

Um eine Sonderfertigkeit zu erwerben müssen die Voraussetzungen erfüllt und die bei der Sonderfertigkeit angegebenen Abenteuerpunkte bezahlt werden.

Vorteile erwerben und Nachteile abbaven

Vorteile kosten den bei ihnen angegebenen Betrag. Um einen Nachteil zu verringern oder ganz abzulegen, müssen ebenfalls die angegebenen Abenteuerpunkte ausgegeben werden.

Maximalwerte

Nicht jeder Wert lässt sich beliebig erhöhen. Die meisten Spielwerte besitzen eine Grenze, über die hinaus Helden üblicherweise keine Steigerungen mehr vornehmen können.

- Eigenschaften lassen sich nur bis zu einem Wert von 18 Punkten steigern (zuzüglich einiger Vor- und Nachteile, die dieses Maximum noch verschieben können).
- Auch Fertigkeiten können maximal einen Wert von 18 Punkten erreichen (und wie bei den Eigenschaften gilt hier, dass bestimmte Vor- und Nachteile dieses Maximum verschieben können).
- Nicht anders sieht es bei Kampftechniken aus. Mehr als 18 Punkte kann kein Held in ihnen aufweisen (Vor- und Nachteile können das Maximum verschieben).
- Unter normalen Umständen kann sich kein Zauberer mehr als so viele Punkte Astralenergie durch die *Große Meditation* aneignen, wie sein Astralenergie-Basiswert beträgt. Ein Zauberer mit einem Astralenergie-Basiswert von 45 könnte sich als maximal weitere 45 Punkte dazukaufen, sodass er insgesamt 90 Punkte besitzen könnte.
- Auch Geweihte können in der Regel nicht mehr als so viele Karmapunkte durch die *Karmalqueste* erwerben, wie ihr Karmapunkte-Basiswert beträgt. Wer als Geweihter also als Karmapunkte-Basiswert 35 Punkte aufweist, kann die gleiche Menge noch hinzukaufen und somit auf 70 Punkte gelangen.
- Ein Held kann sich maximal so viele Lebenspunkte dazukaufen, wie sein Konstitution-Wert beträgt. Ein Held mit KO 12 könnte sich maximal 12 zusätzliche Lebenspunkte leisten.
- Magieresistenz kann man nicht durch Abenteuerpunkte steigern, sondern nur durch Steigerungen von MU oder Sonderfertigkeiten. Allerdings gibt es keine Begrenzung dieses Wertes.
- Die Geschwindigkeit und Initiative kann ebenfalls nur indirekt – durch die Erhöhung von GE oder IN – gesteigert werden.

Erwerb von Fähigkeiten ohne die notwendigen Abenteuerpunkte (optional)

Sollte der Held nicht über genügend Abenteuerpunkte verfügen, um sich einen Vorteil, eine Sonderfertigkeit oder eine neue Stufe einer Fertigkeit leisten zu können, so kann er sich grundsätzlich diese Fertigkeit nicht kaufen. Der Meister kann aber beschließen, wenn es aus Gründen der Logik richtig ist, dass ein Held sich das Wissen im Spiel angeeignet hat, dass er AP-Schulden macht. Diese Schulden müssen sobald wie möglich mit neu erworbenen AP abbezahlt werden. Der Meister hat hier das letzte Wort.

Lernmethoden

Um Zauber und Liturgien zu aktivieren und Fertigkeiten zu verbessern, gibt es grundlegend zwei Möglichkeiten: Das Lernen von einem *Lehrer* oder das *Selbststudium*.

Im Selbststudium versucht man sich eine Fertigkeit selbst beizubringen. Ein Lehrer hingegen versucht sein Wissen jemandem anderen zu vermitteln. Der Vorteil eines Lehrers ist, dass er zum einen die Lernzeit verkürzen kann, zum anderen über Wissen verfügt, dass man sich nicht von neuem herleiten muss. Grundsätzlich ist es egal, woher ein Held sein Wissen erlangt. Er muss zum Aktivieren und Steigern Abenteuerpunkte ausgeben. Der Unterschied der beiden Lernmethoden bezieht sich ausschließlich auf die Zeit.

Wie lange man für eine Steigerung benötigt ist Meisterentscheid und sollte von der Art des Talents und der Fähigkeit abhängen. Mit einem Lehrmeister sollte sich der Zeitraum verkürzen lassen, während das Selbststudium zwar kein Hindernis beim Lernen darstellt, aber kein Zeitgewinn erzielt wird.

Auswirkungen von Eigenschafts-Steigerungen

MU	höhere Magieresistenz
KL	–
IN	Initiative-Basiswert
CH	–
FF	Fernkampf-Basiswert
GE	Geschwindigkeits-Basiswert, Attacke-Basiswert, Parade-Basiswert, Schadensbonus
KO	Lebensenergie-Basiswert
KK	Attacke-Basiswert, Parade-Basiswert, Schadensbonus

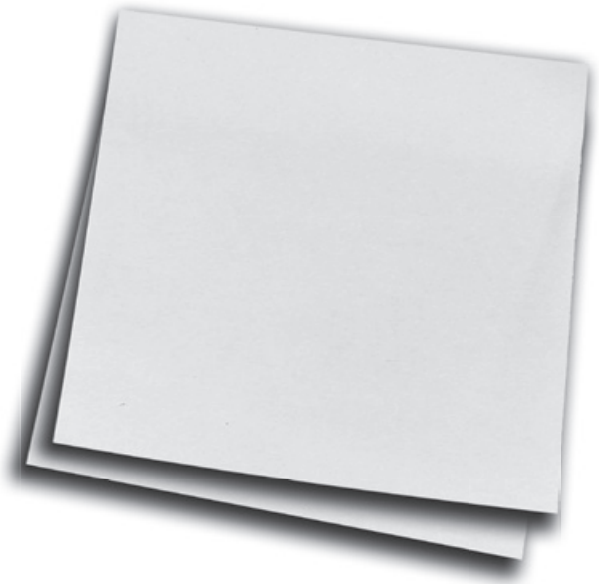
DFYX DFYX (Order 5903463)

BESTIARIUM

Dieses Kapitel enthält alle Regeln rund um Kreaturen und eine Auswahl aventurischer Scheußlichkeiten, die den Helden auf ihren abenteuerlichen Reisen begegnen können. Aber auch normale Tiere, Vertraute und Begleiter der Helden bekommen ihren wohlverdienten Platz.

Aufbau der Beschreibung der Kreaturen

Verbreitung: In welcher Gegend Aventuriens trifft man das Wesen üblicherweise an, wo hält es sich bevorzugt auf?
Größe: Wie groß wird das Tier? Angegeben ist eine durchschnittliche Spannweite in Schritt.
Gewicht: Wie schwer wird das Wesen? Auch hier steht meist eine Spannweite in Stein.
Eigenschaften: Angaben zu Mut, Klugheit, Intuition, Charisma, Fingerfertigkeit, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft.
Tiere verfügen nicht über CH- und FF-Werte. Es kann Ausnahmen bei einigen Kreaturen geben, dann sind die entsprechenden Werte angegeben. Bei humanoiden und kulturschaffenden Wesen sind diese Werte zusätzlich angegeben.
LeP: die durchschnittlichen Lebenspunkte
AsP: Wenn das Wesen über Astralenergie verfügt, so ist sie hier aufgeführt.
KaP: Falls das Wesen Karmapunkte hat, steht die Angabe dazu an dieser Stelle.
INI: Der Wert der Initiative, meist um einen oder mehrere W6 modifiziert. Eingerechnet sind keine Abzüge durch Behinderung, z.B. wegen dem Tragen von Waffen und Rüstungen bei humanoiden Wesen.
RS: Der natürliche Rüstungsschutz eines Wesens. Sollten noch externe Rüstungen getragen werden, so muss dieser Wert dazu addiert werden.
MR: Die Magieresistenz gegen Zauberei
GS: Der Geschwindigkeit-Wert
AT: Der Attacke-Wert
PA: Der Parade-Wert (in der Regel auch der Ausweichen-Wert)
FK: Der Fernkampf-Wert
LZ: Die Ladezeit, angegeben in Aktionen



TP: Die Trefferpunkte der benutzen Waffe
RW: Die Reichweitenkategorie der Waffe. Bei Fernkampfwaffen ist die Zahl der Schritte angegeben, bis zu der die Kategorie gilt.
Aktionen: Die Zahl der Aktionen pro Kampfrunde
Vor- und Nachteile: Bei Kulturschaffenden sind hier typische Vor- und Nachteile angegeben.
Sonderfertigkeiten: Eine Auflistung der Sonderfertigkeiten
Talente: Talente, insbesondere *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*, *Sinnesschärfe*, *Verbergen*, *Einschüchtern*. An einigen Stellen weichen die Eigenschaften der Probe von denen humanoider Wesen ab (siehe **259**).
Zauber: Falls das Wesen Zauber beherrscht, sind sie hier aufgeführt.
Anzahl: Wenn das Wesen ein Einzelgänger ist, ist hier eine 1 angegeben. Größere Tiergruppen werden in der Regel mit einem Würfelwurf bestimmt. Manchmal ist beides aufgeführt, dass bedeutet, dass beide Varianten vorkommen.
Größenkategorie: Die Größenkategorie des Wesens (siehe **259**).
Beute: Was kann man bei dem Tier verwerten und was erhält man im Schnitt dafür.
Kampfverhalten: Einige Anmerkungen zum Einsatz der Sonderfertigkeiten, besondere Taktiken und Vorgehensweise des Wesens.
Flucht: Unter dem Begriff Flucht steht, wann das Wesen einen Kampf abbricht.
Tierkunde/Magiekunde: Hier ist angegeben, was ein Held bei einer erfolgreichen *Tierkunde/Magiekunde* -Probe und der entsprechenden Menge an Fertigkeitspunkten über Besonderheiten des Wesens weiß. Dies können z.B. Schwächen oder spezielle Manöver des Gegners sein. Bei Tieren wird üblicherweise auf *Tierkunde* gewürfelt, bei magischen Wesen wie Dämonen, Untote und Elementarwesen auf *Magiekunde*.
Sonderregeln: Besondere Regelungen, etwa Gifte, spezielle Angriffe oder Übertragung von Krankheiten.

Tierische Klugheit

Menschlicher Intellekt beginnt ab einer Klugheit von 6 Punkten. Alle Werte darunter spiegeln nur noch eine tierische Intelligenz wieder. Es gilt: je klüger ein Tier ist, desto leichter lässt es sich in der Regel verzaubern. Selbst das intelligenteste Tier ist einem Menschen geistig weit unterlegen und damit für *Beherrschungs-* und *Verwandlungs*zauber anfällig. Allerdings ist es für Zauberer schwierig, Wesen ohne Intelligenz zu beherrschen, sodass Tiere mit geringem Klugheitswert oft schwerer zu verzaubern sind.

DFYX (Order: 5903463)

Tierische Klugheit

Klugheitswert	Tierart (Beispiel)
0	Wurm, Schnecke, Riesenamöbe, Pflanzen
1	Fisch, Eidechse, Kröte, Spinne
2	Würgeschlange, Rind, Schaf
3	Hund, Schwein, Wolf, Pferd
4	Katze, Mungo, Fischotter
5	Rabenvögel, Affe, Eule, Delphin, Elefant, Smaragdnatter, Güldenschlange

Talente bei Kreaturen

Tiere verfügen nicht über die ganze Bandbreite an Talenten, über die ein kulturschaffendes Wesen verfügt. Weder sind sie in der Lage ein Buch zu lesen, noch sich in einer Wissenschaft wie Sternkunde oder Geographie fortzubilden.
Während kulturschaffende Völker Proben so wie jeder Held ablegen kann, haben Tiere oftmals nicht die entsprechenden Eigenschaften (siehe oben). Sie nutzen stattdessen eine andere Eigenschaftskombination.

Talentproben bei Tieren

Talent	Probe	Anmerkung
Einschüchtern	MU/IN/KK	–
Körperbeherrschung	IN/GE/KK	Wird verwendet, um wegzulaufen oder weglaufende Helden einzuholen.
Selbstbeherrschung	MU/KO/KK	–
Sinnesschärfe	IN/IN/IN	Bei Tieren gleichzeitig auch der Wert in *Fährtensuchen*.
Verbergen	MU/IN/GE	Dieses Talent kommt bei Angriffen aus dem Hinterhalt zur Anwendung.
Willenskraft	MU/IN/IN	–

Werte von Kreaturen

Einige Eigenschaften von Kreaturen und Tieren beeinflussen abgeleitete Werte: Lebens-, Astral- und Karmaenergie sowie Magieresistenz, Initiative, Attacke, Parade und Fernkampfwert werden durch die dazugehörigen Eigenschaften beeinflusst. Sinkt oder steigt eine der Eigenschaften, so kann dies auch Auswirkungen auf den abgeleiteten Wert haben. Bei Trefferpunkten verhält es sich ähnlich, es kann jedoch von der Gewandtheit oder der Körperkraft abhängen (das letzte Wort hat in diesem Fall der Meister).

Größenkategorie

Jedes Wesen wird in folgende Größenkategorien eingeteilt: *winzig*, *klein*, *mittel*, *groß*, *riesig*. Große Ziele lassen sich leichter treffen, wohingegen man bei der Parade gegen ein winziges Wesen große Probleme hat. Die abgegebenen Modifikatoren gelten immer für ein mittelgroßes Wesen, das gegen ein Wesen einer anderen Kategorie kämpft. Wesen in der gleichen Größe haben keine Modifikatoren. Zwei große Oger, die gegeneinander kämpfen, können sich ganz normal parieren. Unterscheiden sich die Größenkategorien in zwei Stufen, so gelten die Modifikatoren im Verhältnis von einem mittleren Wesen zu einem Wesen mit anderer Größe. Noch größere Unterschiede werden nicht berücksichtig.

Beispiel: Ein kleiner *Held, der gegen einen* großen *Oger antritt, kann zwar dessen Angriffe nicht parieren (hier verhält es sich so wie ein* mittlerer *Held gegen einen* riesigen *Gegner), dafür sind seine Fernkampfangriffe um 8 Punkte erleichtert (ebenfalls Vergleich* mittel *gegen* riesig*) und der Oger hat Erschwernisse von 8 auf AT, PA und FK (Vergleich zwischen mittleren und winzigen Gegner).*

Größe

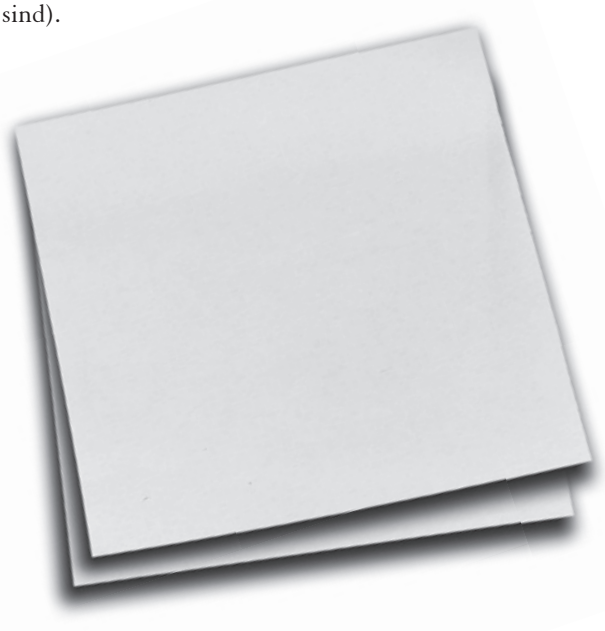
Größenkategorie	Art des Wesens	Anmerkung
Winzig	Ratte, Kröte	AT, PA, FK –8
Klein	Hase, Schlange, Fasan	AT, PA, FK –4
Mittel	Mensch, Zwerg, Wolf, Reh	+/–0
Groß	Oger, Troll, Rind	Nur PA mit Schild oder *Ausweichen* zulässig, FK +4
Riesig	Drache, Riese, Elefant	Nur *Ausweichen* zulässig, FK +8

Kulturschaffende Wesen

Unter Kulturschaffende Wesen fallen Spezies, die vernunftbegabt sind, über eine eigene Sprache und über eine Zivilisation verfügen.

Goblin

Goblins sind vielleicht das am meisten unterschätzte Kulturvolk Aventuriens. Durchschnittlich etwas kleiner als Zwerge, von eher drahtiger denn kräftiger Statur und am ganzen, leicht gebeugten Körper von einem dichten, struppigen Fell bedeckt, sind sie von allzu tierischer Gestalt. Hinzu kommt, dass gemeinhin angenommen wird, dass der niedrigen, wulstigen Stirn, die – zusammen mit den vorspringenden Zähnen und der breiten Nase – den groben Gesichtern eine affenähnliche Anmutung verleiht, einfach kein großer Geist innewohnen kann. Dennoch pflegen die zu mehreren Hunderttausend über den ganzen Kontinent verteilten Rotpelze eine fassettenreiche Kultur, eine eigene Sprache und eine beachtliche schamanistische Tradition (wobei jedoch nur Goblinfrauen magisch begabt sind).



DFYX DFYX (Order 5903463)

Verbreitung

Die mit den Orks verwandten, aber keineswegs verbrüderten Goblins stellen eine unterschätzte Macht in Aventurien dar. Zwar siedeln sie vornehmlich in der Grünen Ebene, in den Sichelgebirgen sowie in Nostria und Andergast, aber sie sind derart anpassungsfähig und erfindungsreich, dass selbst an der unwirtlichen Eismeerküste Schneegoblins zu finden sind, denen weißes Fell wächst. In den meisten Regionen Aventuriens gelten Goblins zwar als rechtlos und werden Tieren gleichgestellt, deren Tötung bestenfalls als Wilderei strafbar ist, die großen Goblingemeinschaften in Festum und Uhdenberg beweisen indes, dass ein Zusammenleben mit Menschen und anderen Völkern durchaus möglich ist.

Lebensweise

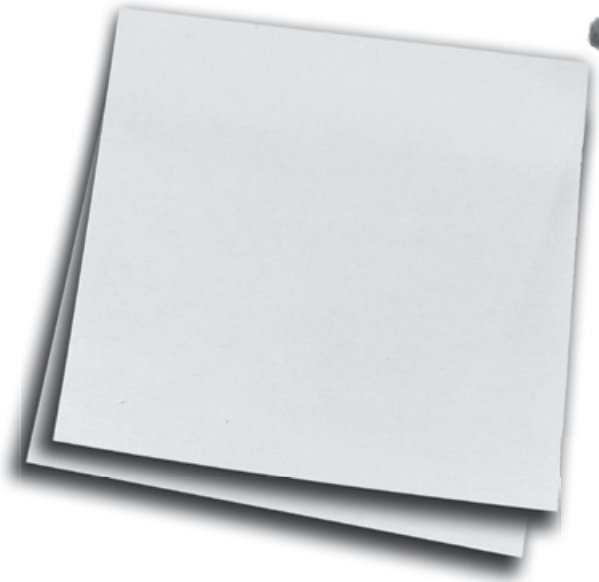
Die städtischen Goblins sind in Lebensart und Glaubenswelt weit zivilisierter als ihre Brüder und Schwestern der Stämme. Diese leben in zumeist von einer Schamanin geführten Sippenverbänden, in denen Frauen aufgrund ihrer Bedeutung für den Nachwuchs eine herausragende Stellung einnehmen. Bandengoblins wiederum leben und streifen durch die Wildnis und sind Raubtieren oft ähnlicher als ihren Verwandten.

Goblin

Verbreitung: ganz Aventurien (Steppen, Wälder, Gebirge, Menschenstädte wie Festum und Uhdenberg)			
Größe: 1,40 bis 1,60 Schritt			
Gewicht: 40 bis 60 Stein			
MU 10	**KL** 11	**IN** 13	**CH** 12
FF 15	**GE** 15	**KO** 13	**KK** 11
LeP 18	**INI** 15+1W6		
RS 0	**MR** –4	**GS** 9	**WS** 7

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	13	13	1W6+1	kurz
Dolch	14	12	1W6+1	kurz
Säbel	14	13	1W6+3	mittel
Speer	15	11	1W6+5	lang
Keule	15	11	1W6+5	mittel
Fernkampf	**FK**	**LZ**	**TP**	**RW**
Kurzbogen	14	2	1W6+4	5/10/20/40/80

Aktionen: 1
Vorteil: Dunkelsicht 1, Flink 1, Gefahreninstinkt 4, Herausragender Sinn (Gehör), Kälteresistenz
Nachteile: Aberglaube 8, Unstet 8
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 1, Willenskraft 1
Anzahl: 1 / 2W6+2 (Goblinbande) / 3W20+20 (Goblinsippe)
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Abseits ihrer Heimat sind Goblins oft Wegelagerer und Räuber. Sie versuchen Kämpfe zu vermeiden und gehen lieber dazu über, ihr Gegenüber zu bedrohen. Müssen sie zur Gewalt greifen, bevorzugen sie Distanzwaffen wie Bögen oder Speere.
Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50% der LeP)



Oger

Oger sind die natürlichen Feinde des Menschen, denn vor allem nach seinem Fleisch gieren sie, von unstillbarem Hunger getrieben. Einer Legende nach sollen sie sich zu Tausenden aus den Überresten des Giganten Ogeron erhoben haben, die in den Gigantenkriegen auf Dere stürzten. Die Menschenfresser sind mehr als zweieinhalb Schritt groß und neigen zur Fettleibigkeit. Ihre bleiche Haut ist unbehaart und glänzt vor lauter ranzig stinkendem Fett, mit dem sie sich einzureiben pflegen. Gelbe, messerscharfe Zähne säumen ihre Mäuler, mit denen sie ihre Beute oft roh verzehren, obwohl sie das Feuermachen, wie auch einige rudimentäre Handwerkskünste beherrschen. Unter den kulturschaffenden Spezies nehmen Oger den niedrigsten Rang ein, denn ihr begrenzter Verstand ist allzeit ihrem Fress- und Paarungstrieb unterworfen.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Verbreitung

Oger sind in ganz Aventurien heimisch und hausen meist in Ruinen, verwaisten Bauten oder Höhlen. Die menschengroßen und blinden, dafür aber an allen anderen Sinnen geschärften *Höhlenoger* sind ausschließlich in den nördlichen Gebirgen angesiedelt, während die engverwandten, sich aber nur pflanzlich ernährenden *Hügellinge* in Erdhöhlen am oberen Bodir sowie im Orkland leben. In den Regenwäldern und auf den Waldinseln sind wiederum die dunkelhäutigen *Schwarzoger* heimisch, die sich als weitaus geschickter, gescheiter und zuweilen sogar zivilisiert erweisen.

Lebensweise

Kleine Familienverbände von drei bis sechs Individuen bilden die Keimzellen der Spezies. Sie unternehmen tagelange Raubzüge, wobei sie das Sonnenlicht meiden und das Weibchen zum Schutz der Wohnhöhle zurückbleibt. Mit Ausnahme einiger überdurchschnittlich intelligenter Vertreter, beherrschen Oger nur eine grundlegende, grunzende Sprache, wenngleich Hinweise auf eine vergessene schamanistische Kultur ein einst höheres Zivilisationsniveau nahelegen. Mitunter kommt es vor, dass sich Oger mit Ork- oder Goblinbanden zu Zweckgemeinschaften zusammentun, wohingegen Orkschamanen dazu neigen so genannte *Streitoger* magisch zu versklaven, die ihnen als kampferprobte Leibwächter dienen müssen.

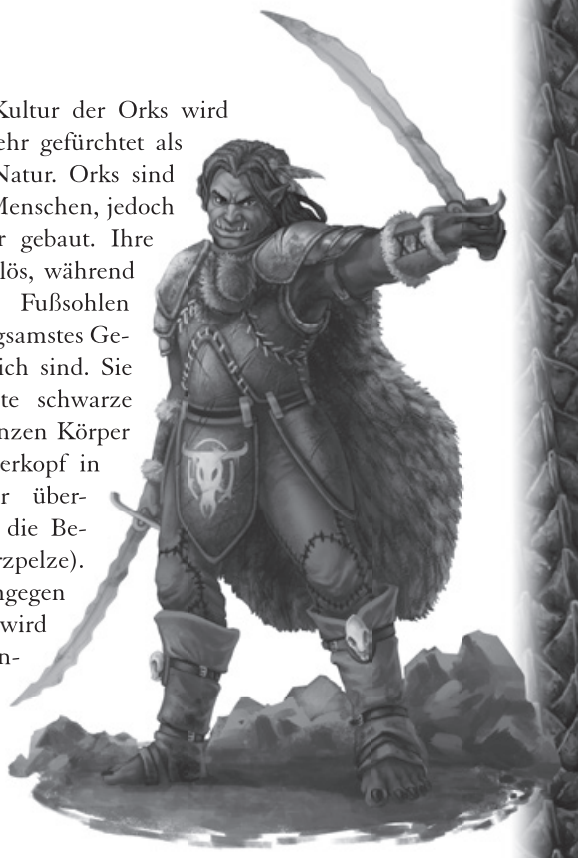
Oger

Verbreitung: ganz Aventurien			
Größe: 2,60 bis 2,80 Schritt			
Gewicht: 170 bis 200 Stein			
MU 16	**KL** 6	**IN** 10	**CH** 8
FF 10	**GE** 12	**KO** 20	**KK** 20
LeP 60	**INI** 12+1W6		
RS 1	**MR** 0	**GS** 8	**WS** 10

Nahkampf	**AT**	**PA**	**TP**	**RW**
Waffenlos	13	9	1W6+6	mittel
Keule	12	10	2W6+8	lang
Stein	14	13	1W6+3	mittel
Fernkampf	**FK**	**LZ**	**TP**	**RW**
Stein	10	8	2W6+8	2,5/5/10/20/40

Aktionen: 1
Vorteile: keine
Nachteile: Aberglaube 8, Übler Geruch
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Einschüchtern 7, Willenskraft 4
Anzahl: 1 / 1W3+2 (Ogerfamilie)
Größenkategorie: groß
Kampfverhalten: Oger fressen gerne Menschen und andere Zweibeiner. Sie sind fast immer hungrig und auf der Suche nach Beute. Meist schleichen sie sich an ihr Opfer heran und versuchen es mit Keulenhieben und *Niederwerfen*-Angriffen zu erledigen.
Flucht: Oger fliehen nicht. Sie sind zu dumm dafür.

Ork



Die fremdartige Kultur der Orks wird vielleicht noch mehr gefürchtet als ihre barbarische Natur. Orks sind etwas kleiner als Menschen, jedoch erheblich kräftiger gebaut. Ihre Arme sind muskulös, während ihre verhornten Fußsohlen selbst gegen unwegsamstes Gelände unempfindlich sind. Sie weisen eine dichte schwarze Behaarung am ganzen Körper auf, die am Hinterkopf in langes Haupthaar übergeht (daher auch die Bezeichnung Schwarzpelze). Ihr Gesicht ist hingegen kaum behaart und wird von einem vorspringenden Kiefer mit Hauern, einer platten Nase und einer breiten Stirn definiert.

Verbreitung

Aufgrund der vielen, stets konkurrierenden Stämme, konnten die Orks nie ein beständiges Reich erschaffen. Die *Orichai* des Orklandes umfassen mehrere Zehntausend Angehörige und bestehen vor allem aus Jägern, Sammlern und Halbbauern, während die zahlenmäßig ebenbürtigen *Zholochai* als urtümliche Jäger und aggressiv Krieger nomadisch zwischen dem Orkland und den Blutzinnen leben. Die *Korogai* gelten als meisterhafte Schmiede, die ihr Wissen den Zwergen entwendet haben, die *Mokolash* hingegen bewohnen Sümpfe und die *Olochtai* haben selbst unter den Orks den Ruf schrecklicher Barbaren. Während an dieser Stelle etliche Stämme ungenannt bleiben müssen, seien noch die Orks des Svellttals erwähnt, die nach den Eroberungszügen des Orkensturms mit den Menschen in einer zunehmend funktionierenden Zweckgemeinschaft leben.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Lebensweise

Der orkische Lebenszyklus verläuft schneller als bei Menschen, weshalb sie früher geschlechtsreif werden, allerdings auch selten mehr als 40 Jahren auf Dere weilen. Sie leben in Sippenverbänden, deren Alltag vom Recht des Stärkeren und von einem strengen Kastensystem bestimmt wird. Sklaven und Frauen nehmen darin den niedrigsten Rang ein. Darauf folgen Bauern, Handwerkern und Jäger. Krieger und Priester werden nur noch vom Häuptling und dem Schamanen übertroffen, die einer Sippe vorstehen.

Ork

Verbreitung: ganz Aventurien, vor allem Orkland, Svellttal, Eiszinnen, Thorwal und Uhdenberg
Größe: 1,55 bis 1,70 Schritt
Gewicht: 60 bis 75 Stein

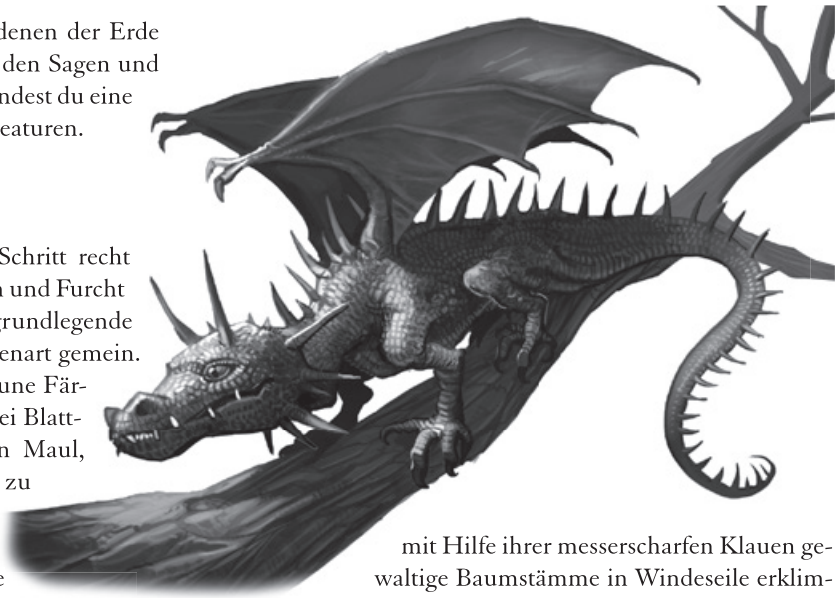
MU 15	**KL** 10	**IN** 13	**CH** 10
FF 12	**GE** 12	**KO** 15	**KK** 13
LeP 30	**INI** 12+1W6		
RS 0	**MR** 1	**GS** 8	**WS** 8

Nahkampf	**AT**	**PA**	**TP**	**RW**
Waffenlos	14	12	1W6+1	kurz
Arbach	14	12	1W6+4	mittel
Byakka	13	11	1W6+5	mittel
Gruufhai	12	10	1W6+6	mittel
Fernkampf	**FK**	**LZ**	**TP**	**RW**
Orkbogen	14	3	1W6+5	10/20/40/80/160

Aktionen: 1
Vorteile: Dunkelsicht 1, Kälteresistenz, Zäher Hund
Nachteile: Aberglaube 8, Jähzorn 8
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Einschüchtern 7, Willenskraft 4
Anzahl: 1 oder 1W6+2 (Orkbande) oder 2W20+10 (Orksippe)
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Orks versuchen zunächst ihrer Gegner einzuschüchtern oder lauern in einem Hinterhalt. Sie versuchen sich mit den stärksten Gegnern zu messen, da ein Sieg über sie den meisten Ruhm einbringt. Dennoch haben Orks ein anderes Ehrverständnis als Menschen, sodass sie auch zu Tricks greifen, um den Sieg zu erringen. Am Boden liegende Gegner werden ebenso angegriffen, wie Anstelle eines Reiters sein Pferd.
Flucht: individuell (meist nach Verlust von 50% der LeP)

Kreaturen

Auch wenn ein Großteil der Tiere auf Dere denen der Erde gleicht, so gibt es auch einige Wesen, die man den Sagen und Legenden zurechnen würde. An dieser Stelle findest du eine Sammlung der bekanntesten aventurischen Kreaturen.



Baumdrache

Diese mit einer Flügelspannweite von drei Schritt recht kleine Drachenart hat mit ihren uralten, weisen und Furcht einflößenden Verwandten nicht mehr als das grundlegende Erscheinungsbild und die ein oder andere Eigenart gemein. Neben der borkigen Haut, deren grünlich braune Färbung ihnen eine vorzügliche Tarnung in allerlei Blattwerk verleiht, und einem reißzahnbewehrten Maul, verfügen sie über ledrige Schwingen, die sie zu ebenso geschickten wie waghalsigen Flugkünstlern macht. Nicht weniger beeindruckend sind ihre Kletterfähigkeiten, wobei sie mit Hilfe ihrer messerscharfen Klauen gewaltige Baumstämme in Windeseile erklimmen können, in deren Kronen sie nisten und ihre vergleichsweise bescheidenen Horte anlegen.

Verbreitung

Baumdrachen sind in ganz Aventurien verbreitet, neigen aber dazu extreme Temperaturen zu meiden und bevorzugen Gegenden, in denen besonders hohe Bäume, wie Eichen oder Urwaldriesen, zu finden sind. Landläufig gelten sie eher als Plage, denn als Bedrohung, zumal sie anders als ihre mächtigen Vettern weder über magische, noch anderweitig bemerkenswerte Verstandeskräfte verfügen.

Lebensweise

Die meist allein oder in kleinen Schwarmverbänden lebenden Baumdrachen errichten selten eigene Nester, sondern ver-

DFYX DFYX (Order 5903463)

treiben stattdessen Adler oder andere Großvögel aus deren Domizilen, die sie anschließend nach ihren eigenen Bedürfnissen ausbauen. Ihre räuberische Natur haben sie mit anderen Drachenarten gemein, weswegen auch sie beachtliche Horte aus glitzerndem Tand und anderem wertlosen Plunder anlegen. Gemeinhin gelten Baumdrachen als standorttreu und können ein Lebensalter von bis zu hundert Jahren erreichen, sofern sie nicht den Falschen bestehlen.

Baumdrache

Verbreitung: ganz Aventurien (Wälder, Gebirge)
Größe: 0,8 bis 1 Schritt hoch; 2,5 bis 3 Schritt lang; Flügelspannweite um 2,80 Schritt
Gewicht: 50 bis 75 Stein

MU 13	**KL** 2	**IN** 13	**CH** –
FF –	**GE** 14	**KO** 15	**KK** 14
LeP 35	**INI** 10		
RS 3	**MR** 9	**GS** 5/20*	**WS** 8

Nahkampf	**AT**	**PA**	**TP**	**RW**
Biss	12	6	1W3+4	kurz
Klauen	15**	6	1W6+4	kurz
Fernkampf	**FK**	**LZ**	**TP**	**RW**
Feuerodem***	automatisch gelungen	–	1 SP pro KR	5 Schritt

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff, Niederwerfen (Klauen oder Biss)
Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Einschüchtern 4, Willenskraft 4
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Beute: 35 Rationen (Fleisch, ungenießbar), diverse blinkende Objekte, wie Münzen, Besteck, Ringe, Edelsteine im Drachennest (Wert: 1W6x1W6 Silbertaler), Trophäen (Zähne oder Klauen, insgesamt 5 Silbertaler; Drachenschuppen, insgesamt 10 Silbertaler)
Kampfverhalten: Baumdrachen lassen Menschen in Ruhe, es sei denn sie bedrohen ihr Nest oder haben sichtbar funkelnde Gegenstände dabei. Dann greifen sie mit *Flugangriffen* an. Am Boden versuchen sie ihre Gegner mit *Niederwerfen*-Angriffen in eine ungünstige Lage zu bringen und richten mit *Gezielte Angriffe* erheblichen Schaden an.
Flucht: Verlust von 50% der LeP
Tierkunde: **4 FP:** Baumdrachen reagieren aggressiv, wenn man ihre Nester bedroht. Sie mögen blinkende Gegenstände. **8 FP:** Mit funkelnden Dingen kann man sie ablenken (Vergleichsprobe *Überreden* und *Willenskraft*, bei Sieg des Helden nimmt der Drache das Kleinod bei 1-3 auf 1W6 mit und flieht). **12 FP:** Dem Feueratem kann man durch bestimmte Bewegungsabläufe entgehen (*Ausweichen* +8).
Sonderregeln: *) *Unterschiedliche GS:* am Boden / in der Luft **) *Flugangriff:* Das Wesen greift in der Regel im Flug an. Ein Held kann nur in den Kampfrunden das Wesen im Nahkampf angreifen, in denen auch er von dem Wesen attackiert wurde. ***) *Feuerodem:* Der Feuerodem verursacht 1 SP pro KR gegen jeden Nahkämpfer, der den Baumdrachen angreift.

Gruftassel

Dieses schaurige Ungetüm aus der lichtlosen Welt unter der Erde ist nicht mehr, aber auch nicht weniger als eine hunde- bis rindergroße Assel. Ihre messerscharfen und ungemein kräftigen Greifzangen bedeuten eine beachtliche Gefahr für Leib und Leben, ihr harter Panzer ist eine Meisterprüfung für Schwert oder Axt und ihre bloße Erscheinung erprobt Mut und Moral.

Verbreitung

Ob die Gruftassel nun ein in die Schatten herabgesunkenes Vermächtnis des siebten Zeitalters ist, in dem die Vielbeinigen Dere beherrschten oder ob sie schlicht eine Laune Sumus darstellt, ist nicht bekannt. Sicher ist jedoch, dass sich das mienenlose und ruckartig bewegende, von einem unheimlichen Klickern und Klacken begleitete Ungetüm, vor allem in Höhlensystemen, Ruinen und Grüften, aber auch in Katakomben und Kanalisationen einnistet. Hauptsache es ist dunkel und feucht.

Lebensweise

Gemeinhin ist die Gruftassel ein geduldiger Jäger, der darauf wartet, dass sich ein Beutetier zu weit in einen der dunklen Gänge wagt und sich in den steinernen Labyrinthen, die sie bevorzugt bewohnt und in denen sie jeden Winkel kennt, heillos verirrt und schließlich verendet. Zwar sind die Gruftasseln vornehmlich Aasfresser, aber allein schon ihrer Größe wegen, fürchten sie Menschen, Elfen oder Zwerge in keinster Weise und sind bei passender Gelegenheit anstandslos bereit ihren Geländevorteil zu nutzen und ihren Speiseplan umzustellen.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Gruftassel

Verbreitung: ganz Aventurien (vor allem Höhlen, Ruinen, Wälder)			
Größe: 0,30 bis 0,50 Schritt hoch; 1,80 bis 2,40 Schritt lang			
Gewicht: 40 bis 70 Stein			
MU 10	**KL** 2	**IN** 13	**CH** –
FF –	**GE** 14	**KO** 15	**KK** 13
LeP 20	**INI** 4+1W6		
RS 4	**MR** 13	**GS** 4	**WS** 8

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Zangen	12	6	1W3+3	kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Einschüchtern 1, Willenskraft 1

Anzahl: 1 oder 2W6 (Nest)

Größenkategorie: mittel

Beute: 25 Rationen (Innereien, ungenießbar), Rest wertlos

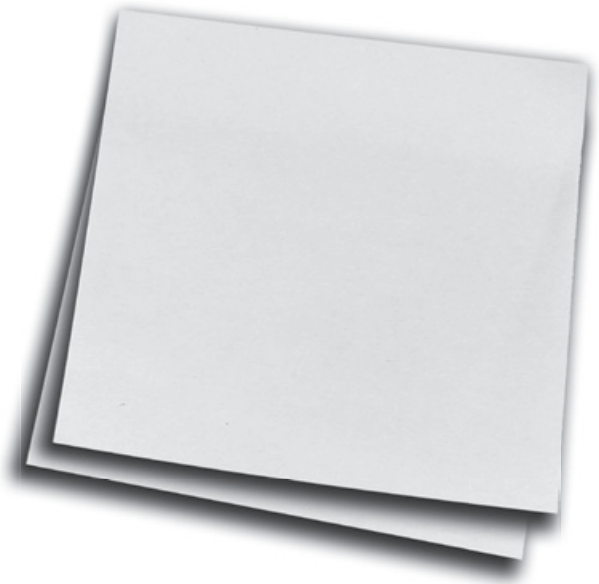
Kampfverhalten: In der Regel lauert die Gruftassel in ihrem Versteck und wartet, bis sich die Gelegenheit ergibt, die Beute hinterrücks anzugreifen. Mit den Zangen kann die Assel auch Waffenangriffe parieren. Dennoch greift sie Menschen nur an, wenn sie sich bedroht fühlt.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde:
4 FP: Gruftasseln sind harmlos, solange man einen Sicherheitsabstand von 10 Schritt einhält.
8 FP: An ihrem Unterleib ist der Panzer dünner (RS 2). *Gezielte Angriffe* gegen diese Körperstelle sind erfolgsversprechender.
12 FP: Eventuell kann man sie mit bestimmten Essen – beispielsweise Aas oder Hartwürsten – ablenken (Vergleichsprobe zwischen *Überreden*-Probe und *Willenskraft*, bei gelungener Probe nimmt die Assel das Fressen mit und flieht).

Höhlenspinne

Der sieben bis acht Spann lange Körper der Höhlenspinne ist schon ohne die acht mächtigen und borstig behaarten Beine imposant genug, um den meisten Menschen einen gehörigen Schauer über den Rücken laufen zu lassen. Doch die geifertriefenden Beißwerkzeuge und das schwarze Fell der Männchen bzw. das braune der Weibchen, in dem gelegentlich eine rotbraune, kreuzförmige Rückenzeichnung erkennbar ist, komplettiert das Bild einer Bestie aus fiebrigen Angsträumen.



Verbreitung

Die Höhlenspinne ist vergleichsweise selten und ihrem Namen nach vor allem in Höhlen, Grotten und Felsspalten, aber auch in Ruinen und dunklen Wäldern beheimatet.

Lebensweise

Statt auf die Jagd zu gehen, bevorzugt es die Höhlenspinne an den Rändern ihres Netzes auszuharren, bis sich ein Beutetier darin verfangen hat. Dabei sind die Fäden mit einer zuckerzähen Flüssigkeit getränkt. Die darum wimmelnden Insekten locken wiederum kleinere Vögel an, die sich in den feinen Maschen verfangen und die Hauptnahrungsquelle der Höhlenspinne darstellen. Gleichzeitig aber ist das Gewebe ausreichend robust für unachtsame Wildtiere bis zur Größe von Hirschen oder jungen Auerochsen, die nach einem schnellen Biss der Spinne, die aus mehreren Drüsen ein lähmendes Gift absondert, zur besseren Haltbarkeit und Vorverdauung eingesponnen werden.
Aus gelegentlichen Paarungen gehen Dutzende bis Hunderte von Eiern hervor. Allerdings überleben von den auf sich allein gestellten Jungtieren meist nur wenige.

Höhlenspinne

Verbreitung: ganz Aventurien (Höhlen, Ruinen, Wald)			
Größe: 0,3 bis 05 Schritt hoch; 1,40 bis 1,60 Schritt lang			
Gewicht: 30 bis 40 Stein			
MU 11	**KL** 2	**IN** 14	**CH** –
FF –	**GE** 15	**KO** 12	**KK** 14
LeP 22	**INI** 7+2W6		
RS 2	**MR** 9	**GS** 5	**WS** 6

DFYX DFYX (Order 5903463)

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	13	5	1W3+2*	kurz

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Festhalten (Netz, 20 FP, 5 Proben gestattet)
Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Einschüchtern 7**, Willenskraft 4
Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Spinnennest)
Größenkategorie: mittel
Beute: 25 Rationen (Innereien, ungenießbar), Gift (20 Silbertaler)
Kampfverhalten: Höhlenspinnen warten bis etwas ihr Netz berührt, dann greifen sie ihr Opfer an und verfolgen es auch, bis es sich zu weit von ihrem Nest entfernt hat (etwa 50 Schritt).
Flucht: Verlust von 50% der LeP
Tierkunde: **4 FP:** Wissen über das Gift der Höhlenspinne. **8 FP:** Wissen über die Größe des Reviers (50 Schritt). **12 FP:** Egelschreck mag die Höhlenspinne nicht. Sie erleidet Abzüge auf AT und PA von 3 Punkten, wenn sie es mit einem Gegner zu tun hat, der sich mit Egelschrecksalbe beschmiert hat.
Sonderregeln: *) *Höhlenspinnengift: Stufe:* 4; *Art:* Waffengift, tierisch; *Beginn:* 3 KR; *Dauer:* Werte regenerieren sich pro Tag um 1 Punkt; *Wirkung:* GE, KK AT und PA –1 / keine Auswirkungen Die Höhlenspinne kann das Gift mehrfach einsetzen. Die Wirkung ist kumulativ. **) *Schreckgestalt:Willenskraft*-Probe –4, bei Misslingen Wirkung wie Horriphobus mit 4 FP.

Morfu

Der Morfu oder auch Tlalucswurm, wie er in Brabak genannt wird, ist eine bleiche Riesennacktschnecke, die im ausgewachsenen Zustand an die vier Schritt lang werden kann. Er ist über und über von wulstigen Warzen bedeckt, aus denen er Salven von zwölf giftigen Hornsplittern auf ein Ziel abschießen kann. Diesen ebenso hinterhältigen wie wirkungsvollen Angriff kann der Morfu bis zu zehnmal wiederholen. Anschließend wird die erlegte Beute von einem großen Maul verschlungen und von ätzenden Verdauungssäften allmählich, aber nahezu vollständig zersetzt.

Verbreitung

Abgesehen von Maraskan, das seine ganz eigenen giftspritzenden Gräuel beherbergt, kann der Morfu in allen Sümpfen Aventurien, mit dem Schwerpunkt auf Südaventurien, und dort vor allem im Umland von Al'Anfa, auftreten.

Lebensweise

Der Morfu lauert für gewöhnlich allein oder in kleinen Gruppen im Schlamm, im flachen Wasser oder auch an überhängenden Ästen, da er des Schwimmens nicht mächtig ist. Warten ist seine bevorzugt Jagdstrategie, da er für alles andere schlichtweg zu langsam ist. Stattdessen heftet er sich mit Vorliebe an Bootsrümpfe und sucht die Besatzung des Nachts heim. Zwar sehen die riesigen Sumpfegel nicht gut, aber er kann sich und seine Geschosse äußerst präzise anhand von Wärmequellen und Erschütterung ausrichten.

Morfu

Verbreitung: ganz Aventurien außer Maraskan (Sümpfe)
Größe: 2 bis 4 Schritt
Gewicht: 80 bis 120 Stein

MU 18	**KL** 0	**IN** 12	**CH** –
FF –	**GE** 8	**KO** 10	**KK** 15
LeP 60	**INI** 2+1W3		
RS 0	**MR** 18	**GS** 1	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	8	0	1W6+1	kurz
Fernkampf	**FK**	**LZ**	**TP**	**RW**
Hornsplitter	12*	–	1W6**	12 Schritt

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Gezielter Schuss
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 4, Willenskraft 14
Anzahl: 1
Größenkategorie: mittel
Beute: 60 Rationen Fleisch (giftig***), Trophäe (Hornsplitter, 3 Silbertaler)
Kampfverhalten: Morfus betrachten alles, was sie verschlingen können, als Beute. Sie versuchen Beute mit den Hornsplittern zu töten oder zumindest zu betäuben und dann zu fressen. Sie verfolgen keine fliehenden Gegner.
Flucht: Ein Morfu flieht nicht.
Tierkunde: **4 FP:** Morfus haben genug Splitter für ein gutes Dutzend Angriffe. **8 FP:** Morfus verfolgen keine fliehenden Gegner. **12 FP:** Sie nehmen die Umgebung durch Vibration und Wärmeunterschiede war. Entsprechende Manipulationen können Morfus verwirren (unterschiedlich starke Abzüge auf FK, keine *Gezielten Angriffe*).
Sonderregeln: *) *Hornsplitter:* Das Morfu verschießt 12 Hornsplitter auf einen Gegner. Für jeden Splitter muss einzeln gewürfelt werden. Sie haben genug Splitter für 10 Angriffe. **) *Morfugift:* Stufe 1, Art: Waffengift, tierisch, Beginn: sofort; Dauer: einmalig, Wirkung: 1W3 SP / 1 SP ***) *Morfufleisch: Stufe:* 7; *Art:* Einnahmegift, tierisch; *Beginn:* 3+1W3 Stunden; *Dauer:* einmalig; *Wirkung:* 2W20 SP Pro Ration / 1W20 SP pro Ration

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Tatzelwurm

Der Tatzelwurm ist nicht unbedingt der stattlichste Vertreter des Drachengeschlechts. Die bis zu vier Schritt lange, flügellose Echse bewegt sich auf drei Beinpaaren fort. Die schuppige Haut, der flache Rückenkamm und das mit scharfen Zähnen bewehrte Maul wirken zwar durchaus drachentypisch, die begrenzte Intelligenz und die fehlenden magischen Fähigkeiten sind hingegen nicht dazu angetan, den Tatzelwurm seinen mächtigen Anverwandten beizustellen. Ferner bringt sein nur etwa 60 Grad heißes Blut statt einem Feuerschwall, nur faulig stinkenden Atem hervor. Sein Gestank ist überdies das denkwürdigste Merkmal des Wyrms und sucht in Aventurien seinesgleichen. Wer einem Tatzelwurm zu nahe kommt, wird den niederhöllischen Fäulnisgeruchs erst nach zwei bis vier Wochen los. Da helfen selbst ausgedehnte Bäder und die besten Duftwässerchen nur bedingt.

Verbreitung

Der Tatzelwurm ist in ganz Aventurien verbreitet und bewohnt vor allem Höhlen, Ruinen und dunkle Wälder. Gebirgsregionen wie der Finsterkamm sind seine bevorzugten Lebensräume.

Lebensweise

Wie alle Drachen legt auch der Tatzelwurm Horte mit funkelnden Beutestücken an. Da er jedoch weder besonders ortstreu ist, noch über ein lückenloses Gedächtnis verfügt, können diese zuweilen verlassen vorgefunden werden. Allerdings handelt es sich selten um wirklich lohnende Entdeckungen. Wenngleich der Tatzelwurm ein wenig aggressiver Fleisch- und Aasfresser ist, sollte er im offenen Kampf, durch seine schiere Größe, sein messerscharfes Gebiss und nicht zuletzt seinen Übelkeit erregenden Gestank, nicht unterschätzt werden.

Tatzelwurm

Verbreitung: ganz Aventurien (Ruinen, Höhlen, Wald)
Größe: 3 bis 4 Schritt
Gewicht: 450 bis 550 Stein

MU 15	**KL** 2	**IN** 13	**CH** –*
FF –	**GE** 13	**KO** 20	**KK** 28
LeP 100	**INI** 8+1W6		
RS 4	**MR** 8	**GS** 5	**WS** 10

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	12	7	2W6+6	kurz
Klauen	13	7	1W6+5	mittel
Schwanz	10	7	1W6+3	lang
Überrennen	5	7	1W20	mittel

Aktionen: 2
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen (Klauen/Schwanz), Doppelangriff (1 Aktion: Biss, 1 Aktion: Klauen)
Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 3, Einschüchtern 12, Willenskraft 10
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Beute: Tatzelwurmhort (Wert: 2W20x2W20 Silbertaler), Rest wertlos
Kampfverhalten: Ein Tatzelwurm greift Eindringlinge in seinem Revier sofort an. Er versucht zunächst mit *Niederwerfen*-Angriffen durch Schwanzschläge seine Opfer zu Fall zu bringen und *beißt* dann zu.
Flucht: Verlust von 50% der LeP
Tierkunde: **4 FP:** Obwohl der Tatzelwurm mit den Drachen verwandt ist, besitzt er keinen Feuerodem. **8 FP:** Der Gestank des Tatzelwurms hält mehrere Wochen an. **12 FP:** Man kann die Beweglichkeit des Tatzelwurms einschränken, indem man seine mittleren Beinpaare verletzt. *Gezielte Angriffe* gegen diese Körperstelle vermindert die AT und PA um jeweils 2 Punkte.
Sonderregeln: *) *Gestank:* Wer sich in der Reichweite mittel oder kurz aufhält, muss wegen des Gestanks des Tatzelwurmes jede KR eine KO-Probe ablegen. Bei Misslingen verliert der Held 1 Punkt auf seinen AT-, PA- und FK-Basiswert. Fällt einer der Werte auf 0, wird der Held für 1 Stunde bewusstlos. Nach dem Kampf haftet der üble Gestank immer noch an den Helden an. Es dauert 2 bis 4 Wochen, bis der Geruch verflogen ist. Bis dahin erhalten die Helden den Nachteil *Übler Geruch* (Bäder und Parfüm können den Gestank nur für 1 bis 2 Stunden übertünchen). **) *Schreckgestalt: Willenskraft*-Probe –4, bei Misslingen Wirkung wie Horriphobus mit 8 FP.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Krakenmolch

Der vier bis zehn Schritt lange Krakenmolch gehört zu den größten und gefürchtetsten Schrecken der See. Mit seinen acht alles zermalmenden Fangarmen und seinem schnabelartigen, von Reißzähnen gespickten Maul lehrt er die meisten Meeresbewohner und Seeleute das Fürchten. Selbst die gewaltigsten Galeassen und die flinksten Ottas sind vor seinen Angriffen nicht gefeit, denn trotz seiner gigantischen Ausmaße bewegt sich der Krakenmolch im Wasser schnell und geschickt. Doch selbst ufernahe Siedlungen sind vor der Amphibie nicht sicher, denn, indem sie jeweils zwei seiner Tentakel verdrillt, ist sie auch zum Landgang fähig. Glückt eine Jagd auf den Krakenmolch, so werden vor allem seine beiden knochenweißen Stirnhörner, die ihm etwas Dämonische verleihen, als Trophäen geschätzt. Das zähe Fleisch hingegen ist erst nach kundiger Zubereitung genießbar, aber selbst dann eher etwas für experimentierfreudige Gaumen.

Verbreitung

Der Krakenmolch wurde bereits in allen Meeren vom Perlenmeer bis zu Ifirns Ozean und in den meisten halbwegs zugänglichen Küstengebieten gesichtet, wobei er trotz seiner amphibischen Natur das offene Wasser dem Ufer vorzieht. Verschiedenen Sagen nach stammt er aus Gewässern jenseits des Efferdwalls und ist chimärologischen Ursprungs.

Lebensweise

Die großen, aber seltsam seelenlosen Augen und die Neigung, dem brennenden Hunger jegliche Taktik und Fluchtbereitschaft unterzuordnen, legen beredet Zeugnis von seiner höchstens viehischen Intelligenz ab. Der Krakenmolch greift an, um sich zu ernähren. Über seine übrige Lebensweise ist kaum etwas bekannt. Er ist vermutlich fortpflanzungsfähig, da die ersten überlieferten Berichte mehrere hundert Jahre alt sind.

Krakenmolch

Verbreitung: alle Meere und ganz Aventurien (Sümpfe, Meer, Küste)

Größe: 4 bis 5 Schritt großer Rumpf; 6 bis 7 Schritt lange Fangarme

Gewicht: 900 bis 1200 Stein

MU 13	**KL** 2	**IN** 13	**CH** –
FF –	**GE** 10	**KO** 17	**KK** 30
LeP 200*	**INI** 8+1W6		
RS 1	**MR** 12	**GS** 2/9**	**WS** 9

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Fangarm***	10	2	1W6+4	lang
Biss****	8	2	2W6+6	kurz

Aktionen: 3

Sonderfertigkeiten: Festhalten (Fangarm)

Talente: Körperbeherrschung 5, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Einschüchtern 12*****, Willenskraft 10

Anzahl: 1

Größenkategorie: sehr groß

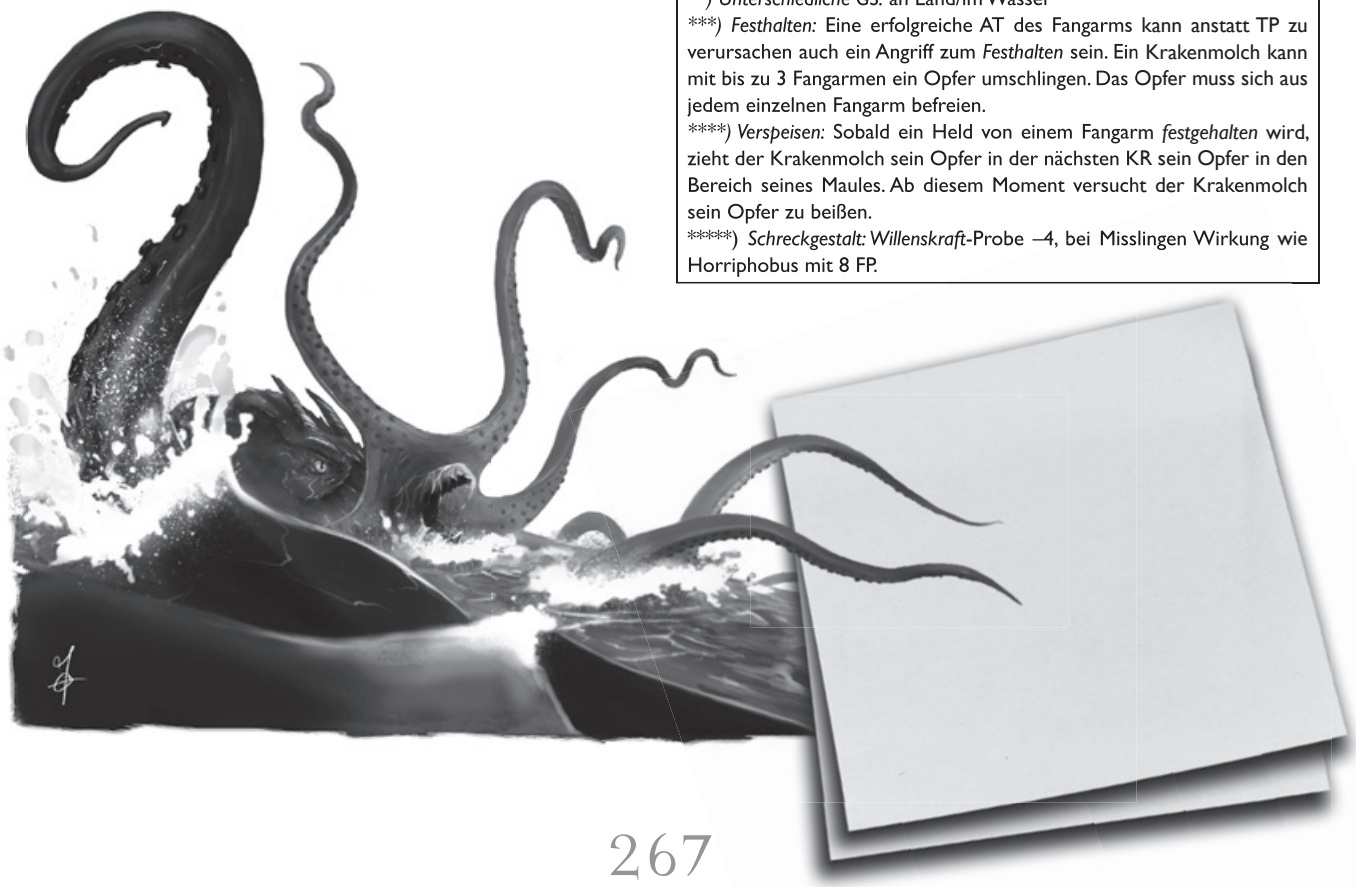
Beute: 90 Rationen (abgetrennter Tentakel, zäh), 200 Rationen (Rumpffleisch, ungenießbar), Treibgut (im Verdauungstrakt, oft sehr seltsame Dinge; Wert: 1W6x1W20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Der Krakenmolch versucht mit 1 bis 3 Fangarmen ein Opfer zu umklammern und an sein Maul zu führen. Anschließend beißt er es solange, bis es stirbt. Mit den anderen Fangarmen versucht er die restlichen Gegner abzuwehren.

Flucht: Sobald der Krakenmolch 3 Fangarme oder 50% seiner LeP am Rumpf verloren hat, flieht er.

Tierkunde:
4 FP: Der Krakenmolch kann sich auch an Land aufhalten und bewegen.
8 FP: Mit geschickten Bewegungsabläufen kann man dafür sorgen, dass nur noch ein Fangarm den Helden angreifen kann (*Kriegskunst*-Probe –4).
12 FP: Wenn der Krakenmolch 3 Fangarme verloren hat, flieht er üblicherweise.

Sonderregeln:
*) *Unterschiedliche LeP:* 120 LeP Rumpf, 10 LeP pro Arm
**) *Unterschiedliche GS:* an Land/im Wasser
***) *Festhalten:* Eine erfolgreiche AT des Fangarms kann anstatt TP zu verursachen auch ein Angriff zum *Festhalten* sein. Ein Krakenmolch kann mit bis zu 3 Fangarmen ein Opfer umschlingen. Das Opfer muss sich aus jedem einzelnen Fangarm befreien.
****) *Verspeisen:* Sobald ein Held von einem Fangarm *festgehalten* wird, zieht der Krakenmolch sein Opfer in der nächsten KR sein Opfer in den Bereich seines Maules. Ab diesem Moment versucht der Krakenmolch sein Opfer zu beißen.
*****) *Schreckgestalt: Willenskraft*-Probe –4, bei Misslingen Wirkung wie Horriphobus mit 8 FP.

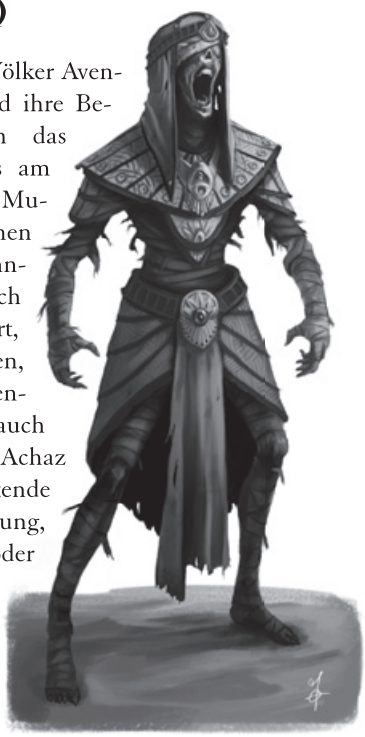


DFYX DFYX (Order 5903463)

Beschwörbare Kreaturen

Nicht jedes Ungeheuer auf Dere ist natürlichen Ursprung. Einige Wesenheiten lassen sich beschwören, etwa Elementarwesen und Dämonen, andere hingegen müssen von Zauberern erschaffen werden. Dazu zählen Untote. An dieser Stelle findest du eine kleine Auswahl dieser Kreaturen.

Mumie (Untoter)



So unterschiedlich wie die Völker Aventuriens, so facettenreich sind ihre Bestattungsriten, wenn auch das borongefällige Erdbegräbnis am weitesten verbreitet ist. Die Mumifizierung von Leichnamen ist zwar keineswegs ungewöhnlich, wird aber vornehmlich in Südaventurien praktiziert, genau gesagt in Trahelien, Al'Anfa und den Tulamidenlande. Allerdings kennen auch die Norbarden und manche Achaz den Brauch, vor allem bedeutende Verstorbene durch Balsamierung, Bandagen, Austrocknung oder allerlei anderes Zutun für das Fortleben im jeweiligen Totenreich vorzubereiten. Doch wie bei allen leblose Hüllen ist es der Nekromantie auch bei Mumien möglich, diese in Unleben zu erheben.

Verbreitung

Das Auftreten von Mumien ist weitgehend an die Verbreitung der entsprechenden Begräbniskultur im Süden gebunden, wenn auch die ausgedehnten Wanderungen der Norbarden dieses Brauchtum bis in den Hohen Norden getragen haben.

Lebensweise

Die meisten wiedererweckten Mumien zeichnen sich durch ihre immense Kraft und ihre Anfälligkeit für Feuer aus. Zufällig oder durch die Kunstfertigkeit des Nekromanten können durchaus intelligente sowie zur Sprache befähigte Mumien mit eigener Agenda entstehen. Untote, die ihr Bewusstsein aus dem Vorleben behalten, werden als *Verlorene* bezeichnet und sind zuweilen unglückselige Kreaturen, gefangen zwischen Leben und Tod.

Mumie

Verbreitung: ganz Aventurien, vor allem Tulamidenlande, Tobrien			
Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper			
Gewicht: 50 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper			
MU –	**KL** 0	**IN** –	**CH** –
FF 6	**GE** 10	**KO** 15	**KK** 18
LeP 30*	**INI** 5+1W6		
RS 2	**MR** 15	**GS** 5	**WS** –

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Hände	7	0	1W6+4	kurz
Schwert	7	0	1W6+8	kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff, Niederwerfen (2)

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Einschüchtern 10**, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Grufthorde)

Größenkategorie: mittel (oder je nach ursprünglicher Kreatur)

Beute: nichts, eventuell Zufallsfund oder magische/alchimistische Verwendung von Leichenteilen

Kampfverhalten: Mumien gehorchen entweder den Befehlen ihres Beschwörers oder versuchen – sofern sie freie Untote sind – ihren animalischsten Instinkt zu befriedigen: den Hunger. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sich direkt darauf zu und versuchen es zu töten, indem sie es mit *Niederwerfen*-Angriffen zu Fall bringen und dann mit *Gezielten Angriffen* gegen den Kopf töten.

Flucht: Mumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt".

Magiekunde:
4 FP: Mumien sind besonders empfindlich gegen Feuer
8 FP: Mumien sind wesentlich stärker als andere Untote.
12 FP: Mumien sehen nicht mit ihren Augen, sondern mit einer magischen Wahrnehmung. Antimagie gegen Hellsicht kann sie in der Orientierung stören.

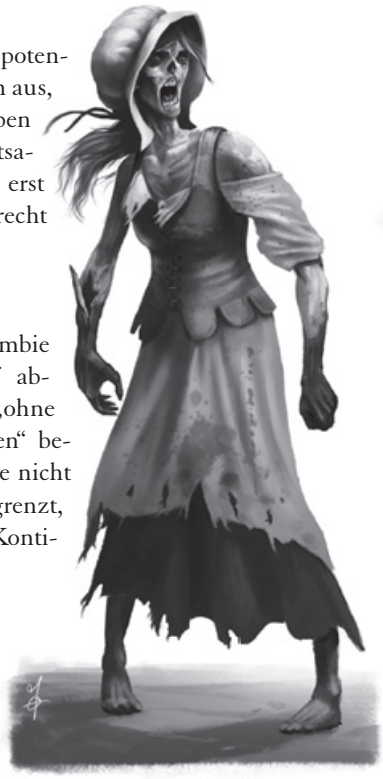
Sonderregeln:
*) *Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden*
**) *Schreckgestalt I*: Willenskraft-Probe –4, bei Misslingen Wirkung wie Horriphobus mit 4 FP.

Zombie (Untoter)

Der Zombie ist einer der unappetitlichsten Untoten aus Thargunitoths Gefolge. Er kommt in unterschiedlichen Verwesungsstadien vor, ist manchmal mit einem flüchtigen Blick kaum von einem Lebenden zu unterscheiden und ein anderes Mal auf dem besten Weg zum Skelett. Er ist ausgesprochen schwerfällig und langsam. Einfache Hindernisse stellen seinen unbeweglichen Körper und seinen ausgelöschten Verstand bereits vor ernsthafte Probleme. Als Fäulnisgestank verströmende Krankheitsüberträger ist der Zombie jedoch selbst unter jenen gefürchtet, die sich seiner mit Feuer und Schwert erwehren

DFYX DFYX (Order: 5903463)

können. Großes Gefahrenpotential geht auch dann von ihm aus, wenn er in größeren Gruppen auftritt und durch die Tatsache, dass er sein Unleben erst aushaucht, wenn er regelrecht in Stücke gehackt wird.



Verbreitung

Auch wenn das Wort Zombie vom mohischen *Tschumbi* abgeleitet ist, was so viel wie „ohne Empfindung stehen bleiben" bedeutet, ist dieser Art Untote nicht auf den tiefen Süden begrenzt, sondern auf dem ganzen Kontinent bekannt.

Lebensweise

Während die Zombies Südaventuriens aufgrund der Klimabedingungen oft deutlich verwester sind als die typischen Vertreter nördlicher gelegener Gefilde, erweisen sich durch Sümpfe oder Permafrostboden konservierte Leichen selbst nach Jahren als noch erstaunlich gut erhalten.

Zombie

Verbreitung: ganz Aventurien, besonders Südaventurien, Tobrien, Hoher Norden
Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt bzw. nach Ursprungskörper
Gewicht: 50 bis 80 Stein bzw. nach Ursprungskörper

MU –	**KL** 0	**IN** –	**CH** –
FF 5	**GE** 8	**KO** 13	**KK** 13
LeP 14	**INI** 3+1W6		
RS 0	**MR** 8	**GS** 4	**WS** –

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Hände	7	2	1W6	kurz
Biss	7	2	1W6+1	kurz

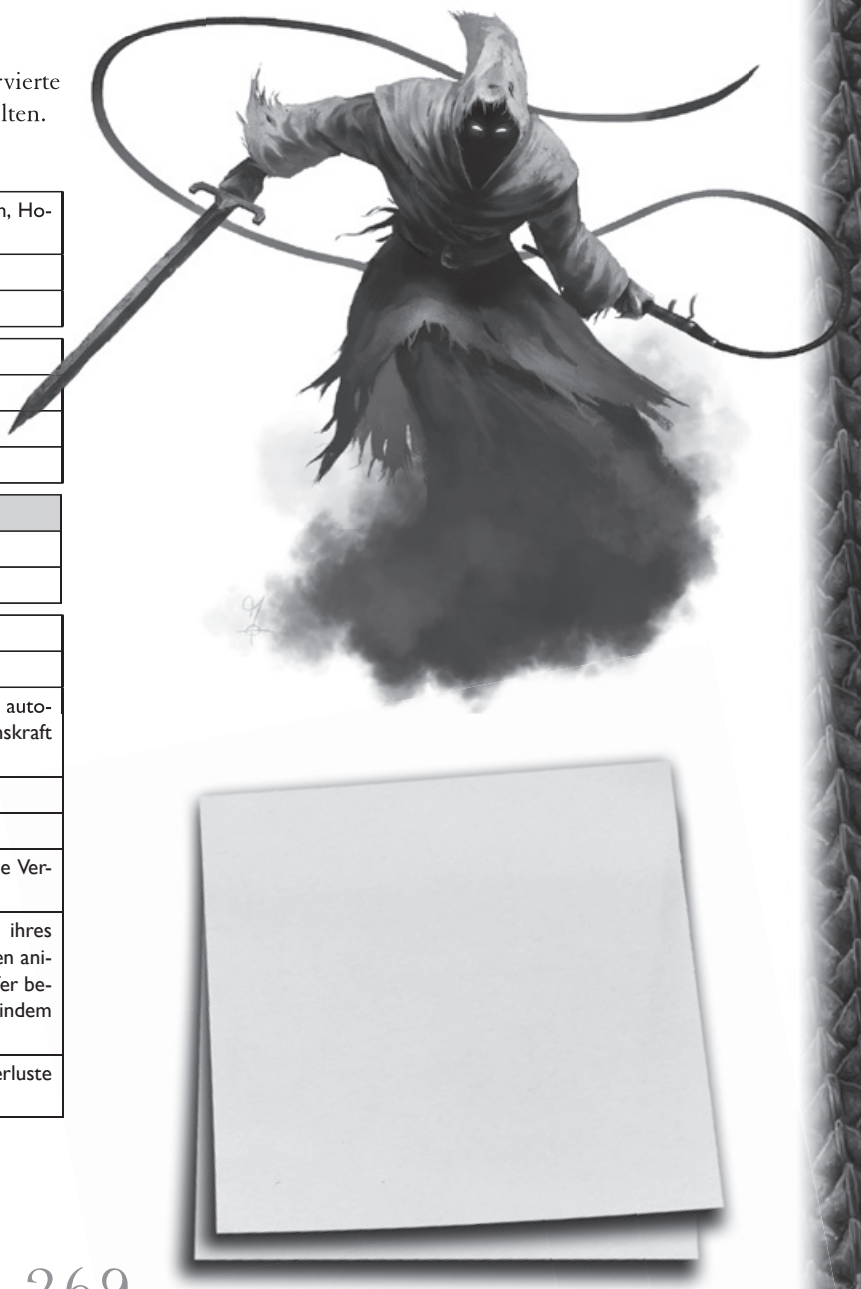
Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Körperbeherrschung 1, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Einschüchtern 10*, Willenskraft – (gelingt automatisch)
Anzahl: 1 oder 2W6+6 (Zombierotte)
Größenkategorie: mittel (oder je nach ursprünglicher Kreatur)
Beute: nichts, eventuell Zufallsfund oder magische/alchimistische Verwendung von Leichenteilen
Kampfverhalten: Zombies gehorchen entweder den Befehlen ihres Beschwörers oder versuchen – sofern sie freie Untote sind – ihren animalischsten Instinkt zu befriedigen: den Hunger. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sich direkt darauf zu und versuchen es zu töten, indem sie kratzen und beißen.
Flucht: Zombies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt".

Magiekunde:
4 FP: Zombies sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.
8 FP: Bei frischen lebendigen Leichnamen (maximal 1 Woche tot) hilft es, den Kopf abzuschlagen. Ein *Gezielter Angriff* kann den Kopf vom Rumpf trennen.
12 FP: Zombies sehen nicht mit ihren Augen, sondern mit einer magischen Wahrnehmung. Antimagie gegen Hellsicht kann sie in der Orientierung stören.

Sonderregeln:
**) Schreckgestalt I:Willenskraft*-Probe –4, bei Misslingen Wirkung wie Horriphobus mit 4 FP.

Heshthot (Dämon)

Rot glühende, blutnebeldampfende Augen und triefende, eitergelbe Krallenhände, die Krummschwert und Peitsche gegen die Feinde der Finsternis führen, sind das Einzige, was unter der schweren schwarzen Kutte des Heshthot auszumachen ist. Und das auch nur, wenn man das Unglück hat, ihm zu nahe zu kommen. Ansonsten scheint er nur aus tiefster Dunkelheit zu bestehen, die entweder vom Willen seines Beschwörers oder von Blakharaz selbst, dem Herrn der Rache, aus dessen Gefolge er stammt, angetrieben zu werden.



DEYX DEYX (Order 5903463)

Verbreitung

Heshthotim kommen für gewöhnlich weder „natürlich“, noch ungebeten vor. Wenn sie sich in der dritten Sphäre aufhalten, dann meist in der Nähe verfluchter Orte oder in Gesellschaft ruchloser Beschwörer.

Lebensweise

Ob einzeln oder in kleinen Gruppen, Unheil und Vernichtung von Körper und Seele, sind für gewöhnlich Sinn und Zweck der zeitweiligen Abberufung eines Heshthots aus den Niederhöllen. Für den Kampf sind sie geschaffen, für den Kampf werden sie gerufen, wenngleich ihnen das offene Gefecht weniger liegt als der hinterhältige Mordanschlag.

Heshthot

Anrufungsschwierigkeit: +/–0
Verbreitung: theoretisch ganz Aventurien
Größe: um 2 Schritt
Gewicht: um 100 Stein

MU 16	**KL** 12	**IN** 14	**CH** 12
FF 13	**GE** 13	**KO** 15	**KK** 15
LeP 30	**INI** 12+1W6		
RS 2	**MR** 8	**GS** 8	**WS** –

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	10	9	1W3+1	kurz
Schwert*	14	9	1W6+5	lang
Peitsche**	13	9	1W6+1	lang

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 10, Einschüchtern 12***, Willenskraft – (gelingt automatisch)
Anzahl: 1 oder 1W3+2 (Dämonenhorde)
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Gegen mehrere Gegner wird ein Heshthot zuerst seine Zauberkraft anwenden und eine Dunkelheit erschaffen. Anschließend wird er versuchen, seine Gegner abwechselnd mit Schwert und Peitsche anzugreifen. Zu Beginn greift er sehr willkürlich seine Gegner an, sobald er verletzt wurde, wird er rachsüchtig reagieren und diesen Gegner bevorzugt angreifen.
Magiekunde: **4 FP:** Einem Dämon kann man mit geweihten und magischen Waffen beikommen, profane Waffen sind nicht sonderlich effektiv. **8 FP:** Wenn der Heshthot mit einem einzigen Treffer ausgeschaltet wird, bleiben Schwert und Peitsche zurück und können als dämonische Waffen benutzt werden. **12 FP:** Der Heshthot kann eine unnatürliche Dunkelheit hervorrufen, durch die er große Vorteile genießt.
Sonderregeln: *) Wird mit einer Waffe der Angriff des Schwertes pariert, verliert die Waffe 1W20 Strukturpunkte. **) Erzielt der Heshthot mit der Peitsche SP, verliert sein Opfer pro Treffer 1 Punkt Körperkraft bis zum nächsten Sonnenaufgang. ***) *Schreckgestalt: Willenskraft*-Probe –8, bei Misslingen Wirkung wie Horriphobus mit 8 FP.

Tiere

Nachfolgend eine kleine Auswahl an Tieren. Auf Dere sind Tiere gelegentlich ungewöhnlich aggressiv und attackieren Menschen scheinbar grundlos. Es ist also nicht ungewöhnlich, dass selbst ein Wolfsrudel, das nicht ausgehungert ist, einen Helden angreift.

Bär

MU 14	**KL** 3	**IN** 13	**CH** –
FF –	**GE** 10	**KO** 20	**KK** 20
LeP 65	**INI** 10+1W6		
RS 1	**MR** 3	**GS** 10	**WS** 10

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Tatze	13*	6*	1W6+6*	kurz
Biss	11*	6*	2W6+4*	lang

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Doppelangriff (Tatze), Niederwerfen (Tatze, *Körperbeherrschung*-Probe –4)
Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe7, Verbergen 4, Einschüchtern 10, Willenskraft 7
Anzahl: 1 oder 1W3 (Familie)
Größenkategorie: groß
Beute: 380 Rationen (Fleisch), Luxusartikel (Fell, 30 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 5 Silbertaler)
Kampfverhalten: Wird der Bär angegriffen, wehrt er sich abwechselnd mit *Doppelangriffen* seiner Tatzen sowie Angriffen zum *Niederwerfen*. Nur wenn ein Gegner am Boden liegt, wird er mit Bissen attackiert.
Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte
Tierkunde: **4 FP:** Bären sind neugierig und haben einen feinen Geruchssinn. Sie erspüren ihre Beute bereits aus der Ferne, aber man kann ihnen ausweichen, in dem man gegen den Wind läuft oder sich mit einer Riechsalbe einreibt (*Sinnesschärfe*-Proben um 8 Punkte für den Bären erschwert). **8 FP**: Ein Bär kann in Raserei verfallen, wenn er verletzt wurde (Held erfährt die unter Sonderregeln genannten Details). **12 FP:** Man kann einen Bär ablenken, in dem man ihm Fressen zu wirft (Vergleichsprobe *Überreden* gegen *Willenskraft*, bei Sieg der Helden geht der Bär zum Fressen hin).
Sonderregeln: *) *Raserei:* Wenn ein Bär 20 Lebenspunkte verloren hat, muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei 1-3 verfällt er in Raserei, was dem Nachteil *Blutrausch* entspricht.

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Hund (Straßenköter-Mischling)

MU 14	**KL** 2	**IN** 14	**CH** –
FF –	**GE** 13	**KO** 12	**KK** 12
LeP 13	**INI** 13+1W6		
RS 0	**MR** 1	**GS** 12	**WS** 6

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	13	10	1W6+2	kurz

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Anspringen, Gezielter Angriff, Verbeißen
Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe7, Verbergen 7, Einschüchtern 4, Willenskraft 4
Anzahl: 1 oder 2W6 (Rudel)
Größenkategorie: mittel
Beute: keine
Kampfverhalten: Hunde greifen mit *Gezielten Angriffen* die Beine ihres Gegners an und *Verbeißen* sich.
Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte

Ratte

MU 10	**KL** 4	**IN** 14	**CH** –
FF –	**GE** 13	**KO** 10	**KK** –
LeP 2*	**INI** 13+1W6		
RS 0	**MR** 0	**GS** 4	**WS** –

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Krallen	10	0	1W3+3 SP (+Krankheit)	kurz

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe10, Verbergen 10, Einschüchtern 1, Willenskraft 4
Anzahl: 1 oder 1W20+10 (kleines Rattennest) oder 3W20+30 (großes Rattennest)
Größenkategorie: winzig
Kampfverhalten: Ratten fliehen meistens vor Menschen, greifen aber gelegentlich aus dem Hinterhalt an und versuchen ungeschützte Stellen anzugreifen
Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte
Tierkunde: **4 FP:** Es sind Tiere des Namenlosen. **8 FP:** Sie ziehen sich bei Feuer meistens (1-4 auf W6) zurück. **12 FP:** Wissen um die übertragbaren Krankheiten.
Sonderregeln: **) Krankheit:* Für jeweils 5 SP durch Biss besteht eine 5% Wahrscheinlichkeit, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (1W20): *Lutanas 1-5, Sumpffieber 6-8, Schlachtfeldfieber 9-11, Rascher Wahn 12-15, Tollwut 16-18, Jahresfieber 19, Zorganpocken 20* **) *Dunkelsicht:* Ratten verfügen über Dämmerungssicht II. ***) *Horde:* Für jeweils angefangene 10 Wesen dieser Art wird eine gemeinsame Attacke gewürfelt. Bei Gelingen kann nur *ausgewichen* werden. Sie verursachen gemeinsam durch einen *Gezielten Angriff* 1W3 SP. Anstelle einer Attacke, kann der Held eine *Körperbeherrschung*-Probe ablegen. Für jeweils so viele FP wie die Lebensenergie eines einzelnen Wesens dieser Art beträgt, hat der Held eines der Wesen getötet.

Wildschwein

MU 15	**KL** 3	**IN** 12	**CH** –
FF –	**GE** 10	**KO** 15	**KK** 15
LeP 35	**INI** 10+1W6		
RS 0	**MR** 0	**GS** 10	**WS** 8

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Rammen	13	6	1W6+3	kurz

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen (Körperbeherrschung-Probe –4)
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4*, Verbergen 4, Einschüchtern 1, Willenskraft 4
Anzahl: 1 oder 1W3+3 (Rotte)
Größenkategorie: mittel
Beute: 100 Rationen, Handelsware (Haut, 3 Silbertaler), Trophäe (Hauer, 5 Silbertaler)
Kampfverhalten: Wildschweine reagieren schnell aggressiv. Wer sich ihnen bis auf 10 Schritt nähert, wird angegriffen. Dabei attackiert das Wildschwein mit seinen Hauern und seinem gesamten Körper und führt Rammangriffe zum *Niederwerfen* aus. Sie kämpfen solange, bis ihr Gegner tot ist (1-2 auf W6), brechen den Kampf nach 1W6 KR ab (3-4 auf W6) oder bis sie 50% ihrer Lebenspunkte verloren haben (5-6 auf W6)
Flucht: Verlust von 50% der Lebensenergie
Tierkunde: **4 FP:** Wildschweine fühlen sich durch das Eindringen in ihr Revier gestört. Sobald man sich ihnen nähert greifen sie an, es sei denn, man verhält sich sehr ruhig (*Selbstbeherrschung*-Probe –8) **8 FP:** Wildschweine können bei Dunkelheit hervorragend sehen. **12 FP:** Goblins richten gelegentlich Wildschweine als Reittiere ab. **) Dunkelsicht:* Wildschweine verfügen über Dämmerungssicht.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Wolf

MU 14	**KL** 4	**IN** 14	**CH** –
FF –	**GE** 14	**KO** 13	**KK** 13
LeP 15	**INI** 14+1W6		
RS 0	**MR** 1	**GS** 12	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	14	10	1W6+3*	kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Anspringen, Verbeißen

Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7**, Verbergen 7, Einschüchtern 7, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6+2 (kleines Wolfrudel) oder 1W20+10 (großes Wolfsrudel)

Größenkategorie: mittel

Beute: 15 Rationen (Fleisch, zäh), Handelsware (Fell, 5 Silbertaler)

Kampfverhalten: Wölfe greifen nur in Überzahl an.

Flucht: Verlust von 50% der Lebensenergie

Tierkunde:
4 FP: Wölfe meiden Feuer (um sich zu nähern und anzugreifen, muss der Wolf eine *Selbstbeherrschung*-Probe bestehen).
8 FP: Wölfe können Krankheiten übertragen.
12 FP: Wenn man den Alphawolf tötet, dann flieht der Rest des Rudels. Der Held hat den Alphawolf identifiziert.

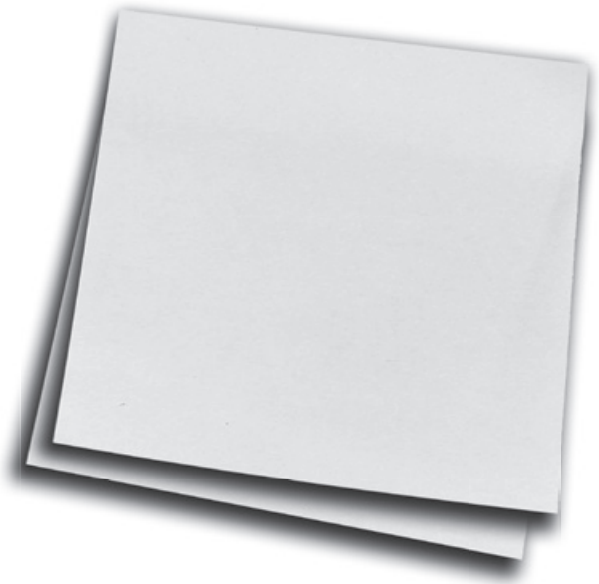
Sonderregeln:
**) Krankheit:* Für jeweils 5 SP durch Biss besteht eine 5%Wahrscheinlichkeit, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (1W20): *Rascher Wahn* 1–15, *Tollwut* 16-20.
Die Wahrscheinlichkeit, dass ein Wolf infiziert ist, beträgt 5% (1 auf 1W20).
**) *Dunkelsicht:* Wölfe verfügen über Dämmerungssicht.

Vertrautentiere

Die vier vorgestellten Tiere eigenen sich als Vertrautentiere einer Hexe. Sie sind ohne magische Begabung aber auch als Gegner oder Haustier eines Helden vorstellbar.

Vertrautentiere

Tier	AT	PA	TP	LeP	INI	MR	RS	GS	Anmerkung
Katze	13	10	1W3	10	15+1W6	5	0	14	15 AsP
Spinne	10	5	1W3	5	10+1W6	8	0	3	15 AsP, Gift ähnlich Arax
Kröte	10	5	Gift	7	8+1W6	8	0	5	15 AsP, Gift sorgt für Hautauschlag
Rabe	14	8	1W3	7	14+1W6	6	0	12	15 AsP, Kann fliegen
Speikobra	12	5	1W3 (+Gift)	7	5+1W6	5	0	3	15 AsP, Gift verursacht eine Stufe Verwirrung
Chamäleon	14	10	–	3	10+1W6	3	0	10	15 AsP



DFYX DFYX (Order: 5903463)

AUSRÜSTUNG

Viele Sagen berichten nicht nur von mutigen Helden, sondern haben ebenso die magischen Gegenstände, die ihnen das Heldsein ermöglichen zum Inhalt: der Heiltrank , den ein Freund im letzten Augenblick dem Sterbenden zu trinken gibt um ihn zu retten; das Götterschwert *Siebenstreich*, mit dem die furchtbarsten Ungeheuer bezwungen wurden; der Faden, ohne den die Elfe *Sirinda Eulensang* niemals aus dem Labyrinth von Al'Anfa entkommen wäre. Und schließlich jene mächtigen Artefakte, die ihre Besitzer durch Raum und Zeit blicken lassen: die legendären Schwarzen Augen.

Doch neben diesen legendären Gegenständen sind es gerade die typischen Ausrüstungsgegenstände, ohne die ein Held kein Held wäre. Ohne Seil kann ein Krieger viele Felswände nicht erklimmen, ohne Dietrich kann kein Streuner das Schloss des Verlieses knacken, in welchem die hübsche Grafentochter eingesperrt ist und ohne einen Südweiser wird der Puniner Adept sich unwiederbringlich im Farindelwald verirren.

Auf den nun folgenden Seiten findet man die wichtigsten Ausrüstungsgegenstände eines jeden Heroen. Die Liste ist nicht abschließend, soll aber ein Gefühl für derischen Warenhandel bieten und dabei helfen, auch neuen Gegenständen einen Preis zuzuordnen.

Qualität und Preis

Die hier aufgeführte Ausrüstung entspricht durchschnittlicher Qualität und auch der Preis richtet sich nach den typischen Marktpreisen Deres. Dennoch kann man auch Gegenstände in anderen Qualitäts- und Preisstufen erwerben. Gegenstände und Dienstleistungen sind in sieben unterschiedliche Kategorien eingeteilt (siehe Tabelle **Qualität und Preis**).

Beim *Preis* ist ein durchschnittlicher Multiplikator angegeben, der mit dem Listenpreis verrechnet wird.

Die *Qualität* eines Ausrüstungsgegenstandes kann als Modifikator eine Fertigkeitsprobe beeinflussen, sofern der Gegenstand eine Rolle bei der entsprechenden Probe spielt: Gute Qualität sorgt dafür, dass Proben erleichtert werden, schlechte Verarbeitung bewirkt das Gegenteil und erschwert Proben.

Qualität und Preis

Stufe	Qualität	Preis
1	besonders schlecht (–4)	besonders günstig (25% des Listenpreises)
2	schlecht (–2)	günstig (50% des Listenpreises)
3	einfach (–1)	leicht gesenkt 75% des Listenpreises)
4	durchschnittlich (+0)	durchschnittlich (Listenpreis)
5	besser (+1)	leicht erhöht (25% Aufschlag auf den Listenpreis)
6	hochwertig (+2)	teuer (doppelter Listenpreis)
7	besonders hochwertig (+4)	luxuriös (mindestens fünffacher Listenpreis)

Qualität aus Heldenhand

Auch Helden werden gelegentlich Gegenstände anfertigen und wissen wollen, wie gut sie ihnen gelungen sind. Hier gilt, dass die Helden anhand der vorliegenden Einteilung ermessen können, welche Qualität sie erzeugt haben.

Eine durchschnittliche Qualität erreicht ein Handwerker immer dann, wenn er die vom Meister vorgegebenen Fertigkeitspunkte erzielt, also das *Finalergebnis* erreicht. Schafft er bis zur letzten erlaubten Probe nur eine geringere Menge oder bricht er bei einem *Zwischenergebnis* ab, beispielsweise um Zeit zu sparen, so hat der Gegenstand nur eine geringere Qualität. Gelingt es dem Helden das Anderthalbfache der Fertigkeitspunkte anzusammeln, dann kann er einen Gegenstand mit besonders guter Qualität anfertigen. Für die beste Qualität (Q7) ist außerdem eine entsprechende Sonderfertigkeit *Berufsgeheimnis* notwendig. Schafft ein Held nicht die erste Stufe eines Zwischenergebnisses in der erforderlichen Zeit, ist der Gegenstand komplett misslungen und unbrauchbar.

Beispiel: Hardas kann nicht schwimmen und möchte ein Floß bauen, um auf die andere Seite des Flusses zu gelangen. Also möchte der Meister, dass er eine Sammelprobe in Holzbearbeitung-*Probe ablegt. Der Meister legt fest, dass Hardas als Finalergebnis 12 Fertigkeitspunkte bei einer Sammelprobe benötigt. Dafür hat er 5 Probenversuche. Hardas nutzt alle 5 Proben, obwohl er bereits nach weniger Versuchen genug Punkte angesammelt hat. Am Ende hat er gar 18 Punkte, also 150% des notwendigen Finalergebnisses. Das kommt Hardas recht, das Floß hat somit eine Qualität von 6 und erleichtert ihm* Seefahrt-*Proben um 2 Punkte. Hätte Hardas sich entschlossen bereits bei dem Zwischenergebnis von 9 Punkten aufzuhören (75% der 12 Fertigkeitspunkte), so wäre die Qualität nur 3 gewesen und alle Proben mit dem Floß um 1 Punkt erschwert.*

DFYX DFYX (Order 5903463)

Qualität aus Heldenhand

Menge der Fertigkeitspunkte	Qualität
Weniger als 50% des Finalergebnisses	Q1
Zwischenergebnis bei 50% der Fertigkeitspunkte	Q2
Zwischenergebnis bei 75% der Fertigkeitspunkte	Q3
Finalergebnis bei 100% der Fertigkeitspunkte	Q4
Finalergebnis bei 125% der Fertigkeitspunkte	Q5
Finalergebnis bei 150% der Fertigkeitspunkte	Q6
Finalergebnis bei 150% der Fertigkeitspunkte + Sonderfertigkeit Berufsgeheimnis	Q7

Festpreise

In Aventurien und den meisten anderen Regionen Deres sind Festpreise unbekannt. So steht es jedem Kunden frei, mit dem Händler über den Preis eines Gegenstandes zu feilschen. Das erforderliche Talent zum Feilschen ist üblicherweise *Handel* (siehe **156**).

Als Regel gilt: Erfolgswettstreit zwischen *Handel* des Helden und *Handel* des Händlers. Der Sieger kann die Fünffache Zahl der Differenz der Fertigkeitspunkte als Prozente vom Kaufpreis abziehen oder erhöhen (nicht mehr als 50%).

Beispiel: Rashim möchte sich einen Khunchomer kaufen. Diese Waffe hat einen Standardpreis von 130 Silbertalern. Rashim möchte jedoch ein wenig mit dem Basarhändler feilschen. Beide legen eine Handel*-Probe ab, Rashim erzielt 12 Fertigkeitspunkte, der Basarhändler nur 6 Punkte. Die Differenz beträgt 6 Punkte. Rashim hat gut gefeilscht und der Händler glaubt ihm, dass er fünf Kinder und sieben Frauen zu ernähren hat und verkauft ihm den Khunchomer für einen 30% günstigeren Preis (Differenz 6 x 5 = 30%).*

Währungen und Gewichte

Auch wenn die Bewohner Deres ganz unterschiedliche Maßeinheiten und Währungen kennen, sind in den nachfolgenden Tabellen zum Zweck besserer Übersichtlichkeit und Vergleichbarkeit alle Angaben in der gleichen Einheit angegeben. Wir haben uns für die Gewichtseinheit **Stein** und die aventurische Standardwährung, den **Silbertaler**, entschieden.

Nahkampfwaffen

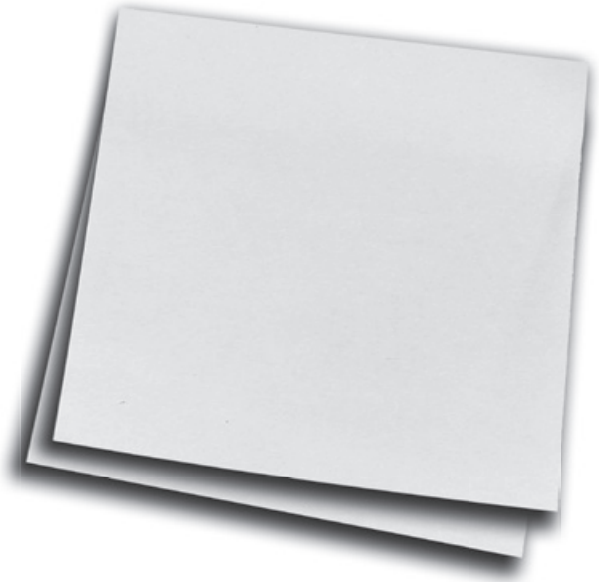
Waffe	Trefferpunkte	TP-Bonus	Reichweite	Waffenfertigkeit	Gewicht	Preis
Amazonensäbel	1W6+4	KK 14	mittel	*Schwerter*	2 Stein	180 Silbertaler
Andergaster	2W6+8	KK 14	lang	*Zweihandschwerter*	5,5 Stein	350 Silbertaler
Anderthalbhänder	1W6+6	KK 14	mittel	*Schwerter*	2,5 Stein	250 Silbertaler
Arbach	1W6+4	KK 14	mittel	*Schwerter*	2,5 Stein	120 Silbertaler
Baccanaq*	1W+1	GE 14	kurz	*Raufen*	2 Stein	30 Silbertaler
Barbarenschwert	1W6+5	KK 13	mittel	*Schwerter*	2,5 Stein	200 Silbertaler
Barbarenstreitaxt	2W6+8	KK 13	mittel	*Zweihandhiebwaffen*	6,25 Stein	150 Silbertaler
Basiliskenzunge*	1W6+2	GE 14	kurz	*Dolche*	0,75 Stein	70 Silbertaler
Bastardschwert	1W6+5	KK 14	mittel	*Schwerter*	3 Stein	200 Silbertaler
Beil oder Handaxt [i]	1W6+2	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	1,75 Stein	20 Silbertaler
Boronssichel	2W6+6	KK 14	lang	*Zweihandschwerter*	4 Stein	400 Silbertaler
Brabakbengel	1W6+5	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	3 Stein	100 Silbertaler
Breitschwert	1W6+4	KK 14	mittel	*Schwerter*	2 Stein	120 Silbertaler
Byakka	1W6+5	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	3,25 Stein	90 Silbertaler
Degen	1W6+3	GE 15	mittel	*Fechtwaffen*	1 Stein	150 Silbertaler
Dolch*	1W6+1	GE 14	kurz	*Dolche*	0,5 Stein	20 Silbertaler
Doppelkhunchomer	2W6+4	KK 14	mittel	*Zweihandschwerter*	3,75 Stein	250 Silbertaler
Drachenzahn*	1W6+2	GE 14	mittel	*Dolche*	1 Stein	120 Silbertaler
Dreizack	1W6+3	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	2,25 Stein	50 Silbertaler
Dreschflegel [i]	1W6+3	KK 13	lang	*Stangenwaffen*	2,5 Stein	15 Silbertaler
Dschadra	1W6+5	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	2 Stein	120 Silbertaler
Eberfänger	1W6+2	GE 14	kurz	*Dolche*	1 Stein	60 Silbertaler
Efferdbart	1W6+3	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	2,25 Stein	80 Silbertaler
Entermesser	1W6+2	KK 14	mittel	*Schwerter*	1,75 Stein	50 Silbertaler
Fackel [i]	1W6+1	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	0,75 Stein	0,5 Silbertaler
Felsspalter	2W6+2	KK 13	mittel	*Zweihandhiebwaffen*	3,75 Stein	250 Silbertaler
Fleischerbeil [i]	1W6+2	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	1,5 Stein	20 Silbertaler
Florett	1W6+3	GE 15	mittel	*Fechtwaffen*	0,75 Stein	180 Silbertaler
Geißel	1W6	KK 14	mittel	*Peitsche*	0,75 Stein	15 Silbertaler
Glefe	1W6+4	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	3 Stein	45 Silbertaler
Großer Sklaventod	2W6+4	KK 14	mittel	*Zweihandschwerter*	4 Stein	350 Silbertaler

DFYX DFYX (Order 5903463)

Waffe	Trefferpunkte	TP-Bonus	Reichweite	Waffenfertigkeit	Gewicht	Preis
Gruufhai	1W6+6	KK 13	mittel	*Zweihandhiebwaffen*	4,5 Stein	120 Silbertaler
Hakendolch* **	1W6+1	GE 14	kurz	*Dolche*	1,25 Stein	90 Silbertaler
Hakenspieß	1W6+3	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	3 Stein	70 Silbertaler
Haumesser [i]	1W6+2	KK 14	mittel	*Schwerter*	2,25 Stein	20 Silbertaler
Hellebarde	1W6+6	KK 13	lang	*Stangenwaffen*	3,75 Stein	75 Silbertaler
Holzfälleraxt [i]	2W6	KK 13	mittel	*Zweihandhiebwaffen*	4 Stein	80 Silbertaler
Holzspeer	1W6+3	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	1,5 Stein	10 Silbertaler
Jagdmesser	1W6+1	GE 14	kurz	*Dolche*	0,5 Stein	50 Silbertaler
Jagdspieß	1W6+6	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	2 Stein	80 Silbertaler
Kampfstab	1W6+1	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	2 Stein	40 Silbertaler
Kettenkugel	2W6	KK 13	mittel	*Kettenwaffen*	6,25 Stein	150 Silbertaler
Kettenstab	1W6+2	KK 13	mittel	*Kettenwaffen*	2,5 Stein	120 Silbertaler
Keule	1W6+2	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	2,5 Stein	15 Silbertaler
Khunchomer	1W6+4	KK 14	mittel	*Schwerter*	2,25 Stein	130 Silbertaler
Knüppel [i]	1W6+1	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	1,5 Stein	gratis
Korspieß	2W6+4	KK 13	lang	*Zweihandhiebwaffen*	3,5 Stein	200 Silbertaler
Kriegsfächer**	1W6+2	GE 14	kurz	*Dolche*	1,25 Stein	250 Silbertaler
Kriegsflegel	1W6+5	KK 13	lang	*Stangenwaffen*	3 Stein	50 Silbertaler
Kriegshammer	2W6+3	KK 13	mittel	*Zweihandhiebwaffen*	4,5 Stein	120 Silbertaler
Kriegslanze	1W6+3	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	3,75 Stein	120 Silbertaler
Kurzschwert	1W6+2	KK 14	kurz	*Schwerter*	1 Stein	80 Silbertaler
Kusliker Säbel	1W6+3	KK 14	mittel	*Schwerter*	1,75 Stein	160 Silbertaler
Langdolch**	1W6+2	GE 14	kurz	*Dolche*	0,75 Stein	45 Silbertaler
Lindwurmschläger	1W6+4	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	2,5 Stein	120 Silbertaler
Linkhand	1W6+1	GE 14	kurz	*Dolche*	0,75 Stein	90 Silbertaler
Magierstab, kurz	1W6	KK 13	kurz	*Hiebwaffen*	1 Stein	50 Silbertaler
Magierstab, lang	1W6+3	KK 13	lang	*Stangenwaffen*	2,25 Stein	150 Silbertaler
Magierstab, mittel	1W6+2	KK 13	mittel	*Stangenwaffen*	1,75 Stein	100 Silbertaler
Mengbilar	1W6+1	GE 14	kurz	*Dolche*	0,5 Stein	150 Silbertaler
Messer [i]	1W6	GE 14	kurz	*Dolche*	0,25 Stein	10 Silbertaler
Molokdeschnaja	1W6+4	KK 13		*Hiebwaffen*	2,5 Stein	90 Silbertaler
Morgenstern	1W6+5	KK 13	mittel	*Kettenwaffen*	3,5 Stein	100 Silbertaler
Nachtwind	1W6+4	KK 14	mittel	*Schwerter*	1,75 Stein	500 Silbertaler
Neethaner Langaxt	2W6+2	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	4 Stein	160 Silbertaler
Neunschwänzige	1W6+1	KK 14	mittel	*Peitsche*	2 Stein	60 Silbertaler
Ochsenherde	2W6+6	KK 13	mittel	*Kettenwaffen*	7,5 Stein	250 Silbertaler
Ogerfänger	1W6+2	GE 14	kurz	*Dolche*	1 Stein	150 Silbertaler
Ogerschelle	2W6+2	KK 13	kurz	*Kettenwaffen*	6 Stein	180 Silbertaler
Orchidee*	1W6+1	GE 14	kurz	*Raufen*	1 Stein	50 Silbertaler
Orknase	1W6+5	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	2,75 Stein	75 Silbertaler
Pailos	2W6+4	KK 13	lang	*Stangenwaffen*	4,5 Stein	300 Silbertaler
Panzerarm** **	1W6+2	GE 14	kurz	*Raufen*	5,5 Stein	70 Silbertaler
Panzerstecher*	1W6+4	GE 15	kurz	*Fechtwaffen*	2 Stein	120 Silbertaler
Partisane	1W6+5	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	3,75 Stein	80 Silbertaler
Peitsche	1W6	KK 14	lang	*Peitsche*	1,5 Stein	25 Silbertaler
Pike	1W6+5	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	4,5 Stein	50 Silbertaler
Rabenschnabel	1W6+4	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	2,25 Stein	130 Silbertaler
Rapier	1W6+3	GE 15	mittel	*Fechtwaffen*	1 Stein	120 Silbertaler
Richtschwert [i]	2W6+3	KK 13	mittel	*Zweihandschwerter*	5 Stein	200 Silbertaler
Robbentöter	1W6+3	KK 14	mittel	*Schwerter*	1,75 Stein	200 Silbertaler
Rondrakamm	2W6+2	KK 13	mittel	*Zweihandschwerter*	3 Stein	250 Silbertaler
Runaskraja	1W6+3	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	1,75 Stein	120 Silbertaler
Säbel	1W6+3	KK 14	mittel	*Schwerter*	1,5 Stein	100 Silbertaler

DFYX DFYX (Order 5903463)

Waffe	Trefferpunkte	TP-Bonus	Reichweite	Waffenfertigkeit	Gewicht	Preis
Scheibendolch**	1W6+2	GE 14	kurz	*Dolche*	1 Stein	60 Silbertaler
Schild	1W6+2	KK 13	mittel	*Schilde*	unterschiedlich	unterschiedlich
Schlagring	1W3+1	KK 14	kurz	*Schilde*	0,5 Stein	25 Silbertaler
Schmiedehammer	1W6+4	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	3,75 Stein	150 Silbertaler
Schnitter	1W6+5	KK 13	mittel	*Zweihandhiebwaffen*	2,25 Stein	120 Silbertaler
Schwerer Dolch	1W6+2	GE 14	kurz	*Dolche*	0,75 Stein	40 Silbertaler
Schwert	1W6+4	KK 14	mittel	*Schwerter*	2 Stein	180 Silbertaler
Sense [i]	1W6+3	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	2,5 Stein	30 Silbertaler
Sichel [i]	1W6+2	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	0,75 Stein	20 Silbertaler
Sklaventod	1W6+4	KK 14	mittel	*Schwerter*	2 Stein	200 Silbertaler
Skraja	1W6+3	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	1,25 Stein	50 Silbertaler
Sonnenzepter	1W6+3	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	2,25 Stein	150 Silbertaler
Speer	1W6+5	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	2 Stein	30 Silbertaler
Spitzhacke [i]	1W6+5	KK 13	mittel	*Zweihandhiebwaffen*	5 Stein	20 Silbertaler
Stein [i]	1W3+1	GE 14	kurz	*Raufen*	1 Stein	–
Stockdegen	1W6+3	KK 15	mittel	*Fechtwaffen*	1 Stein	180 Silbertaler
Stoßspeer	2W6+2	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	3,75 Stein	100 Silbertaler
Streitaxt	1W6+4	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	3 Stein	Silbertaler
Streitkolben	1W6+4	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	3 Stein	80 Silbertaler
Sturmsense	1W6+4	KK 14	lang	*Zweihandhiebwaffen*	3 Stein	40 Silbertaler
Turnierlanze	1W6+1	KK 13	lang	*Stangenwaffen*	3 Stein	50 Silbertaler
Turnierschwert	1W6	KK 14	mittel	*Schwerter*	1,5 Stein	40 Silbertaler
Tuzakmesser	1W6+6	KK 14	mittel	*Schwerter*	2,5 Stein	400 Silbertaler
Veteranenhand	1W6+2	GE 14	kurz	*Raufen*	1,75 Stein	100 Silbertaler
Vorschlaghammer	1W6+5	KK 13	mittel	*Zweihandhiebwaffen*	6,25 Stein	30 Silbertaler
Vulkanglasdolch	1W6	KK 14	kurz	*Dolche*	0,75 Stein	10 Silbertaler
Waffenlos	1W6	GE 14	kurz	*Raufen*	–	–
Wanderstab [i]	1W6	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	2 Stein	5 Silbertaler
Waqqif*	1W6+2	KK 14	kurz	*Dolche*	1 Stein	60 Silbertaler
Warunker Hammer	1W6+6	KK 14	lang	*Zweihandhiebwaffen*	3,75 Stein	200 Silbertaler
Wolfsmesser	1W6+3	KK 15	mittel	*Fechtwaffen*	1,25 Stein	250 Silbertaler
Wurmspieß	1W6+5	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	3 Stein	120 Silbertaler
Zweihänder	2W6+4	KK 14	mittel	*Zweihandschwerter*	4 Stein	250 Silbertaler
Zweililien	1W6+2	KK 14	lang	*Stangenwaffen*	2 Stein	200 Silbertaler
Zwergenschlägel	1W6+5	KK 13	mittel	*Zweihandhiebwaffen*	3 Stein	150 Silbertaler
Zwergenskraja	1W6+4	KK 13	mittel	*Hiebwaffen*	2 Stein	100 Silbertaler

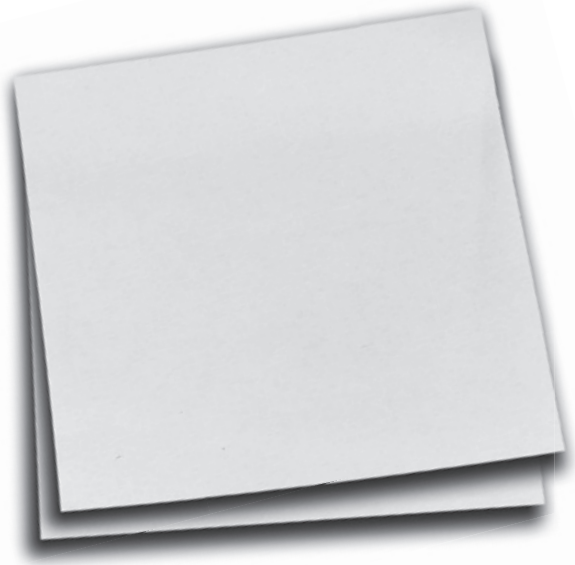


*) Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe)
**) Parierwaffe (PA-Bonus +2 für die Hauptwaffe)
***) Parierwaffe (PA-Bonus +3 für die Hauptwaffe)
****) kann als *Schild* geführt werden
[i]) Improvisierte Waffe

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Fernkampfwaffen

Waffe	Treffer-punkte	Lade-zeit	Reichweite	Waffen-fertigkeit	Gewicht (+Geschossgewicht)	Preis (+Geschosspreis)
Arbalette	2W6+5	30	10/20/40/80/160	*Armbrüste*	5 Stein (0,2 Stein)	600 Silbertaler (2,5 Silbertaler)
Arbalone	3W6+6	40	15/30/60/120/240	*Armbrüste*	12 Stein (0,25 Stein)	800 Silbertaler (4 Silbertaler)
Balestra	2W6+2	12	10/20/40/80/160	*Armbrüste*	3,75 Stein (0,1 Stein)	500 Silbertaler (2 Silbertaler)
Balestrina	1W6+4	4	2,5/5/10/20/40	*Armbrüste*	1,5 Stein (0,1 Stein)	450 Silbertaler (1,5 Silbertaler)
Balläster	1W6+4	8	10/20/40/80/160	*Armbrüste*	3 Stein (0,1 Stein)	200 Silbertaler (0,5 Silbertaler)
Blasrohr	–	2	2,5/5/10/20/40	*Blasrohre*	0,5 Stein (0,025 Stein)	40 Silbertaler (1 Silbertaler)
Borndorn	1W6+2	2	1/2/4/8/16	*Wurfwaffen*	0,75 Stein	40 Silbertaler
Diskus	1W6+3	8	5/10/20/40/80	*Wurfwaffen*	0,75 Stein	25 Silbertaler
Eisenwalder	1W6+3	3/20	5/10/20/40/80	*Armbrüste*	5 Stein	400 Silbertaler (1,5 Silbertaler)
Elfenbogen	1W6+5	3	10/20/40/80/160	*Bögen*	0,5 Stein (0,1 Stein)	1.000 Silbertaler (1 Silbertaler)
Fledermaus	1W6+2 FP *Fesseln*	4	5/10/15/20/25	*Schleudern*	0,5 Stein	10 Silbertaler
Gandrasch-Armbrust	2W6+8	30	10/20/40/80/160	*Armbrüste*	7 Stein (0,1 Stein)	600 Silbertaler (2,5 Silbertaler)
Jagddiskus	1W+2	8	5/10/20/40/80	*Wurfwaffen*	1 Stein	30 Silbertaler
Kampfdiskus	1W6+5	8	5/10/20/40/80	*Wurfwaffen*	1,25 Stein	60 Silbertaler
Kompositbogen	1W6+5	3	10/20/40/80/160	*Bögen*	1 Stein (0,05 Stein)	80 Silbertaler (0,5 Silbertaler)
Kriegsbogen	1W6+7	3	10/20/40/80/160	*Bögen*	1,25 Stein (0,1 Stein)	100 Silbertaler (1 Silbertaler)
Kurzbogen	1W6+4	2	5/10/20/40/80	*Bögen*	0,5 Stein (0,05 Stein)	45 Silbertaler (0,5 Silbertaler)
Langbogen	1W6+6	3	10/20/40/80/160	*Bögen*	0,75 Stein (0,1 Stein)	60 Silbertaler (0,5 Silbertaler)
Lasso	1W6+4 FP *Fesseln*	6	1/2/4/8/16	*Schleudern*	1 Stein	12 Silbertaler
Leichte Armbrust	1W6+6	15	5/10/20/40/80	*Armbrüste*	3,75 Stein (0,1 Stein)	180 Silbertaler (1,5 Silbertaler)
Orkbogen	1W6+5	3	10/20/40/80/160	*Armbrüste*	1 Stein (0,05 Stein)	120 Silbertaler (0,5 Silbertaler)
Schleuder	1W6+2	10	5/10/20/40/80	*Schleudern*	0,25 Stein (0,1 Stein)	15 Silbertaler (0,5 Silbertaler)
Schneidzahn	1W6+4	2	1/2/4/8/16	*Wurfwaffen*	1,25 Stein	60 Silbertaler
Schwere Armbrust	2W6+6	30	10/20/40/80/160	*Armbrüste*	5 Stein (0,1 Stein)	350 Silbertaler (2 Silbertaler)
Speerschleuder	1W6+3	2	5/10/20/40/80	*Wurfwaffen*	0,75 Stein (1,5 Stein)	25 Silbertaler (15 Silbertaler)
Stabschleuder	1W6+3	2	5/10/20/40/80	*Wurfwaffen*	1 Stein (0,1 Stein)	15 Silbertaler (0,5 Silbertaler)
Stein	1W6	2	1/2/4/8/16	*Wurfwaffen*	1 Stein	–
Wurfbeil	1W6+3	2	1/2/4/8/16	*Wurfwaffen*	1,5 Stein	35 Silbertaler
Wurfdolch	1W6+1	2	1/2/4/8/16	*Wurfwaffen*	0,5 Stein	30 Silbertaler
Wurfkeule	1W6+2	2	2/4/8/16/32	*Wurfwaffen*	1 Stein	18 Silbertaler
Wurfmesser	1W6	2	1/2/4/8/16	*Wurfwaffen*	0,25 Stein	15 Silbertaler
Wurfnetz, leicht	1W6+2 FP *Fesseln*	2	1/2/3/4/5	*Wurfwaffen*	2 Stein	35 Silbertaler
Wurfnetz, schwer	1W6+6 FP *Fesseln*	2	1/2/3/4/5	*Wurfwaffen*	5 Stein	60 Silbertaler
Wurfring, -scheibe, -stern	1W6+1	2	1/2/4/8/16	*Wurfwaffen*	0,25 Stein	10 Silbertaler
Wurfspeer	1W6+4	4	5/10/20/40/80	*Wurfwaffen*	2 Stein	30 Silbertaler



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Schilde

Waffe	AT/PA-Änderung	Gewicht	Preis
Bock	1	3 Stein	80 Silbertaler
Buckler	1	1 Stein	40 Silbertaler
Drachenklaue	1	5 Stein	350 Silbertaler
Großschild	3	5 Stein	100 Silbertaler
Holzschild	2	3,5 Stein	40 Silbertaler
Lederschild	2	2 Stein	30 Silbertaler
Mattenschild	2	2,5 Stein	60 Silbertaler
Panzerarm	1	5,5 Stein	140 Silbertaler
Reiterschild	2	5 Stein	100 Silbertaler
Thorwalerschild	2	4,5 Stein	60 Silbertaler
Turmschild	4	7 Stein	120 Silbertaler

Rüstungen

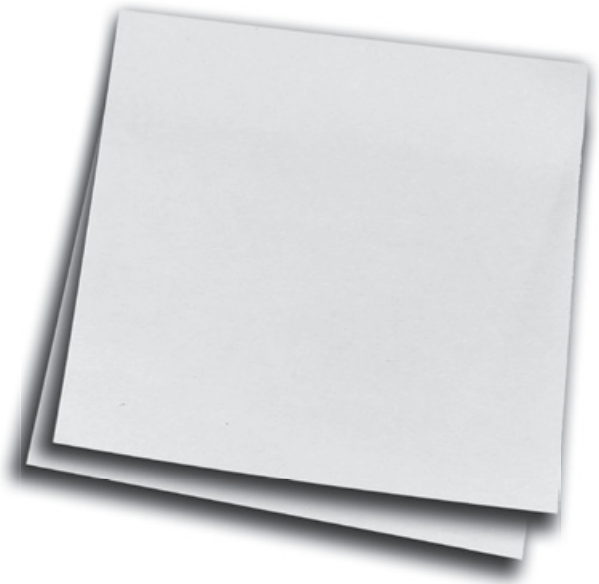
Rüstung	RS	BE	Gewicht	Preis
Gambeson	2	1	3 Stein	40 Silbertaler
Gestechrüstung	7	4	30 Stein	2.500 Silbertaler
Reiterharnisch	7	4	17 Stein	1.000 Silbertaler
Iryanrüstung	3	2	3,5 Stein	125 Silbertaler
Kettenhemd	4	2	10 Stein	150 Silbertaler
Kettenmantel	4	2	12 Stein	500 Silbertaler
Kettenweste	4	2	5 Stein	100 Silbertaler
Krötenhaut	3	2	4 Stein	60 Silbertaler
Kürass	4	2	4 Stein	110 Silbertaler
Lamellar	4	2	7,5 Stein	500 Silbertaler
Lederrüstung	3	2	4,5 Stein	70 Silbertaler
Plattenrüstung	7	4	7,5 Stein	250 Silbertaler
Mammutonpanzer	5	3	6 Stein	1.500 Silbertaler
Hartholzharnisch	4	2	7 Stein	1.200 Stein
Ringelpanzer	4	2	7 Stein	550 Silbertaler
Ringmantel	4	2	9 Stein	180 Silbertaler
Schuppenpanzer	5	3	18 Stein	1.200 Silbertaler
Spiegelpanzer	4	2	10 Stein	1.000 Silbertaler
Tuchrüstung	2	1	2,5 Stein	50 Silbertaler

Rüstungsteile und Helme

Rüstungsteil	Gewicht	Preis
Armschienen, Leder	1 Stein	25 Silbertaler
Armschienen, Platte	1,5 Stein	35 Silbertaler
Baburiner Hut, Platte	3 Stein	60 Silbertaler
Beinschienen, Leder	1 Stein	15 Silbertaler
Beinschienen, Platte	3 Stein	50 Silbertaler
Drachenhelm, Platte	3 Stein	80 Silbertaler
Kettenbeinlinge, Paar, Kette	8 Stein	200 Silbertaler
Kettenhandschuhe, Paar, Kette	1,5 Stein	100 Silbertaler
Kettenhaube, Kette	3,5 Stein	80 Silbertaler
Lederhelm, Leder	1,5 Stein	20 Silbertaler
Morion, Platte	4 Stein	75 Silbertaler
Panzerhandschuhe, Paar, Platte	1,5 Stein	120 Silbertaler
Panzerschuh, Platte	1 Stein	120 Silbertaler
Plattenarme, Platte	3 Stein	200 Silbertaler
Stechhelm/Visierhelm, Platte	4 Stein	100 Silbertaler
Sturmhaube, Kette	3,5 Stein	70 Silbertaler
Tellerhelm, Platte	1,5 Stein	30 Silbertaler
Topfhelm, Platte	4,5 Stein	80 Silbertaler
Zwergenhelm, Platte	3,5 Stein	50 Silbertaler

Waffenzubehör

Gegenstand	Gewicht	Preis
Armbrustsehne	0,1 Stein	1 Silbertaler
Axtgehänge	1 Stein	15 Silbertaler
Bogensehne	0,05 Stein	1 Silbertaler
Bolzenköcher, Holz, für 10 Bolzen	1 Stein	6 Silbertaler
Bolzenköcher, Leder, für 10 Bolzen	0,75 Stein	4 Silbertaler
Bolzenköcher, Stofftasche, für 10 Bolzen	0,5 Stein	2 Silbertaler
Dolchscheide	0,25 Stein	5 Silbertaler
Drolina	0,5 Stein	250 Silbertaler
Köcher, Leder für 20 Pfeile	0,75 Stein	15 Silbertaler
Köcher, Holz für 20 Pfeile	1,5 Stein	6 Silbertaler
Schultergurt für Rückenscheide	0,5 Stein	10 Silbertaler
Schwertgürtel	1 Stein	15 Silbertaler
Schwertscheide	0,75 Stein	10 Silbertaler
Springarm	0,5 Stein	100 Silbertaler
Unterkleidung für Metallrüstungen	2,5 Stein	25 Silbertaler
Waffenpflegeset (Schleifstein, Polierdraht, Tücher)	1 Stein	15 Silbertaler



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Kleidung

Die nachfolgende Liste enthält Einzelstücke. Am Ende der Tabelle sind einige Kleidersets zusammengestellt und der durchschnittliche *Kälteschutz* angegeben.

Kleidung	Gewicht	Preis
Balihoer Wachsmantel	1,75 Stein	6 Silbertaler
Barett	0,1 Stein	1 Silbertaler
Belhanker Röckchen, Bausch	0,5 Stein	4 Silbertaler
Brusttuch	0,2 Stein	0,1 Silbertaler
Burnus oder Kaftan	1,25 Stein	2 Silbertaler
Federhut mit breiter Krempe	0,5 Stein	3 Silbertaler
Filzkappe/Fez/Leinenhaube	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
Halbschuhe, Leder	0,5 Stein	5 Silbertaler
Halstuch, Seide	0,1 Stein	4 Silbertaler
Hemd/Bluse	0,5 Stein	1 Silbertaler
Horasisches Ballkleid	1,5 Stein	50 Silbertaler
Hose mit Hosentasche	0,75 Stein	1,5 Silbertaler
Hose	0,75 Stein	1 Silbertaler
Hut	0,25 Stein	2 Silbertaler
Jacke/Wams	1 Stein	2 Silbertaler
Kapuze/Gugel	0,2 Stein	1 Silbertaler
Kapuzenumhang, lang	2 Stein	4 Silbertaler
Kleid	1,5 Stein	2 Silbertaler
Korsett, Fischbein und Seide	1 Stein	60 Silbertaler
Kusliker Kurzmantel	1,25 Stein	2 Silbertaler
Kutte	2 Stein	2 Silbertaler
Ledergürtel	0,2 Stein	2 Silbertaler
Lederhandschuhe	0,1 Stein	3 Silbertaler
Lederschuhe	1 Stein	2 Silbertaler
Lederschürze mit Taschen	1 Stein	5 Silbertaler
Lederstiefel	1 Stein	12 Silbertaler
Leinenüberwurf	0,75 Stein	6 Silbertaler
Lendentuch	0,2 Stein	0,1 Silbertaler
Magierrobe, Taft	3 Stein	60 Silbertaler
Mantel oder Schaube	1,5 Stein	3 Silbertaler
Nachthemd, Leinen	0,5 Stein	1 Silbertaler
Nivesenstiefel	3,75 Stein	50 Silbertaler
Pelzfäustlinge	0,5 Stein	3 Silbertaler
Pelzgefütterte Stiefel	2,5 Stein	30 Silbertaler
Pelzmütze	0,75 Stein	3 Silbertaler
Rock	1 Stein	1 Silbertaler
Sandalen	0,75 Stein	0,5 Silbertaler
Schal, Wolle	0,2 Stein	0,5 Silbertaler
Schleier, feinste Seide	0,05 Stein	20 Silbertaler
Schneebrille	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
Schnürmieder	0,5 Stein	2 Silbertaler
Seidenschärpe	0,1 Stein	10 Silbertaler
Seidenstrümpfe	0,1 Stein	12 Silbertaler
Strohschuhe	0,5 Stein	0,5 Silbertaler
Stulpenhandschuhe	0,5 Stein	8 Silbertaler
Stulpenstiefel	2,5 Stein	30 Silbertaler
Tunika, Leinen	1 Stein	1 Silbertaler
Turban	0,75 Stein	4 Silbertaler
Unterhosen	0,5 Stein	2 Silbertaler
Unterkleid, Leinen	0,5 Stein	1 Silbertaler
Wappenrock	0,75 Stein	2 Silbertaler
Weste	0,5 Stein	2 Silbertaler
Wollfäustlinge	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Wollmantel	2 Stein	6 Silbertaler
Wollmütze	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Wollstrümpfe	0,1 Stein	0,5 Silbertaler

Kleidungsset	Kälteschutz	Gewicht	Preis
Anaurakkleidung	4	3 Stein	100 Silbertaler
Bauschkleidung	2	12,5 Stein	8 Silbertaler
Lederkleidung	1	2,5 Stein	40 Silbertaler
Leinenkleidung	1	1,75 Stein	5 Silbertaler
Pelzkleidung	2	5 Stein	80 Silbertaler
Samtkleidung	1	2 Stein	60 Silbertaler
Seidenkleidung	0	1 Stein	70 Silbertaler
Wollkleidung	2	2,5 Stein	6 Silbertaler

Reisebedarf

Gegenstand	Gewicht	Preis
Angel mit Angelschnur, 10 Schritt	0,5 Stein	3 Silbertaler
Besteck, Messing	0,25 Stein	5 Silbertaler
Bratspieß, Eisen	3 Stein	5 Silbertaler
Decke, Fell	2,5 Stein	8 Silbertaler
Decke, Wolle	1,5 Stein	2 Silbertaler
Fackel	0,75 Stein	0,5 Silbertaler
Hängematte	2 Stein	13 Silbertaler
Nadel- und Zwirnset	0,1 Stein	8 Silbertaler
Schlafsack	2 Stein	10 Silbertaler
Schneeschuhe	1 Stein	12 Silbertaler
Skier	2 Stein	20 Silbertaler
Strickleiter, pro Schritt	0,5 Stein	2,5 Silbertaler
Zelt, 1 Person	3 Stein	35 Silbertaler
Zelt, 2 Personen	15 Stein	40 Silbertaler
Zelt, 4 Personen	22,5 Stein	50 Silbertaler

DFYX DFYX (Order: 5903463)

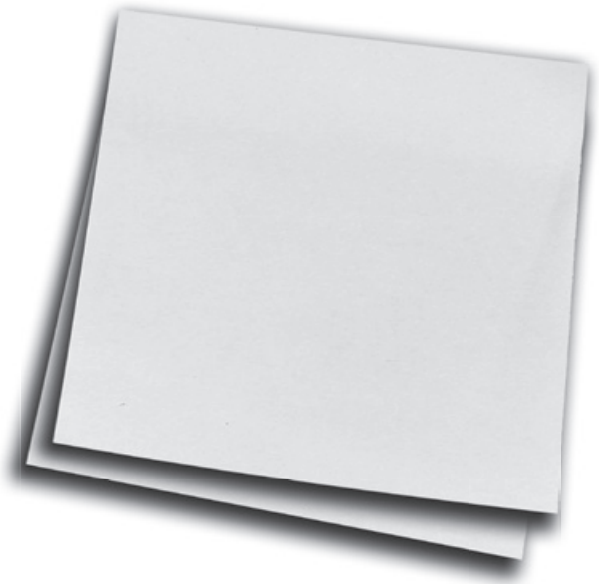
Werkzeuge

Gegenstand	Gewicht	Preis
Beil/Handaxt	1,75 Stein	20 Silbertaler
Besen	1 Stein	1 Silbertaler
Dreizack	2,25 Stein	50 Silbertaler
Dreschflegel	2,5 Stein	15 Silbertaler
Feile für Metall	0,5 Stein	25 Silbertaler
Flaschenzug für 250 Stein, ohne Seil	3,75 Stein	150 Silbertaler
Fleischerbeil	1,5 Stein	20 Silbertaler
Hammer	1 Stein	8 Silbertaler
Handsäge	0,75 Stein	15 Silbertaler
Haumesser	2,25 Stein	20 Silbertaler
Holzfälleraxt	4 Stein	80 Silbertaler
Kletterhaken	0,2 Stein	0,5 Silbertaler
Leim	1 Stein	8 Silbertaler
Meißel	0,2 Stein	2 Silbertaler
Messer	0,25 Stein	10 Silbertaler
Nagel, Eisen, 10 Stück	0,1 Stein	2 Silbertaler
Netz	1 Stein	10 Silbertaler
Schaufel	2 Stein	20 Silbertaler
Schere	0,25 Stein	4 Silbertaler
Spaten	2 Stein	10 Silbertaler
Spitzhacke	5 Stein	20 Silbertaler
Zange	0,5 Stein	12 Silbertaler

Proviant

Proviant ist ein typisches Proviantpaket aus Brot, Wurst, Käse, Eiern u.Ä.
Die *Eiserne Ration* ist kompakter und leichter, besteht oft aus Hartwurst, Zwieback und ähnlicher haltbarer Nahrung.

Proviant	Gewicht	Preis
Proviant für einen Tag	1,5 Stein	0,5 Silbertaler
Eiserne Ration für einen Tag	1 Stein	0,5 Silbertaler



Beleuchtung

Der Wert *Helligkeit* gibt an, wie viele Punkte *Dunkelheit* in unmittelbarer Nähe der Lichtquelle abgezogen werden können. Die Helligkeit breitet sich in einem Radius gleich dem Wert in Schritt aus. Die Lichtquelle ist bis auf das Zwanzigfache dieser Entfernung sichtbar. *Brenndauer* gibt die Zeit an, bis die Lichtquelle verlischt.

Gegenstand	Helligkeit	Brenndauer	Gewicht	Preis
Binsenlicht, 1 Spann Länge	2	0,5 Stunden	0,05 Stein	1 Silbertaler (50 Stück)
Feuerholz, trockenes für ein kleines Feuer	8	1 Stunde	1 Stein	1 Silbertaler (10 Stück)
Gwen Petryl-Stein, faustgroß	6	unbegrenzt	0,75 Stein	1.000 Silbertaler
Gwen Petryl-Stein, fingergroß	3	unbegrenzt	0,25 Stein	700 Silbertaler
Kerze, 1 Spann Länge	3	10 Stunden	0,05 Stein	1 Silbertaler (10 Stück)
Kienspan	1	0,5 Stunden	0,05 Stein	1 Silbertaler (100 Stück)
Laterne, Öl	4	12 Stunden	0,5 Stein	5 Silbertaler
Öllampe	4	8 Stunden	0,25 Stein	1 Silbertaler
Pechfackel	5	1,5 Stunden	0,5 Stein	0,5 Silbertaler
Sturmlaterne, Öl, abblendbar	4	12 Stunden	0,75 Stein	12 Silbertaler
Talglicht	3	2 Stunden	0,05 Stein	1 Silbertaler (20 Stück)

Gegenstand	Gewicht	Preis
Feuerstein und Stahl	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
Kerzenständer	0,75 Stein	4 Silbertaler
Lampenöl, 10 Stunden Brennzeit	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Zunder	0,05 Stein	1 Silbertaler (50 Portionen)
Zunderdose, Platz für 25 Portionen	0,2 Stein	2 Silbertaler
Zunderdose, wasserdicht, Platz für 25 Portionen	0,25 Stein	7 Silbertaler

Verbandszeug und Heilmittel

Gegenstand	Gewicht	Preis
Absaugröhrchen für Gift	0,05 Stein	5 Silbertaler
Anatomiewerkzeug	1,5 Stein	100 Silbertaler
Brechmittel bei Vergiftung	0,25 Stein	3 Silbertaler (10 Portionen)
Chirurgiewerkzeug	0,5 Stein	50 Silbertaler
Schiene	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Verband	0,05 Stein	1 Silbertaler (10 Stück)
Verband mit Mastix für eine Behandlung	0,25	10 Silbertaler (10 Stück)
Wundnähzeug	0,05 Stein	15 Silbertaler

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Behältnisse

Die *Kapazität* gibt das maximale Gewicht an, dass in dem Behältnis Platz findet.

Gegenstand	Kapazität	Gewicht	Preis
Brotbeutel	5 Stein	0,2 Stein	0,5 Silbertaler
Eimer, Holz	12 Stein	1,5 Stein	3 Silbertaler
Flasche, Bronze	0,5 Stein	0,75 Stein	8 Silbertaler
Flasche, Glas	0,5 Stein	0,25 Stein	12 Silbertaler
Flasche, Ton	0,5 Stein	0,25 Stein	1 Silbertaler
Geldbeutel, Leder	1 Stein	0,05 Stein	0,1 Silbertaler
Geldkatze, Leder	1 Stein	0,1 Stein	1 Silbertaler
Gürteltasche oder -beutel, Leder	1,5 Stein	0,1 Stein	0.5 Silbertaler
Kiepe	20 Stein	2 Stein	7 Silbertaler
Korb	20 Stein	2 Stein	4 Silbertaler
Lackdose	0,1 Stein	0,05 Stein	2 Silbertaler
Lederranzen	8 Stein	0,5 Stein	2 Silbertaler
Lederrucksack	15 Stein	1 Stein	4 Silbertaler
Phiole, Glas	0,1 Stein	0,1 Stein	5 Silbertaler
Salbendöschen aus Alabaster	0,25 Stein	0,5 Stein	8 Silbertaler
Schachtel aus Birkenrinde	1 Stein	0,25 Stein	0,1 Silbertaler
Schmuckkästchen	3 Stein	1 Stein	2 Silbertaler
Schmuckkästchen mit Schloss	3 Stein	1 Stein	15 Silbertaler
Tiegel, Ton	0,2 Stein	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Tragesack	15 Stein	0,75 Stein	1 Silbertaler
Transportkiste	30 Stein	3 Stein	3 Silbertaler
Transportkiste mit Eisenbändern	30 Stein	5 Stein	8 Silbertaler
Trinkflasche, Leder	4 Stein	0,2 Stein	2 Silbertaler
Trinkhorn	0,5 Stein	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
Truhe	50 Stein	5 Stein	8 Silbertaler
Truhe mit Eisenbändern	50 Stein	8 Stein	12 Silbertaler
Truhe mit Eisenbändern und Schloss	50 Stein	9 Stein	25 Silbertaler
Tuchbeutel	5 Stein	0,5 Stein	0,5 Silbertaler
Umhängetasche	5 Stein	0,5 Stein	0,5 Silbertaler
Vase	5 Stein	2 Stein	5 Silbertaler
Wasserfass	15 Stein	3 Stein	18 Silbertaler
Wasserschlauch, Leder	1 Stein	0,1 Stein	2 Silbertaler

Seile und Ketten

Gegenstand	Gewicht	Preis
Fesselseil, Leder, pro Schritt	0,25 Stein	1 Silbertaler
Kette, dünne, pro Schritt	0,5 Stein	4 Silbertaler
Kette, schwere, pro Schritt	2 Stein	10 Silbertaler
Kletterseil, Hanf, Baumwolle oder Leinen, pro Schritt	0,1 Stein	1 Silbertaler
Schnur, pro 10 Schritt	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
Seidenseil, pro Schritt	0,05 Stein	12 Silbertaler
Tau, 2 Finger Ø, pro Schritt	0,25 Stein	1,5 Silbertaler

Diebeswerkzeug und Verschlüsse

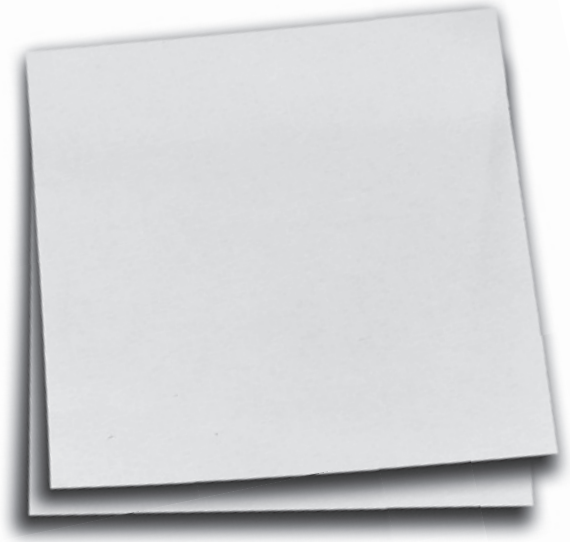
Gegenstand	Gewicht	Preis
Brecheisen	2 Stein	10 Silbertaler
Dietriche, Sortiment	0,25 Stein	40 Silbertaler
Wurfhaken	0,25 Stein	5 Silbertaler
Maske aus Tuch	1 Stein	3 Silbertaler
Vorhängeschloss	0,5 Stein	40 Silbertaler
Tür-/Truhenschloss	0,25 Stein	20 Silbertaler
Falscher Bart	0,2 Stein	3 Silbertaler

Handwerkszeug

Gegenstand	Gewicht	Preis
Alchimistischer Analysekoffer	5 Stein	500 Silbertaler
Alchimistischer Analysekoffer, Nachfüllung	1 Stein	200 Silbertaler
Anatomiewerkzeuge	1,5 Stein	100 Silbertaler
Feinmechanikerwerkzeug	0,5 Stein	100 Silbertaler
Gravurwerkzeug	0,5 Stein	30 Silbertaler
Tätowierwerkzeug	0,5 Stein	50 Silbertaler

Orientierungshilfen für Raum und Zeit

Gegenstand	Gewicht	Preis
Abakus	0,5 Stein	10 Silbertaler
Addiermaschine	4 Stein	2.000 Silbertaler
Astrolabium	3 Stein	250 Silbertaler
Bernsteinbrille	0,1 Stein	500 Silbertaler
Brille	0,05 Stein	250 Silbertaler
Fernrohr	1,25 Stein	700 Silbertaler
Himmelsfernrohr	4 Stein	2.500 Silbertaler
Winkelmessgerät (Hylailer Dreikreuz)	0,75 Stein	30 Silbertaler
Kartographiewerkzeug	0,25 Stein	20 Silbertaler
Kompass als Pendel (Südweiser)	0,25 Stein	20 Silbertaler
Kompass im Gehäuse (Südweiser)	1 Stein	80 Silbertaler
Orbitarium	10 Stein	5.000 Silbertaler
Quadrant	0,75 Stein	70 Silbertaler
Sonnenuhr, transportabel (Praiosuhr)	0,1 Stein	10 Silbertaler
Stundenglas	0,5 Stein	30 Silbertaler
Stundenkerze, 10 Stunden	0,1 Stein	8 Silbertaler
Taschenuhr (Vinsalter Ei)	0,5 Stein	800 Silbertaler



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Schmuck

Die angegebenen Preise gehen von Bronze- oder Messingschmuck aus. Silber und Elfenbein kostet dreifach so viel, Gold etwa das Sechsfache. Einfacher Holzschmuck ist hingegen etwa für ein Zehntel des Preises zu haben.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Amulett	0,05 Stein	1 Silbertaler
Armreif	0,25 Stein	20 Silbertaler
Fächer	0,1 Stein	2 Silbertaler
Fibel	0,05 Stein	2 Silbertaler
Gewandknopf	0,05 Stein	1 Silbertaler
Halskette	0,05 Stein	2 Silbertaler
Ohrring	0,05 Stein	1 Silbertaler
Ring	0,05 Stein	1 Silbertaler
Schmuckkamm	0,1 Stein	1 Silbertaler
Spange	0,05 Stein	2 Silbertaler
Stirnreif	0,2 Stein	7 Silbertaler

Metalle

Das Gewicht entspricht jeweils 1 Stein.

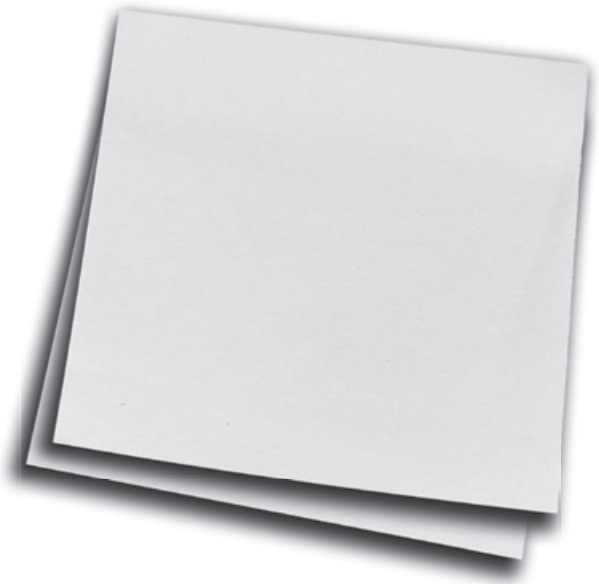
Metall	Preis
Blei	25 Silbertaler
Bronze	50 Silbertaler
Eisen	80 Silbertaler
Gold	500 Silbertaler
Kupfer	50 Silbertaler
Messing	50 Silbertaler
Meteoreisen	200 Silbertaler
Mondsilber	750 Silbertaler
Silber	250 Silbertaler
Zinn	30 Silbertaler
Zwergengold	800 Silbertaler
Zwergensilber	500 Silbertaler

Metall	Preis
Mindorium	2.000 Silbertaler
Arkanium	20.000 Silbertaler
Endurium	150.000 Silbertaler
Titanium	2.000.000 Silbertaler
Eternium	unbezahlbar

Edelsteine und Feingestein

Preise für jeweils 10 Karat. Dies entspricht einem daumennagelgroßen Stein. Die Edelsteine sind noch ungeschliffen. Ein entsprechender Schliff kann den Preis um das Zwei- bis Fünffache erhöhen.

Gegenstand		Preis
Achat	rot, grau, braun und grün gebändert	1,5 Silbertaler
Amethyst	violett bis purpur	1,5 Silbertaler
Aquamarin	blau	20 Silbertaler
Aventurin	grünlich	2,5 Silbertaler
Baryt	farblos bis grau	1,5 Silbertaler
Bergkristall	klar	2 Silbertaler
Bernstein	goldgelb	90 Silbertaler
Chrysopras	apfelgrün	2,5 Silbertaler
Coelestin	zart bläulich	18 Silbertaler
Diamant	klar	150 Silbertaler
Feueropal	rotschillernd	25 Silbertaler
Feuerstein	schwarz, rot	3 Silbertaler
Granat	farblos bis braun	8 Silbertaler
Grüne Jade	grünlich	20 Silbertaler
Karneol	blutrot	2 Silbertaler
Koralle	rot	5 Silbertaler
Lapislazuli	azurblau, glasig	17 Silbertaler
Magnetit	metallisch schwarz	2,5 Silbertaler
Malachit	dunkelgrün gebändert	1,5 Silbertaler
Meerschaum	hellgrau, -rot oder -gelb	5 Silbertaler
Mondstein	weiß, glasig	1 Silbertaler
Obsidian	schwarz	1 Silbertaler
Onyx	schwarz-weiß, gebändert	1,5 Silbertaler
Opal	milchig	22 Silbertaler
Perle	milchig	70 Silbertaler
Rauchquarz	dunkelbraun	2,5 Silbertaler
Rosa Jade	rötlich	40 Silbertaler
Rosenquarz	rosa	2 Silbertaler
Roter Obsidian	rötlich	5 Silbertaler
Rubin	rot	140 Silbertaler
Saphir	tiefblau	120 Silbertaler
Smaragd	grün	110 Silbertaler
Speckstein	weiß, rot, braun	0,1 Silbertaler
Topas	farblos bis himmelblau, glasig	20 Silbertaler
Türkis	grünblau	1,5 Silbertaler
Turmalin	farblos bis schwarz, oft mehrfarbig	3 Silbertaler
Zirkon	farblos, glänzend	90 Silbertaler



DFYX DFYX (Order 5903463)

Besteck und Geschirr

Gegenstand	Kapazität	Gewicht	Preis
Becher, Holz, 10 Stück	–	0,5 Stein	1 Silbertaler
Becher, Ton, 10 Stück	–	1 Stein	3 Silbertaler
Becher, Zinn, 10 Stück	–	2 Stein	15 Silbertaler
Essbesteck, Zinn	–	0,25 Stein	5 Silbertaler
Essmesser, Eisen	–	0,1 Stein	3 Silbertaler
Flasche, Ton	0,5 Stein	0,25 Stein	1 Silbertaler
Henkelbecher, Zinn		0,5 Stein	4 Silbertaler
Kessel, emailliert	1,5 Stein	1,75 Stein	15 Silbertaler
Kessel, Kupfer	20 Stein	4 Stein	20 Silbertaler
Krug, Ton	0,75 Stein	0,75 Stein	2 Silbertaler
Löffel, Holz, 10 Stück	–	0,75 Stein	1 Silbertaler
Pfanne, Eisen	–	2 Stein	8 Silbertaler
Schale, Holz, 10 Stück	–	1 Stein	4 Silbertaler
Teller, Holz, 10 Stück	–	1 Stein	4 Silbertaler
Topf, Eisen	10 Stein	3 Stein	10 Silbertaler

Körperpflege

Gegenstand	Gewicht	Preis
Badeöl	0,25 Stein	2 Silbertaler
Bürste	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Kamm, Albenkristall, biegsam	0,1 Stein	40 Silbertaler
Kamm, Holz	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
Lippenrot	0,05 Stein	2 Silbertaler
Nagelfeile	0,05 Stein	3 Silbertaler
Parfüm	0,05 Stein	3 Silbertaler
Rasiermesser	0,25 Stein	12 Silbertaler
Räucherwerk	0,05 Stein	10 Silbertaler
Salböl	0,25 Stein	2 Silbertaler
Schminke	0,05 Stein	10 Silbertaler
Schwamm	0,1 Stein	1 Silbertaler
Seife	0,5 Stein	0,5 Silbertaler

Musikinstrumente

Gegenstand	Gewicht	Preis
Bandurria	2 Stein	1500 Silbertaler
Dabla	0,5 Stein	10 Silbertaler
Drehleier	2 Stein	150 Silbertaler
Fanfare	1 Stein	70 Silbertaler
Flöte, Bein	0,25 Stein	20 Silbertaler
Flöte, Holz	0,2 Stein	2 Silbertaler
Flöte, Silber	0,75 Stein	150 Silbertaler
Glockenspiel	3 Stein	100 Silbertaler
Handharfe	1 Stein	100 Silbertaler
Horn	1 Stein	70 Silbertaler
Kabasflöte	0,75 Stein	30 Silbertaler
Laute	2 Stein	150 Silbertaler
Pfeifenbalg, zwergischer	2 Stein	100 Silbertaler
Schellen, Glöckchen, Zimbeln	0,05 Stein	2 Silbertaler
Söldnertrommel	2 Stein	20 Silbertaler
Spinett	100 Stein	3.000 Silbertaler
Standharfe	5,5 Stein	350 Silbertaler
Trommel	0,5 Stein	10 Silbertaler

Schreibwaren

Gegenstand	Gewicht	Preis
Federmesser	0,2 Stein	3 Silbertaler
Gänsekiel	0,05 Stein	0, 5 Silbertaler
Griffel	0,05 Stein	0,5 Silbertaler
Kohlestift	0,05 Stein	0,1 Silbertaler
Kreide	0,05 Stein	0,1 Silbertaler
Messinglineal	0,2 Stein	3 Silbertaler
Papier, 1 Blatt	0,05 Stein	0,25 Silbertaler
Pergament, 1 Blatt	0,05 Stein	1 Silbertaler
Pinsel	0,05 Stein	2 Silbertaler
Schiefertafel	0,5 Stein	2 Silbertaler
Schriftrolle, 2 Schritt	0,75 Stein	40 Silbertaler
Siegelstock	0,1 Stein	5 Silbertaler
Siegelwachs, 1 Stange	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
Tagebuch, Papier	0,5 Stein	35 Silbertaler
Tinte	0,1 Stein	2 Silbertaler
Tusche	0,1 Stein	2 Silbertaler
Zirkel	0,1 Stein	15 Silbertaler

Genussmittel und Luxus

Gegenstand	Gewicht	Preis
Banner	1,5 Stein	15 Silbertaler
Brennglas	0,1 Stein	40 Silbertaler
Brettspiel	1 Stein	8 Silbertaler
Gemälde, Öl auf Leinwand	1,5 Stein	70 Silbertaler
Götterfigürchen	0,2 Stein	1 Silbertaler
Handspiegel, poliertes Messing	0,5 Stein	12 Silbertaler
Handspiegel, versilbertes Glas	0,5 Stein	50 Silbertaler
Jonglierball	0,2 Stein	0,5 Silbertaler
Karaffe aus Neethaner Glas	0,5 Stein	20 Silbertaler
Kristallkugel	1,5 Stein	300 Silbertaler
Lupe	0,1 Stein	80 Silbertaler
Meerschaumpfeife	0,1 Stein	10 Silbertaler
Pokal, Silber	0,25 Stein	10 Silbertaler
Spielkarten	0,25 Stein	5 Silbertaler
Spieluhr	0,25 Stein	400 Silbertaler
Statuette, Silber, 1 Spann	0,5 Stein	30 Silbertaler
Steckenpferd	1 Stein	2 Silbertaler
Stoffpuppe	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Tabakdose, Silber	0,05 Stein	3 Silbertaler
Tabakspfeife	0,1 Stein	5 Silbertaler
Tabakspfeife, Holz	0,1 Stein	5 Silbertaler
Taschentuch, Leinen	2 Stein	1 Silbertaler
Teppich, pro Rechtschritt	4 Stein	20 Silbertaler
Wasserpfeife	1 Stein	20 Silbertaler
Würfel, 10 Stück	0,25 Stein	6 Silbertaler
Zinnsoldat	0,05 Stein	1 Silbertaler
Zinsspindel	4 Stein	6.000 Silbertaler

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Bücher

In der nachfolgenden Liste sind einige der am weitverbreitesten Bücher in Heldenhand aufgelistet. Während sich das Brevier an die Gläubigen der Zwölfgötter richtet, sind die übrigen Werke Bücher, die fast jeder Gildenmagier sein Eigen nennt.
Die Angabe *Format* bezieht sich auf die Seitenzahl und die Größe des Buches. Bücher sind in unterschiedlichsten Sprachen verfasst. Der Eintrag *Sprache/Schrift* gibt darüber Auskunft, in welcher Schrift das Buch verfasst wurde.

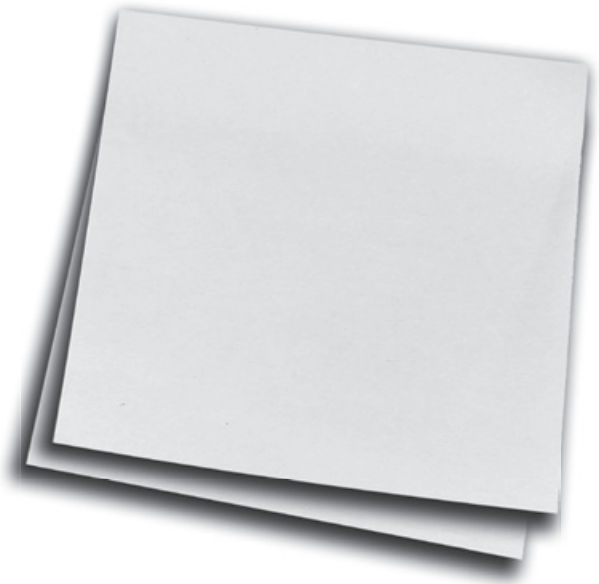
Buch	Format	Exemplare	Sprache/Schrift	Preis
Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung			Garethi/Kusliker Zeichen	50 Silbertaler
Codex Albyricus	140-160 Seiten	7 Quartbände	Bosparano/Kusliker Zeichen	300 Silbertaler bis 700 Silbertaler pro Band
Encyclopaedia Magica			unterschiedlich/unterschiedlich	800 Silbertaler pro Band
Hilffreycher Leytfaden des wandernden Adepten			Garethi/Kusliker Zeichen	150 Silbertaler

Alchimica

Elixier	Alchimie	Wirkung	Preis
Antidot	–4	jede Stufe der heilt 3 Stufen eines Giftes	250 Silbertaler
Berserkerelixier	–4	jede Stufe bringt +1 TP, +1 AT, –1 PA für 10 KR	300 Silbertaler
Eulentränen	+4	jede Stufe 5 Minuten *Dunkelsicht I*	30 Silbertaler
Friedenswasser	–4	jede Stufe Wirkung wie 4 FP BANNBALADIN	100 Silbertaler
Geheimtinte	+8	jede Stufe +2 auf *Sinnesschärfe*-Probe, um Tinte zu erkennen	5 Silbertaler
Heiltrank	+/–0	A: 1W6, B: 1W6+2, C: 2W6+4, D: 3W6+6, E: 4W6+8	100 Silbertaler
Liebestrunk	–6	siehe **218**	400 Silbertaler
Schlaftrunk	+4	jede Stufe +1 auf Regeneration	50 Silbertaler
Unsichtbarkeitselixier	–8	jede Stufe Wirkung wie 4 FP VISIBILLI	600 Silbertaler
Verwandlungselixier	–8	jede Stufe Wirkung wie 4 FP ADLERWOLF	700 Silbertaler
Waffenbalsam	–4	siehe **218**	350 Silbertaler
Willenstrunk	–4	jede Stufe +2 MR	200 Silbertaler
Zaubertrank	–4	A: 1W6, B: 1W6+2, C: 2W6+4, D: 3W6+6, E: 4W6+8	200 Silbertaler
Zielwasser	–4	jede Stufe +2 FK	150 Silbertaler

Gifte

Gift	Stufe	Art	Haltbarkeit	Herstellung	Preis
Arax	5	Waffengift, tierisch	6 Monate	–12	300 Silbertaler
Kelmon	5	Kontakt- und Waffengift, pflanzlich	12 Monate	–8	300 Silbertaler
Schlafgift	5	Einnahme- und Waffengift, alchimistisch	12 Monate	–4	350 Silbertaler
Tulmadron	15	Einnahme- und Waffengift, mineralisch	unbegrenzt		2.000 Silbertaler



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Heilkräuter

Pflanze		Haltbarkeit	Pflanzen-kunde	Preis
Chonchinis	1W20 Blätter	1W6+24 Stunden	–6	1 Silbertaler (pro Blatt)
Chonchinissalbe	10 Portionen aus 3 Pflanzen und 1 Büschel Wirselkraut	2W6+18 Monate	–2	70 Silbertaler
Praiosmilch	10 Portionen	1W3+3 Monate	–5	30 Silbertaler
Gulmond	2W6 Blätter	1W6+24 Stunden	–6	1 Silbertaler (pro Blatt)
Gulmondtee	1 Portion aus 3 Blättern	1W6+24 Stunden	+12	4 Silbertaler
Starker Gulmond	1 Portion aus 5 Blättern	2W6+12 Monate (Blätter)/ 2W6+18 Stunden (Tee)	+4	6 Silbertaler
Kajubo	2W6 Knospen	1W6+10 Tage	–4	2 Silbertaler (pro Knospe)
Kajubo in Öl	1 Portion aus 5 Knospen	1W6+20 Wochen	–4	20 Silbertaler (pro Knospe)
Tarnele	1 Pflanze	1W6+18 Stunden	–4	0,5 Silbertaler
Tarnelensalbe	10 Portionen aus einer Pflanze	1W6+10 Monate	–6	2 Silbertaler
Vierblättige Einbeere	1W6 Beeren	1W3+2 Tage	–5	1 Silbertaler (pro Beere)
Einbeerentrank	1 Portion aus 20 Beeren	1W6+9 Monate	–2	150 Silbertaler
Wirselkraut	1W6+4 Blätter	2W6+18 Stunden	–5	2 Silbertaler (pro Blatt)
Wirselkrautsalbe	1 Portion aus 3 Pflanzen	1W6+8 Monate	+0	50 Silbertaler
Wirselkrauttrank	1 Portion aus 4 Blättern	1W3+4 Monate	–1	50 Silbertaler

Tiere

Tier	Preis
Brieftaube	30 Silbertaler
Bulle	500 Silbertaler
Elefant	2.000 Silbertaler
Falke	500 Silbertaler
Gans	4 Silbertaler
Huhn	1 Silbertaler
Hund, Jagdhund	200 Silbertaler
Hund, Mischling, Allerweltshund	10 Silbertaler
Hund, reinrassig, edles Tier, Schoßhund	100 Silbertaler
Hund, Schlittenhund	150 Silbertaler
Kamel oder Dromedar	700 Silbertaler
Kaninchen	3 Silbertaler
Karen	120 Silbertaler
Kuh	120 Silbertaler
Maultier / Maulesel	250 Silbertaler
Pony	250 Silbertaler
Schaf	60 Silbertaler
Schwein	30 Silbertaler
Strauß	350 Silbertaler
Ziege	15 Silbertaler
Zugochse	300 Silbertaler

Wirkungen der Heilkräuter

Chonchinis: bei Brand- oder Ätzwunden +5 LeP
Chonchinissalbe: +4W6+2 LeP bei Brand- und Ätzwunden
Praiosmilch: Hilft bei Sonnenbrand
Gulmond: +1 KO, +1 LeP für 12 Stunden
Gulmondtee: +2 KO, +2 LeP für 8 Stunden
Starker Gulmond: +1 KO, +1 LeP für 24 Stunden
Kajubo: wie Wasseratem für 4 FP
Kajubo in Öl: s.o.
Tarnele: +1 LeP
Tarnelensalbe: s.o.
Vierblättige Einbeere: +1W3 LeP
Einbeerentrank: Trank enthält 40+2W6 LeP
Wirselkraut: +5 LeP
Wirselkrautsalbe: +1W6+4 LeP
Wirselkrauttrank: +2W6 LeP

DFYX DFYX (Order: 5903463)

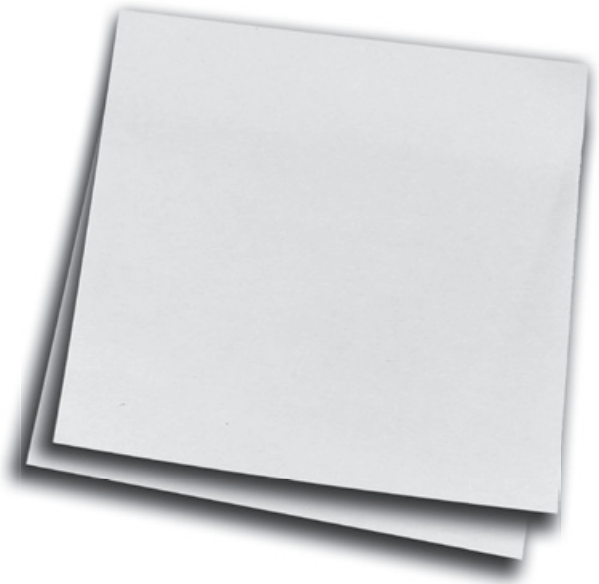
Tierbedarf

Gegenstand	Gewicht	Preis
Falkenmaske	0,25 Stein	8 Silbertaler
Falknerhandschuh	1 Stein	4 Silbertaler
Führhalfter mit Strick	1,5 Stein	2 Silbertaler
Futterbeutel	0,25 Stein	0,5 Silbertaler
Gestechsattel	20 Stein	120 Silbertaler
Halsband und Leine, Leder	0,5 Stein	1 Silbertaler
Hufeisen	0,5 Stein	2 Silbertaler
Kleiner Vogelbauer	2 Stein	15 Silbertaler
Maulkorb	0,75 Stein	6 Silbertaler
Packsattel, groß	18 Stein	40 Silbertaler
Packsattel, klein	10 Stein	30 Silbertaler
Packsatteltasche, 30 Stein	5 Stein	20 Silbertaler
Reitgerte	0,5 Stein	3 Silbertaler
Reitsattel	6 Stein	30 Silbertaler
Rossharnisch	200 Stein	5.000 Silbertaler
Satteldecke	1 Stein	1 Silbertaler
Satteltaschen, 6 Stein	2 Stein	10 Silbertaler
Sporen, einfach	0,25 Stein	6 Silbertaler
Stalldecke	5 Stein	3 Silbertaler
Striegelzeug	1,5 Stein	2 Silbertaler
Wappendecke für Streitross	10 Stein	50 Silbertaler
Zügel und Zaumzeug	1 Stein	10 Silbertaler

Futter	Preis
Ponyfutter	1 Silbertaler (pro Woche)
Hundefutter	2 Silbertaler (pro Woche)
Pferdefutter	5 Silbertaler (pro Woche)

Fortbewegungsmittel

Fahrzeug	Preis
Hundeschlitten	500 Silbertaler
Kaleschka, dreispännig	9.000 Silbertaler
Karren, zweirädriger	180 Silbertaler
Schlitten	20 Silbertaler
Kleines Ruderboot (für vier Personen)	1.200 Silbertaler
Kleines Segelboot (für vier Personen)	6.500 Silbertaler



Dienstleistungen

Im Badehaus	Preis
Bad	3 Silbertaler
Rasur/Bartschnitt	0,5 Silbertaler
Einfache Frisur	1 Silbertaler
Behandlung (Verletzung, Bruch, Zahnziehen)	3 Silbertaler
Beim Medicus	**Preis**
Amputation	50 Silbertaler
Behandlung (Heilkunde Wunden-Probe, pro Besuch, ohne Kräuter)	10 Silbertaler
Behandlung einer Wunde	15 Silbertaler
Chirurgischer Eingriff	100 Silbertaler
Diagnose einer Krankheit (Heilkunde Krankheit-Probe)	20 Silbertaler
In der Schmiede	**Preis**
Pferd beschlagen (pro Huf)	1 Silbertaler
Strukturschaden beheben	1/4 Silbertaler pro Strukturpunkt
In der Schreibstube	**Preis**
Brief vorlesen (pro Seite)	0,5 Silbertaler
Brief verfassen (pro Seite)	2 Silbertaler
Buch kopieren (pro Seite, ohne Illustrationen)	3 Silbertaler
Beim Alchimisten	**Preis**
Alchimistische Analyse	70 Silbertaler
Trank kaufen	unterschiedlich (siehe **284**)
Dauerhafte Unterbringung	**Monatsmiete**
Große Wohnung	150 Silbertaler
Kammer in Mietskaserne	20 Silbertaler
Pferd in Mietstall, Kraftfutter und Pflege	50 Silbertaler
Pferd in Scheune mit Futter	20 Silbertaler
Schlafplatz in Absteige	5 Silbertaler
Stadthaus	250 Silbertaler
Zimmer in besserer Lage	80 Silbertaler
Reise und Transport (je 100 Meilen)	**Preis**
Brief mit Postkutsche	2 Silbertaler
Brief per Beilunker Reiter, Silbernen Falken oder Blauen Pfeilen	20 Silbertaler
Brief per Handelszug	1 Silbertaler
Flusskahn, Kabine (stromabwärts/stromaufwärts)	30/90 Silbertaler
Flusskahn (stromabwärtsstromaufwärts)	10/30 Silbertaler
Fuhrwerk	20 Silbertaler
Karawane	20 Silbertaler
Reisekutsche	30 Silbertaler
Seereise, Hängematte	40 Silbertaler
Seereise, Kabine	250 Silbertaler
Sonstiges	**Preis**
Bordellbesuch	unterschiedlich (siehe **Einkommen und Löhne**)
Einsicht in Kartenmaterial	2 Silbertaler
Portrait von sich malen lassen	5 Silbertaler
Tätowierung	10 Silbertaler
Tempelbibliothek besuchen	2 Silbertaler (Spende)
Tier präparieren (hundsgroß)	8 Silbertaler

DFYX DFYX (Order 5903463)

In der Taverne

Das nachfolgende Beispiel für eine Preisliste ist einem typischen, mittelreichischen Gasthaus entnommen. Wir haben die Preise in der Währung belassen, in denen üblicherweise bezahlt wird.

Trinken	Preis
Bier, Krug	6 Kreuzer
Branntwein, Becherchen	7 Heller
Kräutertee, Becher	5 Kreuzer
Landwein, Becher	12 Kreuzer
Milch, Becher	3 Kreuzer
Schnaps, Becherchen	6 Kreuzer
Tulamidentee, Becher	2 Heller
Wasser, Krug	1 Kreuzer
Wein, Becher	6 Heller
Ziegenmilch, Becher	4 Kreuzer
Essen	**Preis**
Brotmahlzeit	2 Heller
Fischgericht	5 Heller
Fleischgericht	7 Heller
Gemüseeintopf	3 Heller
Grütze	1 Heller
Pfannkuchen mit Kompott	4 Heller
Rinderkeule	25 Heller
Übernachtung pro Tag	**Preis**
Bett im Gemeinschaftszimmer	6 Heller
Doppelzimmer	5 Silbertaler
Einzelzimmer	3 Silbertaler
Pferd im Stall mit Futter	3 Heller
Strohsack im Schlafsaal	2 Heller
Suite	20 Silbertaler
Sonstige Dienste	**Preis**
Bad im Zuber	1 Silbertaler
Haupthaar scheren	2 Silbertaler

Einkünfte und Löhne

Die nachfolgenden Angaben sind Beispiele für den Lohn eines Arbeiters pro Tag:

Billige Arbeitskraft (1–9 Heller): Tagelöhnerin, Ruderer, Magd, Stallknecht, Schankgehilfin, Rattenfänger, Wäscherin, Flickschneider, Lehrling, Leichtmatrosin

Einfacher Arbeiter (1–4 Silbertaler): Handwerksgeselle, Kammerzofe, Hausdiener, Köchin, Gastwirt, Hebamme, Barbier, Fuhrfrau, Fischer, ortskundige Führerin, Vollmatrose, Kräutersammlerin, Ausrufer, Geschichtenerzählerin, Hure (im Bordell), Gaukler, Söldner, Amtsschreiberin, Büttel

Qualifizierter Arbeiter (5–9 Silbertaler): Handwerksmeisterin, Kartograph, Heroldin, Privatlehrer, Kurtisane, Akademieabsolvent, unerfahrene Edelhandwerkerin, Lotse, Steuerfrau, Verwalter, Zureiterin, Fechtlehrer

Hochqualifizierter Arbeiter (1–5 Dukaten): Baumeister, Apothekerin, Drucker, Hüttenkundige, Alchimist, Rechtsgelehrte, Medicus, Magierin, Kontorleiter, Kapitänin, Söldnerführer, bekannte Künstlerin, bekannte Gesellschafterin, Schwertmeister

Ausrüstungspaket

Um nicht alles zusammenstellen zu müssen, kann ein Held sich auch entschließen – beispielsweise bei der Heldenerschaffung – auf dieses vorgefertigte Ausrüstungspaket zurückzugreifen.

Reisepaket	Gewicht	Preis
Becher, Ton	0,1 Stein	0,3 Silbertaler
Beil/Handaxt	1,75 Stein	20 Silbertaler
Besteck, Messing	0,25 Stein	5 Silbertaler
Decke, Wolle	1,5 Stein	2 Silbertaler
Feuerstein und Stahl	0,1 Stein	0,5 Silbertaler
(Geld)beutel, Leder, 1 Stein	0,05 Stein	0,1 Silbertaler
Kletterseil, Leinen, 10 Schritt	1 Stein	10 Silbertaler
Lederrucksack	1 Stein	4 Silbertaler
Leinenkleidung (Ersatzkleidung)	1,75 Stein	5 Silbertaler
Messer	0,25 Stein	10 Silbertaler
Nadel- und Zwirnset	0,1 Stein	8 Silbertaler
Pechfackel, 3 Stück	1,5 Stein	1,5 Silbertaler
Persönliches: Amulett, Götterfigürchen, Bild des Geliebten, etc.	0,5 Stein	2,2 Silbertaler
Proviant, 1 Tag	1,5 Stein	0,5 Silbertaler
Schale, Holz	0,1Stein	0,4 Silbertaler
Verband, 10 Stück	0,05 Stein	1 Silbertaler
Waffenpflegeset (Schleifstein, Polierdraht, Tücher)	1 Stein	15 Silbertaler
Wasserschlauch, Leder	1 Stein	0,1 Stein
Wurfhaken	0,25 Stein	5 Silbertaler
Zunder, 25 Portionen	0,025 Stein	0,5 Silbertaler
Zunderdose, wasserdicht, Platz für 25 Portionen	0,25 Stein	7 Silbertaler
Gesamt	**14,025 Stein**	**100 Silbertaler**

DFYX DFYX (Order: 5903463)

HINTERGRUND

An dieser Stelle wirst du im fertigen Regelwerk eine Beschreibung von Aventurien und den anderen Spielwelten Deres vorfinden. Im diesem Kapitel wirst du alles über Münzen, Maßeinheiten, die Länder und Götter Aventuriens usw. erfahren. Im Beta-Regelwerk ist dieser Teil noch nicht enthalten, da wir uns voll und ganz auf die Regelmechanismen konzentrieren möchten.

DFYX (Order 5903463)

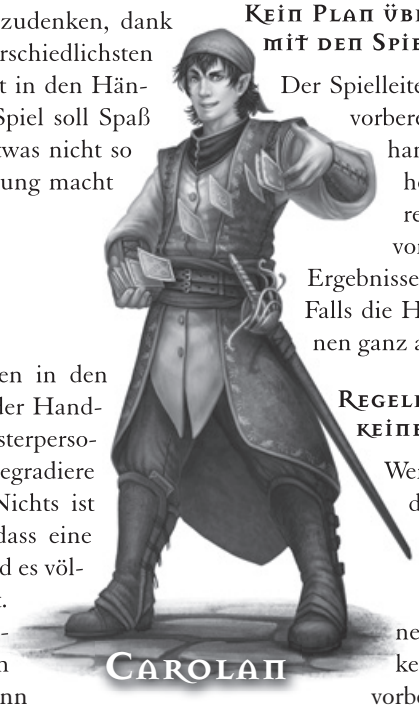
SPIELTIPPS

Mittlerweile kennst du alle Regeln des Spiels. **Das Schwarze Auge** spielt man aber nicht allein, sondern in einer Spielrunde. Und für das gute Zusammenspiel zwischen Spielern und Meister haben wir einige Tipps und Hilfen zusammengetragen.

Hilfreiche Tipps für Meister

„Aus großer Kraft folgt große Verantwortung."
—Ben Parker, Onkel von Peter Parker

Die Aufgabe des Spielleiters ist nicht immer leicht. Deshalb wollen wir allen Spielleitern einige Tipps und Anregungen mit auf den Weg geben, um häufig auftretende Probleme zu lösen oder zu umgehen.
Als Meister trägst du einerseits große Verantwortung – immerhin muss du immer aufmerksam sein, das Abenteuer leiten und gegebenenfalls improvisieren. Andererseits macht es enorm viel Spaß, sich Abenteuer auszudenken, dank unzähliger Meisterpersonen in die unterschiedlichsten Rollen zu schlüpfen und eine ganze Welt in den Händen zu halten. Auch für dich gilt: Das Spiel soll Spaß machen, sei nicht frustriert, wenn mal etwas nicht so funktioniert, wie du es erwartet hast. Übung macht den Meister.



Die Helden sind die Protagonisten der Geschichte – nicht die Meisterpersonen

Die Spieler übernehmen die Hauptrollen in den Abenteuern. Sie sollten im Mittelpunkt der Handlung stehen. Natürlich können auch Meisterpersonen die Geschichte beeinflussen, aber degradiere die Helden nicht zu reinen Statisten. Nichts ist schlimmer für Spieler als das Gefühl, dass eine Meisterperson ihnen den Rang abläuft und es völlig egal ist, was man als Held unternimmt.
Wenn eine Meisterperson die Heldengruppe begleitet, kann das für die Interaktion sehr reizvoll sein. Die Meisterperson kann dir als Sprachrohr dienen, aber auch schnell die Spieler nerven. Es gibt Spielrunden, die viel Freude daran haben, dass sie Unterstützung erhalten; andere hingegen empfinden solche meisterlichen Begleiter eher als störend.

Gesagt, getan – nicht gesagt, nicht getan – nimm die Regel nicht zu wörtlich

Es ist gut, wenn die Spieler die Regel ernst nehmen, aber man sollte nicht jede Selbstverständlichkeit erwähnen müssen. Das verlangsamt nur das Spiel und sorgt dafür, dass Belanglosigkeiten ständig erwähnt werden (*„Mein Held wäscht sich nach dem Aufstehen, zieht sich an, geht die Treppenstufen nach unten in den Schankraum, setzt sich hin …"*). Bei bestimmten Anlässen sollte es reichen, wenn ein Spieler erwähnt, dass er bestimmte Handlungen regelmäßig durchführt, ohne das er es anschließend jedes Mal erwähnen muss (*„Mein phexgefälliger Dieb schenkt in jeder Stadt dem ersten Bettler einen Silbertaler."*)
Manchmal unterschätzen Spieler bestimmte Situationen oder haben ein anderes Bild vor Augen als der Meister. Sei gnädig, weise deine Spieler auf Situationen hin, die dir unlogisch vorkommen und beschreibe ihnen noch mal, was sie wahrnehmen. Sie können sich dann immer noch anders entscheiden und ihr diskutiert später weniger über die falschen Entscheidungen, die durch solche Missverständnisse zustande gekommen sind.

Kein Plan übersteht den Erstkontakt mit den Spielern – Improvisation

Der Spielleiter kann sich noch so sehr auf ein Abenteuer vorbereiten und sich überlegen, wie die Spieler wohl handeln – schlussendlich kann man nicht vorhersehen, wie sie auf bestimmte Situationen reagieren. Das ist nicht schlimm, das Spiel lebt von den überraschenden und unvorhersehbaren Ergebnissen einer Spielsitzung.
Falls die Heldengruppe während eines Abenteurers einen ganz anderen Weg einschlagen möchte – nur zu.

Regeln sind Werkzeuge – keine fundamentalistischen Schriften

Wenn dir bestimmte Regeln nicht gefallen und du sie entweder ganz streichen oder durch deine eigene Idee ersetzen möchtest: tu es!
Das Spiel ist dazu da, dir und deinen Freunden Spaß zu machen. Was euch keinen Spaß macht, solltet ihr ändern. Es wird kein Einsatzkommando der Rollenspielpolizei vorbeifahren, um euch dafür zu bestrafen!

DFYX DFYX (Order: 5903463)

Kein Regelsystem kann es allen recht machen. Es gibt immer Spielrunden, die sich an bestimmten Regelstellen stören. Du bist nicht gezwungen, alle Regeln in dein Spiel einzubinden. Regeln sind dazu da euch zu helfen, spannende Abenteuer zu erleben. Sie sind Werkzeuge, aber wenn sie euch stören, ignoriert sie. Wichtig ist aber, dass du solche Änderungen im Vorfeld mit den anderen Spielern besprichst.

Auf die Größe kommt es an – oder auch nicht

Die meisten Abenteuer funktionieren gut mit einer Gruppe bestehend aus einem Meister und vier bis fünf Spielern. Kleinere Gruppen sind auch kein Problem. Vorteil an ihnen ist, dass die einzelnen Spieler mehr Spielzeit haben, aber eventuell fehlt ihnen die Spannbreite an Fähigkeiten größerer Heldengruppen. Gruppen mit mehr als fünf Spielern sind schwierig zu koordinieren (und die Spieler haben weniger Spielzeit). Dafür sind die Fähigkeiten der Helden breiter gefächert und sie haben mehr Schlagkraft – allein durch ihre schiere Zahl.
Klärt am besten ab, ob ihr nur eine bestimmte Gruppengröße wollt. Nicht jedem Meister und jedem Spieler macht es Spaß, in einer zehnköpfigen Gruppe zu spielen.
Du solltest als Meister mit deinen Spielern darüber sprechen, wie ihr Spielerneuzugänge behandelt. Einige Spielleiter (und Spieler) wollen lieber nur eine Maximalzahl an Spielern in ihrer Runde zulassen. Ihr gutes Recht, aber es sollte möglichst früh geklärt werden.

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen – fang klein an

Wenn du noch nicht viel Erfahrung als Meister hast, dann übernimm dich nicht damit, eine epische Kampagne leiten zu wollen. Fang mit einem kleinen Einsteigerabenteuer an oder erstelle eine kurze Geschichte, die noch recht übersichtlich ist. Du musst zu Beginn nicht schon perfekt im Improvisieren sein oder jede Regel auswendig können. Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Man lernt mit jeder Spielsitzung mehr dazu und sammelt Erfahrung.

„Wir spielen nur das, was ich will!" – Redet über eure Spielwünsche

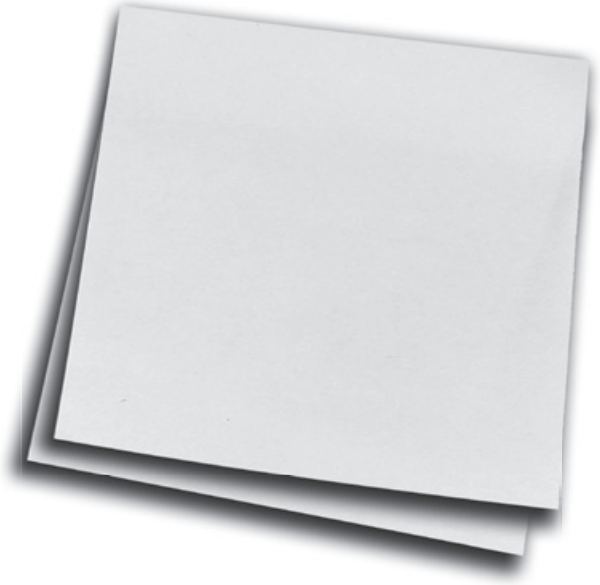
Wenn du als Spielleiter eine Kampagne über Hochelfen vorbereitest, alle deine Spieler aber Elfen hassen, kann es leicht passieren, dass die Kampagne – so gut sie auch sein mag – weder deine Spieler noch dich selbst glücklich macht. Redet am besten vor dem Spielen darüber, welche Art von Abenteuer oder Themen ihr euch wünscht. Wenn die Spieler sich überraschen lassen wollen und keine besonderen Wünsche hegen: ausgezeichnet, dann hast du freie Hand. Dere bietet so viele Arten von Abenteuern an so vielen Schauplätzen – da ist für jeden etwas dabei.

Bereite dich vor – Handouts, Pläne, Notizen

Vorbereitung kann dir deine Arbeit als Meister erheblich erleichtern. Du kannst Klebezettel benutzen, fertige Handouts für die Spieler vor der Spielsitzung anfertigen oder sie kopieren, eine Liste mit Namen für Meisterpersonen nutzen, damit du spontan eingebaute Charaktere „benamen" kannst, und dir Notizen aufschreiben – so behältst du dir die Stärke des Heiltranks und was du für die nächste Spielsitzung wissen musst.

Pech gehabt – du bist tot

Es kann sehr frustrierend für Spieler sein, wenn ihr Held durch reines Würfelpech stirbt. Wenn Spieler das Risiko für ihren Helden kannten, es trotzdem darauf angelegt haben und die Würfel gegen sie waren, sollte ein Held sterben können. Die Welt des **Schwarzen Auges** ist gefährlich und es gibt immer Risiken.
Ein Held sollte aber nicht einfach durch einen Zufallstreffer sterben, vor allem nicht in einem zufälligen Kampf. *Schicksalspunkte* sind ein gutes Werkzeug, um solche Situationen zu verhindern. Mit ihnen können Helden noch einmal von Golgaris Rücken springen.



DFYX DFYX (Order: 5903463)

Hilfreiche Tipps für Spieler

*„Du willst **WAS** mit dem Rucksack machen?“*
—ein hilfloser Meister zu einem Spieler, als dieser ihm erklärte, wie er seinen Rucksack auf ein Krokodil schnallen wollte, um selbst nicht zu viel zu tragen, Anfang der 1990er Jahre

Neben den Hinweisen für den Meister haben wir ebenfalls einige Tipps für Spieler zusammengestellt. Auch hier gilt: Es sind nur Hinweise, keine Regeln. Jede Spielrunde ist anders und muss für sich entscheiden, wie ihr das Spielen am meisten Freude bereitet.

Der Meister hat (fast) immer Recht – unterstützt ihn

Betrachtet den Spielleiter als Schiedsrichter, nicht als euren Feind! Auch wenn er die Rollen der Schurken und Ungeheuer übernimmt ist er auf eurer Seite. Er ist auch nur ein Mensch und wird Fehler machen. Ihr könnt ihn darauf aufmerksam machen, aber er sollte während der Spielsitzung das letzte Wort haben, selbst wenn ihr euch sicher seid, dass er sich irrt. Diskutiert lieber nach der Spielsitzung, nicht während des Spiels. So unterbrecht ihr den Spielfluss nicht.

Gesagt, getan – nicht gesagt, nicht getan – die Mischung macht's

Ihr braucht nicht alles zu erwähnen, was selbstverständlich ist (*„Mein Held zieht sich morgens an.“*), aber bedenkt, dass wenn ihr etwas nicht erwähnt, der Meister nicht voraussetzen muss, dass ihr es getan habt. Wenn ihr bei einer Kletterpartie nicht sagt, dass ihr das Seil mitnehmt, hängt es noch da. Das kann zu eurem Vorteil sein, beispielsweise, wenn eine wütende Orkmeute euch verfolgt und ihr an der selben Stelle schnell wieder hoch klettern müsst. Doch wenn ihr das Seil nicht mitgenommen habt und es an anderer Stelle benötigt, kann der Meister euch darauf aufmerksam machen, dass es noch immer an der Felswand hängt.

Ihr spielt nicht alleine, sondern zusammen

Bedenkt bitte, dass ihr gemeinsam Abenteuer erlebt. Jeder Held sollte mal im Scheinwerferlicht stehen. Gönnt den anderen Mitspielern solche Szenen, helft mit, dass sie für sie ein besonderes Erlebnis sind.
Und noch ein paar Worte zum Thema Streit: Es kann für viele Spieler ein spaßiges Erlebnis sein, wenn sie sich im Spiel streiten. Der Praiot gegen die Hexe, die Zwergin gegen den Elf, der Rondrianer – ebenfalls gegen Praioten. Wenn zwei Helden sich streiten, bedeutet das nicht, dass die beiden Spieler sich streiten. Macht euch gegenseitig klar, dass dies im Spiel passiert und nicht persönlich gemeint ist.

Bleib in deiner Rolle

Wenn ihr einen guten Roman lest, dann vergesst ihr sicher schnell, dass ihr ein Buch in der Hand haltet. Stattdessen stellt ihr euch vor, was der Held der Geschichte tut, ihr fühlt mit ihm mit, fürchtet um ihn und freut euch für ihn. Und auch wenn ihr einen guten Film seht, analysiert ihr nicht das Bild, den Ton und die Dialoge, sondern werdet von der Handlung gefesselt. Ihr werdet feststellen, dass dieser Effekt auch beim Rollenspiel auftritt, besonders wenn man sich als Spieler mit seinem Helden beschäftigt und mit ihm in den vom Meister beschriebenen Szenarien Abenteuer erlebt.
Manche Spieler finden ganz besonderen Gefallen an dieser Immersion, da sie durchaus so intensiv sein kann wie in einem guten Roman, jedoch mit dem Unterschied, dass sie selbst die Handlung voran treiben und so diese imaginäre Welt beeinflussen können.

Spielt eure Rolle, aber nicht um jeden Preis

Ein Rollenspiel ist dazu da, dass ihr fremde Rollen verkörpern könnt. Einige Rollen sind auch sehr extrovertiert. Das ist in Ordnung, doch stellt eure Rolle nie über die Rolle der anderen und der Geschichte. Der Spielleiter hat sich viel Mühe gegeben, mit allen ein spannendes Abenteuer zu erleben. Sabotiert nicht alle Pläne, die Geschichte voranzutreiben, nur weil ihr glaubt, eure Rolle würde es so verlangen. Versucht lieber die Geschichte in Einklang mit der Charakterentwicklung eures Helden zu bringen. Es gibt immer Möglichkeiten, in seiner Rolle zu bleiben und dennoch die Ziele der Gruppe nicht zu gefährden.

Einigt euch auf die Regeln

Jede Spielrunde hat ihre eigenen Wünsche und Vorlieben für Regeln. Besprecht zusammen mit dem Meister, welche Regeln ihr ignorieren möchtet und welche optionalen Regeln Gültigkeit haben. Haltet euch daran und besprecht nach der Spielsitzung, ob ihr eine neue Regel dazu- oder wegnehmen wollt.

Spielerwissen vs. Heldenwissen

Ihr als Spieler wisst mehr als euer Held. Versucht euer Wissen von dem eures Helden zu trennen. Vielleicht wisst ihr, dass der freundliche Händler ein Schurke ist oder hinter der nächsten Tür ein Drache lauert, aber euer Held hat davon keine Ahnung. Der Meister ist euer Freund: Vielleicht erwarten euch Schwierigkeiten (man nennt das auch Abenteuer), wenn ihr nicht euer Spielerwissen nutzt, aber er wird euch nicht bestrafen, nur weil ihr in eurer Rolle bleibt. Im Gegenteil, diese Trennung trägt viel zu Logik und Atmosphäre der Abenteuer bei.

Das Schwarze Auge ist keine Religion – nur ein Spiel

Ziel des Spiels ist es gemeinsam Spaß zu haben. Natürlich kann man sich über Hausregeln, Auslegungen und Details streiten. Vergesst aber nicht: Es ist alles nur ein Spiel.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Eine Checkliste

Die nachfolgende Checkliste kann euch dabei helfen, einigen Missverständnissen vorzubeugen. Besprecht die Punkte am besten vor eurer ersten Spielsitzung.

Der Meister

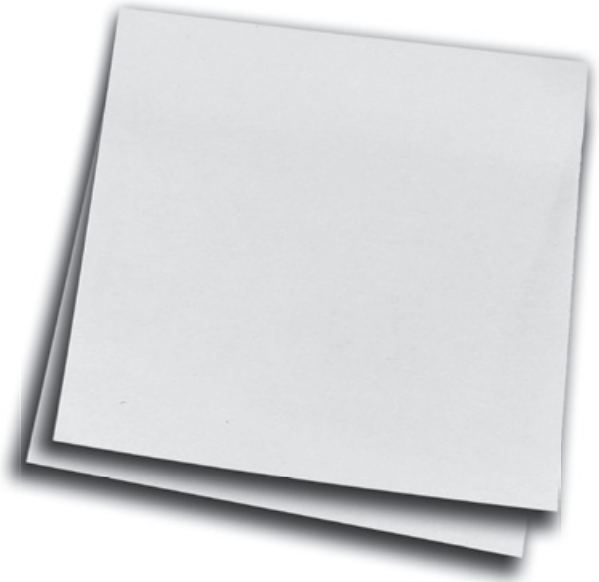
- Darf der Spielleiter in die Entwicklung der Helden eingreifen, oder bleibt das ganz den jeweiligen Spielern überlassen?
- Ist er Erster unter Gleichen und in Streitfällen entscheidet die ganze Gruppe, oder hat er im Zweifelsfalle das letzte Wort?
- Soll der Meister beispielsweise bei Kämpfen offen würfeln oder lieber verdeckt hinter einem Meisterschirm?
- Darf der Spielleiter schummeln, zum Beispiel um einen Helden nicht durch einen allzu ungünstigen Wurf in einer wenig heldenhaften Situation über die Klinge springen zu lassen?
- Dürfen die Spieler direkt Einfluss auf die Welt nehmen, beispielsweise indem sie festlegen, ob es bei einer Probe zu einer Komplikation kommt oder ob ein hilfreicher Gegenstand zufällig herum liegt?
- Entscheidet der Meister, ob neue Spieler noch Platz in der Gruppe finden können, ist dies eine Gemeinschaftsentscheidung aller Spieler oder der Person, welcher der Spielort gehört?
- Wechselt der Meister?

Die Helden

- Welche Heldentypen sollen gespielt werden? Sind besonders exotische und ungewöhnliche Helden eine Bereicherung oder stören sie eher?
- Baut jeder Spieler seinen Charakter alleine, oder sprechen sich die Spieler und der Meister vorher ab?
- Sind die Helden zusammengewürfelte Abenteurer oder werden thematisch passende wie eine Gauklertruppe, ein Söldnerhaufen oder die Bewohner eines abgelegenen Bergdorfes gespielt?
- Wird mehr Wert darauf gelegt, ob die Fähigkeiten der Helden besonders stimmig wirken, oder ob sie in ihren Fachgebieten wie dem Kampf, der Zauberei, dem heimlichen Vorgehen oder dem besonderen Geschick auf dem gesellschaftlichen Parkett besonders hervorstechen?
- Reicht es aus, wenn man zusammenfasst, was die Abenteurer untereinander oder mit den anderen Bewohnern der Welt besprechen, oder soll alles wörtlich gesagt werden?
- Wenn ein Held stirbt, ist er dann unwiederbringlich tot? Darf der Spielleiter durch göttliches Eingreifen oder einen kleinen Zufall in letzter Sekunde den Helden noch einmal von Golgaris Schwingen retten? Oder darf der Spieler entscheiden, ob sein Held, der ihm möglicherweise sehr ans Herz gewachsen ist, wirklich tot ist?
- Müssen die Spieler die für ihre Helden nötigen Regeln beherrschen?
- Was geschieht mit Abenteurern, deren Spieler nicht anwesend sind? Werden sie ignoriert, findet der Meister eine Erklärung, warum sie gerade nicht mit ihren Freunden Abenteuer erleben oder übernimmt der Meister (oder ein anderer Spieler) die Helden?
- Besitzen die Charaktere eine gewisse Eigenintelligenz, gerade in kritischen Situationen, oder müssen die Spieler jede Handlung explizit beschreiben?
- Müssen die Spieler exakt über alle Gegenstände und Geldmittel Buch führen, oder geben sie ihr Geld beispielsweise für alltägliche Dinge grob überschlagen aus? Schätze in diesem Fall ab, ob die Helden bestimmte Gegenstände wahrscheinlich mit sich führen, etwa eine Haarnadel, um ein Schloss zu knacken, oder muss jeder Gegenstand aufgelistet sein?

Die Abenteuer

- Welche Abenteuer möchte die Spielrunde spielen?
- In welcher Region sollen sie stattfinden?
- Entscheidet der Spielleiter, welche Abenteuer gespielt werden, oder spricht dies die Gruppe ab?
- Soll der Fokus der Abenteuer mehr auf Action und Kämpfe oder mehr auf Interaktion zwischen den Helden und den anderen Bewohnern der Welt liegen?
- Ist es wichtiger, dass die Abenteuer besonders dramatisch sind, beispielsweise mit einem großen Finale? Oder hat gegebenenfalls die glaubwürdige Darstellung der Welt oder die exakte Befolgung der Regeln einen größeren Vorrang?
- Soll jede Szene, auch Streifzüge durch die Basare der Stadt, ausgespielt werden, oder reicht es, weniger spannende Abschnitte der Abenteuer kurz zusammenzufassen?
- Gibt es bestimmte Themen, die ihr in eurer Runde aussparen wollt (Folter, Brutalität, sexuelle Gewalt)?



DFYX DFYX (Order 5903463)

Abenteueraufbau

„Die wahren Abenteuer finden im Kopf statt."
—eine alte Weisheit

Für den Spielleiter macht das Erstellen eigener Abenteuer einen besonderen Reiz von Fantasy-Rollenspielen aus. Die nachfolgenden Hinweise sollen jedem Meister beim Bau eigener Abenteuer behilflich sein und ihm Anregungen liefern, was alles möglich ist.

Szenarien und Kampagnen

Jedes Abenteuer unterscheidet sich nicht nur inhaltlich voneinander, sondern auch in Bezug auf Länge und Komplexität der Geschichte. In unserem Spielbeispiel auf Seite 8 haben wir bewusst ein sehr kurzes Szenario gewählt. In den meisten Fällen ist eine Spielsitzung länger und das Abenteuer weist mehr Wendungen auf, ganz so wie bei einem guten Film oder einer Serie. Es gibt keine Ideallänge von Abenteuern, es kommt auf den Geschmack der jeweiligen Spielrunde an. Grundsätzlich kann man Abenteuer in drei Kategorien einteilen:

- **Szenario:** Ein Szenario ist ein kurzes Abenteuer, dass in den meisten Fällen ein oder zwei Spielsitzungen dauert.
- **Kampagne:** Bei einer Kampagne handelt es sich um ein langes oder um eine Reihe von kürzeren Abenteuern, die ein übergeordnetes Thema oder eine zusammenhängende Geschichte verbindet. Die Handlung könnte sich beispielsweise über den immer wieder auftauchenden Bösewicht drehen oder als Schauplatz dient immer die gleiche Stadt.
- **Abenteuer:** Neben diesen beiden Extremen liegt das klassische Abenteuer, das deutlich länger als das Szenario ist, aber dennoch nicht die epischen Ausmaße einer Kampagne annimmt.

Abenteuerstruktur

Egal für welche Länge man sich entscheidet, man sollte als Meister im Vorfeld einige Punkte bedenken, damit man die Geschichte logisch aufbaut.

- **Die richtigen Helden:** Meister wie Spieler sollten sich überlegen, welche Helden für das Abenteuer brauchbar sind. Nicht jeder Held eignet sich gleichermaßen für jede Geschichte. Wenn die Spielrunde beispielsweise eine Kampagne in den Gossen von Gareth spielen möchte, aber die Gruppe nur aus ehrenhaften Rittern, Praiosgeweihten und Kriegern besteht, dann könnte das die falsche Zusammensetzung sein. Exotische Charaktere können das Spiel bereichern und sind nicht grundsätzlich verboten, aber man sollte sich innerhalb der Spielrunde absprechen, ob der Held zum Thema passt oder nicht.
- **Motivation**: Wichtig für die Geschichte ist zudem die Motivation der Helden. Zwar kann es Abenteuer geben, in die die Charaktere durch Zufall hineingeraten, doch es sollte immer einen Grund geben, warum sie sich nicht später aus der Handlung heraushalten. Verpflichtungen, Ehrgefühl, Schulden oder eine kirchliche Mission können als Antrieb ausreichend sein. Eine persönliche Motivation eignet sich aber meist besser, beispielsweise wenn Freunde und Verwandte des Abenteurers in ein Verbrechen involviert sind, dass er aufklären will oder wenn ein Erzfeind der Antagonist der Geschichte ist. Doch nicht nur ein einzelner Charakter sollte motiviert sein, sondern ebenso die ganze Gruppe, damit sie zusammenbleibt. Vielleicht sind die Abenteurer Jugendfreunde, der Schwur gegenüber einem Adelshaus hat sie zusammengeschweißt oder sie stehen alle im Dienst der gleichen Kirche.
- **Einstieg:** Als Spielleiter solltest du dir gut überlegen, wie das Abenteuer für die Helden beginnt. Du kannst ihnen einen gemeinsamen Auftraggeber überordnen oder eine andere Meisterperson ist ein Bekannter aller Helden und das verbindende Element. Genug Ansatzpunkte können dir die Charaktere meistens selbst mit ihren Hintergrundgeschichten liefern. Variiere den Einstieg bei jedem Abenteuer, denn wenn die Charaktere immer nur in einer Taverne angeworben werden, wird das auf Dauer langweilig. Nutze neue Schauplätze, ungewöhnliche Auftraggeber und wähle den Einstieg nach Thema und individuell nach Heldengruppe aus.
- **Der Widersacher:** Jede gute Geschichte lebt von einem brillanten Schurken. Um die Glaubwürdigkeit des Antagonisten zu erhöhen, sollte er ebenfalls mit einer logischen Geschichte und einer Motivation versehen werden. Nicht jeder Bösewicht sollte nur böse sein, um böse zu sein. Die interessanteren Schurken haben einen guten Grund für ihr Handeln. Auch muss nicht jeder Bösewicht ein klassischer Schwarzmagier oder Geweihter des Namenlosen sein. Es könnte ebenso ein verzweifelter, verarmter Alchimist, eine todkranke Patrizierin auf der Suche nach einem Heilmittel oder ein überdurchschnittlich intelligenter Oger als Bösewicht fungieren.

Arten von Abenteuern

Das Schwarze Auge bietet unzählige Abenteueraufhänger, doch lassen sich die meisten Geschichten bestimmten Themen zuordnen:

- **Detektiv- und Kriminalabenteuer:** Verbrechen eignen sich hervorragend als Abenteueraufhänger. Egal ob ein Mord geschehen ist und die Helden ihn aufklären müssen, ein wertvoller Tempelschatz entwendet wurde oder die Abenteurer das Verschwinden einer berühmten Adligen aufklären müssen: Verbrechen und Kriminalfälle können den Ausgangspunkt eines Abenteuers bilden oder als Nebenhandlung für zusätzliche Würze sorgen.
- **Reise- und Wildnisabenteuer:** Bei einem Wildnisabenteuer geht es darum, in einer feindseligen Umgebung zu überleben. Die Dschungel Südaventuriens eignen sich ebenso wie Wüsten oder die verschneiten Länder des Nordens, wo Kälte und Eis die Abenteurer bedrohen. Neben diesen Gefahren sorgen Themen wie die Versorgung mit Wasser und Nahrung, begrenzte Ressourcen, Tier- und Ungeheuerangriffe oder Verfolger für Spannung.
- **Entdeckerabenteuer:** Mit den Reiseabenteuern verwandt ist das Entdeckerabenteuer. Nicht jeder Winkel Deres ist den Kartographen bekannt. Auf anderen Kontinenten, unter dem Meer und selbst nur wenige hundert Meilen von der Heimatstadt der Helden entfernt gibt es Orte, die bislang kaum ein Mensch gesehen oder erforscht hat und die unzählige Geheimnisse bergen. Uralte Tempel, Inschriften, die übersetzt werden müssen, die Kontaktaufnahme mit einem fremden Waldmenschenstamm oder der Schatz eines berüchtigten Piratenkapitäns können Ansatzpunkte für Entdeckerabenteuer sein.
- **Intrigen- und Stadtabenteuer:** Im Gegensatz zu Wildnisabenteuern beschäftigen sich Geschichten dieser Kategorie mit dem menschlichen Treiben, vorzugsweise in Städten. Konflikte zwischen Diebesgilden, Intrigen am Hofe von Adligen oder die unlauteren Geschäfte eines Handelsmagnaten können der Ausgangspunkt dieser Art von Abenteuer sein.

DFYX DFYX (Order 5903463)

Dungeon-Abenteuer: Grabanlagen, die die Jahrhunderte überdauert haben, Grotten voller riesiger Höhlenspinnen und zwergische Schatzkammern warten darauf, von Helden erforscht zu werden. Dungeon-Abenteuer führen die Charaktere zu Orten, wo die größte Bedrohung von dem Bauwerk selbst, seinen Bewohnern und ausgelegten Fallen ausgeht. Als Belohnung winken manchmal Schätze, manchmal ist aber auch das nackte Überleben Belohnung genug.

Das Leben geht weiter

Für die Spieler ist ein wichtiges Kriterium für die Glaubwürdigkeit der Welt, dass die Handlungen ihrer Abenteurer spürbare Effekte haben. Das bedeutet, dass ein Spielleiter darauf achten sollte, dass deren Handlung die Spielwelt beeinflusst. Dies müssen nicht zwangsweise große Veränderungen sein, aber sie sollten immer mit der Logik der Spielwelt einhergehen.
Wenn die Charaktere beispielsweise ein Dorf vor einer hungrigen Ogersippe gerettet haben, dann sollten sie, wann immer sie wieder zu diesem Dorf zurückkehren, wie Helden behandelt werden.

Vergabe von Abenteuerpunkten

Neben möglicherweisen materiellen Belohnungen in Form von Gold, Silber, Land, Titeln oder magischen Gegenständen freuen sich Spieler am Ende eines Abenteuers auf eine spezielle Form der Vergütung: Abenteuerpunkte.
Aber wie viele Abenteuerpunkte sind für ein Abenteuer angebracht? Es gibt darauf keine pauschal richtige Antwort, da es von der Gefährlichkeit, den Anstrengungen der Helden und allgemein dem Erlebten abhängt, aber auch von investierter Zeit der Spieler.
Als Richtlinie sollte gelten, dass ein kleines Szenario etwa 15 Abenteuerpunkte einbringen sollte, ein kurzes Abenteuer, für dass die Helden 2-3 Spielsitzungen benötigt haben etwa 30 Abenteuerpunkte und ein gefährliches Abenteuer, dass 4-6 Spielsitzungen dauert etwa 100 Punkte.
Bei langangelegten Kampagnen müssen die Abenteuerpunkte nicht erst am Ende vergeben werden, sondern es motiviert die Spieler ungemein, wenn sie nach jedem wichtigen Abschnitt oder Kapitel einer Geschichte eine Belohnung erhalten.

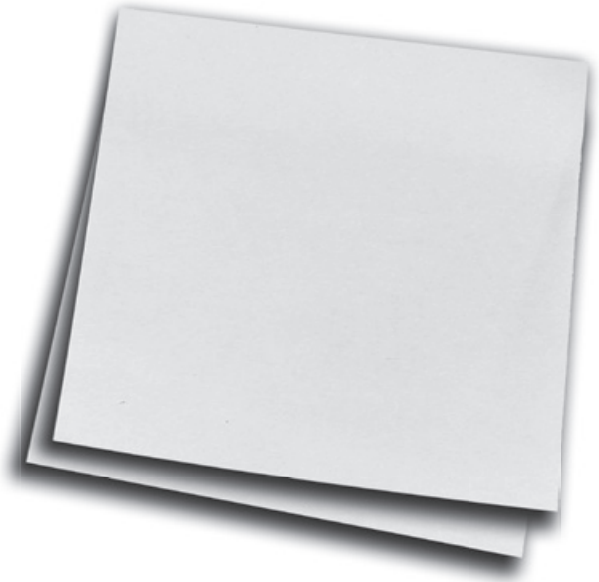
Heldenhintergrund – Fragen über Fragen

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

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

Wie heißt dein Held?

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



Wie sieht dein Held aus?

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

Wie alt ist dein Held?

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

Wo und wie ist dein Held groß geworden?

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

DFYX (Order: 5903463)

Hat er noch heute zu Familienmitgliedern oder Bekannten aus seiner Kindheit eine enge Beziehung? Ist einer von ihnen sein Lehrmeister oder Mentor?

Aus welchem Grund wurde dein Held zum Abenteurer?

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

Wie steht dein Held zu den Göttern und der Zauberei?

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

Welchem Stand gehört dein Held jetzt an?

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

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

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

Gibt es etwas, vor dem sich dein Held fürchtet?

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

Hat dein Held irgendwelche Schwächen?

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

Wie sieht es mit seinen moralischen Überzeugungen aus?

Ist er gesetzestreu oder eher ein Phexensjünger? Ist er bereit, im Laufe seines Abenteuerlebens Verbrechen wie Diebstähle und Einbrüche zu begehen? Würde er Adlige und Geweihte belügen, um seine Gefährten zu decken? Fleddert er Leichen und begeht damit einen Frevel am Totengott Boron? Wie sieht es mit Grabkammern aus? Würde er ohne zu zögern die Totenruhe stören? Wie sieht er die Adelsherrschaft? Ist er gar heimlich ein Demokrat? Ist er bereit zu töten oder doch ein Pazifist?

Ist dein Held tolerant gegenüber Fremden?

Hegt er Vorurteile gegen Horasier und Elfen? Empfindet er Achtung vor Orks oder würde er sie am liebsten auf einem Scheiterhaufen verbrennen? Und wo wir gerade bei Scheiterhaufen sind: Wie sieht es mit Hexen aus? Andersgläubige? Menschen, die nicht aus dem Dorf des Helden stammen?

Was macht dein Held in seiner Freizeit?

Mag er gutes Essen und ein Glas Rotwein dazu? Hört er sich gerne die Oper an oder schaut er sich bei jeder Gelegenheit Imman an, das berühmteste Ballspiel Aventuriens? Mag er Gladiatorenkämpfe oder baut er schon seit Jahren an einer Apparatur herum?

Liebt dein Held jemanden?

Hat dein Held seine Jugendliebe in seinem Heimatort gelassen? Ist dein Held ein Schwerenöter, der nichts auf die Liebe gibt? Ist er gar glücklich verheiratet und hat einen Ehebund geschlossen? Ist seine Angebetete von anderem Stand, er nur ein Bauer, sie eine Baronin?

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

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

Hat dein Held ein dunkles Geheimnis?

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

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

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

Gibt es bestimmte Charaktermerkmale, die deinen Held prägen?

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

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

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

DFYX DFYX (Order 5903463)

INDEX

99 Gesetze (Heilige Gesetze der Rastullahgläubigen) 74 f.

A

Abenteuerpunkt 11, **26 ff.**
Abenteuerpunkte-Konto 26 ff.
Abenteuerpunkte-Kosten 27 ff.
Abenteurer **6 f.**, 25
Aberglaube (Schlechte Eigenschaft) 128
Abgeleitete Werte 23 f.
Achmad al'Fasar (Lehrmeister) 109
Adelskind (Vorteil) 28, **116**
Adelsmarschall (höchstes Adelsamt im Bornland) 61
Adept (Magierrang) 16, 40 f., 212 f.
Adersin (Schwertmeister) 108
Adlerauge (Zauber) **226**, 237 f.
Adlerschwinge (Zauber) **226**, 237 f.
Adlig (Sozialstatus) **28**, 61 ff.
Adlig (Vorteil) 28, **116**
Affenmenschsprache (Sprache der Affenmenschen) 166
Akklimatisierung (Sonderfertigkeit) 161
Aktion (Zeiteinheit) **175 ff.**, 179 ff.
Al'Anfa (Stadt) 7, 47, 67, 76, 98
Al'Gebra (Rechenkunst) 92
Alaani (Sprache der Norbarden) 166
Alberned (Garethi-Dialekt in Albernia) 167
Albernia (Provinz des Mittelreiches) 25, 55, **68**, 82
Albino (Stigma) 130
Alchimica 284
Alchimie 217 f.
Alchimie (Talent) 125, **155**, 161, 217
Alchimistenlabor 217
Allacaya (Archetyp) 36 f.
Allgemeine Sonderfertigkeiten 161 ff.
Allgemeinwissen (Sonderfertigkeit) 161
Almada (Provinz des Mittelreiches) 55, **68**, 80 ff.
Alrik Dagarbor (Lehrmeister) 109
Alriksfurt (Dorf) 8 f.
Alte Kemi-Hieroglyphen (Schrift der Kemi) 170
Altersresistenz (Vorteil) 110, **116**, 129
Alterungsstufe 252
Altes Alaani (Schrift der Norbarden) 170
Alveran (Sitz der Zwölfgötter) 211
Amazone (rondragefällige Ordenskriegerin) 27
Ambossgebirge (Gebirge) 56, **85**
Ambosszwerg (Kultur) 85 f.
Amtsadel (Vorteil) 116
Amulashtra (Geheimschrift) 170
Anach-Nûr (Ferkina-Besessener) 63
Anatom (Profession) 92 f.
Anatom (Sonderfertigkeit) 161
Andergast (Königreich) 53 f., **73 f.**
Andergaster (Waffe) 73, 107, **274**
Andergastisch (Garethi-Dialekt in Andergast) 167
Angara (Gottheit) 64
Angbar (Stadt) 57
Angbarer See (See) 89
Angenehmer Geruch (Vorteil) 116
Angram (alte Zwergensprache) 166
Angram-Bilderschrift (alte Zwergenschrift) 170
Angriffsdistanz **180 f.**, 183 f., 192
Angrosch (Gottheit) 39, 56, 85 f., 88 f.
Angroschax (Zwergisch für Zwerge) 56
Angroschim (Zwergisch für Zwerge) 56 f.
Angroschna (Zwergisch für Zwergin) 56
Angroscho (Zwergisch für Zwerg) 56
Angroschpriesterschaft (Priesterschaft der Zwerge) 39, 166
Angst vor … (Schlechte Eigenschaft) 128
Annalen des Götteralters (Buch) 154
Anoiha (Waldmenschenstamm) 70
Antimagie **199**, 202 f., 205 f., 208
Apport (Sonderfertigkeit) 203
Aquädukt 161
Aranien (Königreich) 27 f., 51, 53, **60 f.**
Aranisch (Tulamidya-Dialekt in Aranien) 169
Arbeit (Dienst) 216
Arcanovi (Ritual) 203, 220 f., **236**
Archaisches Labor 217 f.
Archetyp 25, **26 ff.**
Arimethik (Rechenkunst) 153
Arkanil-Schrift (Geheimschrift) 170
Armatrutz (Zauber) 226
Armbrüste (Kampftechnik) 173
Arroganz (Schlechte Eigenschaft) 128
Artefakt 124, 153, 200, **220 f.**
Artefaktgebunden (Nachteil) 124
Asdharia (alte Elfensprache) 166
Astrale Meditation (Sonderfertigkeit) 23, **251**
Astralenergie 11, **23**, 31
Astralpunkt 10, 23
Atak (Zeichensprache der Gauner) 167
Attacke 11 f., **15**, 24, 32
Attacke-Basis 31 f.
Attackeprobe 15
Auelf (Kultur) 55, **82 ff.**
Auffällig (Nachteil) 124
Aufmerksamkeit (Sonderfertigkeit) 187
Aura verbergen (Sonderfertigkeit) 222
Aurelat (Region des Horasreiches) 67
Aureliani (Sprache) 167
Auris Nasus (Zauber) 226
Ausfall (Sonderfertigkeit) 187 f.
Ausgebildetes Reittier 186
Ausrüstung 33 f., **273 ff.**
Ausweichen (Kampftechnik) **174 ff.**, 178 f., 181, 184 ff.
Ausweiden (Sonderfertigkeit) 188
Autoritätsgläubig (Schlechte Eigenschaft) 128
Aventurien 6 f.
Aves (Gottheit) 66, 81
Axxeleratus (Zauber) 226

B

Baburin (Stadt) 60
Balance (Vorteil) 116
Balsam (Zauber) 210, **227**, 250
Bann- / Schutzkreis gegen Dschinne 219
Bann- / Schutzkreis gegen Elementargeister 219
Bann- / Schutzkreis gegen gehörnte Dämonen 219
Bann- / Schutzkreis gegen niedere Dämonen 219
Bann des Eisens 197
Bannbaladin (Zauber) 250
Barde (Profession) 91
Bhardona (Pardona) 83
Barfüssler (Schlechte Angewohnheit) 128
Baron/in (Adelstitel) 62, 67, 69
Baronet/Baroness (Adelstitel) 67
Basiswert 23 f., **31 f.**
Baumdrache (Wesen) 262 f.
Baumeister (Sonderfertigkeit) 161
Beengte Umgebung 182 f.
Begabung (Vorteil) 114, **116**
Behäbig (Nachteil) 124
Behinderung 136, 172, **178 f.**
Behinderungsgewöhnung I (Sonderfertigkeit) 188
Behinderungsgewöhnung II (Sonderfertigkeit) 188
Beidhändig (Vorteil) 117
Beidhändiger Kampf I (Sonderfertigkeit) 188
Beidhändiger Kampf II (Sonderfertigkeit) 188
Beidhändiger Nahkampf 182
Beilunker Berge (Gebirge) 86
Beiß auf Granit! (Fluch) 208
Bekehren & Überzeugen (Talent) 144
Belästigung (Schlechte Angewohnheit) 128
Belhalhar (Erzdämon) 213
Belima (Archetyp) 44 f.
Ben Parker (Comicfigur) 289
Beni Ankhara (Novadistamm) 75
Beni Arrat (Novadistamm) 75
Beni Avad (Novadistamm) 75
Beni Brachtar (Novadistamm) 75
Beni Erkin (Novadistamm) 75
Beni Gadang (Novadistamm) 75
Beni Kasim (Novadistamm) 75
Beni Kharram (Novadistamm) 75
Beni Novad (Novadistamm) 75
Beni Rurech (Novadistamm) 75
Beni Schebt (Novadistamm) 75
Beni Shadif (Novadistamm) 75
Beni Szelemjati (Novadistamm) 75
Beni Terkui (Novadistamm) 75
Beratung (Dienst) 216
Bergkönigreich 6, 85
Berittener Schütze (Sonderfertigkeit) 188
Bernsteinbucht 71
Berufsgeheimnis (Sonderfertigkeit) 161
Beschwörung 211 f.
Bestätigungswurf **14 f.**, 179
Bestiarium von Belhanka (Buch) 150
Betäubung (Zustand) 249
Betäubungsangriff 179, **180**
Betören (Talent) 145
Beute! (Fluch) 208
Bewegung 255
Bewusstlosigkeit 177
Bey/sa (Adelstitel) 60 f., 74, 80, 94
Beyroun/a (Adelstitel) 60 f., 96
Bezauberndes Lächeln 225
Bhardona siehe Pardona
Bindung des Stabes 203
Blakharaz (Erzdämon) 212
Blick in die Gedanken (Zauber) 227
Blind (Nachteil) 124
Blitz dich find (Zauber) 227
Blocken 24, 176, 178, 181, **184 f.**, 187, 192
Blutdurst (Schlechte Eigenschaft) 128
Blutiger Rotz (Krankheit) 254
Blutlose (Nichtferkinas) 62
Blutrausch (Nachteil) 124
Blutzinnen (Gebirge) 76, 261
Bodir (Fluss) 261
Bögen (Kampftechnik) 174
Borbarad (Halbgott und Magier) 86
Bornland (Kultur) 61 f.
Bornland (Region in Aventurien) 53 f., **61 f.**, 108, 173
Bornländisch (Garethi-Dialekt im Bornland) 167
Bornwald (Wald) 82, 110
Boroborinoi (Elfisch für Zwerg) 56
Boron (Gottheit) 75, 77, 127, 168, 295
Borongeweihter 168
Bosparano (Sprache) 167
Bote (Profession) 102 f.
Brabaci (Garethi- in Südaventurien) 167
Brabak (Königreich und Stadt) 75 f., 265
Brabaker Schweiß siehe Sumpffieber
Brandmale (Stigma) 130
Brauprobe 217
Brazoragh (Gottheit) 77
Brecheisbucht 83
Brenoch-Dûn (Schamane der Gjalskerländer) 65
Brett- & Glücksspiel (Talent) 151
Brillant (Erfahrungsgrad) 19, 26
Brillantzwerg (Kultur) 86 f.
Brobim (Kultur) 87
Bronnjar (Adliger des Bornlandes) 61 f.
Bruderschaft der Wissenden (Schwarze Magiergilde) 202
Brünstigkeit (Schlechte Eigenschaft) 128
Bukanier (freie Menschen in Südaventurien) 75 f.
Bund des Weißen Pentagramms (Weiße Magiergilde) 202
Bunferatosch (Zwergisch für Elf) 55
Buskurdh (Reiterspiel der Ferkinas) 63

C

Calyach' an Mochûla (Gottheit/Erzdämon) 65
Cavalliere/a (Adelstitel) 67
Chaneb (Fluss) 79
Charisma (Eigenschaft) 13
Charypto (Garethi-Dialekt in Südaventurien) 167
Chirakah (Waldmenschenstamm) 69 f.
Chirurg (Sonderfertigkeit) 162
Chorhop (Stadt) 76
Chris (Beispielspieler) 25 ff., 137
Chrmk (Schrift) 170
Chuchas (Schrift) 170
Corpofesso (Zauber) 227
Coverna (Region des Horasreiches) 67
Cren-Barach (Gjalskerländer) 65

D

Dämon 22, 65, 113, 122 f., 132, 170, 199 f., 202, **211 ff.**, 215 f., 219 ff., 232, 236 f., 268 ff.
Dämonenbeschwörer 170, **211 ff.**,
Dämonisch (Merkmal) 199
Darna (Waldmenschenstamm) 69 f.
Darpatien (Region des Mittelreiches) 69
Das Schwarze Auge 5, **6**, 8, 12
Defensiver Kampfstil I (Sonderfertigkeit) 188
Defensiver Kampfstil II (Sonderfertigkeit) 188
Dere 7
Dhaza (Elfisch für Namenlos) 36 f.
Dhaza-Priester (Priester des Namenlosen) 36
Dialekt (Sonderfertigkeit) 165
Diamantenes Sultanat (altes Reich der Tulamiden) 79, 103
Die unter Frunus Schutz stehen (Fjarninger) 64
Dienst 216
Dinge erspüren (Vertrautentrick) 205
Dingsdabad (Ortschaft) 22
Direktorium (Geheimdienst des Horasreiches) 98
Diskusstafette (Großereignis auf Maraskan) 67
Dokumentfälscher (Sonderfertigkeit) 162
Dolche (Kampftechnik) 172
Dompteur (Sonderfertigkeit) 162
Donaria (Beschwörungsmaterial) 212, 215
Donnerbach (Stadt) 58, 68 f., 109
Doppel-1 siehe Kritischer Erfolg
Doppel-20 siehe Patzer
Doppeltes Maß (Stabzauber) 203
Drache 5 ff., 39, 63, 87 f., 167, 196, 262 f., 266
Drachenei-Akademie zu Khunchom (Magierakademie) 220
Drachensteine (Gebirge) 61, 85
Drachisch (Sprache) 167
Drakhard-Zinken (Schrift) 170
Drakned-Glyphen (Schrift) 170
Dreifach-1 20
Dreifach-20 20
Drôl (Stadt) 66
Dschinnenruf (Ritual) 236
Dschungelkundig (Geländekunde) 162
Dualismus (religiöse Ausrichtung des Zwölfgötterglaubens) 67, 77
Dunkelangst (Schlechte Eigenschaft) 128
Dunkelsicht (Vorteil) 117
Duplicatus (Zauber) 228
Durchschnittlich (Erfahrungsgrad) 19, 26
Durro-Dûn (Tierkrieger der Gjalskerländer) 65
Durron (Gjalskerländer Krieger) 65

E

Edle/r (Adelstitel) 69, 73, 94
Edlengut (Lehen) 154
Efferd (Gottheit) 60, 73, 81
Efferdgeweihter 33
Ehernes Schwert (Gebirge) 87
Eigeborene (unsterbliche und junge Hexen) 110, 116
Eigenschaft, Alternative 18
Eigenschaft, Geistige 13
Eigenschaft, Körperliche 18
Eigenschaft, Schlechte 115, **129 f.**
Eigenschaftsprobe 14 f.
Eigenschaftswert 13 ff., **16**
Einfluss (Merkmal) 199
Eingeschränkte Elementarnähe (Nachteil) 124
Eingeschränkter Sinn (Nachteil) 125
Einokrat (zyklopäischer Adelstitel) 82
Einschüchtern (Talent) 145
Eis (Element) 199, 213 f.
Eis- und Schneekundig (Geländekunde) 162
Eisenaffine Aura (Vorteil) 117
Eisenarm I (Sonderfertigkeit) 189
Eisenarm II (Sonderfertigkeit) 189
Eisenwald (Gebirge) 88
Eisern (Vorteil) 117
Eisigel (Wesen) 83
Eitelkeit (Schlechte Eigenschaft) 128
Elburum (Stadt) 61
Elementar (Merkmal) 199
Elementar (Wesen) 214
Elementarer Diener (Ritual) 236
Elementarer Meister (Ritual) 236
Elf (Spezies) 55 f.
Elfenbausch (Stoff) 73, 161
Elfenlieder 210 f.
Elixier 218 f.
Elwene (Archetyp) 48 f.
Emir/a (tulamidischer Adelstitel) 7, 60, 74, 80
Emirat 146
Empathie (Vorteil, Gabe) 117
Encyclopaedia Magica (Buch) 40, 284
Entdecker (Profession) 103
Entfernungssinn (Vorteil) 117
Entgifter(Sonderfertigkeit) 162
Entrückung (Zustand) 250
Entwaffnen (Sonderfertigkeit) 189
Erbadel 61 f., 66 ff., 74 ff., 80, 82, **116**
Erfahren (Erfahrungsgrad) 19, 26
Erfahrungsgrad 19, **26**, 29 f.
Erfolgsprobe **21**, 23, 136 f., 139, 144, 148 f., 151
Erhöhte Position 144, **182 f.**
Erinnerungsmelodie (Elfenlied) 210
Erleichterung 14, **18 f.**, 21 f.
Erschwernis 14, **18 f.**, 21 f.
Erster unter Gleichen (Vertrautentrick) 206
Erstickungsschaden 253
Erz (Element) 199, 213 f.
Erzdämon 7, **211 ff.**, 216, 219
Erzmagier (Titel) 6, 16, 103
Erzwingen **198**, 200
Erzzwerg (Kultur) 88
Esquirio/a (horasischer Adelstitel) 67
Eternen (Gebirge) 66
Etikette (Talent) 146
Ewige Flamme (Stabzauber) 204
Exotische Waffen (Kampftechnik) 174

DFYX DFYX (Order 5903463)

F

Fächersprache (Sonderfertigkeit) 165
Fae 55
Fähigkeit benutzen (Dienst) 216
Fährtensuchen (Talent) 148 f.
Fahrzeuge (Talent) 155
Falkenauge (Zauber) 228
Falsche Hand 117, **182 f.**
Fälscher (Sonderfertigkeit) 162
Falschspiel (Sonderfertigkeit) 162
Fana (einfacher Al'Anfaner) 75
Fantasy-Rollenspiel 5 f., 293
Farbenblind (Nachteil) 125
Fasar (Stadt) 57, 79 f. 88
Fassungsvermögen 203
Fechtwaffen (Kampftechnik) 173
Fedora Salfani (Lehrmeisterin) 110 f.
Fenvar (Hochelfen) 36
Feqz (Gottheit) 60, 79
Ferkina (Kultur) 62 f.
Ferkina (Sprache) 167
Fernkampf-Basis 31 f., 172, 257
Fernkampf-Patzertabelle 185
Fernkampfprobe **15**, 18, 117, 227
Fernkampftechnik 173 f.
Fertigkeit 11 f., **17 f.**, 19 ff.
Fertigkeitsprobe 12, **17 f.**
Fertigkeitspunkte **18 f.**, 20 ff.
Fertigkeitswert 17 ff.
Fesseln (Talent) 149
Festenland (Region im Bornland) 61 f.
Festhalten (Sonderfertigkeit) 189
Festum (Stadt) 61, 67, 260
Festumer Ghetto (Goblin-Ghetto in Festum) 61
Fettleibig (Nachteil) 125
Feuer (Element) 199, 213 f.
Feuer- und Säureschaden 252 f.
Fey (Elfisch für Elf) 55
Fey'e (Elfisch für Elfen) 55
Feya (Elfisch für Elfe) 55
Feytala (Elfisch für Halbelf) 58
Finalergebnis 22, 273
Fingerfertigkeit (Eigenschaft) 13
Fingernägelkauen (Schlechte Angewohnheit) 128
Finsterkamm (Gebirge) 57, 68, 85, 266
Finte (Sonderfertigkeit) 189
Firnelf (Kultur) 83 f.
Firnpony (Tier) 84
Firun (Gottheit) 62, 72, 77, 127, 144
Fischen & Angeln (Talent) 149
Fjarninger (Kultur) 64 f.
Fjarningisch (Sprache) 167
Flammenschwert (Stabritual) 204
Flexible Eigenschaft (Vorteil) 117
Fliegen (Talent) 139
Fliegender Teppich 139
Flim Flam (Zauber) 229
Flink (Vorteil) 118
Floeszern (Stadt) 146
Fluch der Finsternis (Nachteil) 126
Fluchbote (Vertrautentrick) 206
Flucht **180 f.**, 191, 255, 258
Fluggerät 124, **139**, 208
Flugsalbe 205, **208**
Flussgraf/-gräfin (nostrischer Adelstitel) 74
Folianth der Kreutherkunde (Buch) 150
Frankfreie/r (nostrischer Adelstitel) 74
Freie Aktionen (Zeiteinheit) **175 f.**, 179, 192
Freiherr/-frau (andergastscher Adelstitel) 73
Freundschaftslied (Elfenlied) 210
Friedenslied (Elfenlied) 210
Frundengar (Fjarninger) 64
Frunu (Gottheit) 64
Füchsisch (Geheimsprache) 165
Führungsstärke (Sonderfertigkeit) 162
Fulminictus (Zauber) 229
Fürstedle/r (Adelstitel) 74

G

Gabe 115
Gadang (Fluss) 79
Gajka (Volk, Dialekt) 72, 166
Galeasse (Schiffstyp) 160, 267
Gandrasch-Armbrust (zwergische Armbrust) 161, 277
Gardianum (Zauber) 229
Gardist (Profession) 105 f.
Gareth (Stadt) 7 ff., 68, 82
Garethi (Sprache) 167
Garetien (Provinz des Mittelreiches) 47, 69
Gashok (Stadt) 76
Gassenwissen (Talent) 146
Gatamo (Garethi-Dialekt in Südaventurien) 167
Gaukeleien (Talent) 139
Gaukler (Profession) 91 f.
Gebirgskundig (Geländekunde) 162
Gefahreninstinkt (Vorteil, Gabe) 118
Gegenhalten (Sonderfertigkeit) 189
Geheiligte Glyphen von Unau (Schrift) 170
Geiz (Schlechte Eigenschaft) 128
Geländekunde **162**, 148
Gelehrter (Profession) 92 f.
Gemeinschaftsrituale 200 f.
Geode (Zwergendruide) 86 ff.
Geographie (Talent) 151 f.
Gerasim (Stadt) 58
Gerechtigkeitswahn (Schlechte Eigenschaft) 128
Geron Waisenmacher (Held) 8
Gertruda (Lehrmeisterin) 110 f.
Geschichtswissen (Talent) 152
Geschosshagel I (Sonderfertigkeit) 190
Geschosshagel II (Sonderfertigkeit) 190
Geschwindigkeit **24**, 26, 31 f., 118, 124, 132, 176 f., 186, 192, 255, 157 f.
Gesellschaftsprofession 91 ff.
Gesellschaftstalent (Talentgruppe) 122 f., 128, 130, 136, **144**, 165, 234
Gestapelte Zaubereffekte 197
Gewandtheit (Eigenschaft) 13
Geweihter (Priester mit Karmaenergie) 113
Gezielter Angriff (Sonderfertigkeit) 190
Gezielter Schuss (Sonderfertigkeit) 190
Gezielter Stich (Sonderfertigkeit) 190
Ghul (Wesen) 7, 250
Gift 253 f.
Giftanfällig (Nachteil) 125
Giftresistenz (Vorteil) 118
Gildenmagie 202 ff.
Gildenrecht 154
Gimaril (Geheimschrift) 170
Giratosch (Zwergisch für Habelf) 58
Gjalska (Fluss) 65
Gjalsker (Kultur) 65 f.
Gjalskisch (Sprache) 167
Gjalskische Runen (Schrift) 171
Gladiator (Profession) 106
Glasknochen (Nachteil) 125
Glück (Vorteil) 118
Glücksgriff 225
Goblin (Spezies) 259 f.
Goblinisch (Sprache) 167
Goldfelsen (Gebirge) 66
Goldgier (Schlechte Eigenschaft) 128
Golf von Perricum 60
Golf von Riva 65
Golf von Tuzak 79
Gorfang (Gottheit) 71
Gorien (Region in den Tulamidenlanden) 61, 80
Gorische Wüste (Wüste) 60
Götter 7, 24, 60 ff., 78 f, 82, ff., 152, 248, 284, 295
Götter & Kulte (Talent) 152
Graf/Gräfin (Adelstitel) 62, 74, 146
Grafschaft (Lehen) 154
Grande/Grandin/Grandessa (alanfanische Oberschicht) 75
Grangor (Stadt) 66
Graue Gilde (Magiergilde) 202
Greif (Wesen) 139
Grimmfrostöde 83
Grolm (Spezies) 167
Grolmisch (Sprache) 167
Gror (Gottheit) siehe Rur und Gror
Große Gier (Zauber) 229
Große Graue Gilde des Geistes (Graue Magiergilde) 202
Große Olochtai (Gebirge) 77
Größenkategorie 259
Größenwahn (Schlechte Eigenschaft) 128
Großes Exemplar (Vorteil) 120
Gruftassel (Wesen) 263 f.
Grundwert **23 f.**, 26, 31 f., 53
Grüne Ebene 50, 61, 84, 260
Grüne Haare (Stigma) 130
Gruppenprobe 23
Güldenland (Beiname Myranors) siehe Myranor
Güldenlandhandel 156
Gutaussehend (Vorteil) 118
Gutes Gedächtnis (Vorteil) 118

H

Haerad, Mz.: Haeradi (Gjalsker Stamm) 65 f.
Hagelschlag (Fluch) 209
Haimamud (tulamidischer Geschichtenerzähler) 91
Haipu (Waldmenschenstamm) 70
Hairan (tulamidischer Titel) 74 f.
Halbelf (Spezies, Mischling) 58
Halbfinger (Längenmaß) 53 f.
Halbork (Spezies, Mischling) 54
Halbschwert (Sonderfertigkeit) 190
Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana (Magierakademie) 109
Hammerschlag (Sonderfertigkeit) 190
Hand Borons (Geheimdienst und Meuchler) 98
Handel (Talent) 156
Händler (Profession) 93 f.
Handwerker (Profession) 100
Handwerkstalent (Talentgruppe) 23, **155 ff.**
Haran, Mz.: Haruni (Anführer einer Ferkinasippe) 63
Haran/i (tulamidischer Adelstitel) 60 f.
Hardas Sohn des Kurolas (Beispielheld) 14, 22, 172, 179, 249, 273
Harigastur (Zauberwaffen der Fjarninger) 64
Harmlose Gestalt (Zauber) 229
Hässlich (Nachteil) 125
Hausdiener (Profession) 94 f.
Hauswirtschaft (Sonderfertigkeit) 162
Hazaqi (zahorische/Tänzer/in) 80 f.
Heilkunde Gift (Talent) 156
Heilkunde Krankheiten (Talent) 156
Heilkunde Seele (Talent) 157
Heilkunde Wunden (Talent) 157
Heilkundiger (Profession) 100 f.
Heilung (Merkmal) 199
Heilung (Erweiterungsregel) 250
Heimwehkrank (Schlechte Eigenschaft) 128
Held 5 f., 8 ff.
Heldendokument 12, 34
Heldenerschaffung 25 ff.
Heldengruppe 10, 23, 289 f., 293
Hellsicht (Merkmal) 199
Herausragende Eigenschaft (Vorteil) 118
Herausragende Fertigkeit (Vorteil) 118
Herausragende Kampftechnik (Vorteil) 119
Herausragender Sinn (Vorteil) 119
Heshthot (Dämon) 269
Hesinde (Gottheit) 66, 72, 127, 202
Hesindegeweihter 86, 117, 151
Hetmann/Hetfrau (Thorwaler Herrscher) 77
Heulsuse (Schlechte Angewohnheit) 128
Hexe (Profession) 110 ff.
Hexenbesen 208
Hexenfluch 208 f.
Hexengalle (Zauber) 230
Hexenkrallen (Zauber) 230
Hexenküche 217 f.
Hexenschuss (Fluch) 209
Hexensinn (Vertrautentrick) 206
Hexensträhne (Stigma) 130
Hiebwaffen (Kampftechnik) 173
Hilbert (Held) 8 ff.
Hilffreycher Leytfaden des Wandernden Adepten (Buch) 284
Hilfsmittel 136
Himmelswolf (Gottheit) 70 ff.
Hintergrundgeschichte 6, **25**, 293
Hinterhalt 118, **180**, 187, 259
Hippogriff (Wesen) 139
Hitzeempfindlichkeit (Nachteil) 125
Hitzeresistenz (Vorteil) 119
Hjaldinger (Vorfahren der Thorwaler) 53, 64
Hjalsmesser (thorwalsche Waffe) 78
Hochelf 41, 55, 480
Höchstwert 26, 29 f., 115, 248, 251 f.
Höfling (Profession) 95 f.
Hohe Astralkraft (Vorteil) 119
Hohe Karmalkraft (Vorteil) 119
Hohe Lebenskraft (Vorteil) 119
Hohe Magieresistenz (Vorteil) 119
Höhenangst (Schlechte Eigenschaft) 128
Höhlenkundig (Geländekunde) 162
Höhlenspinne (Wesen) 264 f.
Hokke (Nivesenstamm) 71
Holzbearbeitung (Talent) 158
Horas (Herrscher des Horasreiches) 66, 109
Horasreich (Kultur) 7, 53, 58 **66 f.**, 75, 97 f., 165, 173
Horasreich (Region in Aventurien) 7, 53, 55, **66 f.**, 80 f.
Horathi (Garethi-Dialekt im Horasreich) 167
Horriphobus (Zauber) 230
Hôt-Alem (Stadt) 75
Hranngar (Gottheit) 77
Hügellande (Region im Mittelreich) 57
Hügelzwerg (Kultur) 89
Hummerier (Wesen) 167
Hummerisch (Sprache) 167
Humus (Element) 199, 213 f.
Hylailer Feuer (Brandöl) 161
Hylailos (Zyklopeninsel) 181

I

Ifirn (Gottheit) 62, 77
Ifirns Ozean 267
Ifruun (Gottheit) 65
Ignifaxius (Zauber) 230
Illusion (Merkmal) 199
Imman (Spiel) 140, 295
Immunität gegen (Gift) (Vorteil) 119
Immunität gegen (Krankheit) (Vorteil) 119
Imperiale Zeichen (Schrift) 171
Improvisierte Waffen I (Sonderfertigkeit) 191
Improvisierte Waffen II (Sonderfertigkeit) 191
Impulsiv (Schlechte Eigenschaft) 128
Ingerimm (Gottheit) 56, 72, 89, 127
Ingerimmgeweihter 86, 89
Ingrakuppen (Gebirge) 56, 88
Initiative **24**, 26, 31, 175, **176** 178 f., 186, 248, 255, 258 f.
Initiative-Grundwert 24, 26, 31, **53**
Intuition (Eigenschaft) 13
Invocatio Maior (Ritual) 236
Invocatio Maxima (Ritual) 236 f.
Invocatio Minima (Zauber) 231
Invocatio Minor (Ritual) 236
Invokation (Beschwörung) 215 f.
Irinja (Archetyp) 42 f.
Isdira (Sprache) 168
Isdira- und Asdharia-Zeichen (Schrift) 171

J

Jäger (Profession) 104
Jähzorn (Schlechte Eigenschaft) 129
Jarl/Jarlin (Richter der Thorwaler) 77
Joborn (Stadt) 73
Junge (Schlechte Angewohnheit) 128
Junker/in (Adelstitel) 69

K

Kadi (tulamidischer Titel) 60 f.
Kaiser/in (Adelstitel) 6, 8 f.
Kaiserlich-Garethischen Informations Agentur (KGIA) 98
Kajubo-Knospen (Pflanzen für Wasseratem) 140
Kaleschka (Wagen) 71
Kalif (Herrscher der Novadis) 74 f.
Kälte- und Hitzeschaden 253
Kälteempfindlichkeit (Nachteil) 125
Kälteresistenz (Vorteil) 119
Kamaluq (Gottheit) 69 f.
Kampagne 290, **293 f.**
Kampf 172 ff.
Kampf (Dienst) 216
Kämpferprofession 105 f.
Kampfrausch (Vorteil) 119 f.
Kampfreflexe I (Sonderfertigkeit) 191
Kampfreflexe II (Sonderfertigkeit) 191
Kampfrunde 175 f.
Kampfsonderfertigkeiten 187 ff.
Kampftechnik 172 ff.
Kanäle von Grangor Nr. 5 (Parfüm) 154
Karakil (Dämon) 136, 139
Karmaenergie **24**, 31, 119, 122, 126, 129, 257
Karmale Regeneration 251
Karmalqueste (Sonderfertigkeit) 251, 257
Karmapunkt 11, 122, 129, 250 f., 257
Kasim ibn Kadif 44
Kaskju/Kasknuk, Mz.: Kaskjua (Nivesenschamane) 71
Katzenaugen (Zauber) 231
Katzenhafte Augen (Stigma) 130
Katzinka (Katze) 42 f.
Kein Schatten (Stigma) 130
Kein Vertrauter (Nachteil) 125
Keke-Wanaq (Waldmenschenstamm) 70
Kemi (Sprache) 168
Kemi (Volk in Aventurien und Uthuria) 168
Kendrar (Stadt) 77
Kettenwaffen (Kampftechnik) 173
Khelbara (Beispielheldin) 15, 18 f., 20, 23
Khôm (Wüste) 7, 18, 74
Khôm-Novadisch (Tulamidya-Dialekt der Novadis) 75, 169
Khoram-Gebirge (Gebirge) 62
Khunchom (Stadt) 67, 80, 220
Khunchomer (Waffe) 60, 75, 80
Khunchomer Berge (Gebirge) 85
Kind der Wildnis (Nachteil) 125
Kinder des Hochlands (Eigenbezeichnung der Gjalsker) 65
Kirchenbosparano 167
Kirchenrecht 154
Kladj (maraskanischer Klatsch) 67
Kleptomanie (Schlechte Eigenschaft) 129
Klettern (Talent) 139
Klugheit (Eigenschaft) 13
Kobold (Wesen) 80, 87, 123, 132
Koboldisch (Sprache) 168
Kochen & Backen (Talent) 158
Kompetent (Erfahrungsgrad) 19, 26
Konstitution (Eigenschaft) 13
Konzentration 197
Konzentrationsstärke (Sonderfertigkeit) 222
Kor (Gottheit) 46 f.
Korgrimm (Archetyp) 38 f.
Korogai (Orkstamm) 261
Körperbeherrschung (Talent) 140
Körpergebundene Kraft (Nachteil) 125
Körperkraft (Eigenschaft) 13
Körpertalent (Talentgruppe) 139 ff.
Kortosch 38, 50
Kosch (Provinz des Mittelreiches) 57, 68 f., 109
Koschberge (Gebirge) 40, 56, 88 f.
Kosten senken 198, 200
Kostenfaktor 32
Kraftfokus (Stabzauber) 204
Krakenmolch (Wesen) 267
Kralessa (Gjalskerländer Prüfung) 65
Krankhafte Reinlichkeit (Schlechte Eigenschaft) 129
Krankheit 254
Krankheitsanfällig (Nachteil) 126
Krankheitsresistenz (Vorteil) 120
Kreuzblock (Sonderfertigkeit) 191
Krieger (Profession) 108
Kriegerakademie 172
Kriegskamel 186
Kriegskunst (Talent) 152 f.
Kriegswildschwein 186
Kritische Essenz 153
Kritischer Erfolg 14 f., **20 ff.**, 136, 139 ff., 179, 190, 193
Krötengift (Vertrautentrick) 206
Krötenschlag (Vertrautentrick) 206
Krötensprung (Zauber) 231
Krustentier 154, 167
Kryptographie (Sonderfertigkeit) 165
Kultist 5

DFYX DFYX (Order 5903463)

Kultur 59 ff.
Kulturkunde (Sonderfertigkeit) 163
Kulturspezialisierung (Sonderfertigkeit) 163
Künstler (Profession) 96 f.
Kurga (Trollzacker) 78
Kusliker Zeichen (Schrift) 171
Kvill (Fluss) 82
Kyrios (Zyklopäischer Adelstitel) 82

L

Labyrinth von Al'Anfa 273
Ladezeit 184
Land der 12.000 Götter (Beiname für Uthuria) 7
Landarbeiter (Profession) 99 f.
Längengrade 161
Lanisto (Gladiatorenausbilder) 106
Lanzenreiten 186
Larza (Elfisch für Wolfsmesser) 84 f.
Lästige Mindergeister (Nachteil) 126
Layariel Wipfelglanz (Heldin) 8
Lebensenergie 11, **23**, 31
Lebensenergie-Grundwert **23**, 26, 31
Lebenspunkt 13, **23**, 53, 122, 129, 172, 181, 184, 196, 250 f., 256 ff.
Lebensstil 33, 105
Lederbearbeitung (Talent) 158
Legendär (Erfahrungsgrad) 19, 26
Lehmbacktechnik 161
Lehrer (Sonderfertigkeit) 163
Leiteigenschaften 31 f., 177
Lernmethode 257
Letta (Fluss) 82
Lichtempfindlichkeit (Nachteil) 126
Liebesdiener (Profession) 97
Liebliches Feld (Teil des Horasreiches) 66
Lied des Trostes (Elfenlied) 211
Lieska-Lärna (Nivesenstamm) 71
Lieska-Leddu (Nivesenstamm) 71
Limbus (Merkmal) 199
Limbus (Zwischenwelt der Sphären) 199, 218
Limbus-Anomalie 153
Linksrechtsschwäche (Schlechte Angewohnheit) 128
Lippenlesen (Sonderfertigkeit) 165
Liska (Gottheit) 71
Liturgie (Fertigkeit) 11, 17, 20 ff.
Loch Harodrôl 69
Louisa (Beispielspielerin) 25 ff., 137
Lowangen (Stadt) 76
Lowanger Dualismus (Religion) 77
Lowanger Dualist 145, 152
Luft (Element) 199, 213 f.
Luftdschinn 139, 214
Luola (Mohische Hautmalerei) 70

M

Machtvoller Vertrauter (Vorteil) 120
Magie 7, 10, 23, 26, 63, 65, 72, 75 f., 121 ff., 133, **196 ff.**
Magieblockade (Nachteil) 126
Magiegespür (Vorteil, Gabe) 120
Magiekunde (Talent) 153
Magier (Profession) 109 f.
Magierakademie 109, 203, 222
Magierbosparano 167
Magieresistenz 13, **24**, 31 f., 53, 119, 122, 127, 197, 212, 214, 257 ff.
Magieresistenz-Grundwert **24**, 26, 31 f., 53, 119, 127
Magierstab 203 f.
Magische Einschränkung (Nachteil) 126
Magische Einstimmung (Vorteil) 120
Magisches Metall 161
Magische Sonderfertigkeiten 222 ff.
Magister (Titel) 16, 109
Mahrisch (Sprache) 168
Mahrische Glyphen (Schrift) 171
Malen & Zeichnen (Talent) 158 f.
Malor 8, 11
Mamra (Elfisch für Robbentöter) 83
Mandra (Elfisch für Zauberkraft) 37
Manifesto (Zauber) 231
Maraskaner (Kultur) 67 f.
Maraskani -Tulamidya (Dialekt des Tulamidya) 169
Märchen aus 1001 Rausch (Buch) 154
Märchen zwischen Raller und Breite (Buch) 154
Marchesca 110 f.
Mark (Region im Bornland) 61 f.
Mawdli 92 f.
Maximalwert 257
Mechanik (Talent) 153
Medium (Nachteil) 126
Meer der Sieben Winde 68, 73, 78
Meeresangst (Schlechte Eigenschaft) 129
Meereskundig (Geländekunde) 162
Meister 6 ff., 289 ff.
Meister der Improvisation 163 f.
Meisterhandwerk (Vorteil) 121
Meisterlich (Erfahrungsgrad) 19, 26
Meisterparade (Sonderfertigkeit) 191
Meisterperson 6, 19, 175, **249**, 289 f.
Melodie der Kunstfertigkeit (Elfenlied) 211
Mengbilla (Stadt) 75 f.
Mengbiller Feuer (Brandöl) 161
Mensch (Spezies) 53 f.
Menschenkenntnis (Talent) 23, **147**
Merkmal 199 f.
Merkmalsfokus (Stabzauber) 204
Merkmalskenntnis (Sonderfertigkeit) 199, **222**
Meskinnes (Schnaps) 42, 62
Metallbearbeitung (Talent) 159
Meuchelangriff 180
Mhanadi (Fluss) 79
Mhanadisch-Balashidisch (Tulamidya-Dialekt in Mhanadistan) 169
Mhanadistan (Region der Tulamidenlande) 79 f.
Mhanah (Anführer der Zahorisippen) 80
Mherech (Ferkinastamm) 62
Mherwed (Stadt) 74 ff.
Mholurisch (Dialekt des Z'Lit) 170
Mindorium (magisches Metall) 64, 282
Miniwatu (Waldmenschenstamm) 69 f.
Mirham (Stadt) 75 f.
Mirhiban al'Orhima (Heldin) 8
Mittelländer 7, **53 f.**, 144
Mittelreich (Kultur) 68 f.
Mittelreich (Region in Aventurien) 5 ff., 28, 60, 68f., 77
Mittelschicht (Sozialstatus) 28, 61 ff.
Modifikator **14 f.**, **18 ff.**, 136
Moha (Kultur) 69 f.
Mohaha (Waldmenschenstamm) 35, 69 f., 168
Mohisch (Sprache) 168
Mokolash (Orkstamm) 261
Mokoscha (Gottheit) 72
Moloche (seltsames Menschenvolk) 154, 168
Molochisch (Sprache) 168
Molokdeschnaja (norbardische Axt) 64, 72, 275
Morfu (Wesen) 265
Motoricus (Zauber) 232
Mumie (Untoter) 268
Musizieren (Talent) 159
Mut (Eigenschaft) 13
Mutter der Dämonen 65
Muttersprache 27, 59
Myranor (Kontinent Deres) 7, 53, 167, 169, 173
Mysterium von Kha 248 f.

N

Nachtalbisch (Dialekt des Asdharia) 166
Nachtblind (Nachteil) 126
Nachteil 13, 17, 26 f., 53, 60, 114 ff.
Nachtschwarze Spinne 65
Nahkampf-Patzertabelle 182
Nahkampftechnik 172 f.
Namenloser (Gottheit) 85, 113, 130, 271, 293
Nanduria-Zeichen (Schrift) 171
Nandus (Gottheit) 66
Napewanha (Waldmenschenstamm) 70
Nase-/Ohrenbohrer (Schlechte Angewohnheit) 128
Naturo-Gôn (Gottheit) 65
Naturtalente (Talentgruppe) 148 ff.
Nebelwand (Zauber) 232
Nebelzinnen (Gebirge) 64
Nebeneffekte (Artefakte) 221
Neckergesang (Sprache) 168
Neetha (Stadt) 66
Neid (Schlechte Eigenschaft) 129
Nekromantie 202, 268
Nervös (Schlechte Angewohnheit) 128
Neugier (Schlechte Eigenschaft) 129
Neunaugensee (See) 68
Nichtschläfer (Vorteil) 121
Nichtspielercharakter siehe Meisterperson
Niederhölle 170, 202, 212 f., 231
Niederwerfen (Sonderfertigkeit) 191
Niedrige Astralkraft (Nachteil) 126
Niedrige Karmalkraft (Nachteil) 126
Niedrige Lebenskraft (Nachteil) 126
Niedrige Magieresistenz (Nachteil) 127
Niemals verheilende Wunde (Stigma) 130
Nikaureni (Nivesisch für Nivesen) 70
Nivese (Kultur) 70 f.
Nobili/a (Adelstitel) 67
Norbarde (Kultur) 71 f.
Norburg (Stadt) 84
Nordaventurien (Kultur) 72 f.
Nordmarken (Provinz des Mittelreiches) 68 f., 93
Nostria (Königreich) 53 f., **73 f.**
Nostria & Andergast (Kultur) 73 f.
Notation 12, 14, 21 f.
Novadi (Kultur) 74 f.
Nujuka (Sprache) 168
Nuranshârim (Schamane der Ferkinas) 63
Nurti (Gottheit) 82 f.

O

Obaran (Gottheit) 69
Oberschicht (Sozialstatus) 28, 61 ff.
Oberschicht (Vorteil) 121
Objekt (Merkmal) 200
Oblomon (Fluss) 82
Odem Arcanum (Zauber) 232
Odenius der Tüftler (Mechaniker, Herrscher der Zyklopeninseln) 153
Odûn (Tiergeist der Gjalsker) 65
Offensiver Kampfstil I (Sonderfertigkeit) 191
Offensiver Kampfstil II (Sonderfertigkeit) 192
Oger (Spezies) 260 f.
Ogeron (Gigant) 260
Ogrisch (Sprache) 168
Oijaniha (Waldmenschenstamm) 70
Oloarkh (Sprache) 168
Olochtai (Orkstamm) 261
Ologhaijan (Sprache) 168
Olport (Stadt) 77
Olportsteine (Region in Thorwal) 78
Optionale Regel 13
Orestas (Archetyp) 46 f.
Orichai (Orkstamm) 261
Orientierung (Talent) 149
Ork (Spezies) 261 f.
Orkland (Region in Aventurien) 76 f., 168, 261 f.
Ortskenntnis (Sonderfertigkeit) 163
Otta (thorwalsches Drachenschiff) 267
Ottajasko (thorwalsche Schiffsgemeinschaft) 77

P, Q

Pailos (Waffe) 275
Pailos (Zyklopeninsel) 81
Paktvermittlung (Dienst) 216
Palmyrabad (Stadt) 146
Palmyramis (Sultanat in Aranien) 61
Panaq-Si (Waldmenschenstamm) 70
Parade 11, **15**, 24, 32, 172, 175 ff., 179, 181 f., 186 ff.
Parade-Basis **31 f.**, 177
Paradeprobe **15**, 172, 177, 181
Paralyse (Zustand) 250
Paralysis (Zauber) 232 f.
Parierwaffe 108, 182, 193
Passierschlag 176, 180, **181**
Patzer 15, **20 ff.**, 133, 136, 139 ff., 179, 182, 185, 204, 215, 218, 248. 255
Patzertabelle 182, 185
Pech (Nachteil) 127
Pech an den Hals wünschen (Fluch) 209
Pechmagnet (Nachteil) 127
Penetrizzel (Zauber) 233
Peraine (Gottheit) 62, 72, 127
Perainegeweihter 8, 50 f., **113**
Pestbeule des Südens (Beiname von Al'Anfa) 7
Pestilenz (Fluch) 209
Peter Parker (Comicfigur) 289
Pflanzenkunde (Talent) 150
Phex (Gottheit) 60, 72, 75, 79 f., 86, 127, 167
Phexcaer (Stadt) 154
Phexgeweihter 163
Phrygaios (Zyklopeninsel) 81
Platzangst (Schlechte Eigenschaft) 129
Plötzinger Dotzen (bornisches Essen) 42, 62
Poesie (Sonderfertigkeit) 165
Port Corrad (Stadt) 46, 75
Praios (Gottheit) 62, 68, 75 ff., 127, 205, 212
Praiosgeweihter 124, 291, 293
Praioskirche 68, 205
Praiot siehe Praiosgeweihter
Praktiker (Nachteil) 127
Prediger (Sonderfertigkeit) 163
Premer Feuer (Alkohol) 143, 218
Prems Tierleben (Buch) 150
Priesterprofession 113
Priestertradition 24, 29, 31
Prinzipientreue (Nachteil) 127
Prisma 124
Probenart 20, **21 ff.**, 136
Profession **28 ff.** , 90 f.
Prophezeien (Vorteil, Gabe) 121
Protagonist 289
Provinz 60 f., 69, 108
Provinzherr 6
Psychostabilis (Zauber) 233
Puka-Puka (Dialekt des Mohischen auf den Waldinseln) 168
Putras (Zyklopeninsel) 81
Putzfimmel (Schlechte Angewohnheit) 128
Pyrdacor (Gottdrache) 88
Qualitätsstufe 217

R

Rabensprache (Sprache) 168
Rachsucht (Schlechte Eigenschaft) 129
Radau (Zauber) 233
Rahja (Gottheit) 60, 66, 79 ff.
Rahjasutra (Heiliges Buch der Rahjakirche) 145
Rascha (Gottheit) 60, 63, 79
Raschtula (Gottheit) 63
Raschtulswall (Gebirge) 57, 60, 62, 68, 79, 85 f.
Rashim ibn Shafir (Beispielheld) 15
Rastullah (Gottheit) 7, 74 f., 92
Räuber (Profession) 104 f.
Raucher (Schlechte Angewohnheit) 128
Raufen (Kampftechnik) 173
Raumangst (Schlechte Eigenschaft) 129
Reaktion 174, **175 f.**, 179, 181 f., 184, 187 ff.
Rechnen (Talent) 153
Rechtskunde (Talent) 154
Redet wie ein Wasserfall (Schlechte Angewohnheit) 128
Regenbogenaugen 225
Regeneration 251
Reich (Vorteil) 121
Reichweite (im Fernkampf) 183
Reichweite (im Nahkampf) 181
Reichweite erhöhen 198
Reiten (Talent) 140
Reiterkampf (Sonderfertigkeit) 192
Reitwildschwein 140, 186
Respondami (Zauber) 233
Reuse 105, 149
Rhetis (Stadt) 81
Richtungssinn (Vorteil) 121
Riesensprache (Sprache) 169
Riesland (Kontinent Deres) 7
Rika-Lie (Nivesenstamm) 71
Riposte (Sonderfertigkeit) 192
Risso (Wesen) 169
Rissoal (Sprache) 169
Ritter (Adelstitel) 62, 68 f., 74 f., **116**
Ritter (Profession) 108
Ritualhelfer 200 f.
Ritualleiter 201
Ritualmagie 200 ff.
Rochshaz (großer Trollzacker) 79
Rogolan (Sprache) 169
Rogolan-Runen (Schrift) 171
Rohaja, Kaiserin 6
Rollenspielpolizei 289
Rondra (Gottheit) 60, 62, 85, 127
Rondrageweihter 48 f., **113**, 291
Rondrianer siehe Rondrageweihter
Ronero de Vemero (Lehrmeister) 109
Rooke (Nivesische Wurfkeule) 71
Rôschtula (Gottheit) 78
Rosenohr (Elfisch für Mensch) 53, 55
Rosstäuscher (Sonderfertigkeit) 163
Rote-und-Weiße-Kamele (Spiel) 79
Routineaufgabe 19 f.
Rssahh (Sprache) 169
Rückschlag (Nachteil) 127
Rundumschlag I (Sonderfertigkeit) 192
Rundumschlag II (Sonderfertigkeit) 192
Rundung 13
Runenschnitzer 121
Rur und Gror (Gottheiten) 67, 75
Ruuz (Sprache) 169
Ruwangi (Utulustamm) 70

S

Saga-Thorwalsch (Sprache) 169
Sagen & Legenden (Talent) 154
Salamandersteine (Gebirge) 55, 71 f., 82, 84
Salander (Zauber) 233
Salindra (Lehrmeisterin) 109 f.
Sammelprobe 22 f., 139 f., 144 f., 151, 155, 180
Sanftmut (Zauber) 234
Sarah (Beispielspielerin) 25 f., 137
Satuaria (Gottheit) 110 f., 205
Satuarias Herrlichkeit (Zauber) 234
Saumagen (Vorteil) 121
Schadensbonus 172, **177**, 180, **185 f.**, 191
Schadensquellen 252
Schadensschwelle 177
Scharfschütze (Sonderfertigkeit) 192
Schattenkampf 74
Schätzen (Sonderfertigkeit) 163
Schauspieler (Sonderfertigkeit) 164
Scheich (tulamidischer Adelstitel) 74, 96
Schicksalspunkt 248 f.
Schicksalspunkte-Chips 248
Schilde (Kampftechnik) 174
Schild-Parade 184, 186
Schildspalter (Sonderfertigkeit) 192
Schlachtross 186, 192
Schlaf rauben (Fluch) 209
Schlaf rauben (Vertrautentrick) 207
Schlafwandler (Nachteil) 127
Schlangenmensch (Vorteil) 122
Schlangenschuppen (Stigma) 130
Schlechte Angewohnheit (Nachteil) 128
Schlechte Eigenschaft (Nachteil) 115, **128 f.**
Schlechte Regeneration (Astralenergie; Nachteil) 129
Schlechte Regeneration (Karmaenergie; Nachteil) 129
Schlechte Regeneration (Lebensenergie; Nachteil) 129
Schlechte Tischmanieren (Schlechte Angewohnheit) 128
Schlösserknacken (Talent) 159
Schneegoblin 260
Schneeschrat 169
Schneidzahn (thorwalsche Wurfaxt) 78, 277
Schnelle Alterung (Nachteil) 129
Schnellladen (Sonderfertigkeit) 192
Schnellziehen (Sonderfertigkeit) 192
Schochzul/a, Mz.: Schochzuli (Trollzackerschamane) 78
Schöne der Nacht (Hexe) 43, 111
Schrift (Sonderfertigkeit) 165
Schritt (Längenmaß) 53
Schuppenhaut (Stabzauber) 204
Schutz- und Bannkreise 219
Schwacher Astralkörper (Nachteil) 130
Schwarze Gilde (Magiergilde) 202
Schwarze Perle (Beiname von Al'Anfa) 7
Schwarze Sichel (Gebirge) 68
Schwarze Witwe (Hexenschwesternschaft) 110 f.
Schwarzer Bund des Kor (Söldnereinheit aus Al'Anfa) 46

DFYX DFYX (Order 5903463)

Schwarzmagier 7, 76, 170, 193
Schwarzpelz (Ork) 7 ff., 38 ff., 76, 168, 174, 201, **261**
Schwer zu verzaubern (Vorteil) 122
Schwerter (Kampftechnik) 173
Schwertgeselle (Profession) 108
Schwertmeister 16, 108, 172, 287
Schwesternschaft 76, 110 f., 205
Schwimmen (Talent) 140
Seefahrer (Profession) 105
Seefahrt (Talent) 160
Seelenheiler (Sonderfertigkeit) 164
Segen 20
Seherin von Heute und Morgen (Hexenschwesternschaft) 110 f.
Seil des Adepten (Stabzauber) 204
Sekte von Scr'Shrf (Echsensekte) 152
Selbstbeherrschung (Talent) 141
Selbstgespräche (Schlechte Angewohnheit) 128
Selbststudium 257
Selem (Stadt) 69, 75 f., 169
Sensibler Geruchssinn (Schlechte Eigenschaft) 129
Septimana (Region des Horasreiches) 67
Sewerien (Region des Bornlandes) 61 f.
Sextant (Messinstrument) 149
Shâhr, Mz.: Shârim (Ferkinahäuptling) 63
Shai'Aian (Ferkinastamm) 64
Shakargoran (Dialekt des Asdharia) 166
Shârim-Shâhr (Ferkina-Anführer) 63
Shayariel (Beispielheldin) 177
Shokubunga (Mohastamm) 46, 70
Siebenstreich (legendäres Götterschwert) 273
Silbertaler (Währung) 28, 33 f., 61 ff., **274 ff.**
Silentium (Zauber) 234
Sindarra (Gottheit) 65
Singen (Talent) 141
Sinnesschärfe (Talent) 141
Sirinda Eulensang (berühmte Heldin) 273
Skalde 91
Skelettierte Hand (Stigma) 130
Sklave 7, 66, 69 f., 75, 78 ff., **131**
Skraja (thorwalsche Axt) 78, 276
Skuldur/Skuldrun, Mz.: Skuldar (Fjarningerschamane) 64
Soldat (Profession) 107
Söldner (Profession) 107
Somnigravis (Zauber) 234
Sonderfertigkeit 23, 31, **161 ff.**
Sonnenzepter (Waffe der Praiosgeweihten) 124, 276
Sorgenlied (Elfenlied) 211
Soziale Anpassungsfähigkeit (Vorteil) 122
Sozialstatus **28**, 30, 32
Spezialisierung (Sonderfertigkeit) 164
Spezies 52 ff.
Sphärenkugel 152
Spieler 5, **6**, 8 ff., 289 f., **291 f.**
Spielercharakter 6
Spielleiter 8 ff.,
Spielrunde 23, 31, 161 f., 114, 136, 248, **289 ff.**
Spielsitzung 6, 293 f.
Spielsucht (Schlechte Eigenschaft) 129
Spieltipps 289 ff.
Spinnenlauf (Zauber) 234
Spinnenseide (Stoff) 161
Spionage (Dienst) 216
Spitzel (Profession) 97 f.
Sprache (Sonderfertigkeit) 165 f.
Sprachfehler (Nachteil) 130
Sprachsonderfertigkeiten 165 f.
Spruchhemmung (Nachteil) 130
Spruchzauberei **196**, 200, 224
Spurlos (Zauber) 234
Staatskunst (Talent) 154
Stammeskrieger (Profession) 107
Standfest (Sonderfertigkeit) 164
Stangenwaffen (Kampftechnik) 173
Startalter 33
Startkapital 28, **33 f.**, 60 ff.
Steigerungsfaktor 256
Steigerungstabelle 256
Stein (Gewichtseinheit) 53
Steinbearbeitung (Talent) 160
Steineichenwald (Wald) 73, 77
Steppenelfen (Kultur) 55 f., **84**
Steppenkundig (Geländekunde) 162
Sternbild 155
Sternkunde (Talent) 155
Stigma (Nachteil) 130
Stimmungssinn (Vertrautentrick) 207
Stoffbearbeitung (Talent) 160
Strafrecht 154
Strategische Bewegung 255
Streitsucht (Schlechte Eigenschaft) 129
Streuner (Profession) 98 f.
Strukturpunkte 255
Strukturschaden 255
Stubenhocker (Nachteil) 130
Stumm (Nachteil) 131
Sturmangriff (Sonderfertigkeit) 192 f.
Sturzschaden 252
Suche (Dienst) 216
Südaventurien (Kultur) 75 f.
Südmeer (Meer) 7
Südweiser (Kompass, nach Süden ausgerichtet) 149, 160, 273, 281
Sultan/a (tulamidischer Adelstitel) 7, 60, 74, 80, 146
Sumpffieber (Krankheit) 254
Sumpfkundig (Geländekunde) 162
Sumu (Gottheit) 205, 263
Svellt (Fluss) 76
Svelltscher Städtebund 76
Svellttal (Kultur) 76 f.
Swafnir (Gottheit) 7, 77
Swafnirsrast (Ortschaft) 65
Szenario **8**, **293 f.**

T

Tabu (mohisches Verbot) 69, 144
Tagelöhner (Profession) 101 f.
Tairach (Gottheit) 77, 201
Takellen (norbardischer Dialekt des Alaani) 166
Takku (Nivesenstamm) 71
Taktische Bewegung 255
Talent (Fertigkeit) 14, 17 ff., **136 ff.**
Talentgruppenprobe 137
Tanzen (Talent) 142
Tapam (Mohisch für Seele) 69
Tarnung (Vertrautentrick) 207
Taschendiebstahl (Talent) 142
Tatzelwurm (Wesen) 266
Teilprobe 17, 20, 118
Telekinese (Merkmal) 200
Telepathie 167 f.
Telor (Elfisch für Mensch) 53
Teremon (Stadt) 81
Thallian (Archetyp) 40 f.
Thalusa (Stadt) 79
Thargunitoth (Erzdämon) 268
Thaschberge (Gebirge) 85
Theaterritter (Orden) 61
Theoretiker (Nachteil) 131
Thermen 161
Thesisgebundenheit (Nachteil) 131
Thorwaler (Kultur) 77 f.
Thorwalsch (Sprache) 169
Tiere 270 ff.
Tierkunde (Talent) 150
Tierkundiger (Profession) 102
Tiersinne (Vertrautentrick) 207
Titularadel 67, 76, **116**
Tjolmar (Stadt) 76
Tlalucswurm siehe Morfu
Tobrien (Provinz des Mittelreiches) 68 f., 268 f.
Tobrische See (Meer) 61
Tocamuyac (Waldmenschenstamm) 69 f., 168
Tochter der Erde (Hexenschwesternschaft) 110 f.
Töchter Satuarias (Eigenbezeichnung der Hexen) 205
Tod von Links (Sonderfertigkeit) 193
Todesstoß (Sonderfertigkeit) 193
Tommel (Fluss) 73
Torsionswaffe 161
Totenangst (Schlechte Eigenschaft) 129
Traditionsartefakt 124
Transversalis (Zauber) 234
Travia (Gottheit) 62, 77, 127
Traviageweihter 162
Travingen (Stadt) 84
Trefferzone **187**, 186, 190, 250
Trollisch (Sprache) 169
Trollische „Raumbilderschrift" (Schrift) 171
Trollzacker (Kultur) 78 f.
Tsa (Gottheit) 80, 127
Tsageweihter 124, 144
Tsanta (Mohisch für Schrumpfkopf) 69
Tschumbi (mohisch für Zombie) 269
Tulamide (Menschenvolk) 53 f., 62, **79 f.**
Tulamidenlande (Kultur) 5, 7, **79 f.**, 91
Tulamidya (Sprache) 169
Tulamidya-Zeichen (Schrift) 171

U

Überderische (nostergastisch für Zwölfgötter) 73
Überrascht 171, 178, **179**
Überreden (Talent) 147
Übersinnliches Gespür (Vorteil, Gabe) 122
Übler Geruch (Nachteil) 131
Uhdenberg (Stadt) 58, 84, 260
Unangenehme Stimme (Nachteil) 131
Unau (Stadt) 74, 93
Unauer Berge (Gebirge) 79
Unauer Porzellan (hochwertiges Porzellan) 161
Unauffällig (Vorteil) 122
Unausgebildetes Reittier 186
Unerfahren (Erfahrungsgrad) 19, 26
Unfähig (Nachteil) 131
Unfrei (Nachteil) 131
Unfrei (Sozialstatus) 28
Unfruchtbarkeit (Fluch) 209
Ungesehener Beobachter (Vertrautentrick) 207
Ungewöhnliches Vertrautentier (Vorteil) 120
Unheimlich (Vorteil) 122
Unitatio (Sonderfertigkeit) 222
Unordentlich (Schlechte Angewohnheit) 128
Unstet (Schlechte Eigenschaft) 129
Unterschicht (Nachteil) 131
Unterschicht (Sozialstatus) 28
Untoter 123, 199 f., 258, 268
Urtulamidische Heilkunst (alte angesehene Heilkunst) 161
Ur-Tulamidya (Sprache) 169
Ur-Tulamidya-Zeichen (Schrift) 171
Uthuria (Kontinent Deres) 7, 53
Uthuriahandel 156
Utulu (Menschenvolk) 53 f., 58, 69 f., 168

V

Vagant 92, 108
Vanjescha 110 f.
Vardari-Instrumente (hochwertiges Instrument) 161
Verarmt (Nachteil) 132
Verbergen (Talent) 142
Verbesserte Regeneration (Astralenergie, Vorteil) 122
Verbesserte Regeneration (Karmaenergie, Vorteil) 122
Verbesserte Regeneration (Lebensenergie, Vorteil) 122
Verbotene Pforten (Sonderfertigkeit) 222
Verbundenheit (Vorteil) 123
Verfeindet (Nachteil) 132
Vergesslichkeit (Nachteil) 132
Vergleichsprobe 20, **21**, 23, 136 ff.
Verhüllte Aura (Vorteil) 123
Verkleiden (Talent) 147 f.
Verpflichtungen (Nachteil) 132
Verschwendungssucht (Schlechte Eigenschaft) 129
Verstümmelt (Nachteil) 132
Vertrauenserweckend (Vorteil) 123
Vertrautentier (Hexentier) 205 ff.
Verwandlung (Merkmal) 200
Verwirren (Sonderfertigkeit) 193
Verwirrung (Zustand) 249
Verwöhnt (Schlechte Eigenschaft) 129
Vinsalter Ei (Uhr) 161, 281
Vinsalter Vaganten (Schwertgesellenstil) 108
Visibili (Zauber) 234
Vogt (Titel) 116
Volk 53 ff.
Voraussetzungen 29, 31, 201 f.
Vorteil 23, 26, 28, **30 ff.**, 114 f., **116 ff.**
Vorurteile (Schlechte Eigenschaft) 129

W

Wache (Dienst) 216
Waffenbegabung (Vorteil) 123
Waffenloser Kampfstil 194
Waffenmeister 95, 172
Wahnvorstellungen (Schlechte Eigenschaft) 129
Wahre Menschen 62
Wahrer Name (Nachteil) 133
Walberge (Gebirge) 61
Waldelf (Kultur) 84 f.
Waldgraf (Adelstitel in Nostria) 74
Waldinsel 69, 261
Waldkundig (Geländekunde) 162
Waldmensch (Menschenvolk) 53 f., 58, **69 f.**
Waldwacht (Grafschaft im Mittelreich) 85
Wandelstern 92
Waqqif (Krummdolch) 75, 276
Warzen sprießen (Fluch) 209
Waskirer Hochland (Region in Thorwal) 78, 169
Wasser (Element) 199, 213 f.
Wasseratem (Zauber) 234
Wasserkampf (Sonderfertigkeit) 193
Weiden (Provinz des Mittelreiches) 68 f., 82
Weiße Gilde (Magiergilde) 202
Weltfremd (Schlechte Eigenschaft) 129
Wesen der Nacht (Vorteil) 120 f.
Wesir/a (tulamidischer Titel) 60 f., 74, 94, 116
Wiederholungsprobe 21 f., 251
Wilde Magie (Nachteil) 133
Wilder Süden (Region des Horasreiches) 67
Wildnisläufer (Profession) 112
Wildnisleben (Talent) 150
Wildnisprofession 102 ff.
Willenskraft (Talent) 148
Wirselkrautsalat 38
Wissenstalent (Talentgruppe) 151 ff.
Wohlklang (Vorteil) 123
Wuchtschlag (Sonderfertigkeit) 193
Wudu (altes Waldmenschenvolk) 169
Wudu (Sprache) 169
Wudu-Zeichen (Schrift) 171
Wunde 250
Wunden ignorieren 177
Wundheiler (Sonderfertigkeit) 164
Wundschwelle 117, 125, **177**, 188, 194
Wurf (Sonderfertigkeit) 193
Wurfwaffen (Kampftechnik) 174
Wüstenkundig (Geländekunde) 162

X

Xaron (Beispielheld) 14 f., 22 f., 166
Xomascho/Xomascha (Zwergisch für Mann/Frau) 53
Xorlosch (Stadt) 56

Y

Yakosh-Dey (Waldmenschenstamm) 69
Yalding/Yaldingar (Häuptling der Gjalsker) 65
Yaquir (Fluss) 68
Yaquirien (Region im Horasreich) 67
Yara (Elfisch für Bogen) 82 ff.
Yetisprache (Sprache) 169

Z

Z'Lit (Sprache) 170
Zäher Hund (Vorteil) 123
Zahori (Kultur) 80 f.
Zahorisch (Tulamidya-Dialekt der Zahori) 169
Zauber (Fertigkeit) 10, 17, 21 ff., 29, 33, 109 ff., 127, 130 f., 133, **196 ff.**
Zauberallergie (Nachteil) 133
Zauberanfällig (Nachteil) 133
Zauberbeschränkung (Nachteil) 133
Zauberdauer erhöhen 198
Zauberdauer senken 198
Zauberer (Vorteil) 123
Zaubererprofession 109 ff.
Zauberklinge Geisterspeer (Ritual) 237
Zauberkundiger 123, **196 ff.**
Zaubermelodie (Elfenlied) Seite 210
Zaubermodifikation 198, 200
Zauberschmied 64, **121**
Zauberspeicher 220
Zauberspruch 11, 13, 23, 123, 127, 131, 133, 175, **196 ff.**
Zaubertradition 7, 23, 29, 31, 120 f., 224
Zaubertrick 224 f.
Zauberweber (Profession) 112
Zauberzeichen (Sonderfertigkeit) 222
Zechen (Talent) 142 f.
Zeit lassen 20
Zeitgefühl (Vorteil) 123
Zeitintervall 22 f., 136
Zelemja (Sprache) 169
Zerbrechlich (Nachteil) 133
Zerzal (Gottheit) 82 f.
Zhayad (Sprache) 170
Zhayad-Zeichen (Schrift) 171
Zholochai (Orkstamm) 261
Zhulchammaqra (Sprache) 169
Zibilja (Anführerin der Norbarden) 72
Zielen 184
Zilit (Wesen) 170
Zilitisch (Sprache) 170
Zombie (Untoter) 268 f.
Zorgan (Stadt) 60 f.
Zunftrecht 154
Zunge lähmen (Fluch) 209
Zustand 249 f.
Zwafnir (Gottheit) 65
Zweihandhiebwaffen (Kampftechnik) 173
Zweihandschwerter (Kampftechnik) 173
Zwerch (Stadt) 57
Zwerg (Spezies) 56 f.
Zwergennase (Vorteil, Gabe) 123
Zwergenpony 86
Zwergenspan (Schmiedetechnik) 161
Zwiegespräch (Vertrautentrick) 207
Zwillingsgötter siehe Rur und Gror
Zwischenergebnisse 22, 273
Zwölfgötter 5, 69, 72 ff., 113, 211 f.
Zyklop (Wesen) 81, 170
Zyklopäer 81
Zyklopäisch (Sprache) 170
Zyklopeninseln (Kultur) 81 f.
Zyklopeninseln (Region in Aventurien) 81 f.
Zyklopisch (Sprache) 170

DFYX DFYX (Order 5903463)

MIT DANK AN ALLE WELTENBAUER, DIE AVENTURIEN SEIT ÜBER 30 JAHREN MIT LEBEN GEFÜLLT HABEN.

Armin Abele
Zoé Adamietz
Klaus Adrian Kathrin
Aepfelbach Andreas Aigner
Bettina Ain Sandra
Albiez Stefan
Albiez Robert
Björn Albrecht Iris
Aleit Hans Joachim Alpers Holger
Alsmeier Altdorfer Martina Altvater
S. Anderka Mike
Antonowitsch Salvador Arenas Boris
Arendt Martin
Bade Oliver Baeck Ira Bagusat
Bernd Barnstorf Thomas Baroli Frank
Wilco Bartels Daniel Bartholomae
Nicolas Bau Petra Baum Christian
Bayerl Sascha Becker M. Becker Falk
Behr Kolja Behrens Christian Bender Dorothea
Bergermann Björn Berghausen Hannes
Bergthaller Muna Bering Roman Bering C. Berkemeier
Ingrid B. Berlet Malte Berndt Dietrich Bernhardt Ralf
Berszuk Simon Berthold Lutz Berthold Rebecca Beyer
B. Beyreuther B. Bezold Peter Bihn Dr. Stefan Blanck
Jens Blome
Andreas Blumenkamp Lars Blumenstein Michael Böck
Gerd Böder Christian Boll Bernhard Bornatowicz Marc
Bornhöft
Malte C. Bornkamm Zoltán Boros Michael Borth Hannah Böving Steffen Brand Dirk Brandherm Michael
Brandt Sandra
Brandt Jan Bratz Torben Breitkreutz Heiko Brendel Esther Brendel Elke Broska Constantin
Brunn Daniel
Bruxmeier Heiko Buchholz Barbara Büchner Linda Budinger M. Budweg Armin Bundt Marcus Buss Jörg Bußmer
Deborah Cady Calypso Media Caryad Miriam Cavalli Miriam Connely O. Conradi Thomas Craig Bernard Craw
André Czaka
Maria Czernuch Christoph Daether Tobias Dahlmann Günther Dambachmair Ina Dannenberger Dayrac Pulcus
de Parmese Max Degen
Eevie Demirtel Tristan Denecke Anja Di Paolo Peter Diehn C. Diekmann Steffen Dietz F. Dietz Nikolan Dietz
Dikastes Claudia Dill Marcus
Dirk Matt Dixon Stefan Donecker Florian Don-Schauen Andreas Dopfer Daniela Dörpinghaus M. Drieling
Sascha Duis Eva Dünzinger
Annelie Dürr Constantin Ebert Gero Ebling Maria Eckervogt G. Eggert Claudia Ehlers Christian Ehm Jana Maria
Eilers Ph. Ekhardt Jan
Elster Charlotte Engmann Uta Enners Magnus Epping D. Erdmann Nicole Euler Momo Evers Lena Falkenhagen FanPro
A. Faulhammer Lars
Feddern Stephan Feger Robin Fehmer Jörg Feldhausen Christine Feyerabend Jens Fichtner Eva-Maria Filla Marco
Findeisen Thomas Finn Timo Fischer Ch. Fischer Gunnar Fischer Olaf Flatergast Fabian Flüss Simone Fohr-Manthey André Fomferek E. Frädrich T. Fraund Matthias
Freund St. Freund Marcus Friedrich Stephan Frings Tobias Frischhut Patrick „Paddy" Fritz Birgit Fröhler Marion Frost Werner Fuchs Stefanie Führmann Nathan Fürstenberg F. Fuß Felix
Füzi B. Gamke Janika Garbe Nils Gaul Yvonne Gees Kristina Gehrmann Daniel Geibig J. Geibig Stephan Geier Tobias Geißler Michael Gerke St. Geussenhainer Timo Gleichmann Kerstin
Glodzinsky Arne Gniech Mareen Göbel M. Gockel M. Golisch Arnulf Gölling Chris Gosse Patric Götz Patrick Gouder David Grade Thorsten Grube Markus Gundlach Ch. Günther Mark Günzel
Michael Haas Throrsten Habermann Andree Hachmann F. Hagedorn Frank „Jay" Hagenhoff Tina Hagner Jochen Hahn Tilman Hakenberg Haller Tobias Hamelmann Sven Hammerström Richard
Hanuschek Jenny Harder Dominik Hartmann E. Hartmann Armin Harzenetter Karolin Harzenetter Michael Hasenöhrl Nina Haßmann Cay-Henning Hastedt Markus Hattenkofer Guido M. Häubtle
Jens P. Haupt Klaus Heckmann J. Heerda Johannes Hegel A. Heidrich A. Heines Götz T. Heinrich Dominic Heinrici Rainer Heintz Heinz David Heise André Helfers Christian Hellinger Wendel Hennen Bernhard
Hennen Dominik Henrici Mechthild Henschel S. Hepp M. Herdt Magnus Herrmann Bert Heß Dotty Heß Daniel Heßler Anna Heßmann Helmut Hierzegger M. Hießböck Jörg Hillen Björn Hinrichs Ulrike Hinrichs Sönke
Hinrichs Dominic Hladek Ralf Hlawatsch Jennifer Höbel Niko Hoch Jon Hodgson N. Hofbauer Oliver Hoffmann M. Hofmann Michael Hohann Wolfgang Hohlbein Guido Hölker Andreas Höllerer Friederike Hölscher Arnulf
Holzknecht Markus Holzum Hanno Homann Eckart Hopp Jan Peter Hoppe M. Höppner Horchposten Verlag Peter Horstmann Tilo Hörter Horus Jürgen Hoßfeld Christian Hötting Peter C. Hubig Peter K. Hubig Heiko
Hügner F. Huisgen Alexander Huiskes Christian Humberg Ideenschmiede Paul & Paul Michael Immig Ina Irrgang Italeander Anja Jäcke Michael Jaecks N. Jaeschke Frank Jäger Björn Jagnow Christoph Jahn Alexander
Jakob G. Jakob Franz Janson Martin Janssen Marc Jenneßen Christian Jentzsch Christian Jeub Daniel Jödemann Stephan Johach Michael Johann Martin John Petra Jörns Carsten-Dirk Jost Ingbert Jüdt Alexander
Jung Tobias Rafael Junge Heiner Jürgensen Karsten Kaeb Nicole Käfer Melanie Käfer Knut Kaffenberger Udo Kaiser Bojana Kalanj Sabine Kalk Arnulf Källing Lena Kalupner Heike Kamaris Arne Kaminski
Petra Kämmer Alex Kärgelein Ingolf Karkosch Sascha Käuper Jean G. Kehnert Michael Keil U. Kenter Johan Kerk Th. Kerßebaum Mark Kessler Simone Kesterton Ulrich Kiesow M.
Kiessinger F. Kiessinger Yvonne Klaas-Körner Matthias Klahn Lars Klappert J. Klaudgen J. Kleff Sabrina Klevenow Jens Arne Klingsöhr Julian Klippert G. Kluge Nele Klumpe Uli Kneiphof
Andrea Kneiphof Nicole Kneitinger Rafael Knop Tilmann Knopf Daniela Knor Stephan Knuppertz Thomas Knüvener Sabine Koberstein Ch. Koch Marcus Koch Matthias Köhler Arnulf
Kölling Caillean Kompe Volker Konrad Gunter Kopf Christian Kopp Nina Kopp Uwe Körner Stefan Körner Ugo Korninger Elisabeth Körper A. Kovermann Manuel Krainer Ina Kramer
Mirko Krech Holger Kretz Reiner Kriegler Udo A. Kröner M. Krumm Mike Krzywik-Groß Klaus Kuklinski U. Kulow-Lehmkühler G. Kunit Stefan Küppers Christian Labesius
Elizabeth Landmann Ulrich Lang Maria Langbecker Christian Lange Jennifer Lange Werner Langenegger Frank Lassak Alan Lathwell G. le Noir Kai Lemberg K. Lembke Sven
Christian Lennard Björn Lensing Claus Lenthe T. Leutenantsmeyer Lutz Licht Katrin Lieb Jan-A. Liedtke Stefan Lies Dietrich Limper Detlef Linde Uli Lindner René Littek O.
Löbe Matthias Löffler Alexander Lohmann Christian Lonsing A. Loosen Martin Lorber Kathrin Ludwig C. Ludwig Holger Lührs David Lukaßen William MacAusland
Reinhold H. Mai Alexander Maier Melanie Maier Michael Malinowski Christian Mangelsdorf Stephen Mangelsen S. Mann Sarah Manthey Th. O. Marcus Joulian Marioulas
Kolja Marold R. Martensen Benjamin Marx Jens Marx Michael Masberg Christoph Maser S. Materka Jens Matheuszik Ph. Matthias Don-Oliver Matthies Mike Maurer
Fabian Mauruschat Daniel Maximini Uwe Mechenbier Benedikt Megner B. Megner N. Mehl Moritz Mehlem Melanie E.C. Meier Sonja Meier Christian Meiners C.-A.
Meiners Michelle Melchers Kirstin Melchinger K. Melchinger Nico Mendrek Mathias Mesing T. Metz Julia Metzger Sebastian Meyer Florian Meyer Michael Meyhöfer
Andreas Michaelis Olaf Michel Susi Michels Jörg „Hampi" Middendorf Frank Mienkuß Dennis Miller M. Milojevic M. Milz Philippe Mindach Michael Mingers N. Mirkovic
Ingo Mittas Carolina Möbis André Moersch Claudia Mohr Hannah Möllmann Stefano Monachesi Marie Mönkemeyer I. Moser Astrid Mosler M. Motsch Elias Moussa Th.
Muhle Florian Mülbert Frank Müller Susanne Müller Christian J. N. Müller Patrick Müller Mareike Muth Henning Mützlitz N. N. Daniel Nathmann Christian Naujokat J.
Neidig Britta Neigel Torsten Nelhübel Philip Neumann Harald Neuroth Sarah Nick Giovina Nicolai H. Nicolay Josaphat Niebler Martina Sofie Noeth Alex Nofftz Knud
Nommensen Noumena Studios GmbH Birgit Oberg Werner Öckl Onyx Orkenspalter TV Matthias Ott Oliver Overheu C. Pachta M. R. Paffrath Olaf Papke Anil
Paralkar Frank Parting Nina Passon Milan Pein Markus Penz Andrea Perkuhn Bernhard Pesch T. Peters Frank Pfeifer Markus Pfitzner A. Pfletschinger
Kristina Pflugmacher Melanie Philippi Katharina Pietsch Jürgen Planck K. Platzer Markus Plötz Viola Plötz O. Podszun Carsten Pohl Kolja Poldner
Christian Pollege Markus Port Adrian Praetorius Luisa Preißler Daniel Prelle Stefan Prelle Dietmar Preuß Patrick Pricken Michael Prietzel
Questengilde Borchen Holger Raab Jörg Raddatz Tobias Radloff Radon Labs/dtp Diana Rahfoth Sharon Ratke Judith Rau
Axel Rausch Beate Razen Patrick Reed Stefan Reichardt Dennis Reichelt Stefan Reichhardt Thorsten Reimnitz Dirk Reinelt A.
Reinhard M. Reinhardt Niklas Reinke Katja Reinwald Daniel Reisinger Lars Reißig Patricia Renau J. Renfte Marion
Renner Albin Rentenberger Ralf Dieter Renz Ralf Renz Oliver Rezinger Claas Rhodgeß Stephanie von Ribbeck
Oliver Richtberg O. Richtberg Daniel Simon Richter Dennis Riedelsheimer Axel Riegert Jürgen Riemer Janina
Robben Jan Rodewald Janina Rodewald Volkmar Roesner Kai Rohlinger Frank Röhr Marcus Rohrbacher Thomas Römer
Simone Ronner Volker Rosengarten F. Rosenthal V. Rösner Michael Rosploch Michael Rost Gregor Rot Fabian Rudzinski S. Rudzinski
Thomas A. Ruhk Thomas Ruhle Holger Ruhloff Pamela Rumpel Friederike Rust Florian Sachtleben Mirko Salewski Christian Saßenscheidt
Elias Saßenscheidt Dorothea Sautter Christoph Schaadt Ulrich Schade Nadine Schäkel Christian Schank Steffen Schaub Christel Scheja Leo
Scheller Nina Schellhas Thomas Schichtel Lars Schiele O. Schiepan P. Schimunek Robert Schindelbeck Sabine Schirmer Sarah Schirmer M. Schmaltz
Jakob Schmidt David N. Schmidt Heinrich Schmidt Nicole Schmidt Martin Schmidt D. Schmidt Dennis Schmidt- Bordemann Boris
Schneider Verena Schneider Niko Schneider Sascha Schnetzer Clemens Schnitzler Wolf-Ulrich Schnurr J.-M. Schnurr Christian Schob Walter
Scholger R. Scholz Anita Schönbohm Sebastian Schoo F. Schörg M. Schrage Andres G. Schramm Karsten Schreurs Olaf Schroth Bob
Schubert Lydia Schuchmann Tomek Schukalla Klaus Schüle Ralf Schüler Dorothea Schulz Stefan Schulz Stephan Schulze F. Schulze Philipp
Schumann André Schunk R. Schupp Alfred Schüssler Schwanzer Solveigh Schwefel Ragnar Schwefel Michelle Schwefel Stefan
Schweikert Mike Schwer Philipp Seeger Richard Seidel Hendrik Seipp Tahir Shaikh Elif Siebenpfeiffer Claudia Siegmann-Gabriel
Sven Sievers Luzia Sievi Oliver Simek Robert Simon Harry Simons Andrea Sobczak Patrick Soeder Jan Söffier Nenja Sowa Frithjof
Spangenberger Stefan Spatz Tim Spier Michael Spies Alex Spohr Axel Spor J. Sporr Philipp Spreckels Eberhard von Staden
Saša Stanišić M. Stauffer Tim Steeger Frederik Steenblock Fiete Stegers Oliver Steiger Achim Steigert Friederike Stein Anna
Steinbauer Mia Steingräber Max Steller Perry Steven Florian Stitz Sandra Stöcker Thomas Stolz Ralf Strehle Torben
Stretz Mhaire Stritter Nils Ströβinger Philipp Stucke W. Stumptner Jürgen Suberg Sven Svenson Gábor Szikszai Brian
Talbot Frank Tarcikowski M. Teget Bernd Teichert Horst Thiele Heinz Thiemann Christian Thon Marc Thorbrügge
Miriam Thormüller Michael Thumstädter Sebastian Thurau Larry Di Tillio Gerd Tillmann Markus Tillmanns Paul
Töbelmann Gun-Britt Tödter Olaf Tomaszewski Tobias Töpp Sarah Traut Stefan Christian Trinczek Mario
Truant Stefan Tschierske Ch. Turk R. A. Ughini Carmen Uhlig Jens Ullrich Michael Unterberger Stefan
Unteregger Stefan Unterhuber S. v. Ribbeck J. v. Voss Gernot Vallendar Ruud van Giffen Ivonne Vaziri-Elahi
Norbert Venzke Tanja Vetesnik Michael Vogt Judith C. Vogt Christian Vogt M. von Zedlitz
Jesco von Voss Denny Vrandecic Mark Wachholz Marta Wagenhofer Kai
Wagner Gudrun Wagner Kai Wagner J. Wagner W. Wagner Sebastian
Wagner Thomas Walach-Brinek Gerrit Waltermann S. Waschek Sven
Wasner Michelle Wassermann Yannic Weber Anna Wedler Philipp
Weil Michael Weimann Christina Weimann Volker Weinzheimer Stefan
Weiß Sabine Weiss Fabrice Weiss Claudia Weißmann-Stahl Eike
Wendland St. Wenz Dirk Werres Anton
Weste Nadine
Wewer Alexander Wichert Matthias Wicht
Robert Wick Andreas
Wielenberg André Wiesch
Hadmar Wieser Barbara Wieser
André Wiesler Arndt Wilke Ariane
Willumeit Andreas Winheller
Michael Wischermann Karrin
Wittig Philipp Wittmann
Karl-Heinz Witzko Christoph
Wohlstein Ingo Wölbern Ursula
Wolf Heike Wolf Florian Wolf Volker Wöll
Maurice Wrede Armin Wührer Karsten Wurr Michael
Wuttke Ugurcan Yüce S. Zanke Marco Zanoli A. Zdralek Lena Zeferino Aram Ziai
Uschi Zietsch P. Zimmer Ute Zimmermann Eva Zimmermann
Malte Zirbel Marc Zwinz Tyll Zybura

DFYX DFYX (Order 5903463)

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

ERFAHRUNGSGRAD: _____

KURZCHARAKTERISTIK: _____

NAME: _____

SPEZIES: _____ HAARFARBE: _____ AUGENFARBE: _____

KULTUR: _____ GRÖSSE: _____ GEWICHT: _____

PROFESSION: _____ SOZIALSTATUS: _____

	WERT	BONUS	MAX.
MU			
KL			
IN			
CH			
FF			
GE			
KO			
KK			

	WERT	BONUS	GEKAUFT	MAX.
LeP				
AsP				
KaP				
MR				
GS				
INI				

AP (AKTUELL)

_____

AP (GESAMT)

_____

SCHIPS (AKTUELL)

_____

SCHIPS (MAX.)

_____

SPRACHEN: _____

SCHRIFTEN: _____

VORTEILE: _____

NACHTEILE: _____

DFYX DFYX (Order #3903463)

Das Schwarze Auge

TALENTDOKUMENT

NAME DES HELDEN: _____

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

KÖRPERTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fliegen	MU/IN/GE	ja	B		
Gaukeleien	MU/CH/FF	ja	A		
Klettern	MU/GE/KK	ja	B		
Körperbeherrschung	IN/GE/KK	ja	C		
Reiten	IN/GE/KK	ja	B		
Schwimmen	GE/KO/KK	ja	B		
Selbstbeherrschung	MU/MU/KO	nein	C		
Singen	IN/CH/KO	nein	A		
Sinnesschärfe	KL/IN/IN	nein	C		
Tanzen	CH/GE/GE	ja	A		
Taschendiebstahl	MU/IN/FF	ja	B		
Verbergen	MU/IN/GE	ja	C		
Zechen	IN/KO/KK	nein	A		

GESELLSCHAFTSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Bekehren & Überzeugen	MU/IN/CH	nein	B		
Betören	MU/CH/CH	nein	B		
Einschüchtern	MU/IN/CH	nein	B		
Etikette	KL/IN/CH	nein	B		
Gassenwissen	KL/IN/CH	nein	C		
Menschenkenntnis	KL/IN/CH	nein	C		
Überreden	MU/IN/CH	nein	C		
Verkleiden	IN/CH/GE	j/n	B		
Willenskraft	MU/IN/CH	nein	C		

NATURTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Fährtensuchen	KL/IN/IN	nein	C		
Fesseln	KL/FF/KK	nein	A		
Fischen & Angeln	IN/FF/KO	ja	A		
Orientierung	KL/IN/IN	nein	B		
Pflanzenkunde	KL/IN/FF	nein	C		
Tierkunde	MU/KL/IN	nein	C		
Wildnisleben	IN/GE/KO	ja	C		

WISSENSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Brett- & Glücksspiel	KL/KL/IN	nein	A		
Geographie	KL/KL/IN	nein	B		
Geschichtswissen	KL/KL/IN	nein	B		
Götter & Kulte	KL/KL/IN	nein	B		
Kriegskunst	MU/KL/IN	nein	A		
Magiekunde	KL/KL/IN	nein	C		
Mechanik	KL/KL/FF	nein	B		
Rechnen	KL/KL/IN	nein	A		
Rechtskunde	KL/KL/IN	nein	A		
Sagen & Legenden	KL/KL/IN	nein	B		
Staatskunst	KL/IN/CH	nein	A		
Sternkunde	KL/KL/IN	nein	B		

HANDWERKSTALENTE

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung
Alchimie	MU/KL/FF	nein	C		
Fahrzeuge	IN/CH/FF	nein	A		
Handel	KL/IN/CH	nein	B		
Heilkunde Gift	MU/KL/IN	nein	B		
Heilkunde Krankheiten	MU/KL/IN	nein	B		
Heilkunde Seele	KL/IN/CH	nein	B		
Heilkunde Wunden	KL/FF/FF	nein	C		
Holzbearbeitung	KL/FF/KK	nein	B		
Kochen & Backen	KL/IN/FF	nein	A		
Lederbearbeitung	KL/FF/FF	nein	B		
Malen & Zeichnen	KL/IN/FF	nein	A		
Metallbearbeitung	KL/FF/KK	nein	C		
Musizieren	IN/CH/FF	nein	A		
Schlösserknacken	IN/FF/FF	ja	C		
Seefahrt	FF/GE/KK	nein	B		
Steinbearbeitung	FF/FF/KK	nein	B		
Stoffbearbeitung	KL/FF/FF	nein	A		

GABEN

Name	Probe	BE	SF	FW	Spezialisierung

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN:

_____

_____

_____

_____

DFYX DFYX (Order #3903463)

Das Schwarze Auge

KAMPFDOKUMENT

NAME DES HELDEN: _____

AT-BASIS (GE)	PA-BASIS (GE)	INI	WS
AT-BASIS (KK)	PA-BASIS (KK)	GS	BE

KAMPFTECHNIKEN

Name	Leiteigenschaft	SF	KTW	AT	PA
Armbrüste	Fingerfertigkeit	B			
Ausweichen	Gewandtheit	C			
Bögen	Fingerfertigkeit	C			
Dolche	Gewandtheit	B			
Fechtwaffen	Gewandtheit	C			
Hiebwaffen	Körperkraft	C			
Kettenwaffen	Körperkraft	C			
Raufen	Gewandtheit	B			
Schilde	Körperkraft	C			
Schwerter	Körperkraft	C			
Stangenwaffen	Körperkraft	C			
Wurfwaffen	Fingerfertigkeit	B			
Zweihandhiebwaffen	Körperkraft	C			
Zweihandschwerter	Körperkraft	C			

WUNDEN: ○ ○ ○ ○

NAHKAMPFWAFFEN

Name	Kampftechnik	Trefferpunkte	SB	Reichweite	AT	PA

FERNKAMPFWAFFEN

Name	Kampftechnik	Trefferpunkte	SB	Reichweite	FK	Geschosse

RÜSTUNG

Name	RS	BE

KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN:

_____

_____

_____

_____

_____

DFYX DFYX (Order #3903463)

ZAUBER–/LITURGIEN–DOKUMENT

NAME DES HELDEN: _____

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK

TRADITION	LEITEIGENSCHAFT	MERKMAL/KIRCHE

ZAUBER/LITURGIEN

Name	Probe	Fertigkeitswert	Dauer	Kosten	Reichweite	Wirkungsdauer	Merkmal/Kirche	SF	Seite

MAGISCHE/KLERIKALE SONDERFERTIGKEITEN: _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

_____ _____

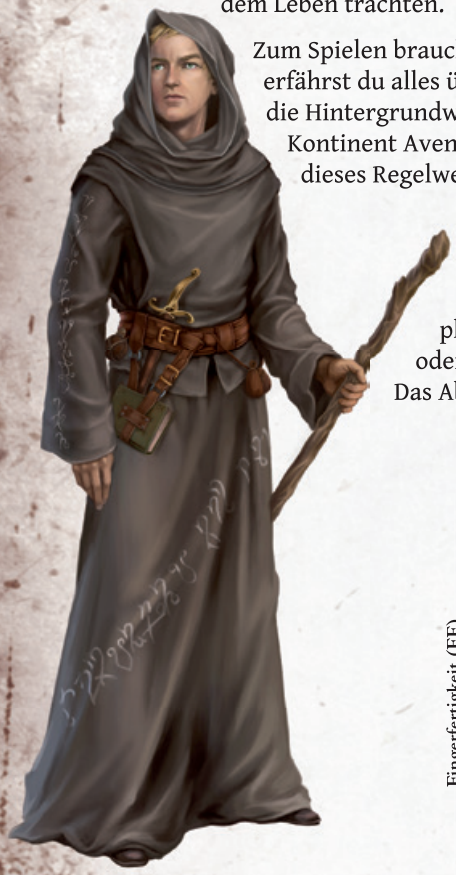
DFYX DFYX (Order #3903463)

AVENTURIEN

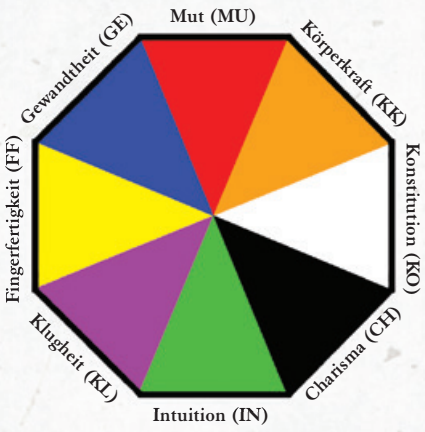
Willkommen in einer Welt der Abenteuer!

Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel, in dem du und deine Freunde die Hauptrollen übernehmt: Bestehe als tapferer Ritter, elfische Waldläuferin oder gelehrter Magier Heldentaten und reise zusammen mit dem Rest deiner Gruppe durch das von vielen Kriegen geschwächte Mittelreich, die exotischen Länder der Tulamiden oder die dampfenden Dschungel des Südens. Gemeinsam mit deinen Gefährten kannst du unschuldige Opfer aus den Händen namenloser Kultisten befreien oder ganzen Städten gegen Heerscharen von Orks beistehen. Was immer ihr für Abenteuer erleben wollt: In Aventurien gibt es für mutige Helden mehr als genug zu tun.

Mit der gewonnen Erfahrung kannst du deinen Abenteurer mit zusätzlichen Fähigkeiten, neuen Zaubern oder besonderen Kampfstilen auszustatten, damit du dich noch größeren Herausforderungen stellen kannst. In Aventurien erwarten dich Geheimnisse von längst untergegangenen Kulturen, Intrigen am Hof der Kaiserin und abscheuliche Kreaturen, die jedem Helden nach dem Leben trachten.



Zum Spielen brauchst du nur dieses Regelbuch. Hier erfährst du alles über die Regeln des Spiels und über die Hintergrundwelt des Schwarzen Auges, den Kontinent Aventurien. Du brauchst nicht mehr als dieses Regelwerk, ein paar Stifte, Würfel und eine Handvoll Freunde, um dich ins Abenteuer zu stürzen. Erschaffe einen Helden nach deinen Vorstellungen und führe ihn durch die phantastische Welt von **Das Schwarze Auge** oder spiele mit einem der vorgefertigten Archetypen. Das Abenteuer erwartet dich!



ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

ISBN 978-3-95752-071-5

12091

DFYX DFYX (Order #5903463)