Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES KOMPENDIUM II

IMPRESSUM

Verlagsleitung
Markus Plötz

Redaktion
Nikolai Hoch, Alex Spohr

Regeldesgin
Niko Hoch, Nikos Petridis, Alex Spohr,

Autoren
Nikos Petridis, Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Lektorat
Frauke Forster, Julian Härtl

Korrektorat
Frauke Forster, Julian Härtl

Künstlerische Leitung
Nadine Schäkel

Coverbild
Tia Rambaran

Satz, Layout & Gestaltung
Nadine Hoffmann

Layoutdesign
Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne
Axel Sauerwald, Michael Witmann, Elif Siebenpfeiffer, Tia Rambaran, Sandra Braun, Diana Rahfoth, Fabian Schempp, Nadine Schäkel, Christina Kraus, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Djamila Knopg, Nathaniel Park, Nikolai Ostertag, Holger Schulz, Fífa Finnsdottir, Julia Metzger, Annika Maar, Matthias Kinnigkeit, Helge Balzer, Ben Maier, Wiebke Scholz, Tim Brothage, Anja Di paolo, Luisa Preißler, Isabeau Backhaus, Dagmara Matuzak, Regina Kallasch, Lalanda Hruschka, Anna Steinbauer, Mia Steingräber, Verena Biskup, Matthias Rothenaicher

Copyright © 2018 by
Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Signi icant 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 Rui Costa Fraga, und den Betatestern

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.

INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort 6
Kategorien von DSA-Büchern 6
Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff 7
Komplexitätsgrade der Regeln 7
Grundregeln 7
Fokusregeln Stufe I 7
Fokusregeln Stufe II 7

Kapitel 1: Talentanwendungen 9
Spezielle Verletzungen und Behandlung 10
Heilungsspezialgebiet (Anwendungsgebiet) 10
Amputationen 10
Chirurgischer Eingriff 11
Knochenbrüche schienen 11
Schwere Verbrennungen behandeln 11
Zahnbehandlung 12
Aventurische Gifte 12
Alchimistische Gifte herstellen 12
Aventurische Krankheiten 16
Übernatürliche Krankheiten 16
Kinderkrankheiten 16
Ursachen von Krankheiten 16
Krankheiten und Spezies 17
Ausgewählte Krankheiten 17
Panik-Regeln 22
Panikursache 22
Dauer des Panik-Status 23
Panik-Status 23
Heilung von Panik-Status 24
Abrichten und Dressieren 24
Tierische Begleiter 24
Abrichten von domestizierten Tieren 25
Dressur von Wildtieren 25
Ausbildungsaufsätze 25
Tricks 27
Loyalität 29
Beispielhafte Tiere 30
Anbahnung 35
Begehren 35
Vorbereitung 36
Das Ende der Anbahnung 36
Abschleppen 36
Verführung 37
Langzeitwerbung 38
Neuer Vorteil 40
Neue Sonderfertigkeit 41
Bücher lesen und Studium eines Buchs 41
Lesegeschwindigkeit 41
Die Inhaltsqualität von Büchern 42
Verfassen von Büchern 42
Kopieren und Abschreiben von Büchern 43
Buchdruck mit beweglichen Lettern 44
Inhaltsvorteile hinterlegen 44
Lebensstil-Regeln 45
Aspekte des Lebensstils 45
Lebensstil-Kategorien 46
Lebensstil erwerben 47
Neuer Vorteil 48
Steigender und sinkender Lebensstil 48
Lebensstil nach sozialem Stand 48
Abweichende Aspekte 49
Helden auf Reise 49
Hausbau 50
Was möchte ich bauen? 50
Regeltechnisches zur Planung 50
Regeltechnisches zum Bau 50
Architekt 51
Baumeisterin 51
Bauweisen 51
Extras 52
Kontakte und Verbindungen 58
Kontakte 58
Verbindungspunkte 58
Erwerb von Kontaktpersonen 59
Gruppen als Verbindung 59
Verbindungen im Spiel einsetzen 59
Beispielhafte Kontakte 60
Geiselnahme-Regeln 62
Geiselnehmer, Opfer und Befreier 62
Verhandlungsdurchgänge 62
Opferhandlungen 63
Geiselnehmerhandlungen 63
Befreierhandlungen 64
Ende der Geiselnahme 64
Mehrere Befreier und Geiselnehmer 64
Schuss auf den Geiselnehmer 64
Lernzeiten 65
Lerneinheiten 65
Überanstrengung 66
Zeiteinheiten 66
Überanstrengung 66
Alternative Sammelprobe 67
Alternative Gruppensammelprobe 67
Talentstile 68
Talentstilsonderfertigkeiten 68

Kapitel 2: Sonderfertigkeiten 69
Übersicht zu Sonderfertigkeiten 70
Beschreibung der Allgemeinen Sonderfertigkeiten 70
Allgemeine Sonderfertigkeiten 70
Talentstilsonderfertigkeiten 78
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten 84
Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten 88
Sonderfertigkeiten in der Übersicht 90

Kapitel 3: Erweiterte Kampfregeln 97
Flucht- und Aufgabe-Regeln 98
Kampfabbruch 98
Flucht-Wurf 98
Flucht oder Aufgabe 99

Kritische Treffer und Kritische Fehlschläge 100
Kritische Erfolge....100
Patzer....109
Meucheln und Betäuben....117
Kampfstile....118
Kampfstilsonderfertigkeiten....118
Kampfstilarten....119
Bewaffnete Kampfstile....119
Waffenlose Stile....122

Kapitel 4: Kampf-Sonderfertigkeiten.....123
Übersicht zu Kampfsonderfertigkeiten....124
Passive, Basis- und Spezialmanöver....124
Manöver ohne den Einsatz von Kampfsonderfertigkeiten....124
Kampfsonderfertigkeiten....124
Kampfstile....124
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten....124
Kampfsonderfertigkeiten....125
Kampfstilsonderfertigkeiten....132
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten....139
Kampfsonderfertigkeiten in der Übersicht....149

Kapitel 5: Professionen.....159
Übersicht zu den Professionen....160
Werte und Professionspaket....160
Apothekarius....161
Auftragsmörderin....162
Baderin....163
Bote....164
Fallensteller....165
Fleischer....166
Garether Kriegerin....167
Herrscher....168
Holzfäller....169
Ishannah al'Kira-Balayan....170
Karawanenführerin....171
Kontoristin....172
Landwehrsoldat....173
Lanisto....174
Logenmitglied....175
Mawdli....176
Metessa Galora-Schwertgesellin....177
Neersander Krieger....178
Patrizierin....179
Prospektor....180
Räuberin....181
Rommilyser Kriegerin....182
Sappeurin....183
Sarvinio della Monte-Schwertgesellin....184
Scanlail ni Uinin-Schwertgeselle....185
Schankmagd....186
Schaukämpferin....187
Schauspielerin....188
Schmugglerin....189
Schreiberin....190
Schriftsteller....191
Seekriegerin....192
Stutzer....193
Tannhaus-Schwertgeselle....194
Taschendieb....195
Tätowiererin....196
Thorwaler Krieger....197
Viehtreiber....198
Vinsalter Krieger....199
Winhaller Krieger....200
Zimmermann....201
Zofe....202
Zwergenkrieger nach Hardas....203

Kapitel 6: Archetypen.....205
Die garetische Botenreiterin....206
Der mhanadische Karawanenführer....208
Die horasische Apothekaria....210
Der erzzwergische Sappeur....212
Die Scanlail ni Uinin-Schwertgesellin....214
Der Rommilyser Krieger....216
Die Neersander Kriegerin....218
Der meridianische Seekrieger....220
Am Ende des Weges....222

Anhang.....223
Checkliste für Optionalregeln....223
Neue Waffen und Rüstungen....224
Nahkampfwaffen....224
Fernkampfwaffen....226
Neue Kampftechniken....227
Fächer....227
Spießwaffen....227
Kampftechniken und dazugehörige Kampfsonderfertigkeiten....228
Nahkampf-Kampftechniken....228
Fernkampf-Kampftechniken....233
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten und passende Kampfstile....235

Index....236

VORWORT

Mit dem Aventurischen Kompendium II hältst du einen Regelerweiterungsband für DSA5 in den Händen, der dir neue Optionen für den Kampf und Talenteinsatz eröffnet. Zahlreiche neue waffenlose und bewaffnete Kampfstile erweiterten die Möglichkeiten der Helden. Ob mit dem Stil blutigen Fasarer Blutgruben, der Eleganz einer elburischen Balayan-Meisterin oder den hinterhältigen Angriffen der Hand Borons – im **Aventurischen Kompendium II** wirst du den Stil finden, der der richtige für deinen Abenteurer ist.

Doch nicht nur Krieger und Schwertgesellen kommen auf ihre Kosten, auch alle übrigen Heldentypen können von den im Band enthaltenen Erweiterungsregeln profitieren. Das Kompendium enthält zahlreiche neue Fokusregeln. Von Chirurgie und Abrichten, über Geiselnahme, Lernzeiten und Kontaktpersonen findest du eine ganze Reihe von nützlichen Fokusregeln für das Spiel.

Das **Aventurische Kompendium II** enthält darüber hinaus eine große Sammlung neuer Sonderfertigkeiten und Talentstile. Mit diesen neuen Stilen lassen sich nun auch profane Helden wie Streuner, Heiler und Handwerker stärker spezialisieren und mit neuen Fähigkeiten ausstatten.

Darüber hinaus kannst du wieder aus einer Vielzahl an Professionen deinen Helden erstellen oder aus einigen Archetypen eine spielfertige Heldin auswählen.

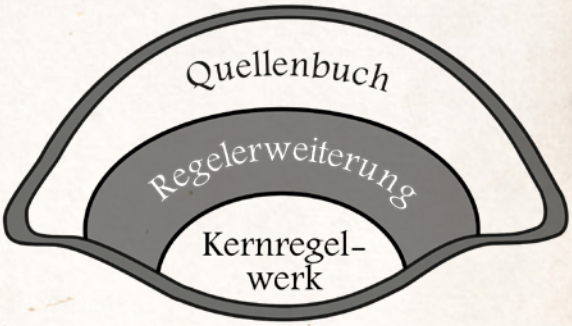
Bleibt mit wie immer dir viel Spaß bei der Lektüre zu wünschen.

Alex Spohr (für die Redaktion)
An einem schwülen Maitag
Frankfurt am Main, 2018

Kategorien von DSA-Büchern

Wie du sicherlich schon festgestellt hast, sind alle DSA-Bücher in unterschiedliche Kategorien eingeteilt. Die Kategorien geben dabei an, ob es sich bei dem Buch um ein Kernregelwerk, eine Regelerweiterung oder ein Quellenbuch handelt. Beim **Aventurischen Kompendium II** handelt es sich beispielsweise um eine Regelerweiterung.

Das folgende Schaubild hilft dir dabei, die einzelnen Kategorien noch einmal übersichtlich zu betrachten:



Unterscheidung von Regeln, Crunch und Fluff

Das DSA5-Regelwerkweist eine Vielzahl an Regelelementen zu unterschiedlichsten Themen auf. Um in den Unmengen an bereitgestellten Informationen Ordnung zu schaffen, werden diese in drei Kategorien eingeteilt: Regeln, Crunch und Fluff.

1. Regeln

Unter Regeln fallen alle Abschnitte, die das abstrakte Regelmodell hinter dem Spiel **Das Schwarze Auge** bilden. Wenn beispielsweise erklärt wird, wie eine Fertigkeitsprobe abläuft oder was regeltechnisch passiert, wenn Personen großer Hitze ausgesetzt werden, dann handelt es sich um Regeln. Es gibt verschiedene Komplexitätsgrade von Regeln, die wir später noch im Detail vorstellen werden.

2. Crunch

Dieser Begriff stammt aus der Rollenspieltheorie und beschreibt alle Spielelemente, die nicht eigenständig ohne die dafür vorgesehenen Regeln funktionieren. Dazu gehören alle Gegenstände, die eine regeltechnische Definition haben, wie beispielsweise Waffen und Rüstungen, aber auch mit Werten ausgestattete Tiere, Spezies, Kulturen, Professionen, Sonderfertigkeiten, Zauber oder Liturgien (nicht jedoch deren Fluff-Beschreibung). Die Crunch-Elemente können erst benutzt werden, wenn man die ihnen zu Grunde liegenden Regeln verwendet. Es handelt sich bei Crunch explizit nicht um neue Regeln.

3. Fluff

Wie Crunch stammt dieser Begriff aus der Rollenspieltheorie. Bei Fluff handelt es sich um alle Arten von Hintergrundbeschreibungen. Regionalbeschreibungen, aber auch Beschreibungen von Orten oder Personen sind üblicherweise Fluff-Elemente. Der Übergang zwischen Fluff und Crunch kann dabei fließend sein. Während die Beschreibung einer Waffe durchaus Fluff ist, da sie im gewissen Rahmen Hintergrundinformationen bereithält, gehört ihr Datenblock mit Waffenschaden, Modifikatoren für Attacke und Parade etc. zum Crunch.

Komplexitätsgrade der Regeln

Die Regeln der fünften Edition lassen sich in verschiedene Komplexitätsgrade unterteilen, die in ihrer Nutzung unterschiedlich schnell ablaufen und bestimmen, wie detailliert man eine bestimmte Situation mit Regeln darstellen will. Diese Grade sind hierbei gleichwertig und bieten grundsätzlich ähnliche Ergebnisse. Es obliegt ganz den Wünschen der Spielrunde, in welcher Situation welcher Komplexitätsgrad verwendet werden soll. Wir unterscheiden dabei zwischen Grundregeln und verschiedenen Stufen von Fokusregeln.

Grundregeln

Das **Regelwerk** bietet eine Vielzahl von Regeln für unterschiedlichste Situationen. Ob Helden in einem brennenden Haus sind, kämpfen, tauchen, schleichen oder zaubern: Die meisten abenteuertypischen Situationen können mit Regeln abgedeckt werden. Die Regeln sind dabei bewusst abstrakt gehalten, was sie einerseits relativ schnell macht, andererseits aber nur einen relativ geringen Detailgrad ermöglicht. Ein gutes Beispiel sind die Regeln zur Nahrungsbeschaffung mit dem Talent *Tierkunde*. Eine einzelne Probe bestimmt, wie viele Portionen Nahrung gefunden werden können.

Fokusregeln Stufe I

In den Erweiterungsbänden werden eine Reihe von Regeln vorgestellt, die bereits vorhandene Themenkomplexe vertiefen. Es wird darauf eingegangen, wie bestimmte Modifikatoren für Proben verwendet werden, um in bestimmten Situationen Details einzufangen. Dies benötigt am Spieltisch etwas mehr Zeit, bietet aber einen höheren Detailgrad.
In unserem Beispiel greifen hier detailreichere Regeln zur Jagd, die thematisieren, auf welche Art gejagt wird, welche Proben hierzu neben *Tierkunde* noch benötigt werden, und wie sich dies auf den Erfolg der Jagd auswirkt. In der Konsequenz können mehr Rationen erbeutet werden, dafür steigt aber das Risiko, dass die Jagd fehlschlägt.

Fokusregeln Stufe II

Wer noch weiter in die Regelumsetzung einsteigen will, kann die Fokusregeln der Stufe II nutzen. Diese bauen auf den Fokusregeln der Stufe I auf und unterfüttern weitere Detailaspekte mit feingliedrigen Regelelementen.
Fokusregeln der Stufe II zur Jagd thematisieren zum Beispiel, wie man gezielt einzelne Tiere jagt, und wie die Jagd durch diese Auswahl erleichtert oder erschwert wird.

Muss man mit den Fokusregeln spielen?
Nein, Fokusregeln sind kein Muss! Sie sind ein Angebot an Spieler, die sich mehr Detailreichtum wünschen und gerne genau wissen wollen, was und wie ihr Held Dinge tut. Aus diesem Grunde haben wir die Regeln in die unterschiedlichen Stufen eingeteilt, denn was für den einen Spieler eine willkommene Bereicherung darstellt, ist für den anderen eine in Regeln gegossene Qual. Auf diese Weise kann jeder Spieler/jede Spielrunde für sich entscheiden, wieviel Detailreichtum gewünscht ist, und entsprechend die Fokusregeln nutzen oder ignorieren.

Der Einsatz von Fokusregeln verändert den Detailgrad des Spiels.

Offizielle Abenteuer
Für offizielle Abenteuer benötigen Meister nur die Regeln des **DSA5-Regelwerks**. Die Abenteuer sind so aufgebaut, dass keine Erweiterungsbände (und damit Fokusregeln) notwendig sind. Sollte ein Abenteuer extrem stark auf bestimmte Fokusregeln bauen, so sind diese noch einmal im Abenteuer beschrieben oder es wird auf dem Klappentext angemerkt, dass zum Spielen des Abenteuers ein bestimmter Erweiterungsband erforderlich ist.
Hierzu zwei Beispiele: Wenn in einem Abenteuer ein Turnier stattfindet, dann werden die im **Aventurischen Kompendium** beschriebenen Fokusregeln für Turniere noch einmal in dem Umfang beschrieben, in dem sie für das Abenteuer notwendig sind. Bei einem Abenteuer, das immens viele Fokusregeln eines Erweiterungsbandes benötigt, verzichten wir auf die Beschreibung der Fokusregeln im Abenteuer, und merken im Klappentext an, dass die Nutzung eines bestimmten Erweiterungsbandes zwingend erforderlich ist. Das könnte beispielsweise bei einem Abenteuer notwendig sein, das sich um ein Treffen sämtlicher aventurischer Schwertmeister dreht und bei dem nicht jede Fokusregel für den Kampf aus dem Kompendium dafür nochmals wiederholt werden soll. Dies ist aber die Ausnahme und wird im Klappentext extra erwähnt.
Selbstverständlich ist es möglich, offizielle Abenteuer auch mit Fokusregeln zu spielen, selbst wenn diese nicht speziell angegeben sind. Dies bedeutet lediglich, dass der Meister die Fokusregeln passend auf die Situationen anwenden und etwas Arbeit investieren muss. Beispielsweise sind in offiziellen Abenteuern nicht jedes Mal alle Regeln für Jagd der Fokusregel Stufe I und II angegeben. Aber auch hier achten wir darauf, dass sich der Aufwand für den Spielleiter auf ein Minimum beschränkt.

Dieses Symbol am Textrand zeigt, dass hier eine Fokusregel beschrieben wird. Eine rote, römische Ziffer innerhalb des Symbols zeigt die Stufe der Fokusregel.

Spielrunden mit unterschiedlichen Fokusregeln
Es ist sogar möglich, dass innerhalb einer Spielrunde Spieler mit verschiedenen Komplexitätsgraden zusammenspielen. Der Spieler einer Streunerin kann beispielsweise für die Jagd einfach nur die Grundregeln aus dem **DSA5-Regelwerk** benutzen, eine Spielerin mit ihrem Jäger hingegen in der gleichen Gruppe die entsprechenden Fokusregeln Stufe I und II. Die Spieler sollten dies entsprechend mit dem Meister der Spielrunde abklären, sodass jeder weiß, ob bestimmte Fokusregeln für ihn gelten. Es ist insgesamt mehr Aufwand, vor allem für den Meister, aber es verschafft den Spielern die Möglichkeit, ihren gewünschten Detailgrad selbst zu bestimmen. Natürlich ergibt es bei verschiedenen Fokusregeln Sinn, wenn sie verbindlich für die ganze Gruppe gelten, beispielsweise bei den Fokusregeln zu Trefferzonen, aber selbst hier ist dies nicht zwingend notwendig!«

Crunch-Elemente und Erweiterungsbände
Da im **Regelwerk** nicht jeder Zauberspruch, jede Liturgie oder Sonderfertigkeit genannt ist und erst mit den Erweiterungsbänden weitere Crunch-Elemente dazu kommen, markieren wir in Abenteuern diese neuen Crunch-Elemente in Wertekästen mit einer hochgestellten Abkürzung des Erweiterungsbandes, in dem das Crunch-Element erklärt wird, inklusive Seitenzahl. Das Ganze wird so aussehen: Adersin-StilAKO156. So kannst du für Schurken diesen Crunch nutzen, wenn du die Erweiterungsbände benutzt. Besitzt du die Erweiterungsbände nicht, kannst du die so markierten Crunch-Elemente einfach weglassen.

Abenteuerpunkte und Fokus-Fähigkeiten
Einige Fokusregeln sind mit neuen Sonderfertigkeiten oder Vor- und Nachteilen verbunden, die nur mit dieser Fokusregel anwendbar sind, sogenannten Fokus-Fähigkeiten. Sollte es nun zu einem Gruppenwechsel kommen und die neue Gruppe nicht mit den entsprechenden Fokusregeln spielen, für die der Spieler AP investiert hat, muss er sich mit dem Spielleiter absprechen. Er kann die Fokus-Fähigkeiten entweder so lange auf Eis legen, bis er die Fokusregeln erneut benutzt, oder er erhält die investierten AP zurück und streicht die Fokus-Fähigkeiten wieder.

Fokus-Fähigkeiten erwerben
Optionale Regel

Sollte eine Spielerin entscheiden, mit einer neuen Fokusregel zu spielen, mit der Fokus-Fähigkeiten verbunden sind, kann sie diese Fokus-Fähigkeiten mit ihren Abenteuerpunkten sofort erwerben und kann hierbei die Begrenzung von nur 80 AP für Vor- und Nachteile ignorieren.

KAPITEL 1: TALENTANWENDUNGEN

»Du glaubst, das Leben einer Abenteurerin besteht nur aus Kämpfen und dem Finden von Schätzen? Glaube mit, Alrike, da täuschst du dich aber gewaltig. Ich musste schnell lernen, dass dem nicht so ist. Schon auf meiner ersten Abenteuerfahrt hätte ich mir gewünscht, wir hätten einen guten Medicus bei uns gehabt. Ich musste mich mit einem schmerzenden Zahn, einem Schlangenbiss und schließlich auch noch mit der Triefnase herumschlagen.
Wäre ich auf meine Reise vorbereitet gewesen, so hätte ich mich auch besser mit dem Abrichten von Tiere beschäftigt. Noch heute kann Yppo nicht mal Platz. Und dabei hatte ich in den Abendstunden so viel Zeit, mit ihm zu üben. Ja, die Abendstunden, da muss man wissen, was man so mit sich anfängt. Rafardeon ist wenigstens gebildet und kann lesen. Ich wünschte, ich würde das auch können. Jeden Abend hat er vor Sonnenuntergang ein paar Seiten in seinem Zauberbuch gelesen und sich Notizen gemacht. Naja, zumindest kann ich von mir selbst behaupten, dass ich in einem Punkt mich aber gut vorbereitet habe. Du weißt doch, ich bin jemand, der gut mit Menschen kann. Und das hat sich während unserer Zeit in Gareth ausgezahlt. Ich habe Dutzende Kontakte aufgebaut und gepflegt. Tempelvorsteher, Diebe und Gardisten – sie alle habe ich um den Finger gewickelt. Ja, ein paar von ihnen schulde ich ein paar Gefallen, aber das war es wert. Und jetzt kann ich immerhin bei ihnen Sachen kaufen, an die ich sonst gar nicht dran komm. Außerdem, wer weiß, wann uns das mal nützlich sein wird, dass sie sich so gut in Gareth auskennen. Die können Ohren und Augen für uns aufhalten.«
—Darla, weitgereiste Söldnerin, 1034 BF

Das Kapitel enthält Themenkomplexe für den Einsatz von häufig vorkommenden Situationen im Heldenleben. Die Themenkomplexe stellen Fokusregeln der Stufe I dar, die die bisherigen Regeln zum Talenteinsatz aus dem **Regelwerk** erweitern. Außerdem wird eine weiterführende Optionalregel zum Thema Sammelproben vorgestellt. Wie bei allen Fokus- und Optionalregeln sollten die Spielrunden jeweils gemeinsam festlegen, ob sie damit spielen wollen. Die Fokusregeln vertiefen bestehende Grundregeln, sind jedoch weder effektiver noch schlechter als diese, sondern einfach nur detaillierter.

Spezielle Verletzungen und Behandlung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Heilkunde Wunden.

Neben dem Versorgen von kleinen Schnittwunden und dem Kühlen von Schwellungen müssen sich die aventurischen Heiler nicht selten auch anderen Verletzungen zuwenden. Einige davon sind recht einfach behandelbar, etwa das Herausreißen von Zähnen. Andere hingegen, etwa chirurgische Eingriffe, sind so kompliziert und gefährlich, dass sie kaum ein Patient überlebt.
Wir stellen dir an dieser Stelle einige Behandlungen vor, die die Anwendung des Talents *Heilkunde Wunden* vertiefen und auf verschiedene Behandlungsmethoden und Ursachen eingehen.
Für die vorgestellten speziellen Behandlungen gibt es jeweils ein neues Anwendungsgebiet, das der Held durch eine Sonderfertigkeit erlernen kann.

Heilungsspezialgebiet (Anwendungsgebiet)

Ein Spezialgebiet der Heilung ist ein Bereich, in dem ein Held weitaus mehr Kennnisse erlangen muss, als ein Feld-und-Wiesen-Medicus, um darin erfolgreich behandeln zu können.
Regel: Verfügt ein Held über diese Sonderfertigkeit, erhält er im Talent *Heilkunde Wunden* ein neues Anwendungsgebiet. Folgende Anwendungsgebiete können erworben werden:
Amputieren, *Chirurgie*, *Knochenbrüche*, *Verbrennungen*, *Zahnbehandlung*.
Für jedes Anwendungsgebiet muss die die Sonderfertigkeit einzeln erworben werden. Ohne das richtige Anwendungsgebiet sind alle entsprechenden Proben zur Behandlung zusätzlich wie üblich um 3 erschwert (siehe **Regelwerk** Seite **186**).
Voraussetzungen: Amputieren und Verbrennungen: Heilkunde Wunden 8, Chirurgie: Heilkunde Wunden 12, alle anderen haben keine Voraussetzungen
AP-Wert: Amputieren und Verbrennungen: 8 Abenteuerpunkte, Chirurgie: 12 Abenteuerpunkte, Knochenbrüche: 5 Abenteuerpunkte, Zahnbehandlung: 3 Abenteuerpunkte

Üble Verletzungen
Bitte beachte, dass die Regeln für die folgenden Verletzungen teilweise drastische Folgen für einen Helden haben. Wenn du lieber nicht mit ihnen spielen willst, regle Behandlungen und Verletzungen einfach nach den Grundregeln. Es kann für manche Spielrunde sehr frustrierend sein, wenn einem Helden ein Körperteil abfault und es amputiert werden muss. Andere Spielrunden schätzen dieses Maß an Realismus. Sprecht also vorher miteinander, ob ihr diese Regeln benutzen wollt oder nicht.

Amputationen

Manchmal bleibt keine andere Wahl und ein extrem versehrter Körperteil muss amputiert werden. Dabei muss der Heiler extrem vorsichtig vorgehen, ansonsten wird der Patient schwer verletzt, verblutet, oder bekommt Wundfieber und stirbt höchstwahrscheinlich daran.
Ursache: Bei der Ursache von Wundfieber wurde eine 1 gewürfelt, der daraus entstehende Wundbrand muss durch Amputation entfernt werden*
Auswirkungen: Ein versehrter Körperteil verursacht pro Tag 1W3 SP. Der Held bekommt zudem den Status *Krank*. Nach Meisterentscheid können zudem 1 bis 4 Stufen *Betäubung*, *Schmerz* oder *Verwirrung* vergeben werden, bis eine Heilung erfolgt. Pro Tag besteht eine Chance von 10 % (1-2 auf W20), dass der Held zusätzlich Wundfieber bekommt.
Dauer: Eine Amputation dauert meistens ein paar Minuten; die Zustandsstufen klingen pro Tag um 1

* Spielst du mit Fokusregeln Stufe IV zu Trefferzonen aus dem **Trefferzonen-Set**, müssen Körperteile auch amputiert werden, wenn sie zwei schlimme Verletzungen durch die Optionalregel *Extrem schlimme Verletzungen* erlitten haben.

Stufe ab. Ohne Behandlung erleidet der Patient Schaden, bis er tot ist.
Probe: *Heilkunde Wunden (Amputieren)* +/–0 bis –6; bei Gelingen: 2W6 SP, Körperteil wurde amputiert (Held bekommt entsprechenden Nachteil *Verstümmelt* und die angegeben AP des Nachteils gutgeschrieben); bei Misslingen 6W6 SP, Körperteil wurde amputiert (Held bekommt entsprechenden Nachteil *Verstümmelt* und die angegeben AP des Nachteils gutgeschrieben), zudem 50 % Chance (1-10 auf W20), an Wundfieber zu erkranken

Amputationen (Beispiele)

Eingriff	Modifikator
Finger, Zeh	+/–0
Hand, Fuß	–2
Unterarm, Unterschenkel	–4
Ganzer Arm, ganzes Bein	–6

Chirurgischer Eingriff

Ein Held, der sich dem Thema Chirurgie gewidmet hat, ist in Aventurien ein absoluter Spezialist und eine Seltenheit. Trotz der magisch-heilkräftigen Luft Aventuriens sowie dem Einsatz von Magie und Götterwirken, ist das Aufschneiden eines Körpers und die Behandlung oder Entnahme von Organen immer noch lebensgefährlich für den Patienten. In vielen Fällen wird der Patient den Eingriff nicht überleben und selbst durch die Unterstützung übernatürlicher Hilfsmittel kann es schnell geschehen, dass Golgari den Wettstreit mit dem Heiler gewinnt.
Ursache: 20+ SP durch einen einzigen Angriff (1 auf W20, 5 %), Krankheiten, Gifte und innere Verletzungen nach Meisterentscheid
Auswirkungen: Ein verletztes, nicht lebenswichtiges Organ verursacht pro Tag 1W6 SP. Der Held bekommt zudem den Status *Krank*. Nach Meisterentscheid können zudem 1 bis 4 Stufen *Schmerz* vergeben werden, bis eine Heilung erfolgt. Ein lebenswichtiges Organ verursacht die doppelten SP, in den meisten Fällen ist eine Heilung ausgeschlossen.
Dauer: Der Eingriff dauert ca. 2W6 Stunden; die Schmerzen klingen pro Tag um 1 Stufe ab. Ohne Behandlung erleidet der Patient Schaden, bis er tot ist.
Probe: *Heilkunde Wunden (Chirurgie)* –5 bis –11; bei Gelingen: 3W6+6 SP, zudem 10 % (1-2 auf W20) Wahrscheinlichkeit, an Wundfieber zu erkranken; bei Misslingen 6W6+12 SP, zudem 75 % (1-15 auf W20) Wahrscheinlichkeit, an Wundfieber zu erkranken

Chirurgische Eingriffe (Beispiele)

Eingriff	Modifikator
Knochen entnehmen	–5
Innere Blutung stillen	–7
Nicht lebenswichtiges Organ entfernen	–9
Operation am offenen Herzen oder Hirn	–11

Knochenbrüche schienen

Knochenbrüche sind schmerzhafte, aber durchaus heilbare Verletzungen, die vor allem gute Kenntnisse des Skeletts eines Menschen erfordern. Offene Knochenbrüche sind schwieriger zu heilen, Trümmerbrüche hingegen ohne übernatürliche Unterstützung oder einen begabten Anatomen kaum sinnvoll zu behandeln.
Ursache: 15+ TP durch Hiebwaffen, Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen oder Zweihandschwerter, Sturzschaden, spezielle Angriffe durch Ungeheuer usw. (10 %, 1-2 auf W20)
Auswirkungen: Ein Körperteil mit einem gebrochenen Knochen kann nicht wie üblich eingesetzt werden. Eventuell ist die GS gesenkt (–2 GS für einen gebrochenen Fuß bis zu einem Minimum von 1, bei zwei gebrochenen Beinen), oder bestimmte Handlungen sind nicht möglich (Schreiben, Einsatz von Waffen mit gebrochenem Arm usw.). Nach Meisterentscheid können zudem 1 bis 2 Stufen *Schmerz* vergeben werden, bis eine Heilung erfolgt oder 1 Woche vergangen ist.
Ein offener Bruch oder Trümmerbruch verursacht zusätzlich 1 Stufe *Schmerz*.
Dauer: Das Schienen dauert etwa 1 Stunde, bei offenen und Trümmerbrüchen deutlich länger; die Schmerzen klingen pro Tag um 1 Stufe ab. Ohne Behandlung bleibt das Körperteil bei 1-6 auf W20 nutzlos und die Einschränkungen bleiben bis zu einer erfolgreichen Behandlung bestehen. Die Schmerzen reduzieren sich aber auch so um 1 Stufe pro 2 Tage.
Probe: *Heilkunde Wunden (Knochenbrüche)* +/–0 bis –6; bei Gelingen: 1W3–1 SP, bei einem Trümmerbruch zusätzlich 1W6 SP; bei Misslingen 1W6+1 SP, bei einem offenen Bruch zudem 20 % Chance (1-4 auf W20) an Wundfieber zu erkranken, bei einem Trümmerbruch zusätzlich 1W6 SP

> Ein Held erleidet nicht durch jede Art von Feuer eine schwere Verbrennung. Er muss unter dem Status *Brennend* gelitten haben, damit es zu schweren Verbrennungen kommen kann. Ein Ignifaxius, ein Angriff durch ein Flammenschwert oder der Feuerodem eines Drachen führen also nicht automatisch zu schweren Verbrennungen.

Knochenbrüche (Beispiele)

Eingriff	Modifikator
Einfachen Knochenbruch schienen	+/–0
Knochenbruch richten und schienen	–2
Offenen Bruch richten	–4
Trümmerbruch richten	–6

Schwere Verbrennungen behandeln

Schwere Verbrennungen erleidet man meistens aufgrund von Bränden, aber auch durch Kälte oder Säure kann eine ähnliche Verletzung entstehen.
Ursache: kleine Fläche betroffen (1-2 auf W20), große Fläche betroffen (1-4 auf W20), ganzer Körper betroffen (1-10 auf W20), große Hitze oder starke Säure erhöht die Wahrscheinlich um 25 % (also 5 Punkte auf einem W20)

Auswirkungen: Der Held bekommt den Nachteil *Hässlich I*, solange die Behandlung nicht abgeschlossen ist (und erhält die AP für diesen Nachteil, wenn die Verletzung nicht innerhalb von 5 Tagen behandelt und dadurch permanent wird). Verfügt der Held schon über den Nachteil *Hässlich I*, wird daraus Stufe II. Bei Stufe II gibt es keine weitere Steigerung. Nach Meisterentscheid können zudem 1 bis 3 Stufen *Schmerz* vergeben werden, bis eine Heilung erfolgt oder 1 Woche vergangen ist.
Dauer: Die Behandlung dauert etwa 1 Stunde. Ohne Behandlung bleibt der Nachteil *Hässlich* bis zu einer erfolgreichen Behandlung bestehen. Die Schmerzen reduzieren sich aber auch so um 1 Stufe pro 2 Tage.
Probe: *Heilkunde Wunden (Verbrennungen)* –2 bis –4; bei Misslingen 1W6 Tage je 1W3 SP.

Schwere Verbrennungen (Beispiele)

Eingriff	Modifikator
Kleine Fläche betroffen	–2
Große Fläche betroffen	–3
Ganzer Körper betroffen	–4

Zahnbehandlung

Durch die magische Luft Aventuriens verfügen viele Aventurier bis ins hohe Alter über erstaunlich gute Zähne (aber es gibt auch unrühmliche Ausnahmen). Dennoch passiert es öfters, dass ein Zahn herausgerissen werden muss, da er faul geworden ist oder er sich entzündet hat und Schmerzen verursacht. Das Zahnreißen übernimmt oft ein reisender Quacksalber, denn dazu benötigt man kein großes Wissen.
Ursache: mangelnde Zahnhygiene über ein halbes Jahr (1-2 auf W20, 10 %) oder nach Meisterentscheid
Auswirkungen: Ein Held, der an einem verfaulten Zahn, einer Vereiterung im Mundbereich oder ähnlichen Problemen leidet, erhält bei Regenerationsphasen einen Abzug von –1 LeP (und kann dabei durch andere Modifikatoren auch in einen negativen Bereich fallen und LeP verlieren). Für jede Woche, die er unter den Schmerzen leidet, bekommt er zudem 1 Stufe *Schmerz* (bis zu einem Maximum von 3 Stufen), bis eine Behandlung erfolgt.
Dauer: etwa 1 Stunde
Probe: *Heilkunde Wunden (Zahnbehandlung)*; bei Misslingen 1W6 Tage je 1W3 SP.

Aventurische Gifte

Alchimistische Gifte herstellen

Alchimistische Gifte weisen eine Besonderheit auf. Sie werden regulär durch die Regeln für Alchimica hergestellt. Ihre Giftstufe entspricht dabei immer der QS. Die QS setzt zudem den Preis fest.
Das genaue Verfahren zur Herstellung wird im **Regelwerk** auf Seite **270** angegeben.

Angstgift

Wie der Name bereits sagt, löst dieses Gift große Angst bei demjenigen aus, der mit einer vergifteten Waffe getroffen wird. Die Wirkung des Angstgifts ist dabei allerdings nicht kumulativ. Bei einer mehrfachen Vergiftung durch Angstgift sind die Zustandsstufen *Furcht* nicht kumulativ, sondern es zählt die höhere Zustandsstufe *Furcht*. Wenn bei einer mehrfachen Vergiftung, die niedrigere Zustandsstufe eine längere Wirkungsdauer aufweist, so kommt diese erst nach dem Ablauf der Wirkungsdauer der höheren Zustandsstufe zum Tragen, jedoch nur mit der verbleibenden Dauer in Minuten.

Angstgift
Angstgift ist ein alchimistisch hergestelltes Gift, das den Regeln für Gift folgt.
Typische Ingredienzien: Alraune, Bärenfett, Haifischzähne, Hasenohren, Höllenkraut, Speichel eines Berserkers, Staub aus einer Gruft, Vitriol
Kosten der Ingredienzienstufe: 60 Silbertaler pro Stufe
Labor: Hexenküche
Brauschwierigkeit: –2
Voraussetzungen (Brauvorgang): keine
AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP
Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Stufe: QS
Art: Waffengift, alchimistisch
Widerstand: Seelenkraft
Wirkung: 2 Stufen *Furcht* / 1 Stufe *Furcht*
Beginn: sofort
Dauer: 5 Minuten
Kosten: 60 Silbertaler pro Stufe / 90 Silbertaler pro Stufe

Arachnae
Arachnae ist ein aus dem Verdauungssekret der Höhlenspinne gewonnenes Gift. Bei einer mehrfachen Vergiftung durch Arachnae ist die Wirkung nicht kumulativ, sondern es zählen die höheren Abzüge. Wenn bei einer mehrfachen Vergiftung die niedrigeren Abzüge eine längere Wirkungsdauer aufweisen, so kommen diese erst nach dem Ablauf der Wirkungsdauer der höheren Abzüge zum Tragen, jedoch nur mit der verbleibenden Dauer in Minuten.
Stufe: 2
Art: Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: –2 AT, –2 FK, –2 VW / –1 AT, –1 FK, –1 VW
Beginn: 2 KR
Dauer: 1 Stunde / 30 Minuten
Kosten: 50 Silbertaler

Betäubungsgift
Betäubungsgift ist ein Waffengift, welches bei seinem Opfer Müdigkeit und Trägheit verursacht. Die Wirkung des Betäubungsgifts ist dabei allerdings nicht kumulativ. Wer durch das Gift Zustandsstufen *Betäubung* erlitten hat, kann erst wieder am Ende der Wirkungsdauer davon betroffen sein.
Stufe: QS
Art: Waffengift, alchimistisch
Widerstand: Seelenkraft
Wirkung: 2 Stufen *Betäubung*, 2 Stufen *Paralyse* / 1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Paralyse*
Beginn: sofort
Dauer: 5 Minuten
Kosten: 150 Silbertaler pro Stufe / 200 Silbertaler pro Stufe

Betäubungsgift
Typische Ingredienzien: Alraune, Asche von sieben schwarzen Gänsedaunen, Boronwein, Ilmenblatt
Kosten der Ingredienzienstufe: 150 Silbertaler pro Stufe
Labor: alchimistisches Labor
Brauschwierigkeit: –3
Voraussetzungen (Brauvorgang): keine
AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP
Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Boabungaha
Von den Waldmenschen im Süden stammendes, gefährliches Atemgift. Es führt zum Ersticken.
Stufe: 5
Art: Atemgift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Schmerz* / 1 Stufe *Betäubung*
Alle volle 5 KR muss dem Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* gelingen, ansonsten erleidet er erneut die Giftwirkung.
Wird der Held während der Wirkungsdauer durch den Zustand *Betäubung* handlungsunfähig, erleidet er für 2W6+6 Minuten den Status *Bewusstlos* und beginnt zu ersticken (siehe **Regelwerk** Seite **341**). Der Status kann, mit Ausnahme von übernatürlichen Effekten (Zauber, Götterwirken), nicht aufgehoben werden.
Beginn: sofort
Dauer: 50 KR
Kosten: 1.200 Silbertaler

Drachenspeichel
Drachenspeichel ist ein aus einer Vielzahl von Zutaten hergestelltes, legales, alchimistisches Gift. Bei einer mehrfachen Vergiftung durch Drachenspiel ist die Giftwirkung nicht kumulativ, sondern es kommt nur die stärkere Giftwirkung zum Tragen. Wenn bei einer mehrfachen Vergiftung, die schwächere Giftwirkung länger anhält, so kommt diese erst nach dem Ablauf der Wirkungsdauer der stärkeren Giftwirkung zum Tragen, jedoch nur mit der verbleibenden Dauer in Minuten.
Stufe: QS
Art: Waffen- und Einnahmegift, alchimistisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6 SP pro angefangenen 5 Minuten, Schwindel, Schmerzen, Schwellungen (1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Schmerz*) / 1W3 SP pro angefangenen 5 Minuten, Schwindel und Schwellungen (1 Stufe *Betäubung*)
Beginn: sofort
Dauer: 20 Minuten / 10 Minuten
Kosten: 80 Silbertaler pro Stufe / 120 Silbertaler pro Stufe

Drachenspeichel
Drachenspeichel ist ein alchimistisch hergestelltes Gift, das den Regeln für Gift folgt.
Typische Ingredienzien: Birkenasche, Brabaker Vitriol, Ebenholzasche, Quecksilber, Rubinsplitter, Unauer Salzlake, Vipernblut, Wolfsrattendung
Kosten der Ingredienzienstufe: 80 Silbertaler pro Stufe
Labor: alchimistisches Labor
Brauschwierigkeit: –2
Voraussetzungen (Brauvorgang): keine
AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP
Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Feuerzunge
Das Feuerzungengift wird aus der Galle des gleichnamigen Fischs gewonnen und ist absolut klar. Es kann Essen und Getränken beigemischt werden, hat aber einen leicht säuerlichen Geschmack.
Stufe: 4
Art: Einnahmegift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6–1 SP pro angefangener Stunde, geschwollene Zunge (Sprechen ist unmöglich) / 1W3–1 SP pro angefangener Stunde, leicht geschwollene Zunge (alle Proben, die Sprache erfordern –2)
Beginn: 30 Minuten
Dauer: 6 Stunden / 3 Stunden
Kosten: 150 Silbertaler

Gelbschwanzskorpiongift
Das Gift des Gelbschwanzskorpions schmerzt, ist aber für einen gesunden Menschen nicht tödlich. Die Wirkung kann nur einmal am Tag eintreten.
Stufe: 3
Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 3 x 1W6 SP / 3 x 1W3 SP
Beginn: sofort
Dauer: Der Schaden entsteht in der 1., 4. und 10. KR nach der Vergiftung.
Kosten: 600 Silbertaler

Gonede
Gonede ist das weiterverarbeitete Gift des Gelbschwanzskorpions. Es erfreut sich vor allem bei Wüstenräubern und einigen novadischen Sippen großer Beliebtheit.
Stufe: 4
Art: Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6 SP nach jeweils 5 Minuten, Krämpfe, Zuckungen und Atemnot (2 Stufen *Betäubung*) / 1W3 SP nach jeweils 5 Minuten, leichte Krämpfe und Zuckungen (1 Stufe *Betäubung*)
Beginn: sofort
Dauer: 30 Minuten / 15 Minuten
Kosten: 750 Silbertaler

Halbgift
Das exotische Halbgift sorgt dafür, dass ein Gegner kurzfristig kleiner wird und durch die ungewohnten Änderungen seines Körperbaus Schwierigkeiten bei Angriffen und der Verteidigung hat.
Stufe: QS
Art: Waffengift, alchimistisch
Widerstand: Seelenkraft
Wirkung: AT und VW sinken um jeweils 50 %, Proben auf Körpertalente (außer *Selbstbeherrschung* und *Sinnesschärfe*) –2, das Opfer schrumpft auf etwa die Hälfte seiner Größe, dies bedeutet, dass sich seine Größenkategorie um eine Stufe reduziert (z. B. von mittel zu klein) / AT und VW sinken um jeweils 25 %, Proben auf Körpertalente (außer *Selbstbeherrschung* und *Sinnesschärfe*) –1, das Opfer schrumpft auf etwa dreiviertel seiner Größe, dies hat jedoch keine Auswirkung auf die Größenkategorie.
Beginn: 2 KR
Dauer: 5 KR
Kosten: 100 Silbertaler pro Stufe / 150 Silbertaler pro Stufe

Halbgift
Typische Ingredienzien: Alraune, Brabaker Vitriol, Holz von einem durch einen Blitz gespaltenen Baum, Roter Lotos
Kosten der Ingredienzienstufe: 100 Silbertaler pro Stufe
Labor: alchimistisches Labor
Brauschwierigkeit: –4
Voraussetzungen (Brauvorgang): keine
AP-Wert (Berufsgeheimnis): 4 AP
Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Marbos Ruhe
Marbos Ruhe ist ein bekanntes Schlafmittel, dass aus verschiedenen Mineralien hergestellt wird und vor allem in den Tulamidenlanden verbreitet ist.
Stufe: 6
Art: Einnahmegift, mineralisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: Status *Bewusstlos* / 1 Stufe *Betäubung*
Beginn: 10 KR
Dauer: 10 Minuten
Kosten: 600 Silbertaler

Purpurblitz
Purpurblitz gilt als das gefährlichste und heimtückischste Gift ganz Aventuriens. Es handelt sich um ein geruch- und geschmackloses Pulver, dass sich ausgezeichnet in jeder Flüssigkeit lösen lässt. Es lässt sich nach dem Tod des Opfers nicht mehr nachweisen. Die einzigen Anzeichen für die Vergiftung sind die purpurnen Nebelschleier, die das Opfer vor seinen Augen sieht.
Stufe: QS
Art: Einnahmegift, alchimistisch
Widerstand: Seelenkraft oder Zähigkeit, je nachdem, welcher Wert niedriger ist
Wirkung: 1W6 SP pro KR, purpurner Nebel vor den Augen (1 Stufe *Verwirrung*) / 1W3 SP pro KR, purpurner Nebel vor den Augen (1 Stufe *Verwirrung*)
Beginn: sofort
Dauer: 100 KR / 50 KR
Kosten: 2.500 Silbertaler

Purpurblitz
Typische Ingredienzien: Brabaker Vitriol, Haut einer Koschkröte, Purpurner Lotos, Stachel einer siebenjährigen Maraske, Tran der Salzarele, Zinnober
Kosten der Ingredienzienstufe: 200 Silbertaler pro Stufe
Labor: alchimistisches Labor
Brauschwierigkeit: –5
Voraussetzungen (Brauvorgang): keine
AP-Wert (Berufsgeheimnis): 5 AP
Qualitätsstufen: Die Giftstufe entspricht der QS.

Schwarzer Lotos
Schwarzer Lotos ist ein aus dem Blütenstaub der gleichnamigen Pflanze gewonnenes Gift, dass extrem gefährlich und tödlich ist. Es kann nur unter größten Sicherheitsvorkehrungen geerntet werden.
Stufe: 4
Art: Atemgift, pflanzlich
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: Halluzinationen (2 Stufen *Verwirrung*) und nach jeweils 5 Minuten 1W6+2 SP / leichte Halluzinationen (1 Stufe *Verwirrung*) und nach jeweils 5 Minuten 1W3+1 SP
Beginn: sofort
Dauer: 1 Stunde
Kosten: 2.000 Silbertaler

Tinzal
Bei Tinzal handelt es sich um das destillierte Gift der Nesselviper.
Stufe: 4
Art: Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: Atemnot, 1W6 SP pro angefangenen 5 Minuten (alle Proben, die körperliche Anstrengung erfordern –2) / 1W3 SP pro angefangenen 5 Minuten (alle Proben, die körperliche Anstrengung erfordern –1)
Beginn: 5 Minuten
Dauer: 30 Minuten / 15 Minuten
Kosten: 450 Silbertaler

Urkaritgift
Dieses Gift wird aus dem zerstoßenem Urkarit-Erz gewonnen und lässt sich zu einer Paste verarbeiten.
Stufe: 4
Art: Waffengift, mineralisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6+2 SP pro KR / 1W3+1 SP pro KR
Beginn: 2 KR
Dauer: 3 KR
Kosten: 300 Silbertaler

Visarnetgift
Visarnetgift ist ein aus einem uthurischen Erz gewonnenes Gift. Mittlerweile ist es auch in Meridiana verbreitet, da es vielseitig einsetzbar ist und im Kampf einen schnellen Vorteil verschafft.
Stufe: 4
Art: Kontakt- und Waffengift, mineralisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6 SP pro KR, Benommenheit (1 Stufe *Betäubung*) / 1W3 SP pro KR
Beginn: sofort
Dauer: 5 KR
Kosten: 500 Silbertaler

Vogelspinnengift
Das Gift der Vogelspinne ist für einen gesunden Menschen nicht sehr gefährlich. Der Schaden ist kumulativ.
Stufe: 2
Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch
Widerstand: Zähigkeit
Wirkung: 1W6 SP / 1W3 SP
Beginn: sofort
Dauer: sofort
Kosten: 100 Silbertaler

Aventurische Krankheiten

Krankheiten als Spielelement
Krankheiten sind heimtückische Gegner im Spiel, wenn in der Gruppe nicht ein erfahrener Heiler vorhanden ist, der sich mit Heilkunde Krankheiten auskennt. Noch dazu muss er außerdem über die Mittel verfügen, um einer Erkrankung angemessen begegnen zu können, und nicht immer ist das passende Heilkraut in der Region vorhanden, in der die Helden gerade unterwegs sind.
Wir raten daher dazu, Krankheiten hauptsächlich aus dramaturgischen Gesichtspunkten heraus zu verwenden. Um Spannung im Spiel zu erzeugen, sowie als Leidens- oder Motivationsgrund für einen NSC oder Helden können sie, sparsam eingesetzt, jedoch durchaus eine Bereicherung sein. Auch für einen heilkundigen Helden kann der Kampf gegen eine solche Krankheit eine echte Herausforderung sein.

Übernatürliche Krankheiten

Für magische und karmale Krankheiten gelten einige zusätzliche Regeln, die die Aussagen aus dem Regelwerk von Seite **343** ergänzen.

- Übernatürliche Krankheiten können nicht durch Zauber und Liturgien geheilt werden, es sei denn, dies wird extra erwähnt.
- Alle übernatürlichen Krankheiten sind komplexe Krankheiten, sodass man ein Berufsgeheimnis braucht, um das Wissen um ein Gegenmittel zu kennen.

Kinderkrankheiten

Nicht jede Krankheit ist für Erwachsene gefährlich. Gerade Kinderkrankheiten sind
eher harmlos.

- Erwachsene Menschen haben gegen Kinderkrankheiten +3 ZK.
- Für Orks und Goblins gilt unabhängig von dem Ergebnis der Krankheitsprobe immer der schlimmere Verlauf der Krankheit, die Dauer wird verdoppelt und die SP werden verdreifacht (sofern die Krankheit SP verursacht).
- Alle Kinderkrankheiten zählen zusammen als ein Anwendungsgebiet des Talents *Heilkunde Krankheiten*.

Ursachen von Krankheiten

Da es viele Ursachen für Krankheiten gibt, wollen wir dir hier einige immer wieder auftretende Ursachen genauer vorstellen, damit du weißt, wann der richtige Zeitpunkt für einen Wurf gekommen ist (siehe **Regelwerk** Seite **343**).

- **Biss / Moskitostiche:** Wenn ein Held mindestens 1 SP durch einen Biss-Angriff eines bestimmten Wesens oder einen Moskitostich erleidet, muss die Ansteckung überprüft werden. Wenn nichts anderes angegeben ist, muss jedes Mal gewürfelt werden, wenn auf diese Weise SP verursacht werden.
- **Blickkontakt:** Ein Blick des Erkrankten, der sich länger als 1 Sekunde mit dem Blick eines anderen Kulturschaffenden trifft, reicht aus, um einen Wurf zu verlangen, um zu sehen, ob er sich angesteckt hat. Im Zweifelsfall kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung* erleichtert um 2 ablegen, um rechtzeitig wegzuschauen. Es reicht nicht aus, wenn der Erkrankte jemand anderem in die Augen blickt. Das Opfer muss den Blick erwidern.
- **Kontakt:** Mit Kontakt zu einer bestimmten Person oder einem Wesen ist ein häufiger körperlicher Kontakt (etwa Händeschütteln, benutzen des gleichen Essbestecks oder des gleichen Aborts) gemeint. Üblicherweise würfelt der Meister einmal pro Tag, wenn diese Voraussetzung eintritt. Ausnahmen sind bei der Krankheit angegeben.
- **Körper längere Zeit unterkühlt:** Ein Held, der an Unterkühlung im regeltechnischen Sinn (siehe **Regelwerk** Seite **346**) leidet, kann von dieser Ursache betroffen sein. Üblicherweise würfelt der Meister einmal pro Tag, wenn diese Voraussetzung eintritt. Ausnahmen sind bei der Krankheit angegeben.
- **Mangelnde Hygiene:** Sollte der Held sich nie waschen, in unhygienischen Zuständen leben und umgeben von Unrat sein, so kann der Meister immer zu Beginn eines bestimmten Intervalls mit einem Wurf prüfen, ob der Held sich angesteckt hat. Eine kurzzeitige Verbesserung des Zustands reicht meist nicht aus, aber sollte sich die Lage für den Helden mindestens für eine Woche verbessern, ist das Intervall abgebrochen.
- **Pflege eines Erkrankten:** Dazu zählt die Versorgung von Kranken, sei es, um eine Behandlung auszuführen oder ein Gegenmittel zu verabreichen. Üblicherweise würfelt der Meister einmal pro Tag, wenn diese Voraussetzung eintritt. Ausnahmen sind bei der Krankheit angegeben.
- **Schaden durch ...:** Der Held muss mindestens 1 SP durch einen körperlichen Angriff eines bestimmten Wesens erleiden (z. B. Biss, Krallen oder Hände). Wenn nichts anderes angegeben ist, muss jedes Mal gewürfelt werden, wenn auf diese Weise SP verursacht werden.
- **Schlafen/Übernachtung oder Aufenthalt in einem bestimmten Gebiet:** Sollte sich ein Held länger als 30 Minuten in dem entsprechenden Gebiet aufhalten, so kann der Meister mit einem Wurf prüfen, ob dieser erkrankt. Üblicherweise würfelt der Meister einmal pro Tag, wenn diese Voraussetzung eintritt. Ausnahmen sind bei der Krankheit angegeben.

- **Schlafmangel:** Sollte der Held keinen Schlaf finden, so kann der Meister immer zu Beginn eines bestimmten Intervalls mit einem Wurf prüfen, ob dieser erkrankt.
- **Tempelfrevel:** Verübt ein Held eine Handlung, die die Kirche oder der Kult eines bestimmten Gottes als Frevel betrachtet, kommt diese Ursache zum Tragen.
- **Trinken von verunreinigten Wasser:** Sollte der Held einen kleinen Schluck oder mehr von verunreinigtem Wasser trinken, so kann er sich an der Krankheit anstecken. Üblicherweise würfelt der Meister einmal pro Tag, wenn diese Voraussetzung eintritt. Ausnahmen sind bei der Krankheit angegeben.
- **Ungeschützter sexueller Kontakt mit Erkrankten:** Der Held kann sich anstecken, wenn er sexuelle Handlung ohne einen entsprechenden Schutz vornimmt.

Krankheiten und Spezies

Die hier vorgestellten Krankheiten sind prinzipiell Krankheiten der Menschen. Auch auf die Krankheiten aus dem **Regelwerk** und dem **Aventurischen Almanach** trifft dies zu. Praktisch alle Krankheiten sind jedoch auch bei den anderen kulturschaffenden Völkern bekannt bzw. deren Angehörige können sich wie Menschen daran anstecken. Dies gilt insbesondere für Elfen, Zwerge, Orks, Goblins, für Halbelfen und Halborks, es gibt jedoch auch bestimmte Ausnahmen. Einige Krankheiten haben einen schwereren oder leichteren Verlauf bei bestimmten Spezies, oder Angehörige einer Spezies sind besonders häufig immun gegen die Krankheit. Dies sollte über die Vorteile *Immunität gegen (Krankheit)* und *Krankheitsresistenz* sowie den Nachteil *Krankheitsanfällig* dargestellt werden. An dieser Stelle wollen wir dir einige verbreitete Besonderheiten aufzeigen:

- Wenn Zwerge unter *Dumpfschädel* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite **128**) leiden, erhalten sie bis zum Ende der Krankheit die Schlechte Eigenschaft Jähzorn (leiden sie bereits unter Jähzorn, ist die Probe auf *Willenskraft* um 1 erschwert).
- Bei Elfen nimmt die *Gilbe* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite **128**) immer den schweren Verlauf.
- Viele Elfen sind immun gegen *Lykanthropie* (siehe **Aventurisches Bestiarium II** Seite **124**), *Schwarze Wut* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite **129**) und *Tollwut* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite **129**).
- Die *Schlafkrankheit* (siehe Seite **21**) erzeugt bei Elfen die Besonderheit, dass sie plötzlich aufwachen und schlafwandeln, bis sie ebenso plötzlich wieder in einen Tiefschlaf versinken.
- Viele Waldmenschen und Utulus sind gegen *Blutiger Rotz* (siehe **Aventurischer Almanach** Seite **127**) immun.

Ausgewählte Krankheiten

Augenpest
Bei der Augenpest handelt es sich um eine unangenehme Krankheit, die für einige Tage zur Erblindung oder zumindest zu einer Sehschwäche führen kann. Sie wird üblicherweise durch Schlafmangel oder den Biss von Maulwürfen ausgelöst. Außerdem soll es schon vorgekommen sein, dass ein Tempelfrevel wider Praios durch den Gott höchstselbst mit der Augenpest bestraft wurde.
Stufe: 5
Verlauf: Der Erkrankte erblindet oder sieht zumindest sehr schlecht.
Widerstand: Seelenkraft
Inkubationszeit: 1 Tag
Schaden: Status *Blind* / Nachteil *Eingeschränkter Sinn (Sicht)*
Dauer: 6 Tage / 3 Tage
Ursachen: dauerhafter Schlafmangel über mindestens eine Woche (1-2 auf W20, 10 %), Biss eines Maulwurfs (1 auf W20, 5 %), Tempelfrevel an Praios (1 auf W20, 5 %)
Behandlung: keine
Gegenmittel: Auftragen einer Salbe aus Praiosblumenkernöl, Wirselkrautblättern und Gulmond auf die Augenlider. War die Krankheitsprobe erfolgreich und nahm die Krankheit den schlimmeren Verlauf, nimmt sie nach der Verabreichung den weniger schlimmen Verlauf; war die Probe der Krankheit misslungen, endet die Krankheit augenblicklich.

Basiliskenblick oder Paralyse (magische Krankheit)
Eine magische Krankheit mit ungewöhnlichem Verlauf ist der Basiliskenblick, auch Paralyse genannt. Durch Untote, den Aufenthalt im Refugium eines Basilisken oder durch den Blickkontakt mit Erkrankten übertragbar, beginnt die Paralyse ihr Opfer innerhalb weniger Tage langsam zu versteinern.
Stufe: 4
Verlauf: Der Körper ist am ersten Tag leicht gelähmt, ab dem zweiten Tag beginnt jedoch ein tatsächlicher Versteinerungsprozess. Auch die Augenmuskulatur ist von Beginn an von der Lähmung betroffen, wodurch der Blick starr und bewegungslos wird (der Erkrankte bekommt einen ‚Basiliskenblick'). Nachdem innerhalb weniger Tage die gesamte Körperoberfläche zu Stein erstarrt ist, beginnt anschließend die Versteinerung der inneren Organe. Wird der Krankheitsverlauf überlebt, bildet sich die Versteinerung innerhalb eines Tages vollständig zurück.
Widerstand: Seelenkraft
Inkubationszeit: 7 Tage
Schaden: Am ersten Tag 1 Stufe *Paralyse*. Ab dem zweiten Tag jeweils eine Probe auf *Selbstbeherrschung* mit einer Erschwernis gleich der Anzahl der vergangenen Krankheitstage, bei Misslingen der Probe 1 Stufe *Paralyse* zusätzlich. Nachdem 4 Stufen *Paralyse* erreicht werden, erleidet der Erkrankte 2W6 SP pro weiterem Tag und erhält den Status *Versteinert*. / Am ersten Tag 1 Stufe *Paralyse*. Ab dem zweiten Tag jeweils eine Pro-

• Bei der Versteinerung durch Basiliskenblick gilt: Die Auswirkung der Krankheit wird selbstverständlich nicht ausgesetzt und er kann nur durch Magie und Wunder geheilt werden, wenn dies, wie bei allen übernatürlichen Krankheiten, explizit erwähnt wird. Man erhält auch durch Krankheiten, Gifte usw. weiterhin Schaden.

be auf *Selbstbeherrschung*, bei Misslingen der Probe 1 Stufe *Paralyse* zusätzlich. Nachdem 4 Stufen *Paralyse* erreicht werden, erleidet der Erkrankte 1W6 SP pro weiterem Tag und erhält den Status *Versteinert*.• ○ Die angesammelten Stufen *Paralyse* bauen sich bei beiden Verläufen erst nach dem Ende der Krankheit wieder ab und verbleiben bis dahin dauerhaft.

Dauer: 9 Tage / 6 Tage

Ursachen: Schaden durch Untote (1-2 auf W20, 10 %), Aufenthalt in einer Basiliskenbrache (pro Tag, 1-4 auf W20, 20 %), Blickkontakt mit einem Erkranktem* (1 auf W20, 5 %)

Behandlung: keine

Gegenmittel: Zerkauen von frischen oder eingelegten Donfstengeln. War die Krankheitsprobe erfolgreich und nahm die Krankheit den schlimmeren Verlauf, nimmt sie nach der Verabreichung den weniger schlimmen Verlauf; war die Probe der Krankheit misslungen, wird der Krankheitsverlauf innerhalb eines Tages gestoppt, die bisherigen Auswirkungen der *Paralyse* bleiben jedoch bis zum Ende der Krankheitsdauer bestehen.

*) Die Dauer beträgt hierbei aber, gleich ob die Krankheitsprobe ge- oder misslungen ist, nur 1 Tag.

Versteinert

Der Status *Versteinert* bedeutet, dass sich der Held in eine Steinstatue verwandelt hat. Dieser Status ist permanent, es sei denn, bei der Ursache der Versteinerung ist eine Dauer angegeben. Ansonsten kann der Held nur durch Magie oder göttliches Wirken von diesem Status befreit werden. Ob man durch eine Versteinerung sofort stirbt oder es noch eine Chance auf eine Rückverwandlung gibt, ist bei der jeweiligen Ursache angegeben. Während der Versteinerung ist der Held nicht in der Lage, sich zu bewegen, auch sein Geist ist in der Regel inaktiv und er kann mit seinen Sinnesorganen nichts wahrnehmen. Sollte er von dem Status befreit werden, so kann er sich an nichts während seiner Zeit als Statue erinnern. Der Held altert als Steinstatue nicht und auch die Auswirkungen von Giften und Krankheiten werden ausgesetzt. Die Statue kann aber beschädigt werden und bei einer Rückverwandlung wird der Schaden auch auf den fleischlichen Körper übertragen. Abgebrochene Steinfinger äußern sich als abgetrennte Finger, Kratzer an der Statue übertragen sich als Schnittwunden usw. Der dadurch entstandene Schaden ist vom Meister zu bemessen.

Bleiche Sieche

Die Bleiche Sieche wird durch eine silbrige Asselart ausgelöst, deren Jungtiere in Körperöffnungen hinein klettert und sich im Körper des Opfers einnisten. Auf diese Weise vermehrt sich die Steinassel. Dieser Parasitenbefall ist vor allem rund um Arivor verbreitet, aber es gibt auch andere Orte in Aventurien, wo man sich mit der Bleichen Sieche anstecken kann.

Stufe: 6

Verlauf: Der Erkrankte erbleicht und sein Urin färbt sich grünlich, was mit Dauer der Krankheit beides immer intensiver wird. Zudem hat der Betroffene vor allem nachts, wenn die Assel aktiv ist, stechende Schmerzen an verschiedenen Stellen im Leib, von denen er erwacht.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: Regeneration von LeP während der Regenerationsphase (z. B. durch Heilkräuter) um 2 vermindert (Minimum der Regeneration beträgt 0 LeP); nachts für 1 Stunde Schmerzen (2 Stufen *Schmerz*) / Regeneration von LeP während der Regenerationsphase (z. B. durch Heilkräuter) um 1 vermindert; nachts für 1 Stunde Schmerzen (1 Stufe *Schmerz*)

Am Ende der Wirkungsdauer verlässt der Asselnachwuchs den Wirtskörper auf natürlichem Weg.

Dauer: 14 Tage / 7 Tage

Ursachen: Biss einer Steinassel (1 auf W20, 5 %), Schlafen in asselverseuchten Gebieten (1-4 auf W20, 20 %)

Behandlung: Bettruhe und verschiedene Kräutertees reduzieren die Krankheitsdauer um 2 Tage.

Gegenmittel: Egelschreck verhindert 3 Tage eine Ansteckung an Bleicher Sieche (siehe **Regelwerk** Seite **345**). Ein FULMINICTUS (egal, wie viel Schaden er anrichtet), der auf den Erkrankten gesprochen wird, tötet den Parasiten ab. Die Perainekirche kennt Liturgien, um die Bleiche Sieche zu stoppen.

Blutkrächzen

Das Blutkrächzen ist eine unangenehme, vor allem in Sumpfgebieten verbreitete Krankheit. Der Name kommt sowohl von der Heiserkeit, die die Stimme befällt, als auch vom blutigen Husten. Dennoch verläuft die Krankheit selten tödlich und ist nach einigen Tagen wieder auskuriert.

Stufe: 3

Verlauf: Ab dem ersten Tag Halsschmerzen und Heiserkeit. Starker, blutiger Husten und Kopfschmerzen setzen ab dem zweiten Tag ein.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: 1W3 SP pro Tag. Ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung* / 1 SP pro Tag. Ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung*

Dauer: 5 Tage / 3 Tage

Ursachen: Moskitostiche (1-3 auf W20, 15 %), Biss einer Ratte (1-2 auf W20, 10 %)

Behandlung: Bettruhe (1 SP weniger pro Tag)

Gegenmittel: Einnahme eines Tees aus getrockneten Gulmondblättern (Dauer –2 Tage)

Gänsepusteln (Kinderkrankheit)
Die Gänsepusteln sind eine Kinderkrankheit, die für Erwachsene selten tödlich, für Kinder aber durchaus bedrohlich ist. Die Gänsepusteln zeichnen sich durch einen eitrigen Ausschlag aus, der eine gewisse Ähnlichkeit mit der Haut einer gerupften Gans aufweist.
Stufe: 2
Verlauf: Es bilden sich zahlreiche kleine, eitrige Pickel im Gesicht und an den Händen. Die Haut rötet sich an diesen Stellen leicht.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 1 Tag
Schaden: 1W3 SP pro Tag, das Aussehen des Erkrankten sinkt um eine Stufe (z. B. von normal auf *Hässlich I* oder von *Gutaussehend II* auf *Gutaussehend I*) / 1 SP pro Tag, das Aussehen des Erkrankten sinkt um eine Stufe (z. B. von normal auf *Hässlich I* oder von *Gutaussehend II* auf *Gutaussehend I*)
Dauer: 5 Tage / 3 Tage
Ursachen: dauerhaft mangelnde Hygiene über mindestens drei Monate (1-4 auf W20, 20 %), Kontakt mit einem Kranken (1-2 auf W20, 10 %)
Behandlung: Hausmittel (z. B. in Milch getränkte Tücher auf Gesicht und Hände legen, Dauer –1 Tag)
Gegenmittel: Eine Salbe aus zerdrückten Alraunen und Wirselkrautblättern auf die Haut auftragen. War die Krankheitsprobe erfolgreich und nahm die Krankheit den schlimmeren Verlauf, nimmt sie nach der Verabreichung den weniger schlimmen Verlauf; war die Probe der Krankheit misslungen, bilden sich die Pusteln sofort zurück und die Krankheit endet.

Grasse
Die Grasse verursacht Gliederschmerzen und zudem meist noch ein Schwindelgefühl und Übelkeit. Sie ist nicht allzu gefährlich, sondern eher unangenehm und weit verbreitet, wie der Flinke Difar.
Stufe: 4
Verlauf: Ab dem ersten Tag Gliederschmerzen, Schwindelgefühle, Benommenheit, Übelkeit und Fieber.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 1 Tag
Schaden: 1W3 SP pro Tag und 1 Stufe *Schmerz* / 1W3–1 SP pro Tag und 1 Stufe *Betäubung*
Die Stufen *Schmerz* und *Betäubung* bauen sich bei beiden Verläufen erst nach dem Ende der Krankheit wieder ab und verbleiben bis dahin dauerhaft.
Dauer: 5 Tage / 3 Tage
Ursachen: Körper längere Zeit unterkühlt (1-2 auf W20, 10 %), Kontakt mit einem Kranken (1-4 auf W20, 20 %)
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger)
Gegenmittel: Einnahme eines Tees aus getrockneten Wirselkrautblättern (Dauer –2 Tage)

Herbstpocken (Kinderkrankheit)
Herbstpocken sind weitaus weniger gefährlich als die gefürchteten Zorganpocken, allerdings deutlich verbreiteter, insbesondere bei Kindern.
Stufe: 3
Verlauf: Es entstehen Bläschen und trockene Stellen auf der Haut, die furchtbar jucken. Durch Kratzen können diese aufplatzen, die dadurch entstehenden Wunden können bei schlechter Versorgung lebenslang Narben hinterlassen. Außerdem leidet der Erkrankte an Fieber.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 2 Tage
Schaden: Pro Tag eine Probe auf *Selbstbeherrschung*, bei Misslingen wird dem Juckreiz nachgegeben (1 SP). Fieber (1 Stufe *Betäubung*), 1W3 SP pro Tag. / Pro Tag eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erleichtert um 2, bei Misslingen wird dem Juckreiz nachgegeben (1 SP). Fieber (1 Stufe *Betäubung*), 1 SP pro Tag.
Dauer: 4 Tage / 2 Tage
Ursachen: dauerhaft mangelnde Hygiene über mindestens drei Monate (1-4 auf W20, 20 %), Kontakt mit einem Kranken (1-2 auf W20, 10 %)
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger)
Gegenmittel: Eine Salbe aus Gulmondblättern auf die Haut aufgetragen lindert den Juckreiz (keine Probe auf *Selbstbeherrschung* nötig und kein Schaden durch Kratzen).

Horasierkrankheit
Die Horasierkrankheit, im Horasreich auch Al'Anfaner Krankheit genannt, ist eine gefährliche und ansteckende Pestilenz, die eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Brabaker Schweiß aufweist.
Stufe: 6
Verlauf: Am ersten Tag ist die Körperstelle, an der es zur Übertragung der Krankheit gekommen ist, gerötet und eine wässrige Flüssigkeit tritt aus. Ab dem zweiten Tag kommt ein leichtes Fieber hinzu, ab dem dritten Tag Hautauschlag und kleine, kupferfarbene Knötchen. In vielen Fällen bricht die Krankheit alle 1W6+2 Monate erneut aus (1-10 auf W20, 50 %). Wenn dies geschieht, muss die Krankheit erneut eine Krankheitsprobe ablegen. Sie kehrt dann solange alle 1W6+2 Monate wieder, bis das Gegenmittel verabreicht wurde.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 3 Tage
Schaden: am ersten Tag 1W3+1 SP, am zweiten Tag 2W3+2 SP, am dritten Tag 3W3+3 SP; ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Verwirrung*, die erst mit dem Ende der Krankheit abgebaut wird / am ersten Tag 1W3 SP, am zweiten Tag 2W3 SP, am dritten Tag 3W3 SP; ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung*, die erst mit dem Ende der Krankheit abgebaut wird.
Bei schwerem Verlauf senken der Ausschlag und die Knötchen das Aussehen des Erkrankten um eine Stufe (z. B. von normal auf *Hässlich I* oder von *Gutaussehend II* auf *Gutaussehend I*). Beim 13. Krankheitsausbruch verbleibt die Stufe *Verwirrung* permanent. Danach erhält der Erkrankte jedes Mal bei einem weiteren Ausbruch 1 permanente Stufe *Verwirrung*. Bei 4 permanenten Stufen verstirbt er.

Dauer: 13 Tage / 7 Tage
Ursachen: Moskitostiche (1 auf W20, 5 %), Pflege eines Erkrankten (1-3 auf W20, 15 %), ungeschützter sexueller Kontakt mit Erkrankten (1-15 auf W20, 75 %)
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger)
Gegenmittel: Eine Salbe aus Donf, Rahjalieb, Sansaro und Traschbart verhindert den Wiederausbruch der Horasierkrankheit. Den aktuellen Ausbruch kann die Salbe aber nicht aufhalten.

Rahjalieb
Rahjalieb, welches gelegentlich auch Levthanstreu genannt wird, ist eine in ganz Aventurien südlich von Festum wachsende Pflanze. Das petersilienartige Gewächs mit den roten Blüten wächst in kleinen Gruppen im Schatten von Bäumen und ist bei Aventuriern sehr begehrt, da die Blattspitzen nicht nur zur Luststeigerung dienen können, wenn man sie richtig zubereitet, sondern als Tee auch eine empfängnisverhütende Wirkung für Personen mit Vagina aufweist.
Suchschwierigkeit: 0
Bestimmungsschwierigkeit: +1
Anwendungen: 1/1/2/2/3/3
Wirkung: Rahjalieb sorgt 1W3+1 Tage für eine empfängnisverhütende Wirkung. Die Wirkung von Rahjalieb ist auf Personen mit Vagina beschränkt.
Preis: 1 / 1,5 Silbertaler

Karmesin (Kinderkrankheit)
Bei Karmesin handelt es sich eigentlich um eine vergleichsweise ungefährliche Kinderkrankheit, aber sie ist äußerst ansteckend und für einige Nichtmenschen angeblich tödlich. So soll Karmesin für die Ausrottung der Orks in Albernia vor einigen Jahrhunderten verantwortlich gewesen sein. Typisch für Karmesin sind die scharlachrotgefärbte Zunge und Schmerzen im Halsbereich.
Stufe: 3
Verlauf: Entzündung im Hals und Rachen, die Schleimhäute sind rot gefärbt und die Zunge ist geschwollen. Schlucken und Reden sind sehr schmerzhaft.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 1 Tag
Schaden: 1W3 SP pro Tag. Nachteil *Stumm* / 1W3–1 SP pro Tag
Dauer: 4 Tage / 2 Tage
Ursachen: Körper längere Zeit unterkühlt (1 auf W20, 5 %), Küssen eines Kranken (1-16 auf W20, 80 %), Kontakt mit einem Kranken (1-5 auf W20, 25 %)
Behandlung: keine
Gegenmittel: Einnahme eines Tees aus getrockneten Gulmondblättern (Dauer –2 Tage)

Leichenblässe (magische Krankheit)
Wer von der Leichenblässe befallen ist, dessen Erscheinungsbild ähnelt immer mehr einem Untoten. Katzen und Untote stehen in dem Verdacht, durch einen Biss die Seuche zu übertragen (wobei nur Ersteres der Wahrheit entspricht).
Stufe: 3
Verlauf: Der Erkrankte erwacht am ersten Krankheitstag erschöpft, mit extrem bleicher Haut, starken, dunklen Augenringen und einem generell fahlen Erscheinungsbild. Auch die Stimme ist betroffen: Sie ist zittrig, leise und schwach.

Widerstand: Seelenkraft
Inkubationszeit: 3 Tage
Schaden: 1W3 SP pro Tag und 1 Stufe *Betäubung*. In manchen Situationen kann der Erkrankte für einen Untoten gehalten werden. / 1 SP pro Tag.
Dauer: 4 Tage / 2 Tage
Ursachen: Grabfrevel (nach Meisterentscheid, dann 1-4 auf W20, 20 %), Biss einer Katze (1-2 auf W20, 10 %)
Behandlung: Bettruhe (1 SP weniger pro Tag)
Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um die Leichenblässe zu stoppen.

Marder- oder Orkenkrätze
Bei der Marderkrätze, oder auch Orkenkrätze genannt, handelt es sich um einen Parasitenbefall mit Würmern. Die winzigen Würmer beginnen sich bei Kontakt in die Haut des Opfers zu graben und erzeugen nach einem Tag Hautirritationen und Juckreiz. In manchen Fällen, wenn die Krankheit einen besonders schweren Verlauf nimmt, können die Würmer (z. B. bei Mundkontakt) auch ins Innere des Opfers gelangen und setzen sich anschließend im Darm fest, was Bauchkrämpfe und Schmerzen zur Folge hat. Orks gelten als Überträger der Parasiten, erleiden jedoch selten Symptome.
Stufe: 3
Verlauf: Juckreiz und Hautirritationen. Danach haben sich die Parasiten satt gefressen und lassen vom Opfer ab.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 1 Tag
Schaden: Die Würmer sind zum Darm vorgedrungen. Juckreiz und Hautirritationen (1 Stufe *Verwirrung*) und Bauchkrämpfe (1 Stufe *Schmerz*) sowie 1W3 SP pro Tag. / Die Würmer haben nur die Haut befallen. Juckreiz und Hautirritationen (1 Stufe *Verwirrung*).
Dauer: 7 Tage / 4 Tage
Ursachen: intensiver Hautkontakt mit Orks (bei 1 auf W20, 5 %, ist der Ork ein Überträger des Parasiten, bei 1 auf W20 bei einem weiteren Wurf, 5 %, kommt es zu einer Übertragung), Kontakt mit einem Kranken (1-2 auf W20, 10 %), Übernachtung in einer schäbigen Unterkunft (1-2 auf W20, 10 %), Pflege eines Erkrankten (1 auf W20, 5 %)
Behandlung: Wird der Körper täglich mit Egelschrecksalbe eingerieben, wird der Juckreiz unterdrückt (keine Stufe *Verwirrung* für diesen Tag). Ein Tee aus getrocknetem Egelschreck lindert die Bauchkrämpfe (nur 1 SP für diesen Tag).
Gegenmittel: Ein heißer Trank bestehend aus Sansaro und Gulmond erzeugt 1W6 SP und starken Durchfall, beendet den Parasitenbefall jedoch am selben Tag.

Reißwasserseuche
Die Durchfallerkrankung, die auch Reißwasserseuche genannt wird, ist überall dort verbreitet, wo das Trinkwasser schmutzig ist und ein Heim für Mücken und andere Parasiten bietet.
Stufe: 5
Verlauf: Eine Krankheit, die mit Bauchkrämpfen, Erbrechen, teilweise blutigem Durchfall, Kopfschmerzen und Fieber einhergeht.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 2 Tage
Schaden: 1W6+1 SP pro Tag / 1W3+1 SP pro Tag
Dauer: 8 Tage / 4 Tage
Ursachen: Trinken von verunreinigtem Wasser aus stark verunreinigten Quellen, z. B. in Arivor (1-2 auf W20, 10 %), Trinken von verunreinigtem Wasser (1 auf W20, 5 %)
Behandlung: Bettruhe senkt den Schaden pro Tag um 1 SP; ein Tee aus Donf und Gulmond sogar um 2 SP pro Tag. Bettruhe und Tee zusammen senken den Schaden um 3 SP pro Tag (jeweils immer bis zu einem Minimum von 1 SP pro Tag)
Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um die Reißwasserseuche zu stoppen.

Rotbacke (Kinderkrankheit)
Bei der Rotbacke handelt es sich um eine Kinderkrankheit, die sich durch gerötete Backen verrät. Dazu kommt Fieber und meistens verbreitet sich der Ausschlag mit der Zeit über den ganzen Körper.
Stufe: 1
Verlauf: Im Gesicht bildet sich ein rötlicher Ausschlag, der rasch größer wird und sich über den gesamten Körper ausbreitet. Der Erkrankte leidet während des gesamten Krankheitsverlaufs an Fieber.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 1 Tag
Schaden: 1W3 SP pro Tag, hohes Fieber (2 Stufen *Betäubung*) / 1 SP pro Tag, Fieber (1 Stufe *Betäubung*)
Dauer: 4 Tage / 2 Tage
Ursachen: Biss einer Fledermaus / Biss von Ungeziefer (1-2 auf W20, 10 %), Kontakt mit einem Kranken (1-2 auf W20, 10 %)
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger)
Gegenmittel: keines; die Perainekirche kennt Liturgien, um die Rotbacke zu stoppen.

Schlafkrankheit (magische Krankheit)
Die magische Schlafkrankheit lässt den Erkrankten in einen tiefen, todesähnlichen Schlaf fallen. Man sagt den Elfen nach, dass sie angeblich besonders anfällig für die Schlafkrankheit sind und während der Erkrankung teilweise schlafwandeln.
Stufe: 6
Verlauf: Nach einer kurzen Phase der Kraftlosigkeit und aufkommender Schwindelanfälle setzt ein Tiefschlaf ein, aus dem der Erkrankte auch nach mehreren Stunden und Tagen nicht erwacht. Dabei ist sowohl die Atmung als auch der Herzschlag sehr schwach.
Widerstand: Seelenkraft
Inkubationszeit: 1 Stunde
Schaden: 1 Stufe *Betäubung* pro vollen 30 Minuten, nach 2 Stunden zusätzlich der Status *Bewusstlos*. Der Tief-

schlaf hat keine direkten Folgen, bei langer Schlafdauer könnte jedoch fälschlicherweise der Tod diagnostiziert werden oder der Schlafende langsam verdursten bzw. verhungern.
Leiden Elfen an der Schlafkrankheit, Schlafwandeln sie teilweise bis zu 8 Stunden am Tag. Der Meister hat hier das letzte Wort.
Dauer: geringe Wahrscheinlichkeit zu erwachen (pro Tag, 1-2 auf W20, 10 %) / hohe Wahrscheinlichkeit zu erwachen (pro Tag, 1-5 auf W20, 25 %)
Ursachen: Frevel an einer geweihten Grabstätte (1-4 auf W20, 20 %), Kontakt mit Untoten (1-2 auf W20, 10 %), Biss einer Fledermaus / Biss von Ungeziefer (1 auf W20, 5 %)
Behandlung: Wird die Krankheit als solche erkannt, sollte bei längerer Dauer die Zufuhr von Nahrungsmitteln und Wasser gewährleistet werden, damit der Erkrankte überlebt.
Gegenmittel: Auftragen von Öl einer Yagannuss auf die Augenlieder. War die Krankheitsprobe erfolgreich und nahm die Krankheit den schlimmeren Verlauf, nimmt sie nach der Verabreichung den weniger schlimmen Verlauf; war die Probe der Krankheit misslungen, wird der Tiefschlaf sofort beendet.

Triefnase
Keine andere Krankheit tritt so häufig auf wie die Triefnase. Es gibt kaum einen Aventurier, der nicht schon einmal an dieser leichten Erkältung gelitten hat. Die Nase läuft, manchmal kommen noch Kopfschmerzen hinzu. Unangenehm, aber harmlos.
Stufe: 1
Verlauf: Die Nase ist gerötet, verstopft und sondert ständig Sekret ab. Der Erkrankte muss häufig niesen. Manchmal können auch leichte Kopfschmerzen und Fieber auftreten.
Widerstand: Zähigkeit
Inkubationszeit: 1 Tag
Schaden: 2 SP pro Tag / 1 SP pro Tag
Dauer: 3 Tage / 1 Tag
Ursachen: Körper längere Zeit unterkühlt (1-4 auf W20, 20 %), Kontakt mit einem Kranken (1-5 auf W20, 25 %)
Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger)
Gegenmittel: Tee

Panik-Regeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Zustand *Furcht*.

Neben der herkömmlichen *Furcht*, die dazu führt, dass ein Held schwerer agieren kann und Probenerschwernisse erhält, gibt es noch eine weitere Stufe der Angst: die Panik.
Im Unterschied zur Furcht handelt es sich bei Panik meistens um konkrete Auswirkungen auf das Handeln eines Helden, ausgelöst beispielsweise durch furchtbare, übernatürliche Wesenheiten oder Ereignisse, aber auch durch Verzweiflung in einer scheinbar ausweglosen Situation, z. B., wenn ein Held in einer tödlichen Falle sitzt und ihm die Zeit davonrennt.

Panikursache

Panik funktioniert grundlegend über den Zustand *Furcht*, kann diesen in besonderen Fällen allerdings auch ablösen.

- Panikursachen sorgen zunächst dafür, dass der Held wie bei anderen Situationen Zustandsstufen *Furcht* erhalten kann. Gegebenenfalls muss eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* abgelegt werden, um zu überprüfen, ob der Held eine Furchtstufe erhält. Diese Probe kann durch die jeweilige Panikursache modifiziert sein (siehe Tabelle **Beispiele für Panikursachen**).
- Erhält ein Held mindestens eine Furchtstufe durch die Panikursache, muss er zusätzlich noch 1W6 würfeln. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich seiner aktuellen Furchtstufe, erleidet er einen Panik-Status.
- Die 1W6-Probe wird durch die SK des Helden modifiziert: Eine SK von über 2 erhöht das Würfelergebnis um 1, eine SK von 1 oder niedriger senkt es um 1. Ausgewürfelte Ergebnisse von niedriger als 1 werden wie eine 1 behandelt, alles über 6, wie eine gewürfelte 6.
- Sollte der Held durch die Panikursache keine Furchtstufe bekommen, so muss er auch keine 1W6-Probe ablegen, um festzustellen, ob er einen Panik-Status erhält. Er muss in diesem Fall selbst dann keine 1W6-Probe ablegen, wenn er unter noch anhaltenden Furchtstufen leidet, die durch andere oder frühere Panikursachen ausgelöst wurden.
- Während eine spezifische Panikursache nur einmal Panik bei einem Helden hervorrufen kann, kann *Furcht* wiederholt ausgelöst werden. Beispielsweise wird eine spezifische Quetschfalle beim ersten Mal bei einem Helden Panik auslösen können. Gerät er nochmal in die gleiche Quetschfalle, dann löst sie höchstens noch *Furcht* aus (eine andere Quetschfalle kann bei ihm aber weiterhin einmal Panik auslösen).

Beispiel: Geron befindet sich in einer lebensbedrohlichen Quetschfalle, die eine Panikursache darstellt. Der Meister verlangt eine Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten) *–1. Geron misslingt die Probe, sodass er 1 Stufe* Furcht *erleidet. Nun muss mit 1W6 gewürfelt werden, um festzustellen, ob Geron in Panik verfällt. Seine aktuelle Furchtstufe ist 1, seine SK beträgt 2, sodass das Würfelergebnis nicht weiter modifiziert wird. Leider würfelt seine Spielerin eine 1. Geron verfällt in Panik!*

Beispiele für Panikursachen

Panikursache	Modifikator der Probe auf Willenskraft (Bedrohungen standhalten)
Anblick einer grauenvoll verstümmelten Leiche	+/–0 bis –1
Der Held befindet sich in einer lebensbedrohlichen Falle	+/–0 bis –2
Ein Opfer wird grauenvoll zugerichtet	+/–0 bis –2
Wesen mit der Kraft der Schreckgestalt	–Stufe der Kraft

- Innerhalb einer Begegnung muss jeder Held nur einmal eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen, selbst, wenn er mehreren Wesen mit der Kraft Schreckgestalt gegenübersteht. Der Spielleiter kann in einer solchen Situation jedoch entscheiden, den Modifikator der Probe um bis zu 3 Punkte zu erhöhen. Haben mehrere verschiedene Wesen die Kraft, muss dennoch nur eine einzige Probe abgelegt werden, in diesem Fall wird die Probe auf *Willenskraft* gegen die höchste Stufe in Schreckgestalt gewürfelt.

Dauer des Panik-Status

- Jeder Panik-Status bietet unterschiedliche Zeiteinheiten, die angeben, wie lange der Status anhält. Je nach Panik-Status kannst du als Meister die Zeiteinheit bestimmen oder mit 1W6 auswürfeln.
- Die genaue Anzahl der KR, Minuten, Tage usw. wird mit einem Wurf auf 1W6+1 festgelegt.
- Sollte der Held während eines wirkenden Panik-Status den gleichen Panik-Status erneut erhalten, so erhöht sich der Zeitraum um eine Zeiteinheitsstufe. Sollte bereits die höchste Zeiteinheit wirken, so verdoppelt sich der zu Beginn ausgewürfelte Zeitraum, ohne dass eine Probe erlaubt ist.
  Brabbelt ein Held z. B. für 5 ausgewürfelte Stunden und erleidet er den Panik-Status erneut, erhöht sich die Zeit auf 5 Tage. Erhält er den Status erneut, brabbelt er 5 x 2 = 10 Tage, danach 20 Tage, dann 40 Tage usw.
- Solange ein Panik-Status wirkt, kann keine Zustandsstufe *Furcht* abgebaut werden.

Panik-Status

Der Meister kann den Panik-Status frei wählen oder dem Zufall überlassen:

Zugfällig bestimmter Panik-Status

1W20	Panik-Status
1-3	Angriffslust
4-5	Brabbeln
6-7	Hysterie
8-10	Ohnmacht
11-13	Phobie
14-16	Schreikrampf
17-19	Stumpfsinn
20	Wegrennen

Angriffslust
Der Held wird von einer unbändigen Angriffslust gegenüber der Panikursache gepackt. Er verfällt in den Status *Blutrausch* (ohne, dass dieser nach 2W20 KR endet) und greift die Panikursache an.
Zeiteinheit: KR (1-5), Minuten (6)

Brabbeln
Ein brabbelnder Held kann sich nicht mehr richtig artikulieren. Bei Zaubern und Liturgien bedeutet dies, dass er die Formel bzw. das Gebet nicht aufsagen kann und somit eine Erschwernis von 2 Punkten für deren Weglassen erhält.
Zeiteinheit: KR (1-2), Minuten (3-4), Stunden (5), Tage (6)

Hysterie
Durch die Panikursache verfällt der Held in Hysterie, was sich in blindem Aktionismus und Aufgeregtheit äußert. Dadurch erleidet der Held bei allen Proben eine Erschwernis von 2.
Zeiteinheit: KR (1-2), Minuten (3-4), Stunden (5), Tage (6)

Ohnmacht
Der Held verliert auf der Stelle das Bewusstsein. Er erhält die Status *Bewusstlos* und *Liegend*.
Zeiteinheit: KR (1-3), Minuten (4-5), Stunden (6)

Phobie
Der Abenteurer bekommt vor der Panikursache oder einem vom Meister festgelegten Auslöser panische Angst und erhält für die Dauer des Panik-Status den Nachteil *Angst vor ... III*.
Zeiteinheit: KR (1-2), Minuten (3-4), Stunden (5-6)

Schreikrampf
Der Held fängt an zu schreien. Während dieser Zeit erhält er den Status *Handlungsunfähig*. Darüber hinaus sind Proben auf *Sinnesschärfe*, um ihn zu hören, um 2 erleichtert.
Zeiteinheit: KR (1-4), Minuten (5-6)

Stumpfsinn
Sobald der Held diesen Panik-Status erleidet, begibt er sich in eine Fötalposition. Dadurch erhält er den Status *Bewegungsunfähig*, *Handlungsunfähig* und *Liegend*.
Zeiteinheit: KR (1-3), Minuten (4-6)

Wegrennen
Der Held läuft auf der Stelle vor der Panikursache davon. Er versucht so viel Platz zwischen sich und die Ursache zu bringen, wie er kann. Dazu benutzt er während des Panik-Status alle Handlungen für seine Bewegung. Sollte der Held nicht weiter vorankom-

men, so erleidet er bis zum Ende des Panik-Status zusätzlich den Status *Handlungsunfähig*.
Sollte die Panikursache ein Wesen sein, so steht ihm sofort ein Passierschlag gegen den Helden zu.
Zeiteinheit: KR (1-5), Minuten (6)

Beispiel: Der Meister überlässt *Gerons Panik-Status dem Zufall und würfelt eine 10 auf der Tabelle, Geron verfällt also in Hysterie. Nun bestimmt seine Spielerin mit 1W6, welche Zeiteinheit gilt. Sie würfelt eine 1, Gerons Panik wird also nur für die Zeiteinheit Kampfrunden (KR) anhalten. Gerons Spielerin würfelt nun die genaue Anzahl der Zeiteinheiten. Ihr Wurf mit 1W6+1 ergibt 4. Zum Glück für Geron hält die Hysterie also nur 4 KR an.*

Heilung von Panik-Status

Panik kann selbst gestandene Helden schnell in ein verzweifeltes Häufchen Elend verwandeln, was die Erkundung des Grabmals erheblich erschweren kann. Ein Held kann jedoch versuchen, einem anderen Helden, der unter einem Panik-Status leidet, zu helfen.

- Dazu muss er eine Probe auf *Heilkunde Seele* ablegen und 1 Zeiteinheit aufwenden, mit der der Panik-Status auf den Patienten wirkt. Die Probe ist um die Furchtstufe des Patienten erschwert.
- Am Ende der Probe kann er die Zeit, die der Panik-Status noch anhält, um QS/2 Einheiten reduzieren. Sollte die Zeit dabei auf 0 fallen, so endet Panik-Status am Ende der KR, in der die Aktion für die Probe aufgewendet wurde. Misslingt die Probe, erhöht sich die Dauer des Panik-Status um 1W3 Einheiten.
- Die Probe kann mehrfach wiederholt werden, wenn entsprechend Zeit investiert wird.
- Ein Held darf selbst nicht über einen Panik-Status verfügen, wenn er eine solche Probe ablegen will.

Abrichten und Dressieren

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Tierkunde.

Manchmal möchte eine Heldin einem Tier, etwa einem Hund, einem Pferd oder auch einem exotischeren Begleiter (wie etwa einem Geparden oder gar einem Riesenhirschkäfer), den einen oder anderen Trick beibringen. Das Abrichten von Tieren ist allerdings ein langwieriges Unterfangen. Es kostet viel Zeit und Mühe, ein Tier richtig auszubilden. Noch schwieriger ist das Dressieren von Wildtieren (z. B. eines Krokodils). Während domestizierte Tiere in der Regel an den Menschen gewöhnt sind und deshalb leichter den einen oder anderen Trick lernen können, ist dies bei Wildtieren deutlich schwieriger – und manchmal sogar lebensgefährlich für den Ausbilder.

Tierische Begleiter

Tierische Begleiter sind Tiere, die als Gefährten eines Helden fungieren. Sie besitzen die Werte eines typischen Tieres ihrer Art, bekommen aber einen eigenen Abenteuerpunktevorrat, mit dem Loyalität gesteigert werden kann sowie Ausbildungsaufsätze und Tricks erworben werden können. Die Regeneration von LeP und AsP funktioniert wie bei Helden.
Tierische Begleiter bekommen eigene Abenteuerpunkte (ein Zehntel der Menge, die der Held nach der Heldenerschaffung bei Abenteuern etc. bekommt – diese Menge wird aber nicht von der Menge des Helden abgezogen). Damit können sie ihre Eigenschaften und Talente, aber auch LE, AT und VW nach den gleichen Regeln wie Hel-

den steigern (jeweils Kategorie C). Theoretisch können sie sogar Kampfsonderfertigkeiten erlernen. Das letzte Wort hierbei hat der Meister.
Für Vertrautentiere gelten stattdessen weiterhin die Aussagen aus dem **Regelwerk** Seite **278**.

Tiere bei der Heldenerschaffung
Tiere, die bei der Heldenerschaffung gewählt werden, können nach Meisterentscheid bereits AP erhalten haben, damit sie den Vorstellungen des Spielers entsprechen. Ein Ritter wird sicherlich gerne mit einem Reitpferd ins Spiel starten und eine nivesische Hirtin sollte einen Hütehund besitzen. In diesen Fällen haben die Tiere einfach schon die entsprechenden AP erhalten und wurden ausgebildet. Gründen der Fairness sollten bei mehreren tierischen Begleitern, die Tiere, die am wenigsten AP ausgegeben haben, auf ihrem AP-Konto noch die Differenz zu dem tierischen Begleiter erhalten, der am meisten AP ausgegeben musste.

Abrichten von domestizierten Tieren

Eine Heldin kann sich dazu entscheiden, ein *domestiziertes Tier* abzurichten. Sie hat dazu drei Möglichkeiten:

- Erstens kann sie eine langwierige Ausbildung beginnen, damit das Tier einen Ausbildungsaufsatz erhält. Hierzu benötigt sie aber die Sonderfertigkeit *Abrichter* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **102**).
- Zweitens kann sie dem Tier auch einen einzelnen, deutlich weniger aufwendigen Trick beibringen, dazu benötigt die Heldin keine weiteren Vorkenntnisse.
- Drittens ist es ihr auch möglich, die Loyalität des Tiers ihr gegenüber zu verbessern, dazu benötigt die Heldin keine weiteren Vorkenntnisse.

Die Komplexität wird deshalb auch als *primitiv* bezeichnet.

Dressur von Wildtieren

Wildtiere können nicht ohne Weiteres abgerichtet werden, üblicherweise können sie lediglich dressiert werden. Ein Wildtier ist niemals vollständig unter der Kontrolle der Heldin und man kann ihnen einen Ausbildungsaufsatz nur verleihen, wenn sie besonders viel Vertrauen zu ihrem Abrichter haben. Da das Dressieren komplexer ist als das Ausbilden von domestizierten Tieren, benötigt man hierfür die Sonderfertigkeit *Abrichter* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **102**). Die Komplexität wird, im Gegensatz zu der Bezeichnung *primitiv* bei domestizierten Tieren, bei Wildtieren in der Regel als *einfach* bezeichnet. Das Dressieren bestimmter exotischer Wildtiere gilt als noch schwieriger als das Dressieren von Wildtieren ohnehin schon ist, deshalb hat es die Komplexität *komplex*. Die Heldin benötigt dazu für jede Tierart mit der Komplexität *komplex* ein entsprechendes Berufsgeheimnis.
In der Dressur von Wildtieren hat die Heldin zunächst zwei Möglichkeiten:

- Sie kann dem Tier einen Trick beibringen.
- Außerdem kann sie die Loyalität des Wildtiers ihr gegenüber verbessern.

Im Unterschied zu abgerichteten domestizierten Tieren können bei Wildtieren jedoch gescheiterte Proben auf Loyalität (siehe Seite **29**) zu unangenehmen Komplikationen führen.

- Wenn die Loyalität eines Wildtieres durch die Dressur einer Heldin mit der Sonderfertigkeit Abrichter einen Wert von 10 erreicht, ist es ihr, und nur ihr, ab diesem Zeitpunkt möglich dem Wildtier einen Ausbildungsaufsatz zu verleihen.

Wildtiere als Handaufzucht
Einige Wildtiere, beispielsweise Wölfe oder Hippogriffe, können an den Menschen oder andere Kulturschaffende gewöhnt werden, wenn sie von klein auf aufgezogen werden. Sie zählen in diesen Fällen als domestizierte Tiere und können auch bei niedrigen Loyalitätswerten (siehe Seite **29**) wie diese abgerichtet werden. Einige Tiere kann man trotz der frühen Gewöhnung an den Menschen nicht auf diese Weise zähmen. Der Meister hat das letzte Wort darüber, bei welchen Tieren dies möglich ist und bei welchen nicht.

Ausbildungsaufsätze

Ein Ausbildungsaufsatz ist eine Sammlung von Boni, die zu den Werten des Tiers addiert werden, wenn es die entsprechende Ausbildung durchlaufen hat.
Um einem Tier einen Ausbildungsaufsatz zu verleihen, muss der Heldin eine Sammelprobe auf *Tierkunde*, 1 Monat, 7 Versuche gelingen. Der Modifikator für die Probe hängt vor der Tierart ab (siehe Seite **29**). Gelingt die Probe, so erhält das Tier alle angegeben Modifikatoren des Ausbildungsaufsatzes, inklusive der aufgeführten Tricks. Bei einem Misslingen der Probe hat das Tier nichts gelernt und die Probe kann mit einer Erschwernis von 1 wiederholt werden. Diese Erschwernis ist bei weiteren Versuchen kumulativ.
Jedes Tier kann nur einen Ausbildungsaufsatz erhalten, ein zweiter kann ihm nicht über das Abrichten verliehen werden. Allerdings kann das Tier zusätzliche Tricks erlernen.
Je nach Tierart sind nur bestimmte Ausbildungsaufsätze möglich (siehe Seite **29**). Der Meister kann entscheiden, dass es Tierarten gibt, denen man keine Ausbildungsaufsätze geben kann.

Hütetier
Ein Hütetier sorgt dafür, dass eine Herde aus domestizierten Tieren zusammenbleibt. Es treibt die Herde in die richtige Richtung und stellt sich wegrennenden Tieren in den Weg, um sie wieder zurückzutreiben. Ein Hütehund, der eine Schafherde zusammenhält, ist ein klassisches Beispiel für ein Hütetier.
Boni:
+1 MU
+1 IN
+1 GE
+1 VW
Körperbeherrschung +4
Sinnesschärfe-FW +6
Tricks: Ablegen, Komm, Laut, Sitz, Treiben
AP-Wert: 112 Abenteuerpunkte

Jagdtier
Ein Jagdtier ist darin geschult, die Fährte von Jagdwild zu suchen oder es zu erspähen und zu jagen. Jagdhunde und -falken sind klassische Jagdtiere, aber unter Umständen lässt sich z. B. auch ein Gepard ausbilden.
Boni:
+1 GE
+1 KO
+1 AT
Fährtensuchen- oder Sinnesschärfe*-FW +8 (*für Flugtiere)
Fliegen*- oder Körperbeherrschung-FW +6 (*für Flugtiere)
Tricks: Apport, Fass I, Laut, Still, Such
AP-Wert: 122 Abenteuerpunkte

Kampftier
Abrichter können bestimmte Tiere auch dazu ausbilden, auf Befehl anzugreifen. Orkische Kriegshunde sind typische Beispiele für Kampftiere.
Boni:
+1 MU
+1 KK
+2 AT
+1 TP
+20 % LeP
Einschüchtern-FW +4
Tricks: Aus, Fass I+II
AP-Wert: 138 Abenteuerpunkte

Reittier
Ob Pferd, Esel, Kamel oder goblinisches Reitwildschein – viele Tiere werden zu Reittieren ausgebildet, damit man auf ihnen reiten kann.
Boni:
Das Tier gilt nicht mehr als unausgebildet (siehe Seite **27**), darüber hinaus kann ein Reittier einen weiteren Ausbildungsaufsatz erhalten (z. B. Renntier). Außerdem ist es, je nach Tierart, in der Lage, ein bis zwei Personen mit leichtem Gepäck zu tragen.
AP-Wert: 80 Abenteuerpunkte

Renntier
In den Tulamidenlanden sind Rennkamele äußerst beliebt, aber auch Pferde- und Hunderennen sind in Aventurien keine Seltenheit. Ein Renntier wurde darin geschult, so schnell zu rennen, wie es nur kann, meist, um ein Wettrennen zu gewinnen.
Boni:
+2 GE
+2 KO
+25 % GS
Körperbeherrschung +8
Tricks: Komm, Sitz
AP-Wert: 112 Abenteuerpunkte

Suchtier
Suchtiere wurden darin geschult, ihre Nase oder andere Sinne bei der Suche nach etwas ganz Bestimmten einzusetzen. Trüffelschweine sind ein gutes Beispiel für Suchtiere, aber auch Spürhunde.
Boni:
+1 KL
+2 IN
+1 GE
Fährtensuchen- oder Sinnesschärfe-FW +8
AP-Wert: 84 Abenteuerpunkte

Trage- oder Zugtier
Trage und Zugtiere müssen schwere Lasten tragen oder Ziehen. Ochsen, Pferde und Elefanten, die in der Landwirtschaft helfen, sind klassische Zug- oder Tragtiere.

Boni:
+2 KK
+2 KO
+25 % LeP
Tier kann Gewicht in Höhe von (Eigenes Gewicht / 100 x KK) tragen. Außerdem wird das Gewicht aus der Sonderregel *Packesel* verdoppelt (gilt nur für Tiere ohne den Zusatz k bei KK).
AP-Wert: 120 Abenteuerpunkte

Wachtier
Ein Wachtier soll einen bestimmten Bereich, z. B. ein Haus, einen Hinterhof oder Garten bewachen und schlägt Alarm, sobald sich ein Unbefugter nähert. Ein Beispiel für ein Wachtier sind Wachhunde oder -gänse.
Boni:
+2 MU
+1 IN
+1 AT
+2 VW
Einschüchtern-FW +6
Tricks: Ablegen, Komm, Laut, Sitz, Wache
AP-Wert: 135 Abenteuerpunkte

Reittiere und Ausbildungsaufsätze
Als Reittiere gelten alle Tiere, die den Ausbildungsaufsatz Reittier erhalten können. Wenn nichts anderes angegeben ist, so wurden die meisten üblichen Reittiere wie Pferde und Kamele so ausgebildet, dass sie diesen Ausbildungsaufsatz bereits erhalten haben.
Außerdem ist dieser Ausbildungsaufsatz der einzige, der sich bei Tieren entgegen der obigen Aussage noch mit einem zweiten Ausbildungsaufsatz kombinieren lässt. So kann ein Pferd z. B. ein Reit- und ein Kampftier sein.

Erfahrungsgrad von Reittieren
Bei Reittieren spielt die Ausbildung eine besondere Rolle. Von ihr hängt ab, wie gut ein Reiter sein Reittier unter Kontrolle halten kann, wenn er auf ihm reitet.

- Verfügt das Reittier nicht über den Ausbildungsaufsatz Reittier, ist es *unausgebildet* und alle Proben auf *Reiten* sind um 1 erschwert.
- Verfügt das Reittier über den Ausbildungsaufsatz Reittier, so gilt es als *ausgebildet* und Proben auf *Reiten* sind nicht weiter modifiziert.
- Macht sich die Heldin die Mühe, dem Reittier einen weiteren Ausbildungsaufsatz zu spendieren, so erhält es den Erfahrungsgrad *erfahren* und Proben auf *Reiten* sind um 1 erleichtert.

Zirkustier
Tiere, denen man besondere Kunststücke beigebracht hat, mit welchen sie in einem Zirkus auftreten können, werden Zirkustiere genannt. Hierbei handelt es sich vor allem um Affen, Raubkatzen und Zirkusbären.
Boni:
+2 FF
+2 GE
Gaukeleien-FW +8
Klettern- oder Körperbeherrschung-FW +6
Tricks: 4 Kunststücke nach Wahl
AP-Wert: 114 Abenteuerpunkte

Tricks
Einem Tier einen Trick beizubringen, ist eine deutlich weniger aufwendige Aufgabe als eine Ausbildung.

- Um einem domestizierten Tier einen Trick beizubringen, muss die Heldin eine Sammelprobe auf *Tierkunde*, 1 Tag, 7 Versuche, bestehen.
- Um hingegen einem Wildtier einen Trick beizubringen, muss die Heldin eine Sammelprobe auf *Tierkunde*, 2 Tage, 5 Versuche, bestehen.

Der Modifikator ist je nach Tierart unterschiedlich. Zusätzlich zu den Tricks aus einem Ausbildungsaufsatz kann ein domestiziertes Tier noch bis zu KL/2 weitere Tricks erlernen. Ein Wildtier kann maximal KL/2 Tricks erlernen.
Um einem Tier einen Befehl für einen Trick zu geben (oder ein Kommando, um den Trick zu beenden), ist immer 1 freie Aktion notwendig.
Der Meister kann entscheiden, dass es Tierarten gibt, denen man keine oder nur bestimmte Tricks beibringen kann.

Ablegen
Bei diesem Trick legt sich das Tier hin wartet unbeweglich an Ort und Stelle, bis der Held den Befehl *Komm* durchführt (oder andere Ereignisse eintreten, die es zu Bewegungen zwingt, etwa, wenn es angegriffen wird).
Voraussetzung: Loyalität 10, Trick Komm, Trick Sitz
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Anzeigen
Durch diesen Trick kann ein Tier die Beute einer Jagd still durch Körperhaltung anzeigen, sodass das Wild nicht aufgeschreckt wird und flieht.
Voraussetzung: Loyalität 6, Trick Sitz
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Apport
Das Tier kann seinem Besitzer einen Gegenstand zurückbringen oder Jagdbeute apportieren.
Voraussetzung: Loyalität 8
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Das Pferd aus dem **Regelwerk** Seite **360** ist ein *ausgebildetes* Reittier.

Aus
Gibt man dem Tier diesen Befehl, lässt es sein Opfer los.
Voraussetzung: Loyalität 8, Trick Fass I
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Fass I
Das Tier greift Wesen der Größenkategorie winzig und klein an, wenn die Heldin es befielt. Es hört damit auf, wenn der Befehl *Aus* von der Heldin ausgesprochen wird.
Voraussetzung: Loyalität 4
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Fass II
Das Tier greift Wesen der Größenkategorie mittel an, wenn die Heldin es befielt. Es hört damit auf, wenn der Befehl *Aus* von der Heldin ausgesprochen wird.
Voraussetzung: Loyalität 8, Trick Fass I
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Fass III
Das Tier greift Wesen bis zur Größenkategorie groß und riesig an, wenn die Heldin es befielt. Es hört damit auf, wenn der Befehl *Aus* von der Heldin ausgesprochen wird.
Voraussetzung: Loyalität 10, Trick Fass II
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Komm
Das Tier begibt sich durch den Befehl *Komm* zur Heldin, sofern es die Möglichkeit dazu hat.
Voraussetzung: Loyalität 4
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Kunststück
Durch diesen Trick kann das Tier ein Zirkuskunststück aufführen. Für jedes Kunststück muss ein eigener Trick erlernt werden. Dies kann z. B. auch bei einigen Vögeln das Sprechen von ganzen Sätzen umfassen, oder das Jonglieren von Gegenständen.
Voraussetzung: Loyalität 4, Trick Sitz
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Laut
Das Tier gibt laut, sobald es eine Gefahr bemerkt.
Voraussetzung: Loyalität 6
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Platz
Das Tier legt sich auf den Befehl *Platz* hin. Geht die Heldin 12 oder mehr Schritt weg, folgt das Tier ihr. Wird das Tier oder die Heldin angegriffen, endet der Trick.
Voraussetzung: Loyalität 8, Trick Sitz
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Sitz
Das Tier setzt sich auf den Befehl *Sitz* hin. Geht die Heldin 3 oder mehr Schritt weg, folgt das Tier ihr. Wird das Tier oder die Heldin angegriffen, endet der Trick.
Voraussetzung: Loyalität 6
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Still
Das Tier verhält sich die nächsten 5 Minuten ruhig. Wird das Tier oder die Heldin angegriffen, endet der Trick.
Voraussetzung: Loyalität 8
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Such
Dieser Befehl sorgt dafür, dass das Tier versucht, eine Fährte aufzunehmen. Er setzt seine Fertigkeit *Fährtensuchen* ein.
Voraussetzung: Loyalität 8
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Treiben
Das Tier treibt auf den Befehl *Treiben* eine Herde von domestizierten Tieren in die von der Heldin gewünschte Richtung. Außerdem fängt das Tier fliehende Herdentiere wieder ein, ohne sie zu verletzen.
Voraussetzung: Loyalität 10
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Wache
Das Tier gibt bemerkbar Laut, sobald eine Person sich nähert, die es nicht kennt.
Voraussetzung: Loyalität 10
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Tricks und Tierarten
Der Meister kann bestimmen, dass bestimmte Tierarten einige Tricks nicht ausführen können. So ist es vielleicht nicht möglich, einem Bären den Trick Apport oder Wache beizubringen.

Loyalität

Alle Tiere, die ausgebildet oder dressiert werden, weisen eine Loyalität gegenüber der Heldin auf.

- Die Loyalität ist ein Talent des Tiers mit Steigerungsfaktor B und wird auf MU/KL/IN geprobt.
- Ein domestiziertes Tier hat üblicherweise eine anfängliche Loyalität von 4, ein Wildtier eine von 0.
- Der FW in Loyalität kann nur verbessert werden, wenn eine Erfolgsprobe auf *Tierkunde* gelingt. Die Heldin muss sich dazu täglich mehrere Stunden (etwa 1 LeH, siehe Seite **65**) intensiv mit dem Tier beschäftigen muss. Sie kann die Probe bei Misslingen wie üblich wiederholen. Gelingt die Probe, so kann die Heldin AP zum Steigern des Loyalitätswerts ausgeben (nicht das Tier).
- Bei der Heldenerschaffung kann die Loyalität eines Tiers ohne Probe durch *AP des Helden* gesteigert werden (bis zum Maximum).
- Eine Probe ist immer notwendig, wenn ein Tier einen Trick ausführen soll und kann wie jede Fertigkeitsprobe modifiziert sein (z. B. mag ein Hund beim Befehl *Komm* durch einen Wurstgeruch abgelenkt sein und erleidet eine Erschwernis).
- Eine misslungene Probe auf Loyalität bedeutet bei domestizierten Tieren, dass sie den Befehl nicht ausführen. Bei Wildtieren hingegen muss der Spielleiter bei einer misslungenen Probe die Tabelle **Misslungene Loyalitätsprobe bei Wildtieren** konsultieren.
  Gelingt die Probe, steigt die Loyalität um 1.
- Bei einem Kritischen Erfolg oder Patzer steigt bzw. sinkt die Loyalität um 1W3+1 Punkte (bis zu einem Minimum von 0 und einem Maximum je nach Tierart).
- Gegenüber anderen Personen als der Ausbilderin verfügen Tiere über ihre üblichen Startwerte und werden die meisten Befehle solange verweigern, bis die Person lange genug mit dem Tier gearbeitet hat und über die Erfolgsprobe auf *Tierkunde* die Loyalität des Tieres der Person gegenüber mindestens einmal steigern konnte. Erst dann können Tiere auch Tricks für diese andere Person durch ein Kommando einsetzen.

Vertrautentiere und Abrichten
Auch Vertrautentiere können auf diese Weise Tricks und Ausbildungsaufsätze erlernen. Sie zählen immer als domestizierte Tiere und die Proben, um ihnen etwas beizubringen oder ihre Loyalität zu erhöhen sind für die Hexe um 2 erleichtert.

Vertrautentiere und Ausbildungsaufsätze
Vertrautentiere dürfen entgegen der obigen Regel mit zwei Ausbildungsaufsätzen versehen werden, da sie eine besondere Beziehung zu ihrer Herrin haben und lernwillig sind. Allerdings kann ein Vertrautentier nur von seiner Herrin ausgebildet werden, niemals von jemand anderem.

- Wenn geklärt werden muss, wem ein Tier gehorcht, entscheidet die höhere QS bei einer Vergleichsprobe auf Loyalität.
- **Wichtig:** Im Reiterkampf benötigt ein Held keine Loyalitätsproben, es sei denn, das Tier soll einen Trick ausführen.

Misslungene Loyalitätsprobe bei Wildtieren

1W6	Ergebnis
1	Tier versucht zu fliehen
2	Das Tier verweigert den Befehl
3-5	Tier greift die Heldin 1W6 KR an
6	Tier greift einen Unbeteiligten 1W6 KR an oder verweigert den Befehl, wenn es keinen Unbeteiligten in der Nähe gibt

Beispielhafte Tierarten und Modifikatoren

Tierart (domestizierte Tiere)	Ausbildungs-aufsatz-Mod	Trick-Mod	Ausbildungsaufsätze	Komplexität
Esel	–1	+/–0	Reit, Trage, Zug	primitiv
Hund	+2	+3	Jagd, Kampf, Wach, Such, Zirkus	primitiv
Kamel	+1	–1	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zug	primitiv
Katze	–3	–1	Kampf, Zirkus	primitiv
Pferd	+/–0	+/–0	Kampf, Reit, Renn, Trage, Zirkus, Zug	primitiv
Rind	–1	–1	Trage, Zug	primitiv
Schaf	–2	–1	Trage, Zug	primitiv
Schwein	–2	+/–0	Reit, Such, Trage, Zug, Zirkus	primitiv
Singvogel, Papagei	–1	+1	Zirkus	primitiv

Tierart (Wildtiere)	Ausbildungs-aufsatz-Mod	Trick-Mod	Ausbildungsaufsätze	Komplexität
Affe	–2	+2	Wach, Trage, Zirkus	einfach
Gelbschwanzskorpion	–*	–6	–*	komplex (5 AP)
Sumpfegel	–*	–7	–*	komplex (5 AP)
Ikanaria-Schmetterling	–*	–7	–*	komplex (5 AP)
Elefant	–1	–1	Kampf, Reit, Trage, Zirkus, Zug	einfach
Gepard	–1	–1	Renn, Jagd, Kampf, Wach, Zirkus	einfach
Raubvogel	–1	–1	Jagd, Kampf	einfach
Wildschwein	–2	–2	Kampf, Reit, Such, Trage, Wach, Zug	einfach
Wolf	–2	–2	Jagd, Kampf, Trage, Wach, Such	einfach
Bär	–3	–2	Zirkus	einfach
Dachs	–3	–2	Such, Trage, Zug	einfach
Mammut	–3	–2	Kampf, Reit, Trage, Zirkus, Zug	komplex (3 AP)
Strauß	–2	–3	Reit, Trage, Zug	einfach
Hippogriff	–3	–3	Kampf, Reit	komplex (4 AP)
Flugechse	–4	–3	Jagd, Reit	komplex (3 AP)
Krokodil	–5	–3	Kampf, Reit, Trage, Zirkus, Zug	komplex (3 AP)
Hornechse	–5	–4	Kampf, Reit, Trage, Zug	komplex (4 AP)
Riesenhirschkäfer	–5	–4	Trage, Wach, Zug	komplex (2 AP)

*) Diese Wildtiere können selbst bei hoher Loyalität keinen Ausbildungsaufsatz erlernen.

Beispielhafte Tiere

Elefant
Elefanten stellen aufgrund ihres Gewichts und ihrer Größe furchteinflößende Reittiere dar. Ihr hauptsächliches Verbreitungsgebiet sind die Dschungel Südaventuriens, doch finden sich dort fast ausschließlich wildlebende Exemplare. Domestiziert sind sie vor allem in den Tulamidenlanden anzutreffen, wo sie sowohl für schwere körperliche Arbeiten als auch für den Kampf eingesetzt werden. Einigen besonders reichen Personen dienen sie sogar als rein repräsentatives Reittier.

Elefant
Größe: 3,50 bis 4,00 Schritt; 2,70 bis 3,00 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 3.500 bis 4.500 Stein
MU 13 **KL** 13 (t) **IN** 13 **CH** 13
FF 12 **GE** 12 **KO** 23 **KK** 28
LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 4 **SK** –1 **ZK** 5 **GS** 11
Rüssel: AT 14 **TP** 1W6+3 **RW** lang
Stoß: AT 12 **TP** 2W6+2 **RW** lang
Überrennen: AT 8 **TP** 2W6+4 **RW** kurz
Trampeln: AT 6 **TP** 2W6+6 **RW** kurz
RS/BE: 2/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Überrennen, 1 x Trampeln)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Rüssel), Mächtiger Schlag (Stoß), Schildspalter (Stoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Rüssel, Stoß)
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Elefanten können nicht klettern), Körperbeherrschung 6 (12/12/23), Kraftakt 16 (23/28/28), Selbstbeherrschung 7 (13/13/23), Sinnesschärfe 6 (13/13/13), Verbergen 0 (13/13/12), Einschüchtern 12 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13)
Größenkategorie: riesig
Sonderregeln:
Packesel: Elefanten können ein Gewicht von bis zu 800 Stein tragen.
Preis: 1.500 Silbertaler

Esel
Fast so verbreitet wie die Pferde sind die Esel. Wo Rösser jedoch meist zum Tragen eines Reiters gezüchtet werden, dienen Esel vor allem als Träger schwerer Lasten. Nichtsdestotrotz ist es durchaus möglich, auf ihrem Rücken zu reiten. Gerade ärmere Reisende, die sich kein Pferd leisten können, greifen gerne auf einen deutlich günstigeren Esel zurück. Die Tiere erweisen sich dabei zwar als stur, aber dafür äußerst ausdauernd und genügsam.

Esel
Größe: 1,20 bis 1,40 Schritt (ohne Schwanz); 1,00 bis 1,60 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 250 bis 450 Stein
MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 12
FF 10 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 15
LeP 40 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 7 **SK** –1 **ZK** 1 **GS** 11
Biss: AT 10 **TP** 1W6 **RW** kurz
Tritt: AT 8 **TP** 1W6+3 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Tritt), Zu Fall bringen (Tritt)
Talente: Klettern 5 (12/13/15), Körperbeherrschung 4 (13/13/15), Kraftakt 10 (15/15/15), Schwimmen 3 (13/15/15), Selbstbeherrschung 12 (12/12/15), Sinnesschärfe 6 (12/14/14), Verbergen 3 (12/14/13), Einschüchtern 4 (12/14/12), Willenskraft 12 (12/14/12)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln:
Packesel: Esel können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.
Preis: 250 Silbertaler

Flugechse
Die aus den Echsensümpfen stammenden Flugechsen vermögen sich mit ihren ledernen Schwingen in die Lüfte zu erheben und sind kräftig genug, dabei einen Reiter auf ihrem Rücken zu tragen. Verwendet werden sie ausschließlich von den ansässigen Achaz, die sie vor allem im Rahmen der Jagd einsetzen, doch auch für das Auskundschaften und Bekämpfen von Eindringlingen eigenen sie sich hervorragend.

Flugechse
Größe: 2,70 bis 3,00 Schritt lang, 3,80 bis 4,20 Schritt Flügelspannweite
Gewicht: 50 bis 80 Stein
MU 10 **KL** 9 (t) **IN** 11 **CH** 8
FF 9 **GE** 10 **KO** 13 **KK** 17
LeP 35 **AsP** – **KaP** –**INI** 11+1W6
VW 8 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 1/18 (an Land / in der Luft)
Krallen und Schnabel: AT 12 **TP** 1W6+3 **RW** kurz
RS/BE: 1/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen und Schnabel)
Talente: Fliegen 13 (10/11/10), Klettern 2 (10/10/16), Körperbeherrschung 5 (10/10/13), Kraftakt 10 (13/17/17), Schwimmen 3 (10/13/17), Selbstbeherrschung 8 (10/10/13), Sinnesschärfe 6 (9/11/11), Verbergen 2 (10/11/10), Einschüchtern 4 (10/11/8), Willenskraft 7 (10/11/8)
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln:
Packesel: Flugechsen können ein Gewicht von bis zu 100 Stein tragen.
Preis: 2.000 Silbertaler

Hippogriff
Die seltenen wie anmutigen Hippogriffe verfügen über die Hinterbeine eines Pferdes, während ihre Vorderbeine und ihr Haupt an einen Adler erinnern. Sie treten vor allem in den Salamandersteinen auf, sind vereinzelt aber auch in anderen Gebirgen anzutreffen. Es ist nahezu unmöglich, einen Hippogriff zu reiten, wenn man das Tier nicht von Geburt an aufgezogen hat. Gelingt ein solches Unterfangen jedoch, vermag das Tier selbst Kämpfer in voller Rüstung durch die Lüfte zu tragen.

Hippogriff
Größe: 2,40 bis 3,00 Schritt lang; 1,70 bis 1,90 Schritt Schulterhöhe; 4,00 bis 4,50 Schritt Flügelspannweite
Gewicht: 330 bis 500 Stein
MU 14 **KL** 11 (t) **IN** 14 **CH** 13
FF 9 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 26
LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 7 **SK** 1 **ZK** 0 **GS** 10/20 (an Land / in der Luft)
Schnabel und Krallen: AT 15 **TP** 1W6+4 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Krallen und Schnabel)
Talente: Fliegen 16 (14/14/14), Klettern (keine Probe erlaubt; Hippogriffe können nicht klettern), Körperbeherrschung 5 (14/14/22), Kraftakt 10 (22/26/26), Schwimmen 4 (14/22/26), Selbstbeherrschung 6 (14/14/22), Sinnesschärfe 9 (11/14/14), Verbergen 2 (14/14/14), Einschüchtern 6 (14/14/13), Willenskraft 7 (14/14/13)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln:
Packesel: Hippogriffe können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.
Preis: 5.000 Silbertaler

Hornechse
Die geschuppte Hornechse überragt mit ihrer Schulterhöhe von über zwei Schritt beinahe jeden Menschen. Noch eindrucksvoller und furchteinflößender als die reine Körpergröße ist jedoch der von 13 Hörnern gezierte und von dicken Knochenplatten bedeckte Kopf. Sie eignet sich in Anbetracht ihrer herausragenden Stärke und Panzerung hervorragend für den Reiterkampf, ist aufgrund ihrer Raserei jedoch unberechenbar, wenn sie Verwundungen erleidet. Aus diesem Grund widmen sich nur wenige Achaz der heimatlichen Regenwälder und Sümpfe des Südens ihrer Zähmung.

Hornechse
Größe: 5,00 bis 6,00 Schritt (ohne Schwanz); 7,00 bis 8,50 Schritt (mit Schwanz); 2,00 bis 2,20 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 3.000 bis 4.000 Stein
MU 13 **KL** 9 (t) **IN** 11 **CH** 13
FF 8 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 27
LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 6 **SK** 1 **ZK** 3 **GS** 8
Hornstoß: AT 11 **TP** 2W6+2 **RW** kurz
Überrennen: AT 8 **TP** 2W6+12 **RW** kurz
Trampeln: AT 6 **TP** 2W6+14 **RW** kurz
RS/BE: 5/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Hornstoß), Schildspalter (Hornstoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Hornstoß)
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Hornechsen können nicht klettern), Körperbeherrschung 4 (12/12/14), Kraftakt 16 (14/27/27), Schwimmen 2 (13/12/27), Selbstbeherrschung 12 (13/13/14), Sinnesschärfe 5 (9/11/11), Verbergen 4 (13/11/12), Einschüchtern 12 (13/11/12), Willenskraft 7 (13/11/12)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln:
Packesel: Hornechsen können ein Gewicht von bis zu 700 Stein tragen.
Raserei: Hornechsen werden durch Verletzungen in den Status Raserei versetzt. Sobald sie volle 10 LeP verloren haben, gelten für sie folgende Modifikatoren: –2 VW, +2 AT, +2 TP. Die Modifikatoren sind nicht kumulativ (beim nächsten Verlust von 10 LeP nach den ersten 10 gibt es keinen neuen Bonus, sondern es gilt weiterhin der alte). Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, höchstens jedoch eine halbe Stunde.
Preis: 1.300 Silbertaler

Mammut

Die Mammuts des hohen Nordens erinnern an die Elefanten des Südens, sind jedoch noch größer und tragen zudem ein dichtes Fell, das sie vor der unerbittlichen Kälte schützt. Den meisten Kulturen ihrer Heimat dienen sie als Jagdwild, einigen Personen gelingt es aber auch, sie als Reittier abzurichten. Insbesondere die Gjalsker nutzen sie, um sich in ihren Kriegszügen einen unschätzbaren Vorteil zu verschaffen.

Kamel

Die Novadis der Khôm sind berühmt für ihre Pferde, doch sind es Kamele, die ein Leben in der Wüste ermöglichen. Sie sind nicht nur stark und trittsicher in dem endlosen Meer aus sandigen Dünen, sondern können zudem tagelang ohne Wasser auskommen. Neben ihrer hauptsächlichen Funktion als Lasttiere werden sie als Reittiere eingesetzt und kommen dabei auch im Kampf zum Einsatz.

Kamel
Größe: 2,50 bis 3,20 Schritt (ohne Schwanz); 3,20 bis 3,90 (mit Schwanz); 2,00 bis 2,30 Schritt Höckerhöhe
Gewicht: 550 bis 600 Stein
MU 11 **KL** 9 (t) **IN** 13 **CH** 12
FF 11 **GE** 13 **KO** 20 **KK** 16
LeP 70 **AsP** – **KaP** –**INI** 12+1W6
VW 7 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 12
Biss: AT 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz
Überrennen: AT 8 **TP** 2W6+2 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen)
Talente: Klettern 4 (11/13/16), Körperbeherrschung 4 (13/13/20), Kraftakt 10 (20/16/16), Schwimmen 2 (11/13/16), Selbstbeherrschung 11 (11/11/20), Sinnesschärfe 5 (9/13/13), Verbergen 3 (11/13/13), Einschüchtern 2 (11/13/12), Willenskraft 5 (11/13/12)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln:
Packesel: Kamele können ein Gewicht von bis zu 200 Stein tragen.
Preis: 750 Silbertaler

Mammut
Größe: 5,00 bis 7,00 Schritt; 4,00 bis 4,20 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 8.000 bis 10.000 Stein
MU 13 **KL** 13 (t) **IN** 13 **CH** 13
FF 12 **GE** 11 **KO** 25 **KK** 30
LeP 450 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6
VW 3 **SK** –1 **ZK** 6 **GS** 12
Rüssel: AT 14 **TP** 1W6+4 **RW** lang
Stoß: AT 12 **TP** 2W6+4 **RW** lang
Überrennen: AT 8 **TP** 2W6+6 **RW** kurz
Trampeln: AT 6 **TP** 2W6+12 **RW** kurz
RS/BE: 3/0
Aktionen: 2 (max. 1 x Überrennen, 1 x Trampeln)
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Rüssel), Mächtiger Schlag (Stoß), Schildspalter (Stoß), Trampeln (Trampeln), Überrennen (Überrennen), Wuchtschlag I+II (Rüssel, Stoß)
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Mammuts können nicht klettern), Körperbeherrschung 6 (11/11/25), Kraftakt 18 (25/30/30), Selbstbeherrschung 7 (13/13/25), Sinnesschärfe 6 (13/13/13), Verbergen 0 (13/13/11), Einschüchtern 12 (13/13/13), Willenskraft 7 (13/13/13)
Größenkategorie: riesig
Sonderregeln:
Packesel: Mammuts können ein Gewicht von bis zu 900 Stein tragen.
Preis: 2.000 Silbertaler

Pferd
Das Pferd stellt das verbreitetste aller Reittiere dar, ist es doch nicht nur leichter abzurichten als andere Kreaturen, sondern weist darüber hinaus auch eine hohe Flexibilität auf. Als schnelles und ausdauerndes Tier eignet es sich für eine Benutzung durch Einheiten der leichten Kavallerie, vermag aber in Form starker und widerstandsfähiger Züchtungen ebenso gepanzerte Ritter in die Schlacht zu tragen. Auch vor Streitwagen lassen sich Pferde problemlos spannen.

Pferd
Größe: 2,20 bis 2,80 Schritt lang; 1,50 bis 1,70 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 350 bis 550 Stein
MU 10 **KL** 10 (t) **IN** 12 **CH** 12
FF 8 **GE** 14 **KO** 22 **KK** 24
LeP 65 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6
VW 7 **SK** 0 **ZK** 0 **GS** 12
Tritt: AT 15 **TP** 1W6+5 **RW** mittel
Biss: AT 12 **TP** 1W6+1 **RW** kurz
Niederreiten: AT 14 **TP** 2W6+4 **RW** mittel
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag
Talente: Klettern (keine Probe erlaubt; Pferde können nicht klettern), Körperbeherrschung 4 (14/14/22), Kraftakt 8 (22/24/24), Schwimmen 4 (14/22/24), Selbstbeherrschung 4 (10/10/22), Sinnesschärfe 4 (10/12/12), Verbergen 2 (10/12/14), Einschüchtern 2 (10/12/12), Willenskraft 3 (10/12/12)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln:
Packesel: Pferde können ein Gewicht von bis zu 150 Stein tragen.
Preis: 750 Silbertaler

Strauß
Die großen Laufvögel der südlichen Steppen werden aufgrund ihrer Schnelligkeit gerne für Rennen mit ihren Artgenossen gezüchtet. Als Reittiere eignen sie sich nur bedingt, da sie lediglich leichte Personen zu tragen vermögen. Dafür können sie relativ problemlos vor Streitwagen gespannt werden. Gerade in Aranien greift man gerne auf sie zurück und nutzt sie zum Ziehen prachtvoll gestalteter Prunkgefährte.

Strauß
Größe: 2,30 bis 2,50 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 130 bis 150 Stein
MU 15 **KL** 8 (t) **IN** 11 **CH** 12
FF 8 **GE** 12 **KO** 10 **KK** 15
LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+1W6
VW 6 **SK** –2 **ZK** 0 **GS** 18
Biss: AT 12 **TP** 1W6+2 **RW** mittel
Tritt: AT 10 **TP** 1W6+4 **RW** mittel
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Zu Fall bringen (Tritt)
Talente: Klettern 3 (15/12/15), Körperbeherrschung 9 (12/12/10), Kraftakt 6 (10/15/15), Schwimmen (keine Probe erlaubt; Strauße können nicht schwimmen) Selbstbeherrschung 7 (15/15/10), Sinnesschärfe 8 (8/11/11), Verbergen 5 (15/11/12), Einschüchtern 4 (15/11/12), Willenskraft 8 (15/11/12)
Größenkategorie: groß
Sonderregeln:
Packesel: Strauße können ein Gewicht von bis zu 75 Stein tragen.
Preis: 250 Silbertaler

Wildschwein
Wildschweine werden nur in seltenen Fällen Dressiert, aber einige Goblinstämme bilden die Tier zu Reitwildschweinen aus.

Wildschwein
Größe: 1,60 bis 2,00 Schritt Länge, 0,80 bis 1,10 Schritt Schulterhöhe
Gewicht: 250 bis 300 Stein
MU 14 **KL** 8 (t) **IN** 11 **CH** 10
FF 9 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 14
LeP 25 **AsP** – **KaP** –**INI** 12+1W6
VW 7 **SK** 0 **ZK** 1 **GS** 10
Biss: AT 13 **TP** 1W6+3 **RW** kurz
Überrennen: AT 10 **TP** 1W6+4 **RW** kurz
RS/BE: 0/0
Aktionen: 1
Vorteile/Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Überrennen (Überrennen)
Talente: Einschüchtern 11, Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 3, Verbergen 2, Willenskraft 9
Größenkategorie: mittel
Sonderregeln:
Packesel: Wildschweine können ein Gewicht von bis zu 50 Stein tragen.
Preis: 50 Silbertaler

Anbahnung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Betören.

»Noch nie habe ich ein so schönes Geschöpf wie dich erblickt. Rahja muss neidisch auf deine wunderschönen Augen sein und …«

»Halt die Klappe und komm mit.«
—so gehört in einer Puniner Taverne, neuzeitlich

Um beim Gegenüber Interesse zu wecken und es zu verführen, gibt es drei Anbahnungsvarianten, die wir dir vorstellen wollen: das Abschleppen, die Verführung und die Langzeitwerbung.
Beim *Abschleppen*, der einfachsten Variante, besteht auf beiden Seiten ein sexuelles Verlangen und Lust nach einem erotischen Abenteuer. Das Gegenüber der Heldin ist einem kurzen Stelldichein nicht abgeneigt und muss nicht lange überzeugt werden.
Bei der *Verführung* ist es deutlich schwieriger, das Objekt der Begierde für sich zu gewinnen. Das Gegenüber muss von der Heldin noch überzeugt werden und kann sich Betörungsversuchen wiedersetzen.
Langzeitwerbung wird eingesetzt, wenn es die Heldin entweder mit jemanden zu tun hat, der nicht leicht zu haben ist, oder aus anderen Gründen erst über längere Zeit überzeugt werden muss, die Geheimnisse der rahjanischen Freuden zu ergründen.

Bei allen Varianten der Anbahnung spielt der neue Zustand *Begehren* eine wichtige Rolle, weswegen wir dir die entsprechenden Auswirkungen zunächst vorstellen.

Begehren

Der Zustand *Begehren* spiegelt wieder, wie groß das Verlangen einer Person gegenüber dem Helden ist und wie leicht sie sich von ihm um den Finger wickeln lässt. Es ist möglich, den Zustand mehrfach für unterschiedliche Personen gleichzeitig zu erhalten. Ein Held kann also sowohl *Begehren* gegenüber Alrik auf Stufe II, wie auch Begehren gegenüber Daphinia auf Stufe III erleiden. Die einzelnen Stufen addieren sich nicht auf, sondern gelten immer nur gegenüber einer speziellen Person.
Der Zustand *Begehren* spielt keine Rolle bei der Ermittlung der 8 oder mehr Zustandsstufen, die akkumuliert die *Handlungsunfähigkeit* des Helden bedeuten (siehe **Regelwerk** Seite **32**). *Begehren* baut sich pro Woche um 1 Stufe ab.

Ein Teil der Fokusregel Stufe I Soziale Konflikte ist im **Aventurischen Kompendium** Seite **40** enthalten. Kenntnisse dieser Fokusregel sind aber nicht notwendig, da die Anbahnung diese noch mal erläutert und auf das Talent Betören anpasst.

Begehren

Begehrenstufen	Auswirkung
Stufe I	Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* sind gegenüber der Person, die man begehrt, um 1 erschwert.
Stufe II	Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* sind gegenüber der Person, die man begehrt, um 2 erschwert.
Stufe III	Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* sind gegenüber der Person, die man begehrt, um 3 erschwert.
Stufe IV	Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* sind gegenüber der Person, die man begehrt, um 4 erschwert.

Vorbereitung

Sowohl beim Versuch des Abschleppens, der Verführung, als auch bei der Langzeitwerbung können die folgenden Möglichkeiten genutzt werden, um sich vorzubereiten. Bei der Langzeitwerbung müssen diese Vorbereitungen eventuell vor weiteren Vergleichsprobe auf *Betören (Liebeskünste)* gegen *Willenskraft (Betören widerstehen)* wiederholt werden, wenn zu viel Zeit vergangen ist. Der Meister hat dabei das letzte Wort. Anbändeln ist bei der Langzeitwerbung nur bei der ersten Vergleichsprobe möglich, danach nur noch das Aufhübschen.

Aufhübschen

Zunächst kann die Heldin sich dazu entscheiden, sich aufzuhübschen, damit sie bei ihrem Ziel besser ankommt. Dazu ist eine Probe auf *Betören (Aufhübschen)* notwendig. Gelingt die Probe, so hat die Heldin für QS Stunden eine Erleichterung von 1 gegenüber ihrem Ziel bei Proben auf *Betören (Liebeskünste)*.

Bei einer misslungenen Probe sind folgende Proben auf *Betören (Liebeskünste)* für die nächsten 6 Stunden um 1 erschwert und ein weiterer Versuch, sich in dieser Zeit aufzuhübschen, scheitert automatisch. Das Aufhübschen dauert 1 Stunde, gleich ob die Probe ge- oder misslungen ist.

Diese Probe ist optional, sie muss nicht abgelegt werden. Die Erleichterung/Erschwernis wird mit der Erleichterung/Erschwernis aus dem Abschnitt **Anbändeln** verrechnet.

Anbändeln

Damit die Zielperson auf die Heldin aufmerksam wird, kann sie zunächst versuchen, ihr Interesse auf sich zu ziehen. Dazu muss eine Probe auf *Betören (Anbändeln)* abgelegt werden.

Bei Gelingen ist die nachfolgende Probe auf *Betören (Liebeskünste)* um QS/2 erleichtert.

Bei einem Misslingen ist die Probe hingegen um 2 erschwert.

Diese Probe ist optional, sie muss nicht abgelegt werden. Die Erleichterung/Erschwernis wird mit der Erleichterung/Erschwernis aus dem Abschnitt **Aufhübschen** verrechnet.

Das Ende der Anbahnung

Am Ende einer erfolgreichen Anbahnung besteht üblicherweise die Möglichkeit, das Ziel zum Sex zu überreden. Bei der Langzeitwerbung muss dies aber nicht sofort erfolgen, sondern kann je nach Situation auf einen späteren Zeitpunkt verschoben werden.

Abschleppen

Beim Abschleppen ist die Heldin auf der Suche nach einem Partner für die Nacht oder jemanden, den sie ohne großen Aufwand um den Finger wickeln kann. Dies kann eine Patriziertochter sein, die in einer Taverne mit viel Alkohol feiert oder ein Frauenheld, der wie sie auf der Suche nach jemanden ist, der Rahja huldigen möchte. Das Ziel muss bereits einem erotischen Abenteuer gegenüber aufgeschlossen sein. Möchte der Meister zufällig bestimmen, wie viele abschleppwillige Personen abends in einer Kneipe oder auf einem Fest sind, so kann

Beispiele für ein gelungenes Abschleppen

QS	Ergebnis
QS 1	Das Ziel des Abschleppversuchs bändelt ein wenig mit der Heldin an, aber es kommt nicht zum Sex.
QS 2	Die Anbahnung war erfolgreich, dass Ziel ist bereit zum Sex.
QS 3	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 1 Stufe *Begehren* gegenüber der Heldin.
QS 4	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 2 Stufen *Begehren* gegenüber der Heldin.
QS 5	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 3 Stufen *Begehren* gegenüber der Heldin.
QS 6	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 4 Stufen *Begehren* gegenüber der Heldin.

Beispiele für ein gelungenes Verführen

Netto-QS	Ergebnis
Netto-QS 1	Das Ziel des Verführungsversuchs bändelt ein wenig mit der Heldin an, aber es kommt nicht zum Sex.
Netto-QS 2	Die Anbahnung war erfolgreich, dass Ziel ist bereit zum Sex.
Netto-QS 3	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 1 Stufe *Begehren* gegenüber der Heldin.
Netto-QS 4	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 2 Stufen *Begehren* gegenüber der Heldin.
Netto-QS 5	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 3 Stufen *Begehren* gegenüber der Heldin.
Netto-QS 6	Wie QS 2, aber das Ziel bekommt 4 Stufen *Begehren* gegenüber der Heldin.

er dies mit einem Würfelwurf bestimmen: In einer Umgebung mit wenig Personen sind 1W3–1 Personen dazu bereit, bei vielen Anwesenden 1W6–1.

Zum Abschleppen wird eine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* abgelegt. Als Modifikatoren gelten jene aus der Tabelle **Modifikatoren für das Anbahnen** auf Seite **40**. Gelingt die Probe, entscheidet die QS darüber, was passiert (siehe Tabelle **Beispiele für ein gelungenes Abschleppen**). Bei einer misslungenen Probe scheitert der Abschleppversuch. Wie lange eine solche Probe dauert, muss der Meister je nach Situation entscheiden. Misslingt der Abschleppversuch, kann die Heldin üblicherweise nach weiteren potenziellen Partnern Ausschau halten. Hier gilt die Regel für Wiederholungsproben bei Erfolgsproben (siehe **Regelwerk** Seite **25**). Die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* wird bei jedem neuen Versuch um 1 schwerer. Diese Erschwernis baut sich erst 24 Stunden nach der letzten misslungenen Probe auf *Betören (Liebeskünste)* wieder komplett ab.

Das Ziel des Abschleppversuchs legt keine Probe auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* ab, schließlich sucht es nach einer Partnerin für die Nacht oder ein kurzes Stelldichein. Die Frage ist nur, ob es durch die Heldin oder jemand anderen abgeschleppt werden möchte.

Ob eine Heldin das Ziel eines Abschleppversuchs durch einen anderen Helden oder eine Meisterperson werden kann, entscheidet der Spieler der Heldin. Lässt sie sich abschleppen, sollte hier ebenfalls die QS der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* entscheiden, was geschieht.

Der Spieler, dessen Heldin einen hohen Fertigkeitswert besitzt, hat dafür Abenteuerpunkte ausgegeben. Dementsprechend sollte er auch Vorteile gegenüber Spielern haben, die zwar gute Argumente liefern, aber keinen einzigen Abenteuerpunkt in die Gesellschaftstalente ihres Abenteurers investiert haben.

Verführung

Die Verführung funktioniert ähnlich wie das Abschleppen, jedoch ist hier kein Ziel vorhanden, welches sich sofort bereitwillig abschleppen lässt, sondern die Heldin muss ihre Verführungskünste einsetzen, um Interesse zu wecken.

Zum Verführen wird eine Vergleichsprobe auf *Betören (Liebeskünste)* der Heldin und *Willenskraft (Betören widerstehen)* des Ziels abgelegt. Als Modifikatoren gelten jene aus der Tabelle **Modifikatoren für das Anbahnen** auf Seite **40**. Gelingt die Probe der Heldin, entscheidet die Netto-QS darüber, was passiert (siehe Tabelle **Beispiele für ein gelungenes Verführen**). Bei einer misslungenen Probe scheitert der Verführungsversuch. Wie lange eine solche Probe dauert, muss der Meister je nach Situation entscheiden.

Misslingt der Verführungsversuch, kann die Heldin üblicherweise nach weiteren potenziellen Partnern Ausschau halten. Hier gilt die Regel für Wiederholungsproben bei Erfolgsproben (siehe **Regelwerk** Seite **25**). Die Probe auf *Betören (Liebeskünste)* wird bei jedem neuen Versuch um

Anbahnung ausspielen

Optionale Regel

Jede Spielrunde kann das Anbahnen einer Verführung auch durch reines Ausspielen lösen. Hier können die Fertigkeitswerte in *Betören* auf der einen Seite und *Willenskraft* auf der anderen Seite einen guten Hinweis liefern, wie geschickt sich die Beteiligten bei ihrem Unterfangen anstellen. Der Fairness halber sollte bei der Anwendung dieser Regel darauf geachtet werden, dass eine Heldin nicht durch die besondere Redegewandtheit seines Spielers Erfolg über Erfolg erzielt, obwohl ihm den Werten nach jegliche Befähigung in diesen Bereichen fehlt. Sicherlich können Argumente, die dem Spieler einfallen, hilfreich sein. Dennoch sollten Helden mit den besseren Werten mehr Erfolge beim Ausspielen des Anbahnens erzielen.

Durch diese Regel wird das Spiel weniger komplex.

Es kann durchaus vorkommen, dass eine Meisterperson nichts dagegen hat, wenn eine Heldin versucht, die Einstellung ihr gegenüber zu verbessern. Insofern muss die Meisterperson ihre Einstellungsstufe auch nicht zwangsweise verschlechtern.

1 schwerer. Diese Erschwernis baut sich erst nach 24 Stunden nach der letzten misslungenen Probe auf *Betören (Liebeskünste)* wieder komplett ab.

Wir setzen üblicherweise voraus, dass eine Heldin gegen Anbahnungsversuche immer *Willenskraft* einsetzen kann, um nicht verführt zu werden. Wie unter *Abschleppen* geschildert, kann die Spielerin der Heldin aber entscheiden, dass sie leicht zu haben ist. In diesem Fall gibt es keine Gegenprobe und die Regeln des *Abschleppens* gelten.

Langzeitwerbung

Sollte das Ziel nicht leicht zu haben sein, etwa, weil es zögert, sich auf die Heldin einzulassen, oder niemand ist, den man sofort verführen kann, so kann hierzu die Regel für Langzeitwerbung genutzt werden.

Bei der Langzeitwerbung muss die Heldin erst langsam ein gewisses Maß an Vertrauen und Interesse aufbauen, damit sich das Ziel verführen lässt. Die Langzeitwerbung funktioniert über mehrere Vergleichsproben. Hierbei muss zwischen einer aktiven und einer passiven Partei unterschieden werden. Die aktive Partei ist immer die Seite, die um die andere Seite werben will, während die passive Partei der Beeinflussung widerstehen muss. Die aktive Partei verwendet *Betören (Liebeskünste)*, um zu versuchen, jemanden zu verführen, während die passive Partei mit *Willenskraft (Betören widerstehen)* gegenhält. Grundlegend gibt es zwei Möglichkeiten, das Ergebnis der Probe einzusetzen: die Beeinflussung der Einstellung und das Erzwingen von Handlungen. Es können durchaus beide Methoden miteinander kombiniert werden, wenn ausreichend Zeit ist. Dafür müssen jedoch getrennte Proben gewürfelt werden. Modifikatoren der Tabelle **Modifikatoren für das Anbahnen** auf Seite **40**) gelten für beide Optionen gleichermaßen.

Die Beeinflussung der Einstellung

Zu Beginn beschreibt die aktive Partei, wie sie ihr Gegenüber beeinflussen möchte bzw. wie sie werben möchte. Über den Ausgang entscheidet die Netto-QS, also die QS, die übrig bleibt, wenn die niedrigere QS von der höheren QS der beiden Parteien bei der Vergleichsprobe abgezogen wird.

- Das Intervall einer solchen Probe muss der Meister bestimmen. Es bieten sich hier 24 Stunden, 1 Woche oder 1 Monat an. Der Meister kann die Anzahl der Versuche auf 3, 5, 7 beschränken oder unbegrenzt setzen, je nachdem wie schwer oder leicht er es der Heldin machen will.
- Hat die aktive Partei gewonnen, so kann sie die Einstellung des Gegenübers um eine Stufe pro Netto-QS steigern. Das Opfer bemerkt zudem nicht, dass es beeinflusst wurde.
- Bei einem Gleichstand verändert sich die Einstellung nicht. Die passive Partei bemerkt nichts von dem Beeinflussungsversuch.
- Hat die passive Partei gewonnen, so kann sie im Gegenzug pro Netto-QS die Einstellungsstufen zu ihren Gunsten verschieben. Sie ist dazu jedoch nicht verpflichtet. Außerdem bemerkt sie, dass sie beeinflusst wurde.
- Eine Heldin kann durch eine einzelne Probe die Einstellung seines Ziels nie mehr als um 2 Stufen ändern. Wenn das Ziel eine Einstellung von 5 gegenüber der Heldin, so kann durch eine Probe die Meisterperson maximal auf Einstellungsstufe 7 vorrücken. Ausnahmen sind hier Zauber- und Liturgieeinsatz sowie Patzer und Kritische Erfolge. Die passive Partei ist an diese Begrenzung nicht gebunden.
- Bei einem Patzer kann sich die Einstellung um 1W3+1 Stufen zu Ungunsten des Patzenden verschieben und bei einem Kritischen Erfolg verschiebt sich die Stufe um 1W3+1 zu Gunsten des Probenden.
- Ob es eine Begrenzung der Einstellungsstufe zwischen Heldin und Meisterperson gibt, entscheidet der Meister. So mag es niemals möglich sein, dass

Einstellung ändern

Probe	Ergebnis
Aktiver Partei gelingt die Probe	+1 Einstellungsstufe des Opfers gegenüber der Heldin, Opfer bemerkt die Beeinflussung nicht. **Unentschieden** keine Änderung der Einstellungsstufe, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch nicht
Passiver Partei gelingt die Probe	keine automatische Änderung der Einstellungsstufe, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch, Einstellung des Opfers gegenüber dem Beeinflusser kann sich nach Meisterentscheid ändern.

Einsatz von Betören gegen Helden

Ein schwieriges Thema ist die Anwendung von *Betören* durch Meisterpersonen oder andere Spieler gegen Helden. Nicht jeder Spieler möchte, dass seine Heldin durch *Betören* beeinflusst wird und er somit einen Teil der Kontrolle über ihre Handlung und Ansichten verliert. Dies ist schon bei diversen Beherrschungszaubern ein Streitpunkt, aber gerade Gesellschaftstalente wie *Betören*, die von jedem Gegenüber angewandt werden können, sind besonders kritisch zu betrachten. Durch sie kann ein Abenteurer nämlich sehr schnell Ziel einer solchen Beeinflussung sein – ob gewollt oder ungewollt. Besonders Helden mit niedriger *Willenskraft* haben solchen Betörungsversuchen nur wenig entgegenzusetzen.

Am besten klärst du daher mit deiner Spielrunde ab, ob man die einzelnen Anbahnungsvarianten auch gegen Helden einsetzen kann oder nicht. Vor allem sollten auch die Spieler untereinander absprechen, ob ihre Helden durch andere Gruppenmitglieder so beeinflusst werden können oder nicht.

sich die Einstellungsstufe des Erzfeindes der Heldin ihr gegenüber über Stufe 2 hinaus verbessert.

Einstellung
Jede Person weist zu anderen Personen eine Einstellung auf. Die meisten Aventurier sind anderen Aventuriern gegenüber zunächst neutral eingestellt (Stufe 5), aber Meisterpersonen mit Vorurteilen können eine um bis zu 2 Stufen schlechter Einstellungsstufe gegenüber einer Heldin aufweisen. Auch eine Meisterperson, die schon in die Heldin verliebt ist, wird eine höhere Einstellungsstufe als 5 aufweisen.

Einstellung

Einstellungsstufe	Einstellung
Stufe 1	Das Ziel würde nie etwas mit der Heldin anfangen, selbst wenn sie der letzte Mensch auf Dere wäre.
Stufe 2	Das Ziel findet die Heldin unattraktiv.
Stufe 3	Das Ziel findet die Heldin nicht begehrenswert.
Stufe 4	Das Ziel interessiert sich nicht für die Heldin.
Stufe 5	Das Ziel ist der Heldin gegenüber neutral eingestellt.
Stufe 6	Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung für die Heldin.
Stufe 7	Das Ziel findet die Heldin begehrenswert.
Stufe 8	Das Ziel verspürt großes Verlangen nach der Heldin.
Stufe 9	Das Ziel fühlt sich zur Heldin hingezogen, als wäre sie Rahja persönlich.

Je nach Kultur können sich weitere Änderungen ergeben. So sind Andergaster und Nostrier nicht gut aufeinander zu sprechen, Novadis könnten Andersgläubigen gegenüber etwas abgeneigter eingestellt sein, und Bauern haben nicht selten eine schlechte Meinung über Adlige. Meisterpersonen, die die Heldin kennen, sollten ihre individuelle Einstellungsstufe bekommen, die zur gemeinsamen Geschichte zwischen der Heldin und der Person passt. Welche Einstellung eine Meisterperson gegenüber der Abenteurerin zu Beginn hat, entscheidet der Meister. Dies sollte von der jeweiligen Situation abhängen. Im Regelfall kann man aber annehmen, dass Meisterpersonen eine Einstellungsstufe von 5 gegenüber der Heldin aufweisen.

Gute und schlechte Liebesbekundungen
Optionale Regel

Für das Ausspielen einer Szene bei der Langzeitwerbung und für das Anwenden von guten oder schlechten Liebesbekundungen, kann der Meister Modifikatoren von –3 bis +3 veranschlagen.
Durch den Einsatz dieser Regel wird das Spiel etwas komplexer.

Handlungen erzwingen
Statt die Einstellung zur Heldin zu verändern, kann die Langzeitwerbung auch dazu genutzt werden, um bestimmte Handlungen anzuregen und sein Gegenüber dazu zu bringen, diese auszuführen. Diese Option kann sofort genutzt werden, oder erst nachdem man die Einstellung seines Gegenübers geändert hat. Auch in diesem Fall wird eine Vergleichsprobe zwischen *Betören (Liebeskünste)* und *Willenskraft (Betören widerstehen)* abgelegt.

- Das Intervall ist identisch mit dem Intervall der Probe für die Veränderung der Einstellung.
- Sollte die aktive Partei gewinnen, so entscheidet die Netto-QS darüber, was geschieht, Benutze die Tabelle **Beispiele für ein gelungenes Verführen** um die genauen Auswirkungen zu bestimmen.
- Bei einem Gleichstand unternimmt die passive Partei zwar nicht die gewünschte Handlung, aber sie bemerkt auch nicht, dass sie beeinflusst werden sollte.
- Gewinnt die passive Partei, bemerkt sie, dass sie beeinflusst werden sollte und kann entsprechend reagieren. In diesem Fall kann der Meister entscheiden, dass sich die Einstellungsstufe der Meisterperson gegenüber dem Helden sofort ändert.
- Es ist nur eine Probe während der Langzeitwerbung erlaubt, um sein Gegenüber zu einer Handlung zu bewegen. Der Spielleiter entscheidet darüber, ob irgendwann noch einmal eine Probe gegen die gleiche Person und mit dem gleichen Handlungsziel gestattet ist.
- Wann eine solche erzwungene Handlung endet, entscheidet der Meister.
- Der Spielleiter kann entscheiden, dass es Personen gibt, die sich selbst durch eine gelungene Probe nicht dazu verleiten lassen, eine bestimmte Handlung auszuführen. Ein Traviageweihter wird selten untreu und auch die Kaiserin wird nicht in Anwesenheit ihres Gemahls anfangen, sich für die Heldin auszuziehen.

Handlung erzwingen

Probe	Ergebnis
Aktiver Partei gelingt die Probe	Die erzwungene Handlung wird ausgeführt; Opfer bemerkt die Beeinflussung nicht
Unentschieden	Es wird keine Handlung ausgeführt; Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch nicht
Passiver Partei gelingt die Probe	Es wird keine Handlung ausgeführt, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch; Einstellung des Opfers gegenüber dem Beeinflusser kann sich nach Meisterentscheid ändern

Modifikatoren für soziale Interaktion
Folgende Tabelle bietet einige Beispiele für die verschiedenen Erleichterungen und Erschwernisse der Proben für die einzelnen Talente und Anwendungsgebiete für die beiden Anbahnungsarten Abschleppen und Langzeitwerbung.

Neuer Vorteil

Begabte/r Aufreißer/in

Der Held weiß, wie er sich präsentieren muss und hat immer einen flotten Spruch parat, um andere für sich zu begeistern und zum Zug zu kommen.

Regel: Beim Abschleppen (siehe Seite **36**) hat der Held mehr Erfolg als andere Personen. Bei der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* zum Abschleppen bekommt er +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).
Alternativ kann der Spieler auch beschließen, mehrere Personen gleichzeitig abzuschleppen. Die Probe ist dann jedoch pro Person, die er abschleppen will, um 2 erschwert.
Dieser Vorteil kann mit der Sonderfertigkeit *Abschleppspezialist/in* (siehe Seite **41**) kombiniert werden. Damit bekommt der Held +2 FP oder die Probe zum Abschleppen von mehreren Personen ist pro Person nur um 1 erschwert.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Modifikatoren für das Anbahnen

Situation	Modifikator
Betören (Anbändeln)	
Aktive Partei hat einen höheren sozialen Stand (Regelwerk Seite 338)	+1
Vorteil Angenehmer Geruch **(Regelwerk Seite 163)**	+1
Vorteil Gutaussehend I / II **(Regelwerk Seite 165)**	+1 / +2
Nachteil Hässlich I / II **(Regelwerk Seite 172)**	–1 / –2
Zauber SATUARIAS HERRLICHKEIT (Regelwerk Seite 297)	+QS
Betören (Liebeskünste)	
Vorteil Angenehmer Geruch **(Regelwerk Seite 163)**	+1
Vorteil Gutaussehend I / II **(Regelwerk Seite 165)**	+1 / +2
Nachteil Hässlich I / II **(Regelwerk Seite 172)**	–1 / –2
Mehrere Ziele abschleppen durch SF Abschleppspezialist/in **(siehe Seite 41) oder durch Vorteil Begabte/r Aufreißer/in (siehe Seite 40)**	–2 pro Person
Mehrere Ziele abschleppen durch SF Abschleppspezialist/in **(siehe Seite 41) und Vorteil Begabte/r Aufreißer/in (siehe Seite 40)**	–1 pro Person
Zauber SATUARIAS HERRLICHKEIT (Regelwerk Seite 297)	+QS
Vorbereitung: Aufhübschen (gelungen oder misslungen)	+1 oder –1
Vorbereitung: Anbändeln (gelungen oder misslungen)	+QS/2 / oder –2
Jede Stufe Einstellung über 5	+1
Jede Stufe Einstellung unter 5	–1
Aktive Partei und passive Partei gehören anderer Kultur und/oder Spezies an.	+/–0 bis –3
Passive Partei ist sehr rahjagläubig	+1 bis +3
Passive Partei ist sehr enthaltsam	–1 bis –3
Passive Partei ist glücklich vergeben	–1 bis –3
Aktive Partei gehört einer für die passive Partei ungünstigen/verbotenen Gruppe an (z. B. Spezies, Randgruppe, etc.)	–1 bis –2*
Willenskraft (Betören widerstehen)	
Verführer oder Verführter sprechen gemeinsame Sprache nicht auf Stufe III**	+1 pro Stufe unter III

*) Dieser Modifikator gilt zusätzlich zu dem allgemeinen Modifikator durch andere Kultur oder Spezies.
**) Es gilt nur der höchste Bonus, der durch eine der beiden Personen erreicht wird. Der Verführte kann die daraus entstehende Erleichterung freiwillig auch ignorieren.

Neue Sonderfertigkeit

Abschleppspezialist/in

Ein Held mit Erfahrung für die richtigen Gesten und Worte kann deutlich leichter auf Beutezug gehen und jemanden abschleppen.
Regel: Beim Abschleppen (siehe Seite **36**) hat der Held mehr Erfolg als andere Personen. Bei der Probe auf *Betören (Liebeskünste)* zum Abschleppen bekommt er +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).
Alternativ kann der Spieler auch beschließen, mehrere Personen gleichzeitig abzuschleppen. Die Probe ist dann jedoch pro Person, die er abschleppen will, um 2 erschwert.
Diese Sonderfertigkeit kann mit dem Vorteil *Begabte/r Aufreißer/in* (siehe Seite **40**) kombiniert werden. Damit bekommt der Held +2 FP oder die Probe zum Abschleppen von mehreren Personen ist pro Person nur um 1 erschwert.
Voraussetzungen: Betören 4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Bücher lesen und Studium eines Buchs

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung Bücher.

Nicht selten forschen Hesindegeweihte, Magierinnen oder andere aventurische Gelehrte in staubigen Bibliotheken und Archiven nach Informationen, die in Büchern, Schriftrollen oder auf Steintafeln festgehalten wurden. Aus diesem Grund stellen wir dir alle wesentlichen Regeln zum Lesen und Studieren des aufgezeichneten Wissens vor.

Lesegeschwindigkeit

Zunächst muss ein Held die Sprache und die Schrift des Textes verstehen können, um ihn zu lesen. Dazu benötigt er die Sprache auf Stufe II und die dazugehörige Schrift. Einige Bücher erfordern sogar die Sprache auf Stufe II zu beherrschen (siehe Seite **42**).
Die Zeit, die man für das Lesen eines Buchs benötigt, beträgt pro Seite für alle üblichen Formate 3 Minuten für einen schlichten Inhalt / 5 Minuten für einen durchschnittlichen Inhalt / 10 Minuten für einen fordernden Inhalt. Je umfangreicher und je komplexer ein Buch ist, desto länger dauert es also, es einmal zu lesen und zu verstehen.
Die Kunstfertigkeit der Schrift kann eventuell die Zeit, die zum Lesen und Studieren benötigt wird, verändern (siehe Seite **43**). Ein in Kurzschrift verfasster Text benötigt zum Lesen und Studieren pro Seite ebenso so lang wie ein in normaler Schrift verfasster Text (3, 5 oder 10 Minuten, je nach Inhalt), solange ein Held die entsprechende Sonderfertigkeit beherrscht,

Pergamentrollen und Steintafeln
Auch wenn aufgezeichnetes Wissen nicht nur auf Buchseiten festgehalten wird, beziehen wir uns bei der folgenden Regel zwar auf Buchseiten, sie kann aber ebenso auf Steintafeln oder einzelne Pergamentseiten angewendet werden. Bei Schriftrollen und übergroßen Steintafeln u. Ä. muss der Meister festlegen, wie vielen Buchseiten diese entsprechen. Der Meister hat bei der Bestimmung der Seitenmenge das letzte Wort.

muss die Kurzschrift erst entschlüsselt werden, so kann dies erheblich länger dauern (siehe Seite **74**).
Möchte man aus einem Buch noch zusätzliche Vorteile ziehen, muss man es studieren. Das Studium eines Buchs ist ein sehr komplexer Vorgang, der 1 Tag (schlicht) / 3 Tage (durchschnittlich) / 6 Tage (fordernd) pro Seite benötigt.
Hat man ein Buch gelesen, so verfügt man über die darin enthaltenen Informationen. Es können aber beim jeweiligen Werk auch Vergünstigungen angegeben sein, die nur durch das Studium zu erreichen sind.

Buchpassagen finden
Soll eine bestimmte Passage gefunden werden, kann der Meister die Suchzeit entweder einfach festlegen oder durch 1W20 x Grundzeitraum pro Seite des Lesens per Würfelwurf bestimmen.

Detailsuch nach Buchpassagen
Wenn der Zeitraum zum Finden einer Buchpassage genau und in Abhängigkeit des Umfangs eines Schriftstücks bestimmt werden soll, dann musst du zunächst den Grundzeitraum bestimmen, den das Lesen des gesamten Buches in Anspruch nimmt (Seitenzahl x 3/5/10 Minuten, je nach Komplexität des Inhalts), und diesen durch einen zufällig mit 2W6+8 bestimmten Betrag teilen:
(Seitenzahl x 3/5/10 Minuten, je nach Komplexität des Inhalts)/2W6+8 = Zeitraum zum Finden der Buchpassage

Die Inhaltsqualität von Büchern
Bücher weisen drei verschiedene Inhaltsqualitäten auf: schlicht, durchschnittlich, fordernd.

- Schlichte Buchinhalte weisen keine besonders schweren oder vielschichtigen Themen auf. Sie können gut geschrieben sein, aber ihr Informationsgehalt ist eher gering. Hierunter fallen vor allem Romane oder Märchenbücher. II Sobald man das Buch gelesen hat, hat man die Informationen, die man wollte. Weitere Vorteile bringt das Buch nicht. Das Studium eines solchen Buches bringt keine regeltechnischen Vorteile, aber man kann Passagen daraus aus dem Gedächtnis rezitieren. Um das Buch zu lesen oder zu studieren, ist keine Probe erforderlich, es reicht aus, die Schrift und dazu die Sprache auf Stufe II zu beherrschen.
- Durchschnittliche Buchinhalte sind bereits deutlich komplexer. Hierbei handelt es sich meist um wissenschaftliche Abhandlungen oder Berichte, einfache Lehrbücher usw. Wenn man sie gelesen hat, bekommt man die Informationen, die in diesem Buch zu finden sind, zusätzlich kann es einen kleinen Bonus geben, der jeweils angegeben ist. Wenn man das Buch studiert, hat man die Möglichkeit, eine Fertigkeit oder ein Berufsgeheimnis zu aktivieren, die bei dem Buch angegeben sind. Man muss keine Probe ablegen, um den Inhalt eines durchschnittlichen Buches zu lesen oder zu studieren, aber man muss die Schrift und die dazu passende Sprache auf Stufe III beherrschen.
- Fordernde Bücher hingegen sind so kompliziert, dass nicht jeder Leser einen Nutzen aus ihnen ziehen kann. Es sind komplizierte magische oder hochphilosophische Werke. Gegenüber Büchern mit schlichtem oder durchschnittlichem Inhalt ist mit einem Buch fordernden Inhalts ein deutlich größerer Vorteil (z. B. Probenerleichterungen in bestimmten Fachgebieten) erreichbar, oder es lassen sich magische Handlungen und Sonderfertigkeiten beschreiben. Dafür gibt es die Schwierigkeit, dass man das Werk erst verstehen muss. Jedes fordernde Buch besitzt eine Stufe als Maßgabe, wie umfangreich die Informationen der enthaltenen Themen sind. Die Stufe ist abhängig davon, ob das Buch im Original, in einer guten Erstabschrift oder nur in einer schlecht kopierten Version vorliegt. Je öfter ein Werk kopiert wird, desto mehr Fehler schleichen sich ein, sei es bei Zeichnungen oder beim Wortlaut oder durch das Weglassen oder Verfremden von Passagen. Ausnahmen von dieser Regel sind beim jeweiligen Buch angegeben.

Inhaltsstufe	Abschrift des Buchs
Stufe I	Auszüge/schlechte Abschrift
Stufe II	Mittlere/gute Abschrift
Stufe III	Originalgetreue Abschrift/Original

Um ein Buch mit forderndem Inhalt zu lesen, muss der Spieler eine Probe auf ein bestimmtes Talent ablegen, erschwert um die Inhaltsstufe des fordernden Buchs +1. Die QS/2 geben die höchste Inhaltsstufe an, deren Vorteil nutzbar ist. Falls das Werk noch höhere Stufen bietet, so kann der Held diese nicht nutzen, da er die Inhalte nicht versteht. Nach dem erstmaligen Lesen kann der Held aber beliebig oft versuchen, auch die verbleibenden Stufenvorteile zu erreichen. Dafür muss er allerdings für jede weitere Probe das gesamte Buch nicht nur lesen, sondern studieren, was deutlich länger dauert.
Für das Lesen wie auch das Studium eines Buchs mit forderndem Inhalt muss man die Schrift und die Sprache auf Stufe III beherrschen.

Verfassen von Büchern
Manchmal wollen Helden auch selbst einen längeren Text verfassen. Der Spieler des Helden muss sich beim Schreiben eines Buches für eine Inhaltsqualität entscheiden.

- Um ein paar Notizen zu machen, eine Einkaufsliste anzufertigen, eine Wegbeschreibung oder Warnung auf ein Blatt Papier niederzuschreiben, reicht es aus, eine Sprache auf Stufe II und die dazugehörige Schrift zu beherrschen.
- Für schlichte Buchinhalte benötigt ein Held die Sprache, in der er den Text niederschreiben will, auf Stufe III und die passende Schrift.

- Möchte er ein Buch mit durchschnittlicher Inhaltsqualität schreiben, so benötigt er neben der Sprache auf Stufe III und der Schrift auch noch die Sonderfertigkeit *Schriftstellerei* für das passende Thema des Buches.
- Für fordernde Inhaltsqualität benötigt er die Sprache auf Stufe III, die Schrift, die Sonderfertigkeit *Schriftstellerei* für das passende Thema, sowie einen Mindestfertigkeitswert in dem passenden Talent (für Inhaltstufe I/II/III FW 8/12/16).

Texte schreiben

Je nach Kunstfertigkeit der Schrift und der Inhaltsqualität benötigt ein Held unterschiedlich lange, um eine Seite zu schreiben:

- Eine Seite, die in krakeliger Handschrift geschrieben wurde, die selbst der Held nur mühsam entziffern kann, benötigt 3 Minuten. Um ein Buch in krakeliger Handschrift zu lesen oder zu studieren, benötigt man die doppelte Zeit.
- Um eine gutlesbare Seite zu schreiben, benötigt der Held 5 Minuten. In gutlesbarer Handschrift erhöht sich die Zeit zum Lesen oder Studieren eines Textes nicht.
- Schlichte Inhalte erhöhen die Zeit nicht. Durchschnittliche Inhalte benötigen 50 % mehr Zeit. Fordernde Texte ziehen eine Erhöhung der Schreibdauer um 100 % pro Inhaltsstufe nach sich.

Kopieren und Abschreiben von Büchern

Das Kopieren und Abschreiben von Büchern dient dazu, einen Text zu vervielfältigen. Ein Held versteht den kopierten Text durch diesen Vorgang nicht automatisch. Wenn er den Inhalt verstehen möchte, muss er den Text zusätzlich lesen und die entsprechende Zeit aufwenden (siehe Seite **41**).

Das Kopieren und Abschreiben von Büchern erfordert 6 Minuten pro Seite, unabhängig davon, ob es sich um einen schlichten, durchschnittlichen oder fordernden Text handelt, da der Kopist keine Rücksicht auf das Verständnis des kopierten Textes nehmen muss.

Verzierungen, Initialen und Illustrationen

Einige Autoren möchten ihre Bücher oder Texte verschönern und statten sie mit Illustrationen oder anderen Verzierungen aus (oder lassen dies von einem Illustrator erledigen). Die Illustrationen werden über eine Sammelprobe auf *Malen & Zeichnen (Malen* oder *Zeichnen)* erstellt. Das Intervall und der Modifikator ergibt sich aus der Kunstfertigkeit, mit der die Illustrationen angefertigt werden sollen.

- Soll das Buch durchschnittliche Skizzen und kleine Verzierungen beinhalten, beträgt das Intervall 2 Minuten pro Buchseite. Die Intervall-Dauer wird einmal für das gesamte Buch festgelegt und die Sammelprobe ist um 2 erleichtert.
- Reichhaltige Illustrationen, Initialen und kalligraphisch schön gestaltete Seiten weisen ein Intervall 1 Stunde pro Buchseite auf. Die Intervall-Dauer wird einmal für das gesamte Buch festgelegt und die Sammelprobe ist um 2 erschwert.
- Bei einer besonders hohen oder niedrigen Anzahl an Illustrationen gemessen an der Gesamtseitenzahl des Werks kann der Meister das Intervall in beiden oben genannten Fällen verdoppeln (hohe Anzahl) oder halbieren (niedrige Anzahl).

Buchdruck mit beweglichen Lettern

Manchmal will eine Heldin kein Buch handschriftlich niederschreiben, sondern das relativ neue aventurische Verfahren des Buchdrucks anwenden. Auch das Drucken eines Buches folgt ähnlichen Regeln wie das Kopieren.

Dauer des Buchdrucks

Bevor ein Buch gedruckt werden kann, muss zunächst ein bereits verfasster Text vorliegen (siehe Seite **43**). Das Setzen der Lettern dauert 30 Minuten pro Seite, es ist also schneller, einen Text handschriftlich niederzulegen. Ein einmal mit Lettern gesetzter Text kann jedoch beliebig oft gedruckt werden, deshalb ist der Buchdruck insbesondere für höhere Auflagenzahlen lohnenswert.

Um eine Druckerpresse zu bedienen, muss eine Heldin über die Sonderfertigkeit *Buchdrucker* verfügen (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **104**) und eine Sammelprobe auf *Malen & Zeichnen (Drucken)* +2 ablegen. Die Intervall-Dauer ist abhängig von der Seitenzahl, der Auflagenstärke und der Anzahl der Druckerpressen, die jeweils von einem Drucker bedient werden müssen:

Druckzeit in Minuten = (Seitenzahl x (Auflagenzahl / 10)) / Anzahl der Druckerpressen

Die Gesamtzeit, um ein Buch zu drucken, ergibt sich aus dem Setzen der Lettern und der Sammelprobe für den Druck. Das Binden des Buches ist in der Gesamtzeit inklusive.

Buchdruck und Lesbarkeit

In der Regel ist die Lesbarkeit von Lettern bei gedruckten Büchern mit einer gutlesbaren Handschrift zu vergleichen und kostet entsprechend zum Lesen und Studieren eines Textes die gleiche Zeit. Eine Ausnahme können stark verschnörkelte oder auf andere Art und Weise schwer zu entziffernde Lettern sein. In diesem Fall kann der Meister entscheiden, dass die Zeit zum Lesen und Studieren steigt, maximal jedoch bis zum Doppelten der ursprünglichen Zeit (so wie bei einer krakeligen Schrift).

Inhaltsvorteile hinterlegen

Inhaltsvorteile sind z. B. wichtige Informationen oder regeltechnische Vorteile, die in Büchern hinterlegt sein können, gleich ob es sich um ein handschriftliches geschriebenes Werk, ein gedrucktes Buch oder eine Steintafel handelt. Beim Lesen von Büchern können Helden die darin enthaltenen Inhaltsvorteile erlangen. Sie sind ebenfalls in der Lage, diese Inhaltsvorteile, sofern sie über die notwendigen Fähigkeiten verfügen, in einem Buch zu hinterlegen, damit sie oder jemand anderes diese Inhaltsvorteile benutzen kann.

- Bücher in schlichter Inhaltsqualität können Informationen enthalten, aber der Held kann hier keine regeltechnischen Erkenntnisse hinterlegen. Um die Inhaltsvorteile zu erhalten, ist ein Studium des Buches notwendig.
- Bei durchschnittlichen Büchern hat der Held die Möglichkeit, Erleichterungen auf eine Teilprobe eines Talents, oder Aktivierungen von Fertigkeiten zu hinterlegen.

Der Held muss zum Abschluss des Schreibens des Buches eine Probe auf das passende Talent seiner Sonderfertigkeit *Schriftstellerei* würfeln. Für jeweils 1 QS kann die Erlaubnis einer Aktivierung einer Fertigkeit (in diesem Fall: eines Zaubers oder einer Liturgie) hinterlegt werden. Für jeweils 2 QS kann das Buch einem Leser bei einer Probe auf ein Talent auf eine festgelegte Teilprobe eine Erleichterung von 1 verschaffen. Ein Berufsgeheimnis, Allgemeine Sonderfertigkeiten und Kampfsonderfertigkeiten zu hinterlegen kostet ebenfalls 2 QS.

- Fordernde Bücher können zusätzlich die Erlaubnis des Erwerbs einer magischen oder karmalen Sonderfertigkeit, einer magischen Handlung oder einer Erleichterung von 1 auf ein Talent beinhalten. Der Held muss zum Abschluss des Schreibens des Buches eine Probe auf das passende Talent seiner Sonderfertigkeit *Schriftstellerei* würfeln. Für 3 QS kann er eine magische oder karmale Sonderfertigkeit oder eine magische Handlung darin hinterlegen. Für 4 QS kann er Meister auch einen Inhaltsvorteil erlauben, der eine mit dem Spieler abgestimmte, spezielle Wirkung entfaltet.

Um einen exklusiven Inhaltsvorteil von fordernden Büchern zu hinterlegen der 3 QS erfordert, ist eine Inhaltsstufe von I erforderlich. Für zwei Inhaltsvorteile, die 3 QS benötigen, ist mindestens eine Inhaltsstufe von II notwendig. Ein Inhaltsvorteil der 4 QS benötigt, erfordert Inhaltstufe III. Um die Inhaltsvorteile zu erhalten, ist ein Studium des Buches notwendig.

- Sollen nur Informationen in einem Buch als Inhaltsvorteil hinterlegt werden, entscheidet der Meister, wie viele Seiten mindestens dafür notwendig sind.
- Jeder Inhaltsvorteil, der in einem Buch hinterlegt wird, benötigt im Durchschnitt 10 Seiten pro QS, die für das Hinterlegen des Inhaltsvorteils notwendig ist.
- Ein Held kann nur Inhaltsvorteile hinterlegen, die er selbst beherrscht.

Lebensstil-Regeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.

»Wenn du wirklich mal vor der Kaiserin stehst, merke dir: Sieh ihr nicht in die Augen, werfe dich unterwürfig auf den Bogen und rede nur, wenn du gefragt wirst. Hmmm, ich weiß auch nicht, wie man sie anspricht. Ich glaube, Hochwohlgeboren reicht da nicht. Versuche es am besten mit Kaiserliche Majestät.
Ist aber unwahrscheinlich, dass du der Kaiserin gegenüberstehen wirst. Stelle dir aber mal vor, was du machst, wenn der Herr Junker vorbeikommt. Der war schon mal hier. Man sollte schon wissen, wie man sich ihm gegenüber verhält, sonst hat er nicht nur einen schlechten Eindruck von dir, sondern er kann dich sogar für deine Unachtsamkeit bestrafen.
Gutes Benehmen mag uns nicht so liegen, meine Tochter. Wir sind ja nicht von Adel. Aber ein paar Grundkenntnisse sind gar nicht so schlecht. Wenn der Junker merkt, dass du vor ihm großen Respekt hast, dann ist er gnädiger und schenkt dir vielleicht zum Tsatag einen Obstkorb.«
—Halgert Dimpeloff, Bauer aus dem Bornland, 1034 BF

Nicht jede Spielerin und jeder Spieler möchte über jeden Kreuzer, den ihr oder sein Held während eines Abenteuers ausgibt, Buch führen. Es kann für Spieler lästig sein, bei einem Tavernenbesuch für einen Becher Wasser oder bei einem Einkauf von Obst und Gemüse auf dem Markt etwas von der Barschaft abzuziehen. In einigen Gruppen spielen die Kosten des alltäglichen Lebens nur eine untergeordnete Rolle und für diese sind die hier vorgestellten Lebensstil-Regeln eine gute Wahl. Auch für Kampagnen, wo die Helden an einem festen Ort leben und möglicherweise noch neben ihrer Heldenkarriere einem ordentlichen Beruf nachgehen, können die vorliegenden Regeln nützlich sein, um Ausgaben und Einnahmen übersichtlich zu halten.
Beim Spiel mit Lebensstilen wird einem Held ein Lebensstil zugewiesen, der alle seine Kosten für die Dinge des täglichen Lebens abdeckt. Dies sind z. B. die Kosten für normale Kleidung, seine Wohnung oder Besuche in Gasthöfen oder Tavernen.

Kreuzer für Kreuzer
Der umgedrehte Fall ist ebenfalls möglich. Es gibt Spieler, die daran Freude haben, jedes Geldstück ihres Helden genau zu verwalten. Für jene Spieler sind die vorgestellten Regeln vermutlich nicht geeignet. Sie können weiterhin alle Ausgaben und Einnahmen im Detail festhalten.
Allerdings kann man die Lebensstil-Regeln nach Absprache innerhalb der Spielrunde auch nur für einen Teil der Gruppe verwenden und die übrigen Spieler ignorieren die Regel. Somit kann jeder den Detailgrad benutzen, den er sich wünscht.

Aspekte des Lebensstils

Jeder Lebensstil ist mit einer Handvoll an Aspekten versehen, die Auskunft darüber geben, was ein Held sich innerhalb eines bestimmten Zeitraums leisten kann. Folgende Aspekte gibt es: Wohnung, Nahrung, Kleidung, Körperpflege, Vergnügen, Reisen und Personal.
Nachfolgend findest du eine kurze Beschreibung, um was es bei diesen Aspekten geht. Bei der späteren Beschreibung der Kategorien des Lebensstils sind Beispiele

für die jeweiligen Aspekte genannt. Ja nach Region oder Hintergrund musst du die Aspekte an deine Kampagne anpassen, aber die Beispiele vermitteln einen guten Überblick, was alles mit einer entsprechenden Kategorie abgedeckt wird.

- **Wohnung:** Unter den Bereich Wohnung fällt die dauerhafte Unterkunft eines Helden. Dabei kann es sich z. B. um eine Mietswohnung oder um ein großes Haus handeln.
- **Nahrung**: Was steht einem Helden als Nahrung pro Tag zur Verfügung?
- **Kleidung:** Dieser Aspekt beschäftigt sich mit dem Vorrat an unterschiedlicher Kleidung und aus welchen Materialien sie üblicherweise besteht.
- **Körperpflege:** Wie oft kann ein Held ein Bad nehmen und kann er sich weitere Körperpflege leisten?
- **Vergnügen:** Hier sind Theater- und Tavernenbesuche und andere vergnügliche Aktivitäten aufgelistet und wie oft sie stattfinden können. Auch Bücher, Briefe und Spielzeug fallen unter diese Kategorie.
- **Reisen:** Wenn ein Held eine kleine Reise unternimmt (hier ist explizit keine langfristige Abenteuerreise gemeint), so gibt diese Kategorie an, welche Unterkunft er sich leisten kann.
- **Personal:** Das Personal eines Helden kann ihm bei verschiedenen Aufgaben behilflich sein, kostet aber entsprechend Geld, welches der Lebensstil abdeckt).

Was gehört nicht zum Lebensstil?
Größere Anschaffungen, etwa Waffen, Rüstungen, Reittiere, magische Artefakte, alchimistische Zutaten, Ausgaben für weitere Häuser, Burgen (die vom Lebensstil nicht umfasst sind) usw. gehören nicht zu den Kosten, die die Lebensstil-Regeln abdecken.

Lebensstil-Kategorien

Die einzelnen Lebensstile haben wir nachfolgend in sechs verschiedene Kategorien eingeteilt: elend, karg, annehmbar, reichlich, üppig, luxuriös. Je besser ein Lebensstil ist, desto mehr kann ein Held dafür erwarten, aber desto teurer ist er auch.
Jede Kategorie hat eine Stufe, die später für den Erwerb des Lebensstils noch eine Rolle spielt. Beispiele für die verschiedenen Aspekte verdeutlichen, was man sich für den entsprechenden Lebensstil leisten kann.

Elend
Stufe I
Wohnung: Der Held wohnt entweder auf der Straße oder in einer Scheune.
Nahrung: einmal täglich; meistens Grütze, Brot und Suppe; Wasser und Dünnbier; alles, was dem Helden gespendet wird
Kleidung: ein Satz zerlumpter Kleidung aus billigen Stoffen, manchmal Schuhe
Körperpflege: Bad im Fluss oder Meer, mal ein rostiges Messer zum Rasieren
Vergnügen: alles, was nichts kostet
Reisen: entweder zu Fuß oder auf einem Karren, Übernachtung unterwegs im Freien
Personal: keines

Karg
Stufe II
Wohnung: kleine Hütte, Absteige oder eine Dachkammer
Nahrung: zweimal täglich; Brot, Grütze, Gemüse, Suppe; Wasser, Dünnbier, billiger Wein
Kleidung: ein Satz einfache Kleidung aus Leinen, meist geflickt, dazu ein Satz einfache Kleidung im besseren Zustand, für Feste und besondere Gelegenheiten
Körperpflege: einmal wöchentlich ein Bad im Zuber, Tuchschere zum Haare scheiden, billiges Rasiermesser
Vergnügen: ein bis zweimal in der Woche ein Besuch in der Taverne
Reisen: entweder zu Fuß, im Karren oder mit einem Maultier, Übernachtung unterwegs im Schlafsaal
Personal: keines

Annehmbar
Stufe III
Wohnung: Mietwohnung oder ein kleines Miethaus mit 4 Zimmern
Nahrung: zweimal täglich; Brot und Grütze, dazu Fleisch mit Gemüse; Bier und etwas besserer Wein
Kleidung: zwei Sätze Alltagskleidung (für Sommer und Winter) aus Leinen und Wolle, dazu ein Satz Kleidung für Feste und besondere Gelegenheiten aus Feinleinen oder vergleichbaren Stoffen
Körperpflege: tägliche Rasur mit gutem Rasiermesser, jeden zweiten Tag ein Bad im Zuber, einmal wöchentlich Besuch im Badehaus
Vergnügen: drei bis viermal in der Woche ein Besuch in der Taverne; einmal monatlich Besuch eines Immanspiels, der Arena, eines Theaters oder Bordells
Reisen: entweder zu Fuß oder per Postkutsche, Übernachtung unterwegs im Mehrbettzimmer
Personal: Knecht/Magd oder Lehrling

Reichlich
Stufe IV
Wohnung: eigenes kleines Haus oder große Wohnung mit 6 Zimmern
Nahrung: dreimal täglich, Fisch, Fleisch und Gemüse; passende Weine
Kleidung: drei Sätze gute Kleidung, ein Satz Festtagskleidung aus guten Stoffen
Körperpflege: tägliches Bad und Rasur, davon bis zu dreimal im Badehaus, einmal monatlich beim Friseur
Vergnügen: täglicher Besuch einer Taverne oder eines Speiselokals, zweimal monatlich Besuch eines Theaters oder Edelbordells

Reisen: Mietkutsche, Übernachtung unterwegs im Einzelzimmer
Personal: ein bis zwei Gesellen oder Hausdiener, dazu eine Handvoll Lehrlinge oder Knechte/Mägde

Üppig
Stufe V
Wohnung: Landhaus oder Villa mit 12 Zimmern
Nahrung: dreimal täglich, Fisch, Fleisch und Gemüse und eine teure Delikatesse; passende Weine und Spirituosen
Kleidung: ein Dutzend Sätze gute Kleidung, zwei Festtagsgewänder aus Seide oder Brokat
Körperpflege: tägliches Bad und Rasur mit wohlriechenden Ölen, wöchentlicher Besuch beim Friseur
Vergnügen: mehrmals pro Woche zum Theater, zum Konzert oder zur Jagd, eigene/r Mätresse/Gesellschafter
Reisen: eigene Kutsche, Übernachtung im Doppelzimmer
Personal: kleines Gefolge, darunter gutbezahlte Fachleute wie Verwalter oder Falkner, ein Dutzend Bedienstete und etliche Knechte und Handlanger

Luxuriös
Stufe VI
Wohnung: Burg oder Palast, eine weitere Villa mit 20 und mehr Zimmern
Nahrung: pro Tag drei bis fünfmal Delikatessen, edelster Wein
Kleidung: diverse Kostüme aus Seide, Spitze und Brokat für alle Anlässe
Körperpflege: eigenes Badegemach samt Leibbarbier, edelstes Duftwasser, Badeöl und Seife
Vergnügen: einmal im Monat ein eigener Ball, mehrmals wöchentlich Treffen mit der Loge, Theater- und Konzertbesuche, edelste Speiselokale, eigene/r regional bekannte/r Mätresse/Gesellschafter
Reisen: Prunkkutsche, Küstensegler, Einzelzimmer im Luxuszimmer
Personal: kleiner Hofstaat

Stammeskulturen
Auch Helden aus einer Stammeskultur wie Nivesen, Fjarninger oder Mohas können einen Lebensstil pflegen. Aufgrund ihrer Versorgungsgrundlagen in der Wildnis ist ihr Lebensstil in der Sippe meist karg oder annehmbar. Stufen darunter oder darüber sind äußerst selten und kommen normalerweise nur bei Ausgestoßenen oder reichen Schamanen oder Häuptlingen vor.

Lebensstil erwerben

Irgendwie muss ein Lebensstil finanziert werden. Grundlegend gibt es zwei verschiedene Ansätze, wie die Helden die Kosten für einen Lebensstil tragen können:
Jeden Monat muss ein Held die Kosten in Höhe der in der Tabellen **Kosten des Lebensstils pro Monat** angegebenen Silbertaler bezahlen. Die Bezahlung wird immer am 1. Tag eines Monats fällig (die Namenlosen Tage werden dabei ignoriert).

Ja, das bedeutet, dass man sich zu Spielbeginn ohne den Vorteil Reich nur maximal einen reichlichen Lebensstil leisten kann. Oder alternativ AP dafür ausgeben muss.
Neben dieser direkten Einzahlung in den Lebensstil kann ein Held den Vorteil Einkommen wählen, um ihn zu finanzieren. Er muss keine weiteren Kosten in Form von Silbertalern mehr bezahlen. Dafür hat er schließlich AP ausgegeben. Dieser Vorteil zählt nicht gegen das Maximum von 80 AP für Vorteile.

Kosten des Lebensstils pro Monat

Lebensstil	Kosten pro Monat
Elend	0 Silbertaler
Karg	50 Silbertaler
Annehmbar	150 Silbertaler
Reichlich	500 Silbertaler
Üppig	1.500 Silbertaler
Luxuriös	5.000 Silbertaler

Neuer Vorteil

Einkommen

Der Held geht einem geregelten Beruf nach und kann durch diesen Verdienst seinen Lebensunterhalt bestreiten, oder er hat ein Erbe angetreten, besitzt Ländereien, oder er bekommt eine Rente, die es ihm ermöglicht, ohne Arbeit seine Ausgaben zu finanzieren.
Regel: Für jede Stufe dieses Vorteils bekommt der Held die gleiche Stufe als dauerhaften Lebensstil. Das verdiente Geld des Vorteils fließt ausschließlich in den Erhalt des Lebensstils. Extrakosten wie Waffen, Rüstungen und andere Ausrüstung muss der Held von seinem Startkapital oder seinen Erwerbungen während des Spiels bezahlen. Alles was über den Lebensstil hinausgeht, muss allerdings extra gezahlt werden.
AP-Wert: Stufe I: gratis, Stufe II: 2 Abenteuerpunkte, Stufe III: 6 Abenteuerpunkte: Stufe IV: 20 Abenteuerpunkte: Stufe V: 60 Abenteuerpunkte, Stufe VI: 200 Abenteuerpunkte

Beispiel: Der Spieler von Bruder Hilbert hat keine Lust, jede Münze, die sein Perainegeweihter besitzt, mit seinem Lebensstil zu verrechnen. Er entscheidet sich deshalb mit den Lebensstil-Regeln zu spielen. Jeden Monat gibt Hilbert 150 Silbertaler aus, um sich einen annehmbaren Lebensstil zu sichern. Alternativ hätte der Spieler 6 Abenteuerpunkte investieren können, um diesen Lebensstil zu wählen. Aber seine AP möchte er lieber zu Spielbeginn in neue Liturgien stecken.

Steigender und sinkender Lebensstil

Der Lebensstil kann während des Heldenlebens steigen oder sinken. Sollte ein Held mehr Geld in seinen Lebensstil stecken als erforderlich, so kann der Lebensstil erhöht werden. Dazu muss die Summe für den höheren Lebensstil aus der Tabelle **Kosten des Lebensstils pro Monat** gezahlt werden. Der neue Lebensstil gilt ab dem 1. Tag des Monats, an dem die Kosten übernommen wurden. Es ist möglich mehrere Stufen zu überspringen, z. B. von karg auf üppig.
Sollte ein Held nicht genug Geld investieren können, um seinen Lebensstil zu halten, so rutscht er auf den Lebensstil, den er sich noch leisten kann. Dies kann bedeuten, dass er mehrere Stufen verliert.
Beim Einsatz des Vorteils Einkommen ist der Lebensstil fest erworben und kann nicht ohne weiteres sinken oder steigen. Wenn der Spieler dies aber wünscht, so kann er entsprechende AP für einen besseren Lebensstil investieren oder bekommt AP wieder zurück, wenn sein Lebensstil fällt. Diese Möglichkeit sollte mit dem Meister abgesprochen werden.
Veränderungen des Lebensstil sollten insbesondere durch Ereignisse im Spiel begründet werden (abgebranntes Zuhause, neue große Einnahmequelle, usw.).

Beispiel: Gerion pflegt seit einigen Monaten einen annehmbaren Lebensstil. Leider fehlte es in letzter Zeit an Einnahmen, sodass er für den nächsten Monat die fälligen 150 Silbertaler nicht entrichten kann. 60 Silbertaler für einen kargen Lebensstil kann er noch aufwenden und so rutscht Gerion im kommenden Monat auf den Lebensstil karg. Zeit, um sich wieder nach neuen Abenteuern und Verdienstmöglichkeiten umzusehen.

Verschuldung für Lebensstil
Helden können sich verschulden, wenn sie ihren Lebensstil behalten wollen. Sie können die Kosten 1 Monat lang ignorieren. Eine Bank, ein Wucherer oder Mäzen hat die Kosten übernommen. Dafür müssen sie beim nächsten Mal die doppelten Kosten + 10 % zahlen. Die eine Hälfte und die 10 % sind für Kredit und Zinsen. Sollte diese Zahlung ebenfalls nicht eingehalten werden, so kann der Held nochmals um einen Monat verlängern, wenn ihm eine Probe auf *Handel (Feilschen)* gelingt. Jeden Monat wird die Probe um 1 schwerer. Die Kosten steigen entsprechend und von der neuen Gesamtsumme werden wieder die 10 % fällig. Sobald die Probe misslingt, will derjenige, der das Geld geliehen hat, es sofort zurück, andernfalls muss der Held Konsequenzen befürchten. Konsequenzen können z. B. ein Trupp Schläger, Kopfgeldjäger oder Gardisten sein, die dem Helden zu Leibe rücken. Weiteres Geld gibt es nicht mehr und einen neuen Kreditgeber zu finden sollte sich schwierig gestalten und nur mittels erschwerter Proben auf *Gassenwissen (Ortseinschätzung)* funktionieren.

Lebensstil nach sozialem Stand

Von einem Bettler erwartet niemand, dass er über ein großartiges Haus oder gute Kleidung verfügt. Wenn aber eine Baronin anfängt, den Lebensstil eines Tagelöhners zu führen, so kommen schnell üble Gerüchte auf. Sollten Helden einen schlechteren Lebensstil aufweisen, als man von ihnen wegen ihres sozialen Standes erwartet, dann kann dies zu Erschwernissen bei Personen des gleichen sozialen Standes führen. Sollte ein Held einen schlechteren Lebensstil pflegen, als er ihn nach sozialem Stand führen sollte, so sind Proben auf Gesellschaftstalente (ausgenommen *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sowie *Handel (Feilschen)* um 1 erschwert, wenn sie auf die Person zielen, die von dem schlechteren Lebensstil überrascht ist. Dies muss nicht bei allen Personen der Fall sein, denen ein Held begegnet. Der Meister entscheidet bei wem dies der Fall ist.

Sozialer Stand und erwarteter Lebensstil

Stufe	Erwarteter Lebensstil
Stufe 1	karg
Stufe 2	annehmbar
Stufe 3	reichlich
Stufe 4	üppig
Stufe 5	luxuriös

Beispiel: Ritter Borfried verfügt über den sozialen Stand Stufe 3. Normalerweise würde er einen reichlichen Lebensstil führen, aber leider ist er so verarmt, dass er sich nur einen annehmbaren leisten kann. Bei der Begegnung mit einem anderen Ritter kommt dies zur Sprache. Der andere Ritter verfügt über sozialen Stand Stufe 3 und einen reichlichen Lebensstil. Borfrieds Lebensstil ist wenig angemessen und so sind gegenüber dem Ritter Proben auf Gesellschaftstalente (ausgenommen Einschüchtern, Menschenkenntnis *und* Willenskraft*) sowie* Handel (Feilschen) *um 1 erschwert.*

Abweichende Aspekte

Möchte ein Held in einem oder zwei Aspekten von der gewählten Kategorie des Lebensstils abweichen, so sollte sein Spieler dies mit der Meisterin besprechen und die monatlichen Kosten ändern. Mehr als zwei Aspekte dürfen so aber nicht verändert werden. Dies kann zum einen Kosten sparen, zum anderen dem Helden etwas mehr Luxus zukommen lassen. Eine Erhöhung einer Kategorie um eine Stufe kostet 30 % mehr, eine Senkung um eine Stufe spart 5 % ein. Allerdings kann dies dazu führen, dass über den Helden Gerüchte entstehen. Wer eigentlich einen annehmbaren Lebensstil pflegt, sich aber beim Aspekt Kleidung auf karg beschränkt, gilt schnell als geizig. Wer einen kargen Lebensstil aufweist, aber beim Aspekt Nahrung auf dem Niveau von üppig lebt, dem wird hinter vorgehaltenem Mund oft Betrug oder andere Verbrechen vorgeworfen.
In all diesen Fällen kann dies situationsabhängig zu einem Malus von –1 CH auf die erste Teilprobe bei Gesellschaftstalenten führen (ausgenommen *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*).

Beispiel: Mirhiban lebt einen annehmbaren Lebensstil, aber sie gibt für den Aspekt Körperpflege luxuriöse Summen aus. Dadurch ist dieser Aspekt deutlich über annehmbar. Einigen ihrer Nachbarn kommt dies nach einer Weile merkwürdig vor. Sie vermuten, dass Mirhiban sehr eitel ist. Bei der Bäckersfrau gegenüber kommt dies nicht gut an und so entscheidet der Spielleiter, dass ihr Gegenüber Mirhibans Spieler einen Malus von –1 CH auf die erste Teilprobe bei Gesellschaftstalenten erhält, mit Ausnahme von Einschüchtern, Menschenkenntnis *und* Willenskraft.

Helden auf Reise

Üblicherweise sind Helden selten länger in ihrer Heimatstadt, sondern reisen durch Aventurien. Das führt dazu, dass sie normalerweise keiner geregelten Beschäftigung nachgehen und auf das angewiesen sind, was sie während ihrer Abenteuer erbeuten oder als Belohnung erhalten. Ein Lebensstil für einen reisenden Helden ist also dementsprechend schwer aufrechtzuerhalten, wenn er nicht über ein Erbe oder feste Einkommensverhältnisse verfügt. Darüber hinaus kommt er selten an diese festen Einnahmen, da er auf Reisen ist. Grundlegend sollte die Spielrunde entscheiden, ob der Lebensstil auf Reisen aufrechterhalten werden sollte oder ob er in diesem Fall einfach bis zur Rückkehr in die Heimat der Helden eingefroren ist.
Der Vorteil, die Lebensstil-Regeln auf Reisen zu nutzen, ist die Einfachheit, wie Helden ihr Geld verwalten können. Argumente, wie dies auf Reisen funktioniert, gibt es zahlreiche. So könnte ein Held einen gesonderten Geldbeutel für Extraausgaben mit sich führen, den der Spieler nicht verwalten muss.
Sollen die Lebensstil-Regeln ausgesetzt werden, hat dies den Vorteil, dass die Darstellung deutlich realistischer ist. Auch ein reicher Baron hat nun mal hunderte von Meilen weit weg von seinem Lehen kaum Geld, das er nutzen kann, um seinen üppigen Lebensstil zu finanzieren.

Beispiel: Ritter Borfried hat es mittlerweile zu Ruhm und Reichtum gebracht. Er hat einen reichlichen Lebensstil und erfreut sich an dessen Möglichkeiten. Allerdings möchte er ab nächstem Monat an einer Aventiure teilnehmen und wird sich einige Monate von seinem Lehen entfernen. Auf der Reise kann er seinem Lebensstil kaum nachkommen, da er weder das Einkommen jeden Monat nutzen kann, noch irgendwie anders darauf zugreifen kann. Der Spieler von Borfried entscheidet also, dass der Lebensstil ausgesetzt wird.

Hausbau

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Ausrüstung.

Nicht selten geschieht es, dass ein Held aus einer adligen Familie stammt und irgendwann eine neue Burg bauen will, eine Heldin ein Heim für ihre Familie in einer Stadt entwerfen möchte, oder ein Magier sich nach einem Magierturm sehnt. Für alle diese Fälle kannst du die folgenden Regeln für den Hausbau benutzen. Neben einem echten Haus lassen sich damit auch andere Bauprojekte zum Wohnen entwerfen, etwa Burgen, Paläste oder Magiertürme.

Was möchte ich bauen?

- Zuallerst muss die Größe bestimmt und geplant werden, was gebaut wird. Der Held benötigt zunächst jemanden mit der Kenntnis der SF *Architekt*, um das Bauwerk planen zu können, sowie jemanden, der über die SF *Baumeisterin* verfügt, um den Plan in die Tat umzusetzen. Je nach Größe des Bauwerks werden unterschiedliche Stufen in den beiden SFs gebraucht. Der Held muss nicht selbst über die Sonderfertigkeiten verfügen, es reicht, wenn andere für ihn die Aufgabe des Planens und Bauens übernehmen.
- Als nächstes muss die **Bauweise** festgelegt werden. Jedes Gebäude liegt eine bestimmte Bauweise, beispielsweise Lehmbau oder Fachwerk, zu Grunde.
- Schlussendlich muss der Held noch die **Extras** auswählen, die das Bauwerk aufweisen soll.
- Dies alles kann nur funktionieren, wenn der Held ausreichend **Arbeitskraft und Geld** zur Verfügung hat.

Regeltechnisches zur Planung

Jedes Bauprojekt erfordert eine Gewisse Kenntnis, wie man es errichtet, ansonsten kann man mit dem Bau nicht beginnen bzw. es wird nicht möglich sein, dass Gebäude korrekt zu errichten.

- *Primitive* Bauweisen und Extras verlangen eine Sammelprobe auf *Rechnen*. Die Probe muss gelingen, um mit dem Bau beginnen zu können.
- *Einfache* Bauweisen und Extras erfordern zusätzlich die Sonderfertigkeit *Architekt*.
- *Komplexe* Bauweisen und Extras erfordern zusätzlich ein gleichnamiges Berufsgeheimnis, welches eine bestimmte Menge an Abenteuerpunkten kostet.

Regeltechnisches zum Bau

Bei jeder Bauweise und jedem Extra ist angegeben, welche Komplexität beachtet werden muss und welche Probe notwendig für den Bau ist.

- *Primitive* Bauweisen und Extras verlangen nur eine Sammelprobe auf *Holzbearbeitung (Zimmermannsarbeiten)* oder *Steinbearbeitung (Maurerarbeiten)*.
- *Einfache* Bauweisen und Extras erfordern zusätzlich die Sonderfertigkeit *Baumeisterin*.
- *Komplexe* Bauweisen und Extras erfordern zusätzlich ein gleichnamiges Berufsgeheimnis, welches eine bestimmte Menge an Abenteuerpunkten kostet.

Architekt

Um ein Gebäude zu bauen, welches den nächsten Sturm übersteht, muss man Kenntnisse von Baustoffen und Architektur besitzen. Nur ein Architekt kennt sich auf diesem Gebiet aus und kann Objekte planen, die dauerhaft halten.
Regel: Nur ein Held mit der Sonderfertigkeit *Architekt* ist in der Lage, größere Bauprojekte wie Häuser, Brunnen oder gar Paläste zu planen.
Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 8, Rechnen 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Baumeisterin

Gebäude, Burgen oder Paläste zu bauen ist ein schwieriges Unterfangen. Selbst mit einem Plan muss sowohl sein handwerkliches Geschick wie auch sein Improvisationstalent beweisen.
Regel: Nur eine Heldin mit der Sonderfertigkeit *Baumeisterin* ist in der Lage, komplexere Bauprojekte wie Paläste zu bauen.
Voraussetzungen: Holzbearbeitung 8 oder Steinbearbeitung 8 (je nach Material)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Bauweisen

In Aventurien gibt es unterschiedliche Bauweisen von Gebäuden. Damit ist insbesondere das Material gemeint, aus dem ein Gebäude bestehen soll, aber auch die Verarbeitungsart (beispielsweise besteht ein Fachwerkhaus aus verschiedenen Grundmaterialien). Wir haben dir die gebräuchlichsten Bauweisen aufgelistet und wo du sie üblicherweise antriffst. Außerhalb der genannten Gebiete sind die Bauweisen exotisch und es müssen erst aus der Ferne Architekten und Baumeisterinnen herangeschafft werden, um ein Gebäude mit dieser Bauweise zu erschaffen. Dies verdoppelt den üblichen Preis für die Spezialisten und die Bauweise.
In Städten oder Ortschaften mit einer gesetzestreuen Obrigkeit muss ein Held zudem Bauvorschriften beachten und kann möglicherweise auch bestimmte Bauweisen nicht anwenden. Beispielsweise gibt es Städte, die darauf bestehen, dass nur Fachwerk oder Steingebäude errichtet werden dürfen, um die Chance eines Großbrandes in der Ortschaft zu minimieren.

Bretterbau
Eine der einfachsten Bauweisen, um ein Gebäude zu bauen, ist der Bretterbau. Hierbei handelt es sich um dünne Bretter, die auf ein vorher errichtetes Gerüst unbefestigt wurden. Zwar ist ein Bretterbau schnell und billig zu konstruieren, allerdings schützt er kaum vor eisiger Kälte und Feuchtigkeit. Einen Bretterbau zu errichten verlangt keine größeren Kenntnisse der Baukunst, sodass selbst jemand, der sich nicht mit Architektur auskennt, eine solche Bauweise benutzen kann. Ein weiterer Vorteil des Bretterbaus ist die Tatsache, dass man Holz fast überall in großen Mengen vorfinden kann und sofern man es selbst verarbeitet, jede Menge Geld sparen kann, um sich seine eigene kleine Hütte zu errichten. Burgen und Festungen werden üblicherweise nicht mit dieser Bauweise hergestellt.
Komplexität: primitiv
Planung: +2
Bau: +2
Verbreitung: überall, außer Gegenden, mit keinen Bäumen (Eis- und Sandwüsten)

Bohlenbau
Diese Bauweise ist im Grunde die verbesserte Version des Bretterbaus. Statt einzelne Bretter zu verwenden, werden beim Bohlenbau ganze Stämme (etwa in der Art einer Blockhütte) übereinandergestapelt. Wie auch der Bretterbau ist der Bohlenbau selbst von Personen mit nur wenig Kenntnis in der Baukunst durchzuführen – immerhin sind Jäger, Köhler und Fallensteller nicht für ihre herausragende Ausbildung im Bereich der Baukunst berühmt und können dennoch eine solche Bauweise durchführen.
Komplexität: primitiv
Planung: +1
Bau: +1
Verbreitung: überall, außer Gegenden, mit keinen Bäumen (Eis- und Sandwüsten)

Fachwerk
Fachwerk wird fast ausschließlich in Nord- und Mittelaventurien verwendet. In Südaventurien und den Tulamidenlanden ist diese Bauweise so gut wie unbekannt. Hier treten stattdessen Lehmbauten auf. Bei Fachwerkbauten wird ein Rahmen aus Holzbalken errichtet. Zwischen diesen darf ein maximal 1 Rechtsschritt großer Abstand liegen. Diese „Fächer“ werden dann mit einem Gitter aus Zweigen oder Weidenruten versehen, auf dem Lehm und zerkleinertes Stroh aufgetragen wird. Nach dem Trocknen ist die Masse äußerst widerstandsfähig und hart.
Komplexität: einfach
Planung: +/–0
Bau: +/–0
Verbreitung: Andergast, Bornland, Horasreich, Mittelreich, Nordaventurien, Nostria, Orkland, Svellttal, Thorwal

Lehmbau
Während in Nord- und Mittelaventurien häufig Fachwerk zum Bau einfacher Häuser genutzt wird, ist im Süden und Südosten Aventuriens Lehm das bevorzugte Material. Per Hand werden Lehmziegel in einem Rahmen aus Holz geformt und in der heißen Sonne getrocknet. Die aufeinandergestapelten Ziegel können so eine Mauer bilden und werden in den meisten Fällen auch noch von außen mit einer weiteren Schicht Lehm verputzt. Lehmziegel sind deutlich widerstandsfähiger als erwartet und ein Haus aus Lehm ist im Inneren angenehm kühl. Allerdings kann man keine Lehmbauten

mit mehr als 3 Obergeschossen herstellen, denn irgendwann brechen die Ziegel unter ihrem eigenen Gewicht zusammen. Zwar kann man diese Beschränkung vernachlässigen, wie dies in vielen billigen Mietskasernen in Aventurien auch geschieht, aber nicht umsonst drohen diese Gebäude häufig auch nach einiger Zeit oder starken Regenfällen einzustürzen.
Komplexität: primitiv
Planung: +1
Bau: +/–0
Verbreitung: Almada, Südaventurien, Tulamidenlande, Zyklopeninseln

Steinbau
Steinbau ist typisches, gemauertes Bauwerk, dass durch gebrannte Ziegel oder aus gehauenen Steinen hergestellt wird. Diese Bauweise wird von Maurern durchgeführt und ist eine der verbreitesten Bauwesen im Mittel- und Horasreich, wenn man auf die größeren Städte blickt, wo Fachwerk seltener vorkommt. Steingebäude verlangen bei der Planung und Durchführung schon einiges an Kenntnissen und in vielen Ortschaften ist es verboten, Steingebäude zu errichten, die eine bestimmte Höhe überschreiten, wenn man nicht der Zunft der Maurer angehört – zu groß ist die Gefahr eines Zusammenbruchs des Gebäudes, wenn eine unkundige Hand den Bau durchführt. Einer der großen Vorteile dieser Bauweise ist der vergleichsweise gute Schutz vor Bränden.
Komplexität: einfach
Planung: –1
Bau: +/–0
Verbreitung: Andergast, Bornland, Horasreich, Mittelreich, Nordaventurien, Nostria, Südaventurien, Tulamidenlande, Weiden, Zwerge, Zyklopeninseln

Schüttmauern
Schüttmauern sind als Bauweise ausschließlich bei Festungen und Burgen zu finden. Um genau zu sein, werden die meisten Burgen mit dieser Bauweise errichtet. Der Laie mag denken, dass Burgen aus gemauerten Wänden bestehen, dem ist aber in den wenigsten Fällen so. Bei Schüttmauern ist nur die Innere und äußere Seite gemauert, der Innenteil der Wand hingegen wird mit Schüttmaterial gefüllt, in der Regel Kiesel, Erdreich und Steine. Zwar ist diese Bauweise billiger als echtes Mauerwerk, allerdings ist eine Schüttmauer auch anfälliger bei Beschuss durch Geschütze. Die maximale Dicke einer Schüttmauer beträgt 3 Schritt. Man kann zwei Schüttmauern hintereinander anlegen – mit gemeinsamer Außen- und Innenmauer –, wenn sich in der Mitte der Konstruktion eine weitere Stützmauer befindet.
Komplexität: einfach
Planung: +/–0
Bau: +1
Verbreitung: Andergast, Bornland, Horasreich, Mittelreich, Südaventurien, Tulamidenlande, Zwerge, Zyklopeninseln

Kombination von verschiedenen Bauweisen
Ein mehrstöckiges Gebäude muss nicht immer aus der gleichen Bauweise bestehen. Zwar kann man innerhalb eines Stockwerks nur eine Art von Bauweise nutzen, aber es ist möglich, verschiedene Bauweisen zu kombinieren. Dabei gelten jedoch folgende Regeln:
- Bretter- und Bohlenwände können auf allen Bauweisen errichtet werden.
- Fachwerk kann nur auf Fachwerk, Steinmauer, Schüttwerk und Gussstein gebaut werden.
- Lehmziegelbau kann auf Mauer- und Schüttwerk sowie Gussstein errichtet werden.
- Massives Mauerwerk muss auf Mauerwerk oder Gussstein ruhen.
- Schüttwerk kann nur auf Mauer- und anderem Schüttwerk errichtet werden
- Gussstein kann alles tragen, aber kann nur auf Gusstein ruhen.

Zwergenguss
Nur den Zwergen bekannt ist der Zwergenguss, ein Material, welches aus Kieseln, Sand und geheimen Zutaten gesteht. Es nennt sich Zwergenguss, weil es aus diesen Materialien in Form gegossen wird. Zwergenguss ist nach der Abkühlung und Aushärtung so hart wie Stein und ebenso widerstandsfähig. Die Angroschim hüten das Geheimnis des Zwergenguss' wie ein Drache seinen Hort und kaum ist jemals der Blick eines Menschen auf eine Konstruktion aus dieser Bauweise gefallen. Kein Wunder also, dass viele menschliche Baumeister hinter dem legendären Material her sind und selbst kleinste Proben davon für viele Dukaten erwerben wollen.
Komplexität: komplex (5 AP)
Planung: –2
Bau: –2
Verbreitung: Zwerge

Extras
Unter dem Punkt Extras haben wir einige zusätzliche Optionen zusammengefasst, die ein Bauherr auswählen kann.

Breites Tor
Ein Tor ist ein Durchgang durch eine Mauer von ca. 6 Schritt Breite, welcher mit einer zweiflügeligen Tür versehen ist. Diese Tür kann zudem noch eine weitere, kleinere Tür in Personengröße aufweisen, damit Gardisten, Soldaten oder Gäste der Burg hinein- und hinauskönnen, ohne dass gleich das ganze Tor geöffnet werden muss. Oftmals ist ein solches Tor auch noch mit einem Torturm versehen, der das Tor bei weitem überragt. Noch aufwendiger sind zwei Tortürme, rechts und links des Tores. Diese Konstruktion kommt aber meistens nur in Gegenden vor, die besonders wohlhabend sind.

Komplexität: einfach
Planung: +/–0
Bau: –1
Verbreitung: überall

Brunnen & Zisternen
Fast schon unverzichtbar für ein angenehmes Leben ist ein Brunnen oder eine Zisterne. Je nach Bauort kann ein Brunnen eine teure Angelegenheit sein, da man eventuell sehr tief bohren muss oder Felsen im Weg sind. In den meisten Fällen werden Brunnen innerhalb von Burgen überdacht, um Verunreinigungen durch Kadaver zu vermeiden, die mit Geschützen über Burgmauern geschleudert werden.
In einer Zisterne wird Regenwasser gesammelt. Der Bau einer solchen ist meistens etwas günstiger als ein Brunnen, allerdings nur unwesentlich. Eine Zisterne wird meist in sehr trockenen Gegenden errichtet, wo es nicht viel Grundwasser gibt und man auf Regen angewiesen ist.
Komplexität: einfach
Planung: –1
Bau: +/–0
Verbreitung: überall

Erker
Bei einem Erker handelt es sich um einen Vorsprung an einem der oberen Stockwerke eines Gebäudes oder einer Mauer. Erker sind oftmals nach unten hin offen bzw. mit einer Luke versehen, um einen Angreifer von oben mit Steinen, heißem Pech oder anderen unangenehmen bewerfen zu können. Nicht selten wird ein Erker bei einer Burg mit dem Abort kombiniert, solange dieser zur Außenseite und zum Wassergraben ausgerichtet ist. Neben Burgen weisen auch einige Stadthäuser einen Erker auf, wobei er hier meistens nur zur Verschönerung des Gebäudes dient.
Komplexität: einfach
Planung: –2
Bau: +/–0
Verbreitung: überall, außer Orkland Nordaventurien, Thorwal

Fallgatter
Neben einer Zugbrücke ist ein weiterer guter Schutz eines Tores ein Fallgatter. Ein Gitter aus stabilen und schweren Metallstangen können hinter dem Tor durch einen Mechanismus blitzschnell heruntergelassen werden (und deutlich langsamer wieder hochgekurbelt werden). Das Fallgatter ist somit ein gutes Mittel, um Gegner draußen zu halten oder Flüchtenden innerhalb der Burg den Weg zu versperren.
Komplexität: primitiv
Planung: –1
Bau: +/–0
Verbreitung: Andergast, Bornland, Horasreich, Mittelreich, Nostria, Südaventurien, Tulamidenlande, Zwerge, Zyklopeninsel

Feuerfeste Dächer
Ein feuerfestes Dach soll vor Funkenflug, Brandpfeilen oder dem Odem eines Drachen schützen – auch wenn letzteres nur noch selten ein Problem eines Bauherrn ist. Man kann dazu gebrannte Dachziegel über Schindeln aus Schiefer oder Steineiche oder Bahnen aus feuerfestem Leder verwenden.
Komplexität: einfach
Planung: –1
Bau: –1
Verbreitung: überall

Geheimgänge
Ein Geheimgang kann als Fluchttunnel benutzt werden, um z. B. eine Versorgung bei einer Belagerung zu gewährleisten oder bei der Erstürmung einer Burg zu entkommen.

Geheimgänge innerhalb eines Gebäudes sind ebenfalls möglich, beispielsweise, um zwei Zimmer miteinander zu verbinden.
Komplexität: primitiv
Planung: –1
Bau: –1
Verbreitung: überall

Gepflasterter Hof
Wer sein Haus oder seinem Magierturm bequem erreichen will, pflastert seinen Hof oder zumindest den Weg bis zum Eingangsbereich mit Steinen. Dies verhindert zudem, dass sich der Boden nach starken Regenfällen in eine Sumpflandschaft verwandelt. Außerdem wirkt ein gepflasterter Hof luxuriös und schindet bei Gästen Eindruck.
Komplexität: primitiv
Planung: +1
Bau: +1
Verbreitung: Andergast, Bornland, Horasreich, Maraskan, Mittelreich, Nostria, Südaventurien, Tulamidenlande, Zwerge, Zyklopeninseln

Hofmauer
Bei einer Hofmauer handelt es sich um eine einfache, ca. 2 Schritt hohe Mauer aus Feldsteinen (manchmal auch aus Ziegelsteinen). Sie ist nicht wirklich dazu geeignet, um als Schutz vor Angreifern zu dienen, sie kann sie lediglich kurz aufhalten. Vielmehr dient sie dazu, um einen Bereich abzugrenzen und domestizierte Tiere auf dem Hof zu halten, damit sie nicht weglaufen können.
Komplexität: einfach
Planung: +1
Bau: –1
Verbreitung: Andergast, Bornland, Horasreich, Maraskan, Mittelreich, Nostria, Südaventurien, Tulamidenlande, Zwerge, Zyklopeninseln

Holzwall mit Schüttwerk
Insbesondere im Nordwesten Aventuriens, in Albernia, Nostria und Thorwal, findet man hölzerne Schüttmauern, Sie bestehen aus zwei Reihen Palisaden, deren Zwischenraum mit Steinen, Erde und Felsen gefüllt ist. Ein solcher Wall ist in der Regel gut 2 bis 3 Schritt hoch und trotz der einfachen Materialien recht stabil. Selbst den meisten Belagerungswaffen hält ein Holzwall mit Schüttwerk eine gewisse Zeit stand, bevor wer in sich zusammenfällt.
Komplexität: primitiv
Planung: +/–0
Bau: +/–0
Verbreitung: Albernia, Andergast, Nostria, Thorwal

Hypokaustum
Ein Hypokaustum ist eine alte Technik, die nur noch in wenigen Gegenden Aventuriens bekannt ist und noch weniger Baumeister sind in der Lage, eines zu errichten. Bei einem Hypokaustum wird der Fußboden auf niedrigen Säulen errichtet, um unter diesem eine Heizung zu bauen, dessen warme Luft den Boden erwärmt. Ein Hypokaustum kann nur im Erdgeschoss errichtet werden und ersetzt das Kellergeschoss.
Komplexität: komplex (3 AP)
Planung: –3
Bau: –3
Verbreitung: Almada, Aranien, Garetien, Horasreich, Zwerge

Kanalanschluss
Ein Kanalanschluss ist ein Luxus, den sich kaum ein Aventurier leisten kann. Nur in großen Städten gibt es überhaupt eine Kanalisation und daran angeschlossene Wohnungen und Häuser. Notwendig für einen Kanalanschluss ist zudem ein Fluss, ein Zugang zum Meer oder zumindest einem See.
Komplexität: komplex (1 AP)
Planung: –2
Bau: –2
Verbreitung: überall (nur in wenigen Städten)

Keller
Eine Unterkellerung dient dazu, einen Bereich unterhalb des Gebäudes zu schaffen, in welchem der Bewohner des Hauses oder Turms Gegenstände, Vorräte und vergleichbare Dinge einlagern kann, oder um sich zusätzlichen Wohnplatz zu schaffen.
Komplexität: einfach
Planung: +/–0
Bau: +/–0
Verbreitung: überall

Mannloch
Bei einem Mannloch handelt es sich um einen winzigen Durchgang von ca. einem halben Schritt Breite, der einer einzelnen Person den Zugang zu einer Burg oder Festung erlaubt. Oftmals wird die Person von den Wächtern vorher gründlich nach Waffen oder anderen verbotenen Gegenständen untersucht. Mannlöcher sind oft gut versteckt, um den Zugang zu einer Burg zu erschweren. Zudem können sie auch für einen Ausfall eingesetzt werden.

Komplexität: primitiv
Planung: +/–0
Bau: +/–0
Verbreitung: überall

Massive Wehrmauer
Im Gegensatz zu Wehrmauern aus Schüttwerk ist eine massive Wehrmauer komplett aus Stein hergestellt. Sie weist in der Regel eine Dicke von einem Schritt auf und ist nur schwer zu beschädigen. Dafür sind ihre Herstellungskosten auch entsprechend hoch.
Komplexität: einfach
Planung: –1
Bau: –1
Verbreitung: Andergast, Bornland, Horasreich, Mittelreich, Nostria, Südaventurien,
Tulamidenlande, Zwerge, Zyklopeninsel

Möblierung
Generell geben wir bei diesem Extra nicht genau vor, was alles an Möbeln zur Verfügung steht. Es kommt ganz auf die Gegend, den Wunsch des Bewohners und die Finanzlage an. Die Kosten einer Grundausstattung sind so hoch wie der Bau selbst, aber sie können in astronomische Höhe schnellen, wenn ein Held mehr Luxus will.
Es gibt durchaus auch Wohnungen ohne Fenster. Dies sorgt jedoch dafür, dass es im Inneren düster und stickig ist. Abhilfe können ein paar Luken mit hölzernen Läden schaffen. Diese Lösung ist kostengünstig und man muss nicht den ganzen Tag Lampen oder Kerzen brennen lassen, um für Licht zu sorgen.
Komplexität: –
Planung: keine Probe notwendig
Bau: keine Probe notwendig
Verbreitung: Luken und Ölpapier überall, Glas nur im Horasreich, Südaventurien, Almada und den Tulamidenlanden

Motte
Eine Motte ist ein Hügel, der kegelförmig von einem Baumeister errichtet wird. Er besteht aus Erde und wird festgestampft, sodass er eine größere Stabilität erreicht. Auf der Spitze des Hügels wird ein Turm oder ein anderes Gebäude errichtet, dass meistens als Wehranlage dient. In vielen Fällen wird die Sicherheit einer Motte zusätzlich durch einen Wassergraben erhöht. Auf einer Motte lassen sich nur Gebäude der Bauweisen Bretter- und Bohlenbau, Fachwerk oder Lehmbau errichten.
Komplexität: einfach
Planung: +1
Bau: +/–0
Verbreitung: Albernia, Andergast, Bornland, Garetien, Orkland, Svellttal, Thorwal, Tobrien, Weiden, Zwerge

Palisade
Eine Palisade dient als Schutzmauer. Sie besteht aus angespitzten Holzpfählen, von 3 bis 4 Schritt Länge, die in den Boden gerammt werden. Die aus dem Boden herausschauenden 2 bis 3 Schritt dienen als Wall gegen Angreifer. Palisadenwälle können überall errichtet werden, wo es Bäume gibt. Meistens werden sie nur für Befestigungen verwendet, die nicht dauerhaft angelegt sind, denn eine Palisade ist nur eine einfache Konstruktion. Vor allem Stammeskulturen wie Orks, Waldmenschen und Ferkinas verwenden Palisadenwälle jedoch häufig zum Schutz ihrer Dörfer.
Komplexität: primitiv
Planung: +1
Bau: +1
Verbreitung: überall, außer Gegenden, mit keinen Bäumen (Eis- und Sandwüsten)

Schanzkleider
Bei einem Schanzkleid handelt es sich um eine Überdachung eines Wehrgangs. Dazu ist eine Zinnenmauer notwendig. Das Schankleid ragt teilweise bis zu drei Schritt über die eigentliche Mauer, sodass sich Fernkämpfer gut positionieren können, um Angreifer unter Beschuss zu nehmen.
Komplexität: einfach
Planung: –1
Bau: +1
Verbreitung: Andergast, Bornland Horasreich, Mittelreich, Nostria Zwerge, Zyklopeninseln

Schutzmauer mit Zinnen
Eine zinnenbewehrte Schutzmauer wird bei Wehrgängen eingesetzt. Sie besitzt in regelmäßigen Abständen einen Freiraum, von dem Bogen- oder Armbrustschützen schießen können. Die Zinnen selbst sind so hoch, dass sie die Sicht der Soldaten auf dem Wehrgang völlig blockieren, aber ihn auch vor feindlichem Beschuss schützen. Zinnenmauern kann man nur auf Holzwällen oder Wehrmauern mit Schüttwerk oder auf massiven Wehrmauern draufsetzen.
Komplexität: einfach
Planung: –2
Bau: –1
Verbreitung: überall, außer Orkland Nordaventurien, Thorwal

Tor
Ein Tor ist ein Durchgang durch eine Mauer von ca. 3 Schritt Breite, welcher mit einer zweiflügeligen Tür versehen ist. Diese Tür kann zudem noch eine weitere, kleinere Tür in Personengröße aufweisen, damit Gardisten, Soldaten oder Gäste der Burg hinein- und hinauskönnen, ohne dass gleich das ganze Tor geöffnet werden muss. Oftmals ist ein solches Tor auch noch mit einem Torturm versehen, der das Tor bei weitem überragt. Noch aufwendiger sind zwei Tor-

türme, rechts und links des Tores. Diese Konstruktion kommt aber meistens nur in Gegenden vor, die besonders wohlhabend sind.
Komplexität: primitiv
Planung: +/–0
Bau: +/–0
Verbreitung: überall

Torhaus
An vielen Toren wird ein Torhaus errichtet, in welchem Wächter unterkommen können. Verfügt das Torhaus zudem über mindestens ein Obergeschoss, kann die Besatzung des Torhauses von hier aus Gegner am Tor unter Beschuss nehmen. Ein typisches Torhaus hat eine Fläche von zwei mal vier Schritt und bietet entsprechend nur einer kleinen Mannschaft von Wächtern Platz.
Komplexität: einfach
Planung: –2
Bau: –1
Verbreitung: überall

Türmchen
Viele Festungen und Burgen verfügen über kleine Türmchen entlang ihrer Mauer. Sie sind oft nicht größer als 1,5 auf 1,5 Schritt. In der Regel sind sie etwa so hoch wie drei normale Stockwerke und dienen vor allem als Aussichtsplatzform, um gegnerische Bewegungen zu verfolgen.
Komplexität: einfach
Planung: –2
Bau: –2
Verbreitung: überall

Wassergraben
Ein Wassergraben dient in erster Linie dem Schutz eines Gebäudes, meistens einer Festung oder Burg. Wichtig bei der Errichtung eines Wassergrabens ist der Zugang zu fließenden Gewässern, da es ansonsten schnell zum Austrocknen des Grabens kommt.
Komplexität: primitiv
Planung: –1
Bau: +/–0
Verbreitung: überall

Wehrmauer aus Schüttwerk
Eine Wehrmauer aus Schüttwerk besteht aus zwei Mauern aus Ziegeln oder behauenem Stein. Die äußere Mauer ist meistens etwas dicker, die innere Mauer etwas dünner. Zwischen beiden Mauern befindet sich Schüttwerk in Form von Steinen, Erde und kleineren Felsbrocken. Eine solche Wehrmauer ist deutlich stabiler als in Pendant aus Holz oder anderen Materialien, aber ihr fehlt die Festigkeit einer Mauer, die vollständig aus Stein ist.
Komplexität: einfach
Planung: +/–0
Bau: +/–0
Verbreitung: Andergast, Bornland, Horasreich, Mittelreich, Nostria, Südaventurien, Tulamidenlande, Zwerge, Zyklopeninsel

Zugbrücke
Um eine Zugbrücke zu bauen, benötigt man eine große Holzfläche aus belastbarem Holz, die den Burggraben überspannt. Mit einem Kürbelmechanismus kann man eine Zugbrücke hoch- und runterfahren, damit so das Stadt- oder Burgtor geschützt werden kann.
Komplexität: komplex (2 AP)
Planung: –2
Bau: –2
Verbreitung: Andergast, Bornland, Horasreich, Mittelreich, Nostria, Südaventurien, Tulamidenlande, Zwerge, Zyklopeninsel

Baukosten

Bodenpreise (in Silbertalern)	
echte Wildnis	0
in einer Baronie	1–2
an der Landstraße	2–5
in einem Dorf	5–20
in einer Kleinstadt	10–20
in einer Mittelstadt	40–100
in einer Großstadt	60–200
Gareth/Vinsalt/Al'Anfa	100–1000

Gebäude (Silbertaler pro Rechtschritt)	
Bretterbau	20 (Erdgeschoss), 25 (Obergeschoss)
Bohlenbau	25 (Erdgeschoss), 35 (Obergeschoss)
befestigter Bohlenbau	50 (Erdgeschoss), 65 (Obergeschoss)
Fachwerk	40 (Erdgeschoss), 40 (Obergeschoss)
befestigtes Fachwerk	80 (Erdgeschoss), 100 (Obergeschoss)
Lehmbau	50 (Erdgeschoss), 60 (Obergeschoss)
befestigter Lehmbau	100 (Erdgeschoss), 130 (Obergeschoss)
Steinbau	75 (Erdgeschoss), 100 (Obergeschoss)
befestigter Steinbau	160 (Erdgeschoss), 200 (Obergeschoss)
Schüttmauern	350 (Erdgeschoss), 450 (Obergeschoss)
Unterkellerung	100–1.000

Extras (in Silbertalern)	
Möblierung	Hausbaukosten x2
Unterkellerung	100–1000
Fenster	50 (Luken)/ 80 (Ölpapier)/ 300–1000 (Glas) pro Rechtschritt
Brunnen	200–500
Kanalisation	100–1000 pro Schritt
Hofpflasterung	15 pro Rechtschritt
Feuerfestes Dach	15 pro Rechtschritt Grundfläche des obersten Stockwerkes
Hypokaustum, pro Rechtsschritt	150

Umwallungen und Mauern (Silbertaler pro angefangenen Schritt)	
Erdwall und Graben	Höhe/Tiefe x Höhe /Tiefe x 10
Hofmauer	25
Palisade	40
Holzwall mit Schüttwerk	100
Wehrmauer, Schüttwerk	120, weitere 'Stockwerke' 160
Wehrmauer, massiv	200 weitere 'Stockwerke' 250

Beiwerk der Ummauerung (in Silbertalern)	
Tor	500
Breites Tor	1.000
Mannloch	150
Zugbrücke	700, für ein Breites Tor 1.500
Torhaus (pro Stockwerk)	800 (Holz), 1.000 (Fachwerk), 1.200 (Lehm), 2.000 (Stein)
Fallgatter	500, für ein Breites Tor 1.100
Türmchen	500 (Holz), 1.000 (Fachwerk), 1.000(Lehm), 1.600 (Stein)
Erker	70 (Holz), 90 (Fachwerk), 140 (Lehm), 180 (Stein)
Zinnenwehr pro angefangenem Schritt	10 (aus Holz), 30 (aus Stein)
Schanzkleider pro angefangenem Schritt	40
Geheimgänge	100 in Erde, 300 in nassem Boden; 600 bis 1000 in Fels
Motte	Fläche der Oberseite x Höhe x 20

Mietpreise
etwa 1/20 des Gesamtwertes jährlich

Kontakte und Verbindungen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Vorteile und Nachteile.

Einige Helden leben davon, dass sie viele Kontaktpersonen kennen und Verbindungen zu den unterschiedlichsten Händlern und Hehlern besitzen. Die Regeln für Kontakte und Verbindungen spiegeln genau dies wider. Über die Kontakte kann der Held zum Beispiel schneller an Informationen oder heiße Ware kommen, und gleichzeitig auch Diebesgut verkaufen, ohne von der Obrigkeit dabei erwischt zu werden.

Kontakte

Als Kontaktleute oder Verbindungen werden Personen und Gruppen bezeichnet, die eine geschäftliche Beziehung zum Helden haben. Damit sind also in der Regel nicht Familienangehörige und Freunde gemeint, sondern Personen, die etwas für den Helden tun und eine Gegenleistung erwarten. Diese kann in Geld, Dienstleistungen oder Gefallen bestehen. Umsonst werden Kontaktleute allerdings nicht für einen Helden arbeiten, selbst wenn die Beziehung zwischen beiden freundschaftlich ist.
Ein Abenteurer muss nicht zwangsweise einen materiellen Gegenstand von seiner Kontaktperson erbitten. Es kann sich dabei auch um eine Information oder etwas Vergleichbares handeln.

Meisterpersonen mit hohen Einfluss- und Zuverlässigkeitsstufen
Wenn ihr diese Fokusregel im Spiel nutzen wollt, ist es wichtig, dass sich Meisterin und Spieler vorher absprechen. Gerade Kontakte mit hohen Einfluss- und Zuverlässigkeitsstufen sollten nur in Rücksprache mit der Meisterin gewählt werden.

Verbindungspunkte

Alle Kontaktleute werden über so genannte Verbindungspunkte erstellt. Kontaktleute weisen Punkte in den beiden Kategorien *Einfluss* und *Zuverlässigkeit* auf. Jeder Verbindungspunkt in diesen beiden Kategorien kostet AP. Um die AP-Kosten für eine Kontaktperson zu bestimmen, wird der AP-Wert von Einfluss und Zuverlässigkeit addiert. Dies sind die AP-Kosten, die ein Held ausgeben muss, damit er die Vorteile der Kontaktperson benutzen kann.

Verbindungen und Vorteile
Die Kosten für Verbindungen zählen gegen das Maximum der AP, die man bei der Heldenerschaffung in Vorteile investieren kann. Allerdings ist es durchaus beabsichtigt, dass man im weiteren Spielverlauf weitere Verbindungen erwerben kann. Mit Verbindung ist immer genau eine Person gemeint. Man kann also nicht eine Verbindung für Könige erwerben und hat dann gute Beziehung zu allen Königen Aventuriens, sondern muss jede König-Verbindung einzeln für einen König erwerben.

Einfluss
Der Einfluss einer Kontaktperson gibt an, wie groß ihre Macht und Ressourcen in der Spielwelt sind. Dieser Bereich schränkt den Rahmen der Möglichkeiten ein, in dem die Kontaktperson dem Helden behilflich sein kann.

Einflussstufe	AP-Wert	Beispiel
1	1	Bettler, Diebin, Sklavin, Tagelöhner
2	4	Bauer, Kleinhehlerin, Händler, Handwerkerin, Wirt
3	9	Edle, Geweihter, Hehler, Junkerin, Magier, Ritterin
4	16	Baronin, Graf, Tempelvorsteherin
5	25	Bergkönig, Fürstin, Herzog, Königin, Ordensvorsteher
6	36	Kaiserin, Kirchenoberhaupt, mächtige Einzelwesen (z.B. Shafir der Prächtige)

Einflussstufe- und sozialer Stand
Falls du wissen möchtest, welchen sozialen Stand eine Kontaktperson aufweist, kannst du dich an der Einflussstufe orientieren. Eine Einflussstufe von 1 entspricht dem sozialen Stand Stufe 1, eine Einflussstufe von 2 dem sozialen Stand Stufe 2 usw.
Dies muss nicht zwangsweise so sein, es ist nur eine Entscheidungshilfe. Auch ein Hehler, der überregional agiert, kann eine Einflussstufe von 3 oder 4 aufweisen, sein sozialer Stand mag aber dennoch bei 2 liegen.

Zuverlässigkeit
Die Zuverlässigkeit einer Kontaktperson ist eine Maßgabe dafür, wie sie zum Helden steht und was sie zu tun bereit ist, wenn er sie um Hilfe bittet.

Zuverlässigkeitsstufe	AP-Wert	Beispiel
1	1	rein geschäftliche Beziehung
2	4	Bekannter
3	9	Vertrauter
4	16	Freund
5	25	loyaler Gefolgsmann
6	36	bedingungslos loyal

Zuverlässigkeits- und Einstellungsstufen
Falls du wissen möchtest, welche Einstellung eine Kontaktperson zu deinem Helden aufweist (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **40**), kannst du dies anhand der Zuverlässigkeitsstufe ermessen. Eine Zuverlässigkeitsstufe von 1 entspricht der Einstellungsstufe 5, eine Zuverlässigkeitsstufe von 2 einer Einstellungsstufe von 6 usw.

Erwerb von Kontaktpersonen

Ein Held kann zu Spielbeginn Kontakte erwerben. Er setzt dazu einen Teil seiner AP ein und erwirbt entsprechend den AP-Kosten Verbindungen nach seinen Vorstellungen. Das letzte Wort darüber, ob eine Verbindung erlaubt ist, entscheidet der Meister.

Wie bei anderen Vorteilen gilt auch hier, dass man nach der Heldenerschaffung das Maximum von 80 AP für Vorteile überschreiten kann.

Im weiteren Spielverlauf kann ein Held weitere Verbindungen und Kontakte erwerben. Es ist sogar möglich, dass sich die Werte von bestehenden Kontaktpersonen in Einfluss und Zuverlässigkeit verändern.
Sollte dies geschehen, bekommt der Held entweder die Differenz des AP-Werts zurück (falls ein Wert sinkt) oder er muss entsprechen AP investieren (wenn der Wert steigen sollte).

Gruppen als Verbindung

Grundsätzlich muss ein Held keine einzelne Person wählen, er kann auch eine ganze Gruppe, etwa einen Orden, eine Akademie o. Ä. als Verbindung wählen. Gruppen haben den Vorteil, dass der Meister beschließen kann, dass ihre Kompetenzen weiter reichen als bei einer einzelnen Person. Sie sollten grundlegend einen Bonus von +1 auf ihre Einflussstufe erhalten, wenn diese bei Proben relevant ist (auch bis zu einem Maximum von 6). Allerdings ist ihre Zuverlässigkeit begrenzter. Hier gilt ein Malus von –1, wenn die Zuverlässigkeitsstufe bei Proben notwendig ist.

Verbindungen im Spiel einsetzen

Verbindungen bringen dem Helden verschiedene Boni ein bzw. können auf unterschiedliche Weise genutzt werden.

Gute Beziehungen
Eine Kontaktperson hat zu einem Helden ein gewisses Maß an Vertrauen aufgebaut, sodass bestimmte Proben für den Helden gegenüber der Person erleichtert sind:
Die Zuverlässigkeitsstufe einer Kontaktperson erleichtert dem Helden Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern* und *Willenskraft*) sowie *Handel* um deren Stufe.

Spielst du mit der Fokusregel Soziale Interaktion (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **40**), dann werden Erleichterungen durch die Einstellung nicht zu den Erleichterungen aufgrund der Zuverlässigkeitsstufe addiert.

Handel und Hehlerei
Möchte der Held, dass eine geeignete Kontaktperson einen bestimmten Gegenstand beschafft oder ihm Hehlerware abkauft, so muss die Kontaktperson eine Probe auf *Handel* ablegen, die um die Einflussstufe erleichtert ist. Der Handel um den Preis des Gegenstandes erfolgt nach den normalen Regeln für Feilschen (siehe **Regelwerk** Seite **208**).

Sich umhören
Eine Kontaktperson kann sich auch für den Helden umhören und Informationen sammeln. Dazu legt sie eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* (für Unterweltkreise) oder *Etikette* (für Oberschicht- oder Adelskreise) ab. Je mehr QS sie erzielt, desto mehr kann sie in Erfahrung bringen. Je nach Information und Kontaktperson kann die Probe modifiziert werden. Ein Stadtgardist kennt sich z. B. bestens mit den Gesetzen einer Stadt aus (Probe +3), hat aber vielleicht nicht viel Ahnung von der Geschichte der Magiermogule (Probe –5).

Gefallen
Ein Kontakt kann einem Helden auch einen Gefallen tun. Der Einfachheit halber wird ein Gefallen in Geld gemessen, damit du als Spielleiter einen Vergleichswert hast, was eine Kontaktperson in etwa bereit ist, für den Helden zu tun. Je nach Kontakt muss es sich dabei keineswegs um Geld handeln, es können auch Dienstleistungen oder Gegenstände sein.
Die Gefallensstufe wird begrenzt durch die Einfluss- oder Zuverlässigkeitsstufe, je nachdem, welche Stufe niedriger ist. Ein Kontakt mit Zuverlässigkeit 2 und Einfluss 4, wird dem Helden also höchstens einen Gefallen Stufe 2 gewähren.
Ein Gefallen muss irgendwann durch Geld oder einen Gegengefallen beglichen werden. Ein Held kann eine Kontaktperson maximal um Gefallen mit einer Gesamtstufe in Höhe der niedrigeren Stufe von Einfluss und Zuverlässigkeit bitten. Ein Kontakt mit Zuverlässigkeit 2 und Einfluss 4 würde einem Helden also höchstens einen Gefallen der Stufe 2 oder zwei Gefallen der Stufe 1 leisten. Ist die Gesamtstufe an Gefallen erreicht, kann der Held die Kontaktperson erst wieder um einen weiteren Gefallen bitten, wenn er die Gesamtstufe der Gefallen mindestens um 1 Stufe reduziert hat.

Gefallensstufe	Geldwert (in Silbertalern)	Einfluss-/ Zuverlässigkeitsstufe
1	1S	1
2	10 S	2
3	100 S	3
4	1.000 S	4
5	10.000 S	5
6	100.000 S	6

Kontakte bei der Heldenerschaffung
Optionale Regel

Wenn du möchtest, kann jeder Held von Anfang an Kontaktleute besitzen. In diesem Fall hängt die Summe der Verbindungspunkte, für die er sich Kontakte, bzw. deren Einfluss- und Zuverlässigkeitsstufen, aussuchen kann, von seinem Erfahrungsgrad ab. Für den Erfahrungsgrad unerfahren kann er sich 3, für durchschnittlich 6, für erfahren 9 usw. Verbindungspunkte notieren und ausgeben. Sollte der Held über eine *Verpflichtung* gegenüber einem Lehrmeister, einer Kirche oder einem Orden verfügen, also den entsprechenden Nachteil aufweisen, so sollten die Kontakte mit der Person oder der Gruppe geschlossen worden sein, zu denen der Held den regeltechnischen Nachteil aufweist.

Beispielhafte Kontakte

Bettler
Von den Menschen kaum beachtet, ist ein Bettler eine Informationsquelle für allerlei Gerüchte, die sich auf den Gassen einer Stadt abspielen. Er kann Auge und Ohr offen halten und für ein paar Silbertaler einem Helden Gerüchte über Stadtwachen, Diebe und Patrizier verraten.
Talente: Gassenwissen 11 (12/14/12), Handel 7 (12/14/12), Überreden 11 (10/14/12), Willenskraft 4 (10/14/12)
Einfluss: 1
Zuverlässigkeit: 2
AP-Wert: 5 AP

Botenreiter
Ein Botenreiter kommt viel herum und ist deshalb eine gute Informationsquelle für Geschehnisse, die sich an deren Orten zugetragen haben, oder auch, was sich auf dem Weg dorthin ereignet hat. Zudem kann er den Helden neue Pferde oder Schreiber vermitteln.
Talente: Gassenwissen 9 (12/13/12), Handel 9 (12/13/12), Reiten 13 (12/13/13), Willenskraft 5 (13/13/12)
Einfluss: 2
Zuverlässigkeit: 3
AP-Wert: 13 AP

Freund aus Kindheitstagen
Der Freund aus Kindheitstagen eines Helden ist ein treuer Kamerad, der vielleicht nicht über viel Einfluss verfügt, aber stets bereit ist, dem Helden einen kleinen Gefallen zu tun.
Talente: Gassenwissen 5 (11/13/12), Handel 5 (11/13/12), Willenskraft 6 (13/13/12)
Einfluss: 2
Zuverlässigkeit: 5
AP-Wert: 29 AP

Geweihte
Ein einfacher Geweihter kann dem Helden bei Fragen zu kirchlichen Themen beistehen oder für ihn auch eine passende Liturgie wirken, um ihm bei der Lösung eines Problems zu helfen, sofern dies nicht im Widerspruch zur Gottheit oder Kirche des Geweihten steht.
Talente: Gassenwissen 4 (13/14/14), Götter & Kulte 10 (14/14/14), Handel 5 (13/14/14), Willenskraft 7 (13/14/14)
Einfluss: 3
Zuverlässigkeit: 3
AP-Wert: 18 AP

Handwerksmeister
Der Handwerksmeister, beispielsweise ein Schmied, kann ein Kontakt des Helden sein, der ihm ermöglicht, deutlich bessere Ausrüstung zu oder die Hilfe einer Zunft oder Gilde zu erhalten.
Talente: ein Handwerkstalent 12 (13/13/13), Gassenwissen 6 (11/12/11), Handel 7 (11/12/11), Willenskraft 5 (12/12/11)
Einfluss: 2
Zuverlässigkeit: 2
AP-Wert: 8 AP

Hehler
Hehler sind Experten darin, Waren ein- und zu verkaufen, allerdings meist gestohlene Ware oder Schmuggelgut. Für einen Helden kann ein Hehler der wichtigste Kontakt in der Unterwelt einer Stadt sein, verschafft er dem Abenteurer doch Ausrüstung (und Informationen), an die er sonst nicht herankommt.
Talente: Gassenwissen 13 (13/14/13), Handel 13 (13/14/13), Willenskraft 8 (13/14/13)
Einfluss: 3
Zuverlässigkeit: 1
AP-Wert: 10 AP

Junkerin
Die Junkerin ist eine Kleinadlige, die diverse Kontakte zu Adelskreisen oder einflussreichen Persönlichkeiten hat.
Talente: Etikette 10 (12/12/12), Gassenwissen 6 (12/12/12), Handel 6 (12/12/12), Willenskraft 5 (12/12/12)
Einfluss: 3
Zuverlässigkeit: 2
AP-Wert: 13 AP

Magier
Ein Magier kann einem Helden als zuverlässiger Garant für Informationen über magische Ereignisse dienen oder ihm auch mit seiner Magie zur Seite stehen, wenn der Abenteurer von ihm einen Gefallen verlangt.
Talente: Etikette 4 (14/14/14), Gassenwissen 4 (14/14/14), Handel 5 (14/14/14), Magiekunde 12 (14/14/14), Willenskraft 7 (14/14/14)
Einfluss: 3
Zuverlässigkeit: 3
AP-Wert: 18 AP

Schmuggler
Schmuggler sind ausgesprochen nützliche Kontakte, wenn man ungesehen in Städte hinein oder hinaus will. Zudem sind sie ortskundig, kennen eine Menge anderer Leute und können einem möglicherweise den einen oder anderen Ausrüstungsgegenstand beschaffen, den man ansonsten nicht bekommt.
Talente: Gassenwissen 11 (12/14/12), Handel 10 (12/14/12), Willenskraft 6 (14/14/12)
Einfluss: 3
Zuverlässigkeit: 4
AP-Wert: 25 AP

Sklavin
Auf eine Sklavin achtet kaum jemand. Dennoch kann gerade sie, die von anderen kaum bemerkt wird, eine ausgezeichnete Quelle für Informationen über ihre Herrin oder deren Gäste sein.
Talente: Etikette 7 (11/12/12), Gassenwissen 7 (11/12/12), Handel 5 (11/12/12), Willenskraft 3 (9/12/12)
Einfluss: 1
Zuverlässigkeit: 1
AP-Wert: 2 AP

Soldat
Ein Soldat hat schon auf einigen Schlachtfeldern Aventuriens gekämpft. Für einen Helden kann er ein Ansprechpartner sein, wenn sie Informationen über einen bestimmten Feind benötigen, jemand, der sich beim Kampf unterstützt, oder jemand, der sie mit Informationen über militärische Kreise versorgt.
Talente: Gassenwissen 6 (10/12/11), Handel 5 (10/12/11), Kriegskunst 8 (14/10/12), Willenskraft 5 (14/10/11)
Einfluss: 1
Zuverlässigkeit: 3
AP-Wert: 10 AP

Söldnerhauptmann
Der Söldnerhauptmann hebt sich deutlich von seinen Untergebenen ab und hat zahlreiche Kontakte zu einfachen Söldnern, wie auch zur Oberschicht. Somit kann er eine sehr vielseitige Verbindung sein.
Talente: Gassenwissen 7 (12/12/12), Handel 7 (12/12/12), Kriegskunst 11 (14/12/12), Willenskraft 8 (14/12/11)
Einfluss: 3
Zuverlässigkeit: 2
AP-Wert: 13 AP

Stadtmagistrat
Städte besitzen in der Regel mehrere Beamte, die den Herrscher unterstützen. Der Stadtmagistrat ist ein Teil der Stadtregierung und kann einem Helden helfen, wenn er Ärger in der Stadt hat.
Talente: Etikette 9 (13/13/13), Gassenwissen 6(13/13/13), Handel 8(13/13/13), Willenskraft 7 (12/13/13)
Einfluss: 3
Zuverlässigkeit: 2
AP-Wert: 13 AP

Stadtwache
Ein Stadtgardist kann den Helden einen Gefallen tun, wenn sie mit dem Gesetz in Konflikt sind und noch mal ein Auge zudrücken. Zudem ist er eine gute Quelle für Informationen, da er tagtäglich mit vielen Leuten auf der Straße zu tun hat.
Talente: Gassenwissen 10 (12/13/12), Handel 7 (12/13/12), Willenskraft 6 (14/13/12)
Einfluss: 2
Zuverlässigkeit: 3
AP-Wert: 13 AP

Tempelvorsteherin
Eine Tempelvorsteherin ist eine hochangesehene Persönlichkeit, die einem Helden nicht nur helfen kann, indem sie ihm eine Waffe oder ihn selbst segnet, sondern auch andere Kontakte vermittelt.
Talente: Etikette 10 (14/14/14), Gassenwissen 6 (14/14/14), Handel 6 (14/14/14), Willenskraft (14/14/14)
Einfluss: 4
Zuverlässigkeit: 3
AP-Wert: 25 AP

Unterweltkönig
In Städten gibt es Unterweltbanden, die einen mehr oder weniger fähigen Anführer haben. Einer dieser Unterweltkönige kann für einen Helden ein wertvoller Kontakt sein, da er Schläger zum Schutz des Helden bereitstellen, einen Gegenstand von seinen Leuten stehlen lassen oder den Helden mit Gerüchten versorgen kann.
Talente: Gassenwissen 14 (13/14/14), Handel 9 (13/14/14), Willenskraft 10 (14/14/14)
Einfluss: 2
Zuverlässigkeit: 4
AP-Wert: 20 AP

Wirt
An kaum einem anderen Ort treffen sich Helden so häufig wie in einer Taverne oder einem Wirtshaus. Der Wirt ist oftmals ein zuverlässiger Freund des Abenteurers, bei dem er einen sicheren Unterschlupf finden, der ihm Aufträge vermitteln oder auch die eine oder andere Informationen beschaffen kann.
Talente: Gassenwissen 9 (11/14/12), Handel 9 (11/14/12), Willenskraft 6 (12/14/12)
Einfluss: 2
Zuverlässigkeit: 4
AP-Wert: 20 AP

Geiselnahme-Regeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Einschüchtern und Überreden. Die Fokusregel setzt zudem den Gebrauch der Optionalregel Meucheln und Betäuben (siehe Seite **117**) voraus.

In vielen Abenteuergeschichten kann es passieren, dass ein Schurke (oder auch ein Held) eine Person als Geisel nimmt und sie mit einer Waffe bedroht. Durch eine Geiselnahme kann er die Geisel selbst oder jemanden anderen zwingen, eine Handlung auszuführen, beispielsweise die Waffen niederzulegen, oder unbehelligt abziehen zu dürfen (mit oder ohne die Geisel).
Die nachfolgenden Regeln beinhalten eine solche Geiselnahme und die Handlungsmöglichkeiten von Geiselnehmer, Opfer und einem Befreier.

Geiselnehmer, Opfer und Befreier

Bei diesen Regeln muss zunächst zwischen drei verschiedenen Gruppen von Personen unterschieden werden: Der Geiselnehmer, das Opfer und der Befreier. In allen Fällen kann es sich auch um mehrere Personen handeln. Bei mehreren Akteuren auf einer Seite können eventuell mehrere Handlungen pro Person ausgeführt werden. Der Meister hat hierbei das letzte Wort.

- Der *Geiselnehmer* muss das Opfer mit einer Waffe (dazu gehört auch die Kampftechnik Raufen) bedrohen. Er muss sich in Angriffsdistanz zum Opfer befinden, dies gilt auch bei Fernkampfwaffen.
- Sollte er zusätzliche Deckung auszunutzen wollen und es seinem Opfer schwieriger machen wollen, zu entkommen, so kann er es zudem mit einer Hand *festhalten,* z. B., indem er sich hinter das Opfer stellt und es mit einem Dolch bedroht. Um das Opfer festzuhalten ist keine SF wie etwa der Haltegriff notwendig. Der Geiselnehmer kann aber dabei keine Waffe einsetzen, für die der Gebrauch von zwei Händen nötig ist.
- Das *Opfer* wird vom Geiselnehmer bedroht und kann nicht ohne Weiteres entkommen, ohne eine schwere oder gar tödliche Verletzung zu riskieren. Es kann jedoch Opferhandlungen durchführen.
- Der *Befreier* will das Opfer retten, den Geiselnehmer zur Aufgabe zwingen oder ausschalten. Ein Befreier kann auch gleichzeitig in der Rolle des Opfers stecken und mit einigen Einschränkungen Befreierhandlungen ausführen (siehe Seite **64**). Dies ist in der Erklärung der Handlungen näher erläutert.

Verhandlungsdurchgänge

Eine Geiselnahme wird in Verhandlungsdurchgängen gemessen. Ein Verhandlungsdurchgang dauert üblicherweise 1W3 KR. Der Meister kann hierbei auch entscheiden, dass mehr oder weniger Zeit vergeht. Die Initiative kann wie üblich ausgewürfelt werden.

Opferhandlungen

- Wenn das Opfer festgehalten wird, kann es in jedem Verhandlungsdurchgang versuchen, sich zu befreien, indem es z. B. zubeißt, den Ellbogen auszufährt oder zutritt. Um sich zu befreien, muss ihm eine Vergleichsprobe in *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* –3 gelingen, wohingegen der Geiselnehmer keine Erschwernis zu befürchten hat. Das Opfer kann entscheiden, ob es bei dieser Handlung dem Geiselnehmer 1W3 TP zufügt, gleich ob ihm die Probe gelingt oder nicht. Sollte dem Opfer die Probe gelingen, kann es sich befreien, der Geiselnehmer kann aber einen Meuchelangriff durchführen oder versuchen, die Geisel zu betäuben (siehe Seite **117**). Der Angriff ist um 1 pro Netto-QS des Opfers erschwert. Sollte die Probe misslingen, kann das Opfer sich nicht befreien und der Geiselnehmer kann entscheiden, ob er einen Passierschlag ausführen möchte, das Opfer nur weiter festhält oder einen Angriff zum Meucheln oder Betäuben (siehe Seite **117**) durchführen möchte.
- Darüber hinaus kann ein Opfer einige Befreierhandlungen ausführen (siehe Seite **64**).

Geiselnehmerhandlungen

- Ein Geiselnehmer kann in jedem Verhandlungsdurchgang eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* des Befreiers oder des Opfers durchführen, je nachdem, wen er zu einer Handlung bewegen will. Gelingt ihm die Probe, kann er seine Netto-QS über verschiedene Verhandlungsdurchgänge ansammeln, um sie auszugeben. Er muss sie also nicht sofort einsetzen. Einmal eingesetzt QS sind verbraucht. Mit den angesammelten QS hat er folgende Optionen:
- Will der Geiselnehmer in einem der nächsten Verhandlungsdurchgänge erneut eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohung)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gegen die selbe Person ablegen, kann er jeweils 2 QS dazu benutzen, die Probe seines Kontrahenten auf *Willenskraft* im nächsten Verhandlungsdurchgang um 1 zu erschweren (bis zu einem Maximum von –5).
- Für 2 QS in einer Vergleichsprobe gegen das Opfer kann der Geiselnehmer verhindern, dass das Opfer sich bis zum Ende des nächsten Verhandlungsdurchgangs versucht zu befreien.
- Für 3 QS in einer Vergleichsprobe gegen den Befreier oder das Opfer kann er die nächste Probe auf *Überreden* der selben Person um 1 erschweren (bis zu einem Maximum von –4).
- Bei 10 QS gibt der Befreier oder das Opfer automatisch auf und erfüllt den Wunsch des Geiselnehmers, z. B. indem die Waffen niedergelegt werden oder der Geiselnehmer unbehelligt abziehen kann.
- Außerdem kann er üblicherweise pro Verhandlungsdurchgang dem Opfer normalen Waffenschaden zufügen, einen Angriff zum Meucheln oder Betäuben (siehe Seite **117**) durchführen oder sich mit halber GS bewegen. Bewegt sich der Geiselnehmer durch die Bewegung aus der Angriffsdistanz heraus, so endet die Geiselnahme.

Befreierhandlungen

- Ein Befreier kann in jedem Verhandlungsdurchgang eine Vergleichsprobe auf *Überreden (Manipulieren* oder *Schmeicheln)* gegen *Willenskraft (Überreden widerstehen)* des Geiselnehmers durchführen. Gelingt ihm die Probe, kann er seine Netto-QS über verschiedene Verhandlungsdurchgänge ansammeln, um sie auszugeben. Er muss sie also nicht sofort einsetzen. Einmal eingesetzt QS sind verbraucht. Mit den angesammelten QS hat er folgende Optionen:
- Es kostet 1 QS, damit die Probe auf *Kraftakt*, um sich zu befreien, für das Opfer um 1 Punkt weniger erschwert ist (bis zu einem Maximum von +/–0).
- Setzt der Befreier 2 QS ein, dann kann der Geiselnehmer bis zum Ende des nächsten Verhandlungsdurchgangs dem Opfer keinen Schaden zufügen (außer bei einem Fluchtversuch).
- Wenn der Geiselnehmer das Opfer als lebendiges Schutzschild benutzt, kann der Befreier 2 QS einsetzen, um 1 Punkt Erschwernis, die aus dieser Deckung resultieren, aufzuheben. Er kann damit bis zu 2 Punkte Erschwernis aufheben.
- Für 3 QS erleidet das Opfer bei einem Befreiungsversuch keinen Schaden durch einen Meuchelangriff, sondern nur noch einen Passierschlag.
- Für 6 QS erleidet das Opfer bei einem Befreiungsversuch keinen Schaden durch einen Meuchelangriff.
- Bei 10 QS gibt der Geiselnehmer automatisch auf, lässt vom Opfer ab und gibt auf.
- Wenn ein Befreier nicht gleichzeitig auch ein Opfer ist, kann er außerdem einen Fernkampfangriff durchführen und Fernkampfwaffen nachladen. Dies kostet die übliche Ladezeit in Aktionen.

Ende der Geiselnahme

Spätestens nach 5 Verhandlungsdurchgängen endet die Geiselnahme. Sollte der Geiselnehmer insgesamt mehr QS erzielt haben als der Befreier, so kann er entscheiden, gegen das Opfer einen Meuchelangriff aufzuführen, oder es wegzustoßen und zu fliehen. Hat der Befreier mehr QS, so wird der Geiselnehmer das Opfer wegstoßen und versuchen zu fliehen. Haben beide Seiten gleich viele QS, gibt es solange weitere Verhandlungsdurchgänge, bis ein Sieger feststeht.

Mehrere Befreier und Geiselnehmer

Sollte die Geiselnahme aus mehr als nur einem Opfer und Geiselnehmer bestehen, würfelt nur der Geiselnehmer mit dem höchsten FW in *Einschüchtern*. Gleiches gilt auch für die Seite der Befreier. Auch hier wird für die ganze Gruppe gewürfelt und zwar von demjenigen mit dem höchsten FW in *Überreden*.

Schuss auf den Geiselnehmer

Während einer Geiselnahme ist es prinzipiell möglich Fernkampfangriffe auf den Geiselnehmer auszuführen.

- Ein Fernkampfangriff ist um 8 erschwert, wenn der Geiselnehmer die Geisel als menschliches Schutzschild benutzt. Ansonsten zählen zusätzlich alle üblichen Erschwernisse, auch der Modifikator *Schuss ins Kampfgetümmel*.
- War der Schuss erfolgreich, so muss der Geiselnehmer eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erschwert um SP/3 ablegen. Bei Gelingen steht dem Geiselnehmer ein Passierschlag oder wahlweise ein Meuchelangriff gegen das Opfer zu. Bei Misslingen kann das Opfer auf der Stelle mit 1 freien Aktion weglaufen, ohne dass der Geiselnehmer es angreifen kann.
- War der Schuss nicht erfolgreich, steht dem Geiselnehmer ein Passierschlag oder wahlweise ein Meuchelangriff gegen das Opfer zu.

Lernzeiten

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Steigerungen.

Die Grundregeln zum Steigern von Fertigkeiten und Eigenschaften oder das Erlernen von Sonderfertigkeiten sahen bislang keinen Zeitraum vor, wie lange eine Heldin braucht, um sich die Fähigkeiten anzueignen.
Mit dieser Fokusregel kannst du nun genauer festlegen, wie lange man innerhalb Aventuriens benötigt, um etwas zu erlernen.

Lerneinheiten

- Lerneinheiten (LeH) ist ein Maß für die Zeit, die eine Heldin in das Erlernen von Fähigkeiten investiert.
- Eine LeH steht dabei für 2 Stunden, in denen sich eine Heldin mit dem Erlernen einer Fähigkeit beschäftigen muss.
- Dies muss nicht bedeuten, dass sie sich durchgehend mit dem Erlernen beschäftigen muss, aber sie muss insgesamt so viel Zeit investiert haben, damit 1 LeH angerechnet werden kann. Die einzelnen Phasen einer einzelnen LeH dürfen dabei nicht länger als 1 Woche voneinander entfernt liegen.
- Abgeschlossene LeHs verfallen nicht mehr, gleich, wie lange die Heldin pausiert.

Das Steigern von Eigenschaften
Um eine Eigenschaft um 1 Punkt zu steigern, benötigt man 10 LeHs pro AP.

Das Aktivieren von Fertigkeiten
Um eine Fertigkeit, beispielsweise einen Zauber oder eine Liturgie, zu aktivieren, benötigt man mindestens 10 LeHs pro AP, der notwendig ist, um die Fertigkeit zu aktivieren.

Beachte hier auch die Fokusregel für Überanstrengung, wenn du genauer festhalten willst, ob eine Heldin durch zu langes Üben und Lernen am Stück erschöpft ist (siehe Seite **66**).

Das Steigern von Fertigkeiten
Um eine Fertigkeit um 1 Punkt zu steigern, benötigt man mindestens 1 LeHs pro AP, der für die Steigerung aufgewandt werden muss. Für Fertigkeiten des Steigerungsfaktors A/B/C/D erhöhen sich die LeHs nochmals um den Faktor 1/2/3/4.

Das Steigern von Kampftechniken
Um eine Kampftechnik um 1 Punkt zu steigern, benötigt man mindestens 2 LeHs pro AP, der für die Steigerung aufgewandt werden muss. Für Kampftechniken des Steigerungsfaktors A/B/C/D erhöhen sich die LeHs nochmals um den Faktor 1/2/3/4.

Das Erlernen von Sonderfertigkeiten
Sonderfertigkeiten benötigen 2 LeHs pro AP-Wert der Sonderfertigkeit.

Steigerung von LeP, AsP, KaP
Steigerungen dieser Punkte benötigen 2 LeHs pro AP.

Aktivieren eines Vorteils
Um einen Vorteil zu aktivieren benötigt man 5 LeHs pro AP, den der Vorteil kostet.

Wegkaufen eines Nachteils
Um einen Nachteil wegzukaufen benötigt man 5 LeHs pro AP, den der Nachteil einbringt.

Verbrauch von AsP und KaP
Da Übungen bei Zaubern und Liturgien möglicherweise AsP und KaP kosten, gilt als Faustregel, dass eine Heldin beim Üben von neuen Zaubern/Liturgien 1 AsP/KaP pro LeH verbraucht. Nicht bei jeder LeH wird die Heldin Magie einsetzen oder eine Liturgie wirklich einsetzen, aber dies simuliert den gelegentlichen Verbrauch der Kräfte und einen konstanten Einsatz der übernatürlichen Fähigkeiten.

Überanstrengung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Proben auf Zustände.

Auch in Aventurien hat ein Tag nur 24 Stunden. Kein Held kann immer wachbleiben und den vollen Zeitraum eines Tages nutzen, um in Bibliotheken zu forschen, Ruinen zu erkunden oder eine Waffe zu schmieden. Gelegentlich muss ein Held sich auch ausruhen und schlafen, um seine Kräfte zu regenerieren, ansonsten droht ihm Übermüdung. Allerdings gibt es durchaus Situationen, in denen eine Aufgabe so wichtig ist, dass der Held versuchen wird, möglichst lange wachzubleiben und in Kauf nimmt, sich zu überanstrengen.
Zu diesem Zweck kannst du das nachfolgende Fokusregel für Zeiteinheiten und Überanstrengung verwenden.

Zeiteinheiten

Wann immer es wichtig ist, zu sehen, wie lange ein Held sich einer Aufgabe widmet, kann ein Tag in Zeiteinheiten (ZE) eingeteilt werden.

- Eine ZE dauert 2 Stunden.
- Ein normaler Tag besteht aus 4 ZE. In diesen ZE dürfen die Helden (Sammel-)Proben nach den üblichen Regeln ablegen, reisen oder andere Handlungen vornehmen.
- Nach jeweils 4 ZE müssen die Helden eine Rast einlegen, sich also einen Lagerplatz suchen oder in eine Herberge einkehren. Sprich: Sie müssen sich ausruhen. Die Suche oder der Weg zum Ruheplatz fällt unter die Zeit vom Rest des Tages.
- Der Rest des Tages wird durch Essen, Schlafen und andere einfache Tätigkeiten eingenommen. Kurze Strecken kann man so ebenfalls zurücklegen, aber du kannst entscheiden, dass bei zu langen Strecken eine ZE nötig wird.
- Sollte ein Held mehr als 4 ZE für Reise oder anstrengendere Tätigkeiten pro Tag nutzen wollen, so gilt, dass er eine weitere ZE nutzen darf.
- Diese ZE wird aus dem restlichen Tag herausgenommen und muss daher nicht auf die 4 ZE angerechnet werden. Für diese geschenkte ZE erhält er jedoch automatisch eine Stufe *Überanstrengung*.
- Maximal lassen sich so pro Tag 4 weitere ZE hinzugewinnen.

Überanstrengung

Wer mehr als 4 ZE pro Tag für heldenhafte Taten investiert, erleidet pro weiterer ZE eine Stufe *Überanstrengung*.
Überanstrengung baut sich nach 6 Stunden Schlaf um 1 Stufe ab.

Überanstrengungsstufe	Auswirkungen
Stufe 1	Proben auf Wissenstalente sind um 1 erschwert
Stufe 2	Proben auf Wissenstalente sind um 2 erschwert, LeP/AsP/KaP-Regeneration –1 (bis zu einem Minimum von 0)
Stufe 3	Proben auf Wissenstalente sind um 3 erschwert, LeP/AsP/KaP-Regeneration –2 (bis zu einem Minimum von 0)
Stufe 4	Held erleidet eine Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Überanstrengung* wird gestrichen, darüber hinaus erlittene Stufen des Zustands *Überanstrengung* bleiben bestehen. Die *Betäubung* hält solange an, bis der Held mindestens 12 Stunden am Stück geschlafen hat. Eine normale 6-stündige Regeneration ist dafür nicht mehr ausreichend.

Beispiel: Mirhiban wurde von ihren Gefährten überredet, in der unübersichtlichen und geheimnisvollen Silem-Horas-Bibliothek in Selem nach einem seltenen Schriftstück zu suchen, das die Gruppe für das Enträtseln eines Mysteriums benötigen.
Die Spielleiterin hat festgelegt, dass die Recherche über eine Sammelprobe abläuft und Mirhibans Spieler alle 2 Stunden eine Probe auf Magiekunde *ablegen darf. Nachdem sie den ganzen regulären Tag in der Bibliothek war und 4 ZE investiert hat, ist sie leider erst bei 8 QS. Mirhibans Spieler legt fest, dass sie eine weitere ZE danach sucht, da die Helden es eilig haben. Die Probe gelingt, Mirhiban hat die erforderlichen 10 QS erreicht, aber da sie 1 ZE mehr als die üblichen 4 ZE investiert hat, erleidet sie 1 Stufe* Überanstrengung. *Alle ihre Proben auf Wissenstalente sind damit um 1 erschwert. Glücklicherweise kann Mirhiban die nächsten 6 Stunden ruhig schlafen und so die Stufe wieder abbauen.*

Alternative Sammelprobe

Optionale Regel

Bei dieser Optionalregel sollten die Mitglieder die Spielrunde entscheiden, ob sie alle mit dieser Regel spielen wollen, oder die Grundregel beibehalten, da diese Optionalregel Sammelproben deutlich unterschiedlich gestaltet.

Die Grundregel von Sammelproben (siehe **Regelwerk** Seite **26**) geht davon aus, dass du solange Proben ablegst, bis du entweder 10 QS erreicht hast, oder die maximale Zahl an Versuchen erreicht wurde und damit die Probe misslungen ist.
Dies führt dazu, dass gerade Helden mit einem niedrigen Fertigkeitswert sehr oft würfeln müssen, da sie nur eine geringe Menge an QS pro Intervall erzielen können.
Falls du ein schnelleres System für Sammelproben bevorzugst, kannst du diese Optionalregel für alternative Sammelproben verwenden.
Die alternative Sammelprobe funktioniert wie folgt:

- Anstatt einer normalen Sammelprobe würfelt der Spieler für den Helden drei Proben auf die Fertigkeit und addiert die QS dieser drei Proben zu einer *Gesamt-QS*.
- Sollte die Probe modifiziert sein, so wird der Modifikator auf alle drei Proben angewandt.
- Je nach erzielter *Gesamt-QS* ist dem Helden die Probe mehr oder weniger schnell gelungen (oder sogar misslungen).
- Bei Sammelproben wird üblicherweise die Anzahl der Versuche angegeben. Bei der alternativen Sammelprobe beziehst du diese Angabe wie folgt mit ein:
- Bei 6-9 Versuchen ist die alternative Sammelprobe nicht weiter modifiziert.
- Bei 5 oder weniger Versuchen ist die Sammelprobe um 2 erschwert.
- Bei 10 oder mehr Versuchen ist die Sammelprobe um 2 erleichtert.
- Wie bei einer normalen Sammelprobe muss der Meister ein Intervall festlegen, eine sogenannte einzelne *Intervall-Einheit*. Sieben Intervall-Einheiten bilden die *Gesamtzeit*, die der Held für die Aufgabe normalerweise benötigt.
- Pro vollen 3 QS, die bei der alternativen Sammelprobe erzielt wurden, sinkt die Gesamtzeit, die für die Sammelprobe benötigt wird, um eine Intervall-Einheit.
- Misslingt ein Versuch, sinken die Gesamt-QS am Ende der Sammelprobe um 1 Punkt, misslingt ein weiterer Versuch, so sinken die Gesamt-QS am Ende der Sammelprobe um zusätzliche 2 Punkte (insgesamt also um 3 QS).
- Hat der Held lediglich zwischen 0 und 2 Gesamt-QS erzielt, ist die Sammelprobe misslungen. Misslingen ihm also alle drei Versuche der Sammelprobe, ist diese automatisch misslungen.
- Ein Kritischer Erfolg verdoppelt die QS der gerade gewürfelten Probe.
- Ein Patzer senkt die Gesamt-QS auf 0 und die alternative Sammelprobe ist sofort beendet.

Beispiel: Arbosch möchte einen Dolch schmieden. Die Meisterin lässt Arboschs Spieler eine alternative Sammelprobe auf Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten) *würfeln. Sie geht davon aus, dass es recht einfach ist, einen Dolch herzustellen. Als Intervall hat sie 4 Stunden festgelegt. Das Gesamtintervall beträgt somit 7 x 4 Stunden, also 28 Stunden.*
Arboschs Spieler würfelt drei Proben auf Metallbearbeitung (Grobschmiedearbeiten). *Die erste Probe gelingt ihm mit einer QS von 4. Bei der zweiten hat er Pech beim Würfeln und sie misslingt. Dies bedeutet, dass er erstens keine QS dazu bekommt und zweitens, dass er am Ende der alternativen Sammelprobe 1 QS von seiner Gesamt-QS abziehen muss. Bei der dritten Probe findet er zu altem Würfelglück zurück und erzielt wieder 4 QS. Somit hat er 4 + 0 + 4 – 1 (wegen der misslungenen Probe) = 7 Gesamt-QS erzielt. Er kann also von der Gesamtzeit 2 Intervall-Einheiten abziehen, da er pro vollen 3 QS 1 Intervall-Einheit weniger Zeit benötigt. Er kann die Zeit von 28 Stunden somit auf 20 verkürzen.*

Alternative Gruppensammelprobe

Die Regeln der alternativen Sammelprobe kannst du auch für eine Gruppensammelprobe verwenden. Hier muss der Meister jedoch folgende Punkte beachten:

- Modifikatoren gelten für alle Helden, die an der Probe teilnehmen.
- Sollten Proben einzelner Helden misslingen, sinken die Gesamt-QS am Ende der Sammelprobe um 1 Punkt für den ersten misslungenen Versuch pro Held, misslingt ein weiterer Versuch pro Held, so sinken die Gesamt-QS um zusätzliche 2 Punkte (insgesamt also um 3 QS), misslingt auch der dritte Versuch eines Helden, sinken die Gesamt-QS um weitere 3 Punkte (insgesamt also um 6 QS). Die Gruppensammelprobe ist insgesamt aber nicht misslungen, sondern die übrigen Helden können weitermachen bzw. deren Ergebnisse können noch zu einem Gelingen der Probe beitragen. Am Ende der alternativen Gruppensammelprobe werden die Abzüge aller Helden einzeln berechnet und dann addiert, und schließlich von den Gesamt-QS abgezogen.
- Ein Patzer beendet die Probe für die gesamte Gruppe mit einer QS von 0.
- Mehrere Helden haben es leichter, können sich aber gegenseitig auch behindern, sodass jeweils (Anzahl der Helden +2) QS statt 3 erreicht werden müssen, um die Gesamtzeit um eine Intervall-Einheit zu reduzieren.
- Wie üblich kann der Meister begrenzen, wie viele Helden an einer alternativen Gruppensammelprobe teilnehmen dürfen.

Talentstile

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Sonderfertigkeiten.

Bei einem Talentstil handelt es sich um eine spezielle Sonderfertigkeit, die es einem Helden erlaubt, besondere Fähigkeiten auszuführen. Talentstile stehen nicht jedem Helden frei zur Verfügung, sondern sind mit der Ausbildung an einer Universität, bei einem Lehrmeister oder durch die harte Schule des Lebens verbunden.

Durch Talentstile kann man als Spieler seinen Helden deutlich aus der Masse der übrigen Helden hervorheben. Nicht jeder Held verfügt über diese Art von Sonderfertigkeit, sondern ein Held muss dafür einige Jahre den Stil verinnerlicht haben.

> Wir stellen an dieser Stelle einige Stile der Professionen aus dem Regelwerk und diesem Kompendium vor. Dabei handelt es sich nur um eine Auswahl, längst aber nicht um alle Talentstile.

Talentstilsonderfertigkeiten

Jeder Talentstil wird über eine Talentstilsonderfertigkeit abgebildet. Diese Sonderfertigkeit funktioniert wie eine reguläre Talentsonderfertigkeit. Sie hat gegebenenfalls Voraussetzungen, kann nur mit bestimmten Talenten angewandt werden und kostet Abenteuerpunkte, wenn man sie erwerben will. Jede Talentstilsonderfertigkeit verschafft dem Helden einen anderen Vorteil.
Allerdings gibt es auch Unterschiede zu den regulären Sonderfertigkeiten:

- Wer eine Talentstilsonderfertigkeit besitzt, der kann weitere, zum Talentstil dazugehörende erweiterte Talentsonderfertigkeiten erwerben. Diese erweiterten Talentsonderfertigkeiten können nur erworben werden, wenn man die passende Talentstilsonderfertigkeit besitzt.
- Talentstilsonderfertigkeiten können nur bei der entsprechenden Institution oder Einzelperson erworben werden, also beispielsweise an einer Akademie oder einem privaten Lehrmeister.

> Es dauert mehrere Jahre, bis ein Held den Stil so verinnerlicht hat, dass er die Talentstilsonderfertigkeit erlernen kann.
> Die Beschreibungen der einzelnen Talentstilsonderfertigkeiten findest du unter den Talentsonderfertigkeiten ab Seite

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten ohne Talentstile

Optionale Regel

Wenn du nicht mit der Fokusregel der Talentstile spielen möchtest, dann behandle sie und die erweiterten Talentsonderfertigkeiten einfach wie ganz normale Crunch-Elemente bzw. allgemeine Sonderfertigkeiten, die jeder Held aktivieren kann. Dein Held muss dann nicht viele Jahre an einer Ausbildungsstätte studieren, um sie zu erwerben. Die starke Spezialisierung und Lernbeschränkungen entfallen, und so kannst du deinen Helden nach Belieben ausstatten. Diese Optionalregel macht das Spiel weniger komplex.

KAPITEL 2: SONDERFERTIGKEITEN

»Nie hätte ich gedacht, dass ich irgendwann mal ein Leben als Abenteurerin führen würde. Ich war die erste Zofe der Baronin von Grezzboff, einer kleinen Ortschaft nahe des Bornwaldes. Die Götter wollten es so, dass ich glücklicherweise die Tochter einer Familie aus dem verarmten Adel war. Wir hatten zwar nicht mehr, als die meisten Leibeigenen des Dorfes, und mussten bei einem harten Winter auch Hunger leiden, aber das Glück war auf meiner Seite, denn die Baronin erwählte mich als ihre Zofe. Ich war gut darin, ihr zu zuhören, aber auch, ihre Frisuren so herzurichten, dass sie begehrenswerter erschien als sie war. Die Baronin war sehr zufrieden mit mir und ich glaube, ich wurde über die ersten zwei, drei Jahre zu der besten Zofe, die sie jemals hatte. Ich wusste meist schon, was sie begehrte, noch bevor sie es wusste. Was mich aber überraschte, war die Idee der Frau Baronin, mich auf ihre Abenteuerreisen mitzunehmen. Die Baronin hielt viel von ihrer Schwertkunst und sie hatte eine Reihe von auswärtigen Freunden ... ein Magier aus Donnerbach, ein Zwerg aus dem Ambossgebirge und eine Phexgeweihte aus den fernen Tulamidenlanden. Mit ihnen ... und mir ... zog sie aus. Die ersten Abenteuer waren für mich die aufregendste Zeit meines Lebens und ich werde wohl nie vergessen, wie wir Orks und Goblins in die Flucht schlugen, einem Höhlendrachenhort ausplünderten oder uns in einer Schlacht behaupteten. Ich war dabei, auch wenn ich dabei kaum eine Rolle spielte. Wenn es aber darum ging, die Herr- und Damschaften auf ein Fest vorzubereiten, schlug meine Stunde. Sogar bei dem Zwergen gelang es mir, ihm ein ordentliche Bartfrisur zu pflechten.«
—Neska von Grezzboff, Zofe in den Diensten der Baronin von Grezzboff, 1039 BF

Auf den nachfolgenden Seiten listen wir dir eine Reihe neuer Allgemeiner und Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten sowie Talentstilsonderfertigkeiten und erweitere Talentsonderfertigkeiten auf. Sie helfen dir dabei, deinen Helden noch individueller auszugestalten und mit Besonderheiten zu versehen. Für jede Profession und jedes Talent gibt es eine Handvoll sinnvoller Sonderfertigkeiten, die sich im Verlauf des Heldenlebens als nützlich erweisen können.

Übersicht zu Sonderfertigkeiten

Der nachfolgende Abschnitt ergänzt die im **Regelwerk** ab Seite **214** vorgestellten Allgemeinen Sonderfertigkeiten. Eine Auflistung der Sonderfertigkeiten findest du auf Seite **90**.
Die Allgemeinen Sonderfertigkeiten umfassen zahlreiche neue Möglichkeiten für viele der in diesem Band vorgestellten Professionen und die unterschiedlichen Talente gibt es passende Allgemeine Sonderfertigkeiten, die jene aus dem Regelwerkergänzen. Sie verleihen einem Helden neue Anwendungsgebiete, Einsatzmöglichkeiten oder ganz spezielle Fähigkeiten.

Beschreibung der Allgemeinen Sonderfertigkeiten

Unter dem Punkt Regelsind die regeltechnischen Aspekte der Sonderfertigkeit aufgeführt. Hier ist zum Beispiel auch angegeben, ob sie ein neues Anwendungsgebiet freischaltet oder eine Einsatzmöglichkeit für ein Talent darstellt.
Die *Voraussetzungen* geben an, was alles erfüllt sein muss, damit ein Held diese Sonderfertigkeit erwerben kann. Meistens handelt es sich dabei um Mindest-Fertigkeitswerte in bestimmten Talenten oder Vor- und Nachteile, die entweder verboten sind oder vorhanden sein müssen. In einigen Fällen kann es aber sein, dass ein Held auch eine andere Sonderfertigkeit benötigt.
Zu guter Letzt steht eine Angabe zum *AP-Wert*. Diese Kosten müssen vom AP-Konto des Helden bezahlt werden, bevor die Sonderfertigkeit erworben werden kann.
Die Auflistung umfasst alle in diesem Buch vorgestellten Allgemeinen Sonderfertigkeiten sowie die Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten. Bei diesen handelt es sich um eine Unterkategorie der Allgemeinen Sonderfertigkeiten, die den Einsatz von Schips erfordern.
Neu sind die Talentstilsonderfertigkeiten und die erweiterten Talentsonderfertigkeiten. Die Talentstilsonderfertigkeiten führen auf, welche der erweiterten Talentsonderfertigkeiten durch diesen Stil erworben werden können.

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Anatomie (Spezies)

Die Kenntnisse über den inneren Aufbau eines menschlichen (oder zwergischen, orkischen oder grolmischen) Körpers sind in Aventurien selten. Nur an wenigen Orten wie der al'anfanischen Akademie, des Anatomischen Instituts von Vinsalt oder bei mutigen Privatgelehrten kann ein Held das entsprechende Wissen erlangen.
Regel: Ein Held mit den Kenntnissen des Körperaufbaus einer Spezies ist in der Lage, chirurgische Eingriffe mit höheren Erfolgswahrscheinlichkeit im Körperinneren vorzunehmen (siehe Seite **10**). Seine Proben auf *Heilkunde Wunden (Amputieren, Chirurgie* oder *Knochenbrüche)* sind um 5 erleichtert.
Für jede Spezies muss eine eigene Anatomie-Sonderfertigkeit erworben werden.
Voraussetzungen: Heilkunde Wunden 10, kein Nachteil Angst vor Blut
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ätzes geben

Norbarden kabbeln sich gerne und bedenken ihre Sippenmitglieder oft mit spöttischen, bisweilen bissigen Kommentaren, begleitet von listigem Zwinkern und beschwichtigendem Zungenschnalzen. Dass dies eine Form von gegenseitiger Unterstützung bei der Verrichtung unterschiedlichster Tätigkeiten sein kann, wissen nur die Wenigsten.
Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit kann das Ergebnis einer Fertigkeitsprobe auf ein Talent eines Sippenmitglieds verbessern. Er legt eine Probe auf das gleiche Talent und mit den gleichen Modifikatoren ab wie das Sippenmitglied. Gelingt die Probe, wird das Probenergebnis des Sippenmitglieds um 1 FP erhöht. Die Probe muss lang genug dauern, dass sich ein Kommentar sinnvoll anbringen lässt. Für eine Probe können höchstens 6 Personen Ätzes geben. Mit *Menschenkenntnis* –3 (oder +3, wenn man die Sonderfertigkeit selbst beherrscht) kann der Vorgang durchschaut werden.
Voraussetzungen: Überreden 4, Mitglied einer Meschpoche•
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Beeindruckende Vorstellung

Ein Gaukler, Musikanten und Tänzer können das Publikum derart mit ihren Tricks beeindrucken, dass es sich spendabler als üblich erweist.
Regel: Der Held bekommt eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Gaukeleien, Musizieren, Singen oder Tanzen*. Pro Auftritt (maximal 1 x am Tag) kann eine Probe abgelegt werden. Pro QS bekommt der Held 1 Heller mehr als üblich (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **11**). Diese Sonderfertigkeit muss für jedes der oben genannten Talente einzeln erworben werden.
Voraussetzungen: jeweiliges Talent FW 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

• Eine Meschpoche ist eine norbardische Sippe.

Bierbrauerei
Des Aventuriers liebstes Getränk, das Bier, lässt sich vergleichsweise leicht brauen, wenn man die Kenntnis über den richtigen Brauvorgang besitzt.
Regel: Die Heldin ist in der Lage, Bier zu brauen. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt sie im Talent *Lebensmittelbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Bierbrauen*.
Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 4, Pflanzenkunde 4
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Bergbau
Die Kenntnis darüber, wie man am besten einsturzsichere Minen anlegt, ist ein gut gehütetes Geheimnis einiger weniger Eingeweihter und benötigt eine spezielle Ausbildung.
Regel: Die Heldin bekommt das neue Anwendungsgebiet *Minenkenntnis* im Talent *Steinbearbeitung*. Sie kann von nun an planen, wie man Minen am besten anlegt.
Voraussetzungen: Steinbearbeitung 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Bernstein erhitzen
Nur wenigen Bernsteinkünstlern ist die Methode bekannt, mit der man Bernstein durch große Hitze zum Schmelzen bringt, um ihn zu verformen, ohne dass er verbrennt.
Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erhält der Held das neue Anwendungsgebiet *Bernstein verformen* im Talent *Steinbearbeitung*. Durch Hitze kann er den Bernstein aufweichen, um ihn so zu verformen, ohne dass er verbrennt.••
Voraussetzungen: Steinbearbeitung 12
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

•• Auch, wenn Bernstein kein Stein ist, sondern Baumharz, wird seine Bearbeitung zum Talent *Steinbearbeitung* gerechnet.

Bine Maschores
Norbarden haben die rätselhafte Fähigkeit, bei ihren Kunden Bedürfnisse zu wecken, von denen diese vorher nichts wussten. Einmal im Verkaufsgespräch, fällt es viel schwerer, dem Angebot zu widerstehen. Der Begriff Bine Maschores (Alaani: gutes Geschäft) lässt sich auch als Aufschwätzen übersetzen.
Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held ein neues Anwendungsgebiet für das Talent *Handel*. Hiermit kann er eine Vergleichsprobe auf *Handel (Bine Maschores)* gegen andere Figuren ablegen, die durch *Willenskraft* gekontert werden muss. Misslingt der Konter, will die Zielperson die angepriesene Ware erwerben, selbst wenn sie nichts mit ihr anfangen kann. Überhöhte Preise erleichtern den Konter nach Meisterentscheid. Die Sonderfertigkeit kann nur einmal pro Einkauf eingesetzt werden.
Voraussetzungen: Handel 8, Mitglied einer Meschpoche•
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Elegante Frisur
Jeder kann versuchen, seinem Gegenüber die Haare zu schneiden, doch nur, wer darin ausgebildet ist, kann elegante Frisuren schneiden, die bei bestimmten Anlässen Eindruck schinden.
Regel: Der Held ist in der Lage, eine elegante Frisur zu schneiden. Gelingt ihm eine Probe auf *Etikette (Mode)*, so kann er jemand anderem eine Frisur schneiden, die einem bestimmten Anlass angemessen ist, beispielsweise „dem Maskenball im Palazzo ya Duridanya“ oder „dem Bankett der Kaiserin“. Er bekommt für *Betören (Aufhübschen)* eine Erleichterung von QS/2 (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **31**). Ein Misslingen erschwert die Probe dagegen um 2.
Voraussetzungen: Betören 6, Etikette 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Entfernungen schätzen
Manche Personen haben gelernt, ein Gefühl dafür zu entwickeln, ob sie drei oder dreieinhalb Schritt weit springen müssen, um eine Erdspalte zu überwinden. Das richtige Einschätzen der Entfernung kann in vielen Situationen überlebenswichtig sein.
Regel: Der Held kann sehr präzise Schätzungen abgegeben, wie weit ein bestimmter Punkt entfernt ist, den er sehen kann. Die Schätzung des Helden ist immer bis auf ca. 10 % genau. Das Schätzen bezieht sich nur auf Distanzen, nicht auf Materialwerte.•••
Voraussetzungen: kein Nachteil Blind oder Verstümmelt (Einäugig)
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Entfesselungskünstler
Gauklerinnen und Bühnenzauberer vollführen manchmal Entfesselungstricks, die das Publikum in ihren Bann ziehen. Man benötigt Geschick und eine gute Körperbeherrschung, um sich schnell von Fesseln und Stricken zu befreien, allerdings kann dies in manchen Situationen eine überlebenswichtige Fähigkeit sein.
Regel: Sollte die Heldin durch ein Seil, Ketten oder andere Ursachen gefesselt sein, sind Proben auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* um 2 erleichtert und sie benötigt für das Entfesseln nur noch die Hälfte der üblichen Zeit.
Voraussetzungen: Körperbeherrschung 10
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Erholsames Bad
Ein Bad zubereiten kann jeder, aber nur sehr wenige Personen wissen, wie man ein Kräuterbad mit Essenzen so zubereitet, dass es eine heilsame Wirkung hat.
Regel: Die Heldin weiß, wie man ein erholsames Bad vorbereitet. Sie benötigt dazu Kräuteressenzen und andere einfache Mate-

••• Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Fernkämpfer, ein Zauberer oder eine Geweihte sehr genau bestimmen, ob sich ein Gegner in Reichweite einer Fernkampfwaffe, eines Zaubers oder einer Liturgie befindet.

rialien im Wert von 5 Silbertalern. Alternativ kann die Heldin die Materialien auch selbst suchen. Sie benötigt dafür 4 Stunden, sofern es in der näheren Umgebung auch die nötigen Materialien gibt (was z. B. in Sand- oder Eiswüsten nicht der Fall ist). Gelingt ihr eine Probe auf *Heilkunde Wunden* +2, so hat sie ein heißes Bad für eine Person vorbereitet. Sollte der Badende 15 bis 30 Minuten darin baden, so kann mit 1W6 gewürfelt werden. Würfelt die Spielerin der Heldin eine Augenzahl kleiner oder gleich der QS der Probe des Badzubereiters, kann bei der nächsten Regenerationsphase +1 LeP addiert werden. Mehr als eine Person kann von dem Band nicht profitieren und keine Person mehr als einmal pro Regenerationsphase. Das Zubereiten des Bades dauert 1 Stunde. Der Bonus-LeP des erholsamen Bads ist kumulativ zu der LeP-Regeneration durch die Regenerationsphase.
Voraussetzungen: Heilkunde Wunden 6
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Galanterie
Zwar kann jeder einen Raum dekorieren, aber nur wer sich tiefergehend mit dem Thema auseinandergesetzt hat, wird ein sicheres Händchen dafür haben.
Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erhält die Heldin im Talent *Betören* das neue Anwendungsgebiet *Gestaltung*. Mit diesem Anwendungsgebiet kann ein Raum oder ein Festplatz so dekoriert und gestaltet werden, dass er dem dafür vorgesehenen Publikum besonders gut gefällt. Dabei kann es sich sowohl um ein Zimmer in einem Bordell oder einem Rahjatempel handeln, als auch um den Thronsaal eines Adligen oder den Platz des Dorffestes. Nach der Probe auf *Betören (Gestaltung)* können QS/2 als Erleichterung für *Betören (Anbändeln,) Etikette (leichte Unterhaltung* oder *Mode)* und *Überreden (Schmeicheln)* von der Heldin genutzt werden, sofern diese Talente im Rahmen des Festes für die Beeinflussung von Personen eingesetzt werden, für die der Ort hergerichtet wurde.
Voraussetzungen: Betören 8, Etikette 8
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gerüchtekoch I-III
Ein Gerüchtekoch kann den Ruf einer anderen Person ruinieren und es ihr so schwerer machen, sich in ihrem sozialen Umfeld zu bewegen.
Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist der Held in der Lage, unangenehme Gerüchte über jemanden zu verbreiten. Möchte ein Held in einer Stadt ein Gerücht über jemanden streuen, so muss ihm eine Probe auf *Gassenwissen (Informationsbeschaffung)* –2 gelingen. Er benötigt 6 Stunden um das Gerücht unter die Leute zu bringen. Sollte der Held 6 Stunden lang die Gerüchte verbreiten, so kann mit 1W6 gewürfelt werden. Würfelt der Spieler des Helden eine Augenzahl kleiner oder gleich der QS, erleidet das Opfer der Gerüchte eine Erschwernis von 1 auf alle Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) und *Handel* für 2 Tage, wenn er mit Personen aus seiner Stadt zu tun hat, die die Gerüchte kennen (ist bei 1-3 auf W6 der Fall). Das maximale Modifikator beträgt –1, auch wenn der Gerüchtekoch mehrere Gerüchte über eine Person streut. Jede Stufe der Sonderfertigkeit über Stufe I senkt die Erschwernis der Probe um 1.
Voraussetzungen: Stufe I: Gassenwissen 8; Stufe II: Gassenwissen 12, Gerüchtekoch I; Stufe III: Gassenwissen 16, Gerüchtekoch II
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Giftverstärkung (Giftart)
Erfahrene Giftmischer wissen, was sie zu den Grundstoffen eines Giftes hinzufügen müssen, um daraus ein noch gefährlicheres Gift entstehen zu lassen.
Regel: Der Held kann versuchen, die Giftstufe eines Giftes zu verstärken. Dazu legt er eine Probe auf *Alchimie* (für alchimistische Gifte), *Pflanzenkunde* (für pflanzliche Gifte), *Steinbearbeitung* (für mineralische Gifte) oder *Tierkunde* (für tierische Gifte) ab, die um die bisherige Stufe des Giftes erschwert ist. Pro Probe muss er dabei ursprüngliche Giftstufe x 10 Silbertaler an Zusatzmaterial ausgeben. Ist die Probe gelungen, erhöht sich die Stufe um 1 (bis zu einem Maximum von 6). Ein Gift kann auf diese Weise nur einmal einen Bonus von 1 auf seine Stufe bekommen. Jede Probe dauert 4 Stunden.
Diese Sonderfertigkeit muss für jede Giftart einzeln erworben werden: alchimistisch, mineralisch, pflanzlich, tierisch.
Voraussetzungen: je nach verwendeter Giftart: Alchimie 8, Pflanzenkunde 8, Steinbearbeitung 8 oder Tierkunde 8
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte pro Giftart

Heraldikspezialist
Es gehört zur Leidenschaft mancher Heldin, sich perfekt in den heraldischen Listen der aventurischen Reiche auszukennen.
Regel: Der Held kennt die Namen aller heraldischen Listen bis zur Zeit der ersten Eintragung. Deshalb bekommt er eine Erleichterung von 1 für Proben auf *Etikette (Heraldik & Stammbäume)*.
Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Heraldik
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Hinterhaltsspezialist
Partisanen, Wegelagerer und anderes zwielichtiges Gesindel wissen besonders gut darüber Bescheid, wie man einen Hinterhalt legt.
Regel: Der Held bekommt eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Verbergen*. Er kann mit 1 Stunde Vorbereitungszeit einen Hinterhalt so gestalten, dass die Probe auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)*, um diesen Hinterhalt zu bemerken, um QS/2 zusätzlich zu allen anderen Modifikatoren erschwert ist.
Voraussetzungen: Kriegskunst 4, Verbergen 8
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Hofzeremoniell

Manch ein Abenteurer lebt am Hofe eines Grafen, einer Emira oder gar der Kaiserin – zumindest eine Zeit lang. An solchen Höfen gibt es viele Gebräuche auf die man achten sollte, um sich nicht zu blamieren.

Regel: Verfügt ein Abenteurer über die Sonderfertigkeit *Hofzeremoniell*, so kennt er sich in den Gepflogenheiten verschiedener Adelshöfe aus und benimmt sich mit Leichtigkeit wie ein erfahrener Höfling, ohne unangenehm aufzufallen. Proben auf *Etikette (Benehmen, Klatsch & Tratsch* oder *Mode)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser (bis zu einem Maximum von 6 QS), sofern die Proben im Zusammenhang mit dem höfischen Leben stehen.

Voraussetzungen: Etikette 8, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Holzkenntnis

Das Wissen darüber, wie man Bäume fällt, ihr Holz verarbeitet und für was man unterschiedliche Holzarten benutzen kann, ist nicht jedem geläufig. Nur ein echter Baumkenner hat sich intensiver mit den Geheimnissen der Holzverarbeitung auseinandergesetzt.

Regel: Der Held kennt sich exzellent mit Bäumen aus. Er kann die Baumart genau bestimmen, ihr Alter, was man aus dem Holz alles herstellen kann und wie man einen Baum am besten fällt. Bei Proben auf *Holzbearbeitung* und *Pflanzenkunde*, die sich um Bäume drehen, erhält der Held einen Bonus von +1 QS (bis zu einem Maximum von 6 QS).

Voraussetzungen: Pflanzenkunde 6

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Kräutermischung

Es muss nicht immer Tarnele oder Wirselkraut sein. Mit der richtigen Mischung kann ein Heiler auch aus anderen, einfachen Heilkräutern eine potente Kräutermischung herstellen.

Regel: Die Heldin ist dazu in der Lage, eine Kräutermischung anzufertigen, die die Regeneration verbessert. Diese Mischung besteht nicht aus den üblichen Heilkräutern, die LeP regenerieren können, sondern aus einfachen, je nach Region unterschiedlichen Heilkräutern, die insgesamt pro Anwendung der Sonderfertigkeit 5 Silbertaler kosten. Alternativ kann die Heldin die Materialien auch selbst suchen. Sie benötigt dafür 4 Stunden, sofern es in der näheren Umgebung auch die nötigen Materialien gibt (was z. B. in Sand- oder Eiswüsten nicht der Fall ist). Gelingt der Heldin eine Probe auf *Pflanzenkunde (Heilpflanzen)* +2, so ist ihr die richtige Kräutermischung gelungen. Wird eine Mischung eingenommen, so kann mit 1W6 gewürfelt werden. Würfelt die Spielerin der Heldin eine Augenzahl kleiner oder gleich der QS, kann bei der nächsten Regenerationsphase +1 LeP addiert werden.

Es dauert 1 Stunde die Kräutermischung herzustellen. Die Wirkung der Kräutermischung ist nicht kumulativ mit der LeP-Regeneration durch andere Heilkräuter, ebenso wenig kann eine Person mehr als einmal pro Regenerationsphase davon profitieren.

Voraussetzungen: Pflanzenkunde 8

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Kryptographie

Die Kryptographie beschäftigt sich sowohl mit der Ver- und Entschlüsselung von Geheimnachrichten, als auch mit dem Erstellen neuer Möglichkeiten der Verschlüsselung. In Logen und Geheimgesellschaften sowie und bei der Verwaltung und den Armeen der größeren Reiche ist es nicht unüblich, Texte zu verschlüsseln, damit sie nicht gelesen werden können, wenn sie jemandem in die Hände fallen, der sie nicht lesen soll.

Regel: Der Held kennt sich durch die Sonderfertigkeit mit der Kryptographie aus und erhält das neue Anwendungsgebiet *Verschlüsselungen*.

Es gibt drei Komplexitäten von Ver- und Entschlüsselungen: primitiv, einfach und komplex.

Entschlüsseln:
Der Held kann versuchen, eine verschlüsselte Botschaft zu entschlüsseln. Er benötigt in allen Fällen den jeweiligen Schlüssel.

- *Primitive* Verschlüsselungen können über eine Probe auf *Rechnen (Verschlüsselungen)* geknackt werden. Die Probe dauert 30 Minuten.
- *Einfache* Verschlüsselungen benötigen zusätzlich zur Probe auf *Rechnen (Verschlüsselungen)* noch die Sonderfertigkeit *Kryptographie*. Eine Probe dauert 30 Minuten.
- Komplexe Verschlüsselungen benötigen neben der Probe auf *Rechnen (Verschlüsselungen)* und der Sonderfertigkeit *Kryptographie* auch noch das entsprechende Berufsgeheimnis der Verschlüsselung. Eine Probe dauert 24 Stunden.

Verschlüsseln:
Der Held kann versuchen, ein Schriftstück zu verschlüsseln.

- Benutzt er eine primitive Verschlüsselung, so benötigt er eine Probe auf *Rechnen (Verschlüsselungen)* und 3 Minuten pro Textseite.
- Benutzt er eine einfache Verschlüsselung, so benötigt er *Rechnen (Verschlüsselungen)* und 5 Minuten pro Textseite und muss die Sonderfertigkeit Kryptographie beherrschen.
- Benutzt er eine komplexe Verschlüsselung, so benötigt er *Rechnen (Verschlüsselungen)* und 8 Minuten pro Textseite und muss die Sonderfertigkeit Kryptographie sowie das entsprechende Berufsgeheimnis des Schlüssels beherrschen.

Voraussetzungen: Rechnen 8, Sonderfertigkeit Schrift, passende Sprache auf Stufe III, kein Nachteil Blind
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kunstflug

Manch eine Hexe möchte mit ihren Flugkünsten beeindrucken und manch ein tulamidischer Magier seine Schüler in Staunen versetzen, wenn er mit seinem fliegenden Teppich einige gewagte Flugmanöver vollführt. Alle diese Kunststücke gelten gemeinhin als Kunstflug.
Regel: Mit der Sonderfertigkeit Kunstflug erwirbt der Held das neue Anwendungsgebiet *Kunstflug* im Talent *Fliegen*. Er kann fortan mit seinem Fluggerät Kunststücke vollführen, um Zuschauer zu beeindrucken oder spektakuläre Manöver einleiten, um Verfolger abzuschütteln.
Voraussetzungen: Fliegen 8
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Kunstreiten

Wer mit seinem Reittier besondere Kunststücke durchführen will, der muss nicht nur das Pferd entsprechend ausbilden, sondern sich auch selbst schulen, denn schließlich muss er zum richtigen Zeitpunkt den richtigen Befehl geben.
Regel: Mit der Sonderfertigkeit Kunstreiten erwirbt der Held das neue Anwendungsgebiet *Kunstreiten* im Talent *Reiten*. Wenn er ein entsprechend ausgebildetes Reittier hat, kann er mit diesem einige ungewöhnliche Kunststücke vollbringen oder spektakuläre Manöver einleiten, um Verfolger abzuschütteln.
Voraussetzungen: Reiten 8
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Kurzschrift

Viele Demagogen und Redner werden von Schreibern begleitet, die ihre Reden in einer Kurzschrift festhalten. Kurzschrift kann auch dazu dienen, beim Kopieren von Texten Zeit zu sparen.

Regel: Die Heldin ist darin ausgebildet, jemand anderem zuzuhören, das Gesagte in einer Kurzschrift zu notieren und später wieder abzulesen. Beim Verfassen oder der Abschrift von Texten, die in Kurzschrift notiert werden, kann man darüber hinaus 25 % der regulär dafür notwendigen Zeit sparen. Diese Ersparnis ist kumulativ mit anderen Sonderfertigkeiten, die zu einer Zeitersparnis beim Verfassen oder Abschreiben von Texten führen. Die Heldin versteht mit- oder abgeschriebene Texte nicht automatisch. Um deren Inhalte zu erfassen, muss sie die Texte erst selbst noch lesen (siehe Seite **41**). Die Kurzschrift zählt als *primitive* Verschlüsselung (siehe Seite **74**).
Voraussetzungen: eine beliebige Schrift und die dazugehörige Sprache auf Stufe III
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Leg-ga-leg

Leg-ga-leg ist die Bezeichnung für eine maraskanische Geheimschrift. Ursprünglich handelte es sich um ein Brettchen, in welches Holzzäpfchen unterschiedlicher Länge geschlagen wurden. Durch die Anordnung und die Länge der Zäpfchen konnte der Leg-ga-leg-Kundige die Botschaft verstehen. Heutzutage werden z. B. auch Nieten an einem Gürtel, Kerben an einer Hauswand, Schnitzereien oder abstrakte Webornamente genutzt, um insgeheim Botschaften zu übermitteln. Außerhalb Maraskans ist diese Geheimschrift unbekannt.
Regel: Wer die Sonderfertigkeit Leg-ga-leg beherrscht, ist in der Lage, die maraskanische Geheimschrift zu verstehen und selbst anzuwenden.
Voraussetzungen: Gassenwissen 8, kein Nachteil Blind / Eingeschränkter Sinn (Tastsinn) (je nach Form des Leg-ga-leg)
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Lehrer I-III

Einen guten Lehrer zeichnet Verständnis für seine Schüler, Geduld und Hingabe aus.
Regel: Eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit kann die Lernzeit ihres Schülers pro Stufe der Sonderfertigkeit um 10 % senken (siehe Seite **65**).
Voraussetzungen: Stufe I: keine; Stufe II: Lehrer I; Stufe III: Lehrer II; die beigebrachte Fähigkeit muss der Lehrer selbst beherrschen, bei Fertigkeiten muss der FW höher liegen als der ursprüngliche FW des Schülers.
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte pro Stufe

Masseur/in

Wer sich in der Kunst Massage versteht, der kann anderen helfen, Verspannungen in den Muskeln zu lösen.
Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Heldin eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Heilkunde Wunden*. Sie kann eine Massage bei einem Kulturschaffenden mit ähnlicher Anatomie wie die Heldin durchführen. Dazu legt die Spielerin eine Probe auf *Heilkunde Wunden* ab und innerhalb von 30 Minuten QS/2 Stufen *Betäubung* bei dem Kulturschaffenden abbauen. Weicht die Anatomie des Kulturschaffenden von der der Heldin ab, kann der Meister die Probe um bis zu 2 Punkte erschweren (z. B. bei dem Unterschied zwischen Mensch und Achaz). Die *Betäubung* muss aus Verspannungen o. Ä. Ursachen resultieren. *Betäubung* aus anderen Quellen, etwa durch Magie, Götterwirken oder Gift, kann durch die Massage nicht aufgehoben werden. Der Meister hat hierbei das letzte Wort.
Voraussetzungen: Heilkunde Wunden 6, Kraftakt 4
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Menschenstimmen imitieren

Ein Held kann versuchen, die Stimme eines Menschen zu imitieren, aber nur wer sich lange damit beschäftigt, ist in der Lage, diese Aufgabe so gut zu bewältigen, dass man keinen Unterschied mehr zur Originalstimme hört.
Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für *Verkleiden (Person imitieren)*. Der Held kann mittels des Talents *Verkleiden* nun menschliche Stimmen ausgezeichnet imitieren. Er muss die Stimme, die er imitieren will mindestens 15 Minuten lang deutlich vernommen haben und sich konzentrieren, um sie sich einzuprägen.
Voraussetzungen: Menschenkenntnis 4, Verkleiden 8
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Namensschmeichler

Einige Menschen können jedem Namen eine Geschichte zuordnen und so Heldentaten, Schurkenstücke und andere Besonderheiten aus dem Leben ihres Gegenübers oder zumindest eines Namensvetters aufzählen.
Regel: Der Held hat sich intensiv mit berühmten Namensträgern beschäftigt und kann zu jedem Namen eine passende Geschichte wiedergeben. Dies kann ihm nach Meisterentscheid eine Erleichterung von 1 bei Teilproben auf Charisma bei Gesellschaftstalenten und bei *Handel (Feilschen)* einbringen, wenn sich das Gegenüber von dem Wissen des Helden geschmeichelt fühlt. Ausgenommen hiervon sind *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*.•
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

• Der Spieler sollte bei dieser SF das Schmeicheln seines Helden ausspielen, damit der Meister entscheiden kann, ob die Vorteile zur Geltung kommen. Die Schmeicheleien müssen dabei aber nicht automatisch viel Spielzeit in Anspruch nehmen.

Nerven aus Stahl

Wer Nerven aus Stahl besitzt, der lässt sich von seinem Gegenüber nicht so leicht einschüchtern.
Regel: Sollte der Held von jemanden durch *Einschüchtern (Drohung* oder *Provozieren)* bedroht oder provoziert werden, kann er sich diesen Versuchen leichter widersetzen.
Proben auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser (bis zu einem Maximum von 6 QS).
Voraussetzungen: Menschenkenntnis 4, Willenskraft 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Porzellanarbeiten

Porzellan ist ein wertvolles Gut und wird nicht umsonst als weißes Gold bezeichnet. Die Herstellung von Porzellangegenständen ist nicht einfach und erfordert handwerkliches Geschick.
Regel: Der Held ist in der Lage, Porzellan in Form von Karaffen oder anderen Objekten durch den Einsatz dieser Sonderfertigkeit herzustellen. Durch die Sonderfertigkeit kennt der Held aber nicht die Rezeptur, um Porzellan herzustellen. Dazu benötigt er das entsprechende Berufsgeheimnis. Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Porzellanarbeiten* des Talents *Steinbearbeitung* erworben.
Voraussetzungen: Steinbearbeitung 6
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

•• Bestimmte Arten von Schleiertänzen gelten als Berufsgeheimnisse.

Schleiertanz

Der aus den Tulamidenlanden stammende Schleiertanz kennt viele Varianten, aber sie alle gelten als Inbegriff der Erotik und der Verführungskunst.
Regel: Wer die Sonderfertigkeit Schleiertanz beherrscht, der kann über das Talent *Tanzen (exotische Tänze)* Schleiertänze aufführen.••
Voraussetzungen: Tanzen 8
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Selbstbewusstes Auftreten

Ein Held kann ein selbstbewusstes Auftreten zu seinem Vorteil zu nutzen, um sein Gegenüber in vielen Situationen gewogener stimmen oder zu beeindrucken.
Regel: Der Held bekommt einen Bonus auf die Stufe seines sozialen Standes von 1 (bis zu einem Maximum von 5), wenn es um regeltechnischen Auswirkungen geht. Er wird durch die Sonderfertigkeit weder adlig, noch verfügt er wirklich über einen höheren Stand.
Voraussetzungen: Etikette 8, kein Nachteil Unfrei
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Sinnlicher Tanz

Einige Tänzer, die sich auf erotische Tänze spezialisiert haben, sind darin geübt, für eine einzelne Person zu tanzen und sie dadurch abzulenken.
Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Heldin eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Tanzen*. Sie kann einen sinnlichen Tanz aufführen. Dazu legt ihre Spielerin eine Probe auf *Tanzen (exotischer Tanz)* ab und kann bei Gelingen für QS Minuten für Ablenkung sorgen, sodass der Zuschauer eine Erschwernis von 1 auf alle Proben auf *Sinnesschärfe* hinnehmen muss. Der Zuschauer kann sich jederzeit freiwillig von der Tänzerin entfernen und wegschauen, sodass die Ablenkung von ihm abfällt. Die Heldin muss mindestens 1 Minute lang tanzen, damit die Wirkung eintritt.
Voraussetzungen: Betören 4, Tanzen 8
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Sprache der Blumen

Die Dornrosen••• kommunizieren mit der Sprache der Blumen. Dabei handelt es sich um eine Möglichkeit, mit der Wahl von Blumen, Gestecken und der Anordnung der Pflanzen für eine andere Dornrose eine Nachricht zu hinterlassen. Nur ein Held, der über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann die Hinweise verstehen

Regel: Der Held kann die Sprache der Blumen verstehen und anwenden.
Voraussetzungen: Götter & Kulte 6, Malen & Zeichnen 6, kein Nachteil Blind, Einweisung durch eine Dornrose
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Staatskunst

Es gibt nur wenige Aventurier, die sich ausführlich mit Staatstheorien beschäftigen. Selbst einige gekrönte Häupter sind eher Personen der Tat, die sich nicht immer mit den Lehren der früheren Herrscher beschäftigen.
Regel: Wer die Sonderfertigkeit Staatskunst besitzt, der kennt viele Schriften und Theorien, die sich mit der Staatslehre beschäftigen. Proben auf *Geschichtswissen*, die sich auf politische Themen und Staatstheorie beziehen und *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* sowie *Überreden (Manipulieren)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser (bis zu einem Maximum von 6 QS).
Voraussetzungen: Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 8, Geschichtswissen 8, Überreden 6
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Stechender Blick

Es gibt Personen, die durch ihren Blick, wenige Worte oder Gesten ihrem Gegenüber Angst einjagen können.
Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, hat gelernt anderen Menschen Angst einzuflößen. Proben auf *Einschüchtern* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser (bis zu einem Maximum von 6 QS). Die Sonderfertigkeit lässt sich nur gegen eine einzelne Person einsetzen.
Voraussetzungen: Einschüchtern 8
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Turnierkenntnis

Turniere haben ihre eigenen Regeln, nicht nur auf dem Turnierplatz, sondern auch bei den später stattfinden Festen.
Regel: Die Sonderfertigkeit gibt dem Helden eine Einsatzmöglichkeit in *Etikette* bei Turnieren. Der Held kann mittels Proben auf *Etikette (Benehmen)* auch höhergestellte Turnierteilnehmer fordern und benötigt dafür nur so viele QS, wie die Differenz zwischen der Stufe des Sozialen Standes des Helden und des Herausgeforderten beträgt, statt der doppelten Differenz +1 (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **141**). Außerdem benimmt sich der Held automatisch entsprechend den Gebräuchen des Turnierortes, ohne sich zu blamieren.
Voraussetzungen: Etikette 8, Sonderfertigkeiten Heraldik und Lanzenangriff
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

••• Die Dornrosen sind ein geheimer Kult der Rahjakirche, die Feinde der Kirche observiert und ausschaltet.

Unterminieren

Die Aufgabe eines Sappeurs ist es, einen Tunnel unter die feindlichen Mauern zu graben, damit ein Durchbruch erzielt werden kann oder die Mauer einstürzt.
Regel: Der Held erwirbt eine neue Einsatzmöglichkeit im Talent *Steinbearbeitung*. Er kann fortan sichere Tunnel graben, ohne dass diese einstürzen, oder sie gezielt einstürzen lassen, um damit Mauern und Gebäude zu beschädigen. Pro Tag schafft er QS Schritt.
Voraussetzungen: Rechnen 6, Steinbearbeitung 8
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Unterschlupf finden

Für einen Dieb oder Streuner sind Unterschlüpfe manchmal überlebenswichtig, um sich vor Verfolgern in Sicherheit zu bringen. Doch nicht jedes Versteck eignet sich auch und man muss wissen, wo man sich verbergen kann und wo besser nicht.
Regel: Die Heldin verfügt über ein angeborenes Gespür, in Städten ausgezeichnete Unterschlüpfe zu finden. Mithilfe einer Probe auf *Gassenwissen (Ortseinschätzung)* kann sie einen Unterschlupf in einem Dorf oder einer Stadt finden. Verfügt sie über die Sonderfertigkeit *Ortskenntnis* für diesen Ort, so kann sie *Unterschlupf finden* spontan einsetzen, ohne Zeit zu verlieren. Ohne *Ortskenntnis* benötigt sie dafür 1 Stunde. Solange sie im Unterschlupf verweilt, sind Proben, um sie aufzuspüren (Vergleichsprobe *Sinnesschärfe (Suchen)* gegen *Verbergen (sich Verstecken)* oder *Gassenwissen (Informationssuche* oder *Ortseinschätzung)*, um QS/2 erschwert. Welche Art der Unterschlupf ist, entscheidet der Meister.
Voraussetzungen: Gassenwissen 6
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Verstecke finden

Um in der Wildnis ein gutes Versteck zu finden, beispielsweise, um seine Verfolger in die Irre zu führen oder selbst einen Hinterhalt zu legen, benötigt man die richtigen Kenntnisse.
Regel: Die Heldin verfügt über ein angeborenes Gespür, in der Wildnis ausgezeichnete Verstecke zu finden. Mithilfe einer Probe auf *Wildnisleben (Lagersuche)* kann sie ein Versteck in der Wildnis finden. Verfügt sie über die Sonderfertigkeit *Geländekunde* für die passende Umgebung, so kann sie *Verstecke finden* spontan einsetzen, ohne Zeit zu verlieren. Ohne passende *Geländekunde* benötigt sie dafür 1 Stunde. Solange sie im Unterschlupf verweilt, sind Proben, um sie aufzuspüren (Vergleichsprobe *Sinnesschärfe (Suchen)* gegen *Verbergen (sich Verstecken)* oder *Fährtensuchen (humanoide Spuren)*, um QS/2 erschwert. Welche Art der Unterschlupf ist, entscheidet der Meister.
Voraussetzungen: Wildnisleben 6
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wegabkürzungen kennen

Kleine Abkürzungen in einer Stadt zu kennen, kann manchmal überlebenswichtig sein, insbesondere, wenn man sich auf der Flucht befindet oder jemanden verfolgt.
Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der kennt in Städten viele Abkürzungen durch dunkle Gassen. Bei der Bestimmung, wie lange man für eine bestimmte Strecke benötigt, kann der Held eine Probe auf *Orientierung* ablegen. Pro QS spart er 5 % der Zeit, um seinen Zielort in der Stadt oder dem Dorf zu erreichen.
Außerdem bekommt der Held eine Erleichterung von 1 für das Talent, das bei einer Verfolgungsjagd eingesetzt wird (siehe **Regelwerk** Seite **349**).
Weder Zeitersparnis noch Erleichterung kommen zum Tragen, wenn das Talent *Fliegen* eingesetzt wird.
Voraussetzungen: Gassenwissen 6, Orientierung 8, Sonderfertigkeit Ortskenntnis in der jeweiligen Stadt
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Wegkenntnis

Für Botenreiter, aber auch andere, die sehr schnell große Distanzen durch die Wildnis hinter sich bringen müssen, ist die Kenntnis der besten Wege fast unerlässlich.
Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der kennt viele Pfade und Wege, um seine Reise in der Wildnis abzukürzen. Bei der Bestimmung, wie lange man für eine bestimmte Wegstrecke benötigt, kann der Held eine Probe auf *Orientierung* ablegen. Pro QS spart er 5 % der Zeit.
Außerdem bekommt der Held eine Erleichterung von 1 für das Talent, das bei einer Verfolgungsjagd eingesetzt wird (siehe **Regelwerk** Seite **349**).
Weder Zeitersparnis noch Erleichterung kommen zum Tragen, wenn das Talent *Fliegen* eingesetzt wird.
Voraussetzungen: Orientierung 8, Wildnisleben 6, Sonderfertigkeit Ortskenntnis in der jeweiligen Gegend
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Werte schätzen

Jeder kann einschätzen, dass ein Goldschatz sehr wertvoll ist. Es gibt aber Personen die gut darin sind, besonders genau zu schätzen, wie wertvoll ein Schatz oder ein Objekt ist.
Regel: Der Held kann sehr präzise Schätzungen abgeben, wie viel ein Artefakt, ein Edelstein oder der Schatz im Hort eines Drachen wert ist. Die Schätzung des Helden ist immer bis auf ca. 10 % genau. Er kann allerdings nur Werte beurteilen, von denen er eine grobe Vorstellung hat. Kennt er z. B. bestimmte Materialien nicht, kann er ihren Wert auch nicht schätzen. Das Schätzen bezieht sich nur auf Materialwerte, nicht auf Distanzen.
Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Winzerei

Nicht jeder weiß, wie man Wein keltert. Wein benötigt sowohl in Pflanzenform wie auch als Getränk Zuwendung und Hingabe.
Regel: Der Held ist in der Lage, Wein zu keltern. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Lebensmittelbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Winzerei*.
Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 4, Pflanzenkunde 4
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Talentstilsonderfertigkeiten

Weg der Baderin

Wie keine andere kennt sich die Baderin mit Bädern und heilsamen Kräuteressenzen aus. Sie weiß um die Geheimnisse wohltuender Entspannung und wie sie die Lebensgeister ihrer Gäste weckt.
Regel: Wer über diesen Stil verfügt, kann bei der Sonderfertigkeit *Erholsames Bad* den 1W6-Wurf zur Bestimmung, ob es ein zusätzlicher LeP regeneriert wird bei Misslingen wiederholen.
Außerdem können bei der Benutzung der Sonderfertigkeit *Erholsames Bad* besonders effiziente Badeessenzen hergestellt werden, die für zwei Personen ausreichen. Die Kosten für den Kauf der Kräuteressenzen (5 Silbertaler), wie auch die Dauer für die Zubereitung (1 Stunde) ändern sich jedoch nicht.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Entspannendes Liebesspiel, Großes Heilbad, Soziale Kompetenz
Voraussetzungen: Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 8, Sonderfertigkeit Erholsames Bad
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg der Bardin

Niemand kann sich mit der künstlerischen Darbietung einer Bardin messen, zumindest nicht, wenn es um Gesangs- oder Musikdarbietungen geht.
Regel: Die Heldin erhält bei *Musizieren* und *Singen* eine Erleichterung von 1.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Ermutigende Darstellung, Faszinierende Darstellung, Kunstbegabt
Voraussetzungen: Musizieren 8, Singen 8
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weg der Gauklerin

Die Gauklerin ist in vielen Tricks, dem Possenreißen und anderen unterhaltsamen Darstellungen geübt und kann so ihr Publikum begeistern, wo andere nur ein müdes Lächeln hervorrufen.
Regel: Die Heldin erhält bei *Gaukeleien* eine Erleichterung von 1. Zudem kann sie, wie unter der Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit, um ein Ergebnis zu verbessern (siehe **Regelwerk** Seite **220**), das Würfelergebnis der Teilprobe auf FF um 2 reduzieren.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Einnahmequelle, Körperliches Geschick, Täuschung der Zuschauer
Voraussetzungen: Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg der Gelehrten

Kaum jemand kennt sich in einem speziellen Wissensgebiet so gut aus wie die Gelehrte, sodass ihr dort kaum Fehler passieren und sie mit tiefgreifendem Wissen ihre Gefährten zu beeindrucken weiß.
Regel: Die Heldin muss ein Wissenstalent, das für ihre Profession eine tragende Rolle spielt, mit Erwerb dieses Stils auswählen und erhält darin eine Erleichterung von 1.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Allgemeinwissen, Fachwissen, Universalgenie
Voraussetzungen: ausgewähltes Talent FW 8
AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent 5/10/15/20 Abenteuerpunkte

Weg der Heilerin

Um einen Gefährten vor dem Tod zu retten, muss sich eine Heilerin mit großen Schwierigkeiten auseinandersetzen. Dafür kann es ihr aber, wenn sie entsprechend ausgebildet ist, gelingen, ihren Patienten nicht nur vor dem Sterben zu bewahren, sondern ihn auch gleichzeitig wieder aus der Bewusstlosigkeit zu wecken.
Regel: Eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit lässt die LeP nach einer Probe auf *Heilkunde Wunden (Stabilisieren)* bei einem Patienten bei der *Letzten Rettung vor dem Tod* nicht nur auf 1 steigen, sondern der Patient verfügt danach über QS LeP (siehe **Regelwerk** Seite **340**).
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Handwerkskunst, Machtvoller Heiler, Routinierte Wundversorgung
Voraussetzungen: Heilkunde Wunden 8
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weg der Karawanenführerin

Eine Karawanenführerin muss sich auf ihrer Strecke und dem Gelände so gut auskennen wie keine Zweite. Deshalb sind Karawanenführerin auf ihrem Terrain Überlebenskünstlerinnen und wissen um die Gefahren, die auf der Reise lauern, Bescheid.
Regel: Die Heldin muss beim Erwerb dieser Sonderfertigkeit eine passende Geländekunde aus Dschungel-, Steppen- oder Wüstenkundig auswählen. Die Erleichterung dieser Geländekunde erhöht sich um 1 (auf 2).
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Kind der Natur, Meister der Orientierung, Tierverbundenheit
Voraussetzungen: Wildnisleben 8, eine passende Geländekunde
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Weg der Kontoristin

Eine ausgebildete Kontoristin verfügt über gute Kenntnisse in der Buchhaltung.
Regel: Die Heldin bekommt eine Erleichterung von 1 auf *Handel (Buchhaltung* oder *Geldwechsel)*. Sie benötigt zudem bei allem im Zusammenhang mit Buchhaltung, Buchführung und Buchprüfung nur die Hälfte der Zeit, die man normalerweise braucht.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Rechnungswesen, Verhandlungsgeschick, Vertrauen
Voraussetzungen: Handel 8
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg der Künstlerin

Viele Künstler gehen einer brotlosen Kunst nach und verdienen nur sehr wenig Geld. Doch wer Glück hat, sein Genie gut zu verkaufen weiß oder eine Meisterin ihrer Profession ist, kann sich seine Kunst versilbern lassen.
Regel: Die Heldin kann ein Talent, das zur Anwendung ihrer Kunst entscheidend ist, mit Erwerb dieses Stils aussuchen und fortan damit Geld verdienen (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **11**). Sie bekommt

statt Kreuzern oder Heller für die Anwendung ihrer Kunst Silbertaler.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gute Verarbeitung, Handwerkskunst, Kunstbegabt
Voraussetzungen: ausgewähltes Talent FW 8
AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent 2/4/6/8 Abenteuerpunkte

Weg der Patrizierin

Patrizierinnen sind angesehene Personen, in deren Händen viel Macht liegt. Dies sorgt dafür, dass Personen niederer Herkunft oft von ihnen beeindruckt sind, sich leichter überreden lassen und ihre Anweisungen ohne zu Zögern befolgen.
Regel: Eine Heldin mit diesem Talentstil verdoppelt die Erleichterungen in *Bekehren & Überzeugen*, *Etikette* und *Überreden* gegenüber Personen mit niedrigeren Sozialen Stand (siehe **Regelwerk** Seite **338**) von 1 auf 2.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Herrschaftsanspruch, Verhandlungsgeschick, Vertrauen
Voraussetzungen: Etikette 8
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Weg der Prostituierten

Prostituierte müssen wissen, wie sie andere am besten umgarnen. Sie kennen viele Tricks, um jemanden zu überzeugen: Die richtigen Worte und Gesten, aufreizende Kleidung oder manchmal auch nur ein Lächeln.
Regel: Wer mit einer Heldin zu tun hat, die über diesen Talentstil verfügt, dessen Proben auf *Willenskraft (Betören widerstehen)* sind um 1 erschwert.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Einnahmequelle, Entspannendes Liebesspiel, Soziale Kompetenz
Voraussetzungen: Betören 8
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Weg der Räuberin

Eine Räuberin wurde zwar nicht ausgebildet, aber sie hat sich ihre Kenntnisse des vogelfreien Lebens selbst angeeignet. So ist sie zu einer Meisterin der Überfälle auf Reisende geworden und kann sich sowohl hervorragend verstecken, als auch andere einschüchtern, damit sie ihr Leben gegen Gold eintauschen.
Regel: Die Heldin kennt sich hervorragend damit aus, jemanden zu überfallen und auszurauben. Proben auf *Verbergen (sich Verstecken)* und *Einschüchtern (Drohung)* sind um 1 erleichtert.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Bedrohliche Aura, Kraftanstrengung, Meisterin der Tarnung
Voraussetzungen: Einschüchtern 6, Verbergen 6
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Weg der Schankmagd

Eine Schankmagd wird von vielen Menschen als höfliche, freundliche und bisweilen sogar bezaubernde Bedienung wahrgenommen. Menschen erzählen ihr ihre Geschichten und sie versteht es, die Kunden gut zu behandeln, um an mehr Trinkgeld zu gelangen.
Regel: Verfügt eine Heldin über diese Sonderfertigkeit, ist sie besonders gut darin, Gerüchte aufzuschnappen, andere zu bezirzen und bei Verhandlungen einen Preisnachlass oder Trinkgeld zu bekommen. Alle Teilproben auf CH bei *Betören*, *Gassenwissen (Informationssuche)* und *Handel (Feilschen)* sind um 1 erleichtert.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gerüchte aufschnappen, Soziale Kompetenz, Verhandlungsgeschick
Voraussetzungen: Betören 8, Gassenwissen 4, Handel 4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Weg der Schaukämpferin

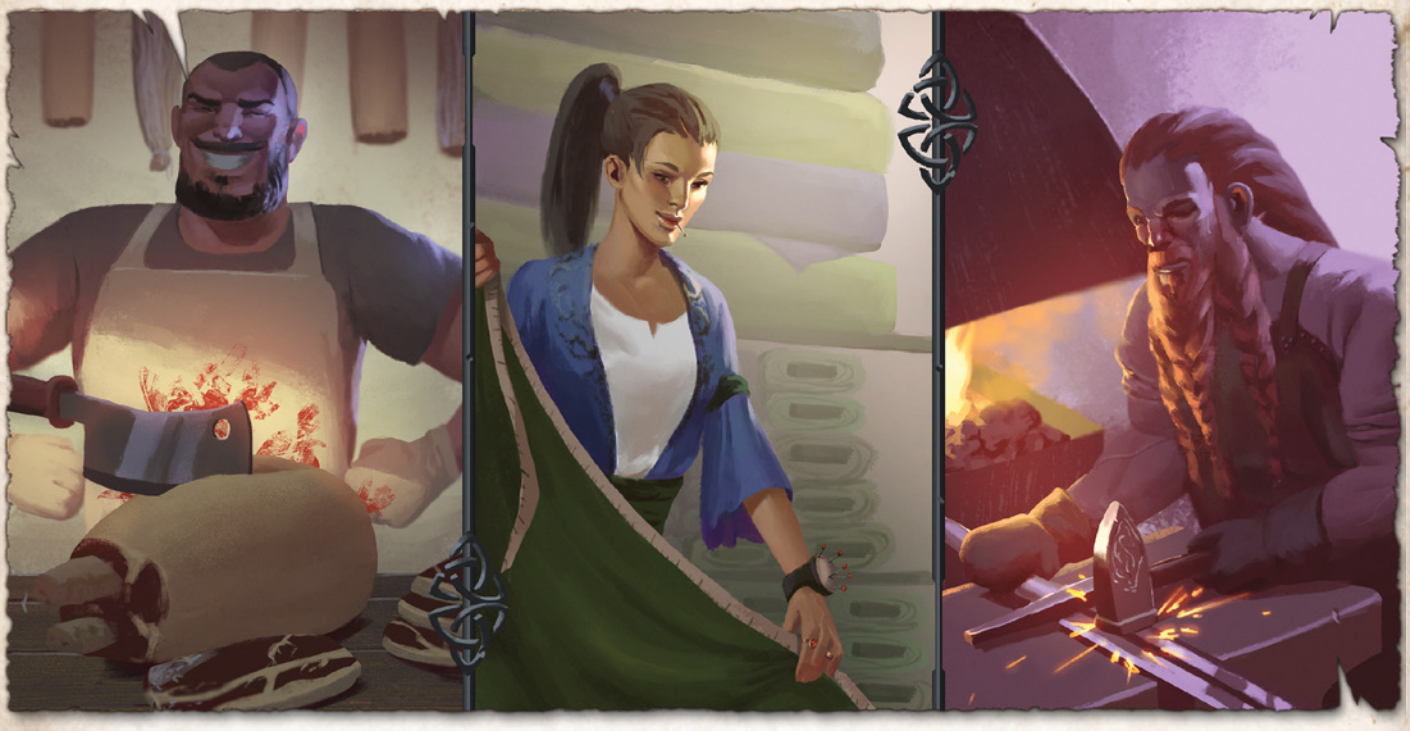
Die Schaukämpferin ist so geschickt in der Darstellung eines Kampfes, dass sie die waffenlosen Angriffe von Gegnern teilweise abmildern kann. Was für ihre Vorstellungen gedacht ist, kann sie aber auch im Ernstfall einsetzen.
Regel: Einmal in einem Kampf kann die Schaukämpferin entscheiden anstatt TP durch einen waffenlosen Angriff, durch ihren Gegner 1 Stufe *Betäubung* abzubekommen. Die Spielerin der Schaukämpferin kann nach dem Auswürfeln der TP entscheiden, ob sie lieber TP oder *Betäubung* bekommt. Zudem kann die Heldin *Betäubung*, die sie im waffenlosen Kampf erhalten hat, innerhalb von 1 Stunde pro Stufe abbauen.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Einnahmequelle, Kraftanstrengung, Täuschung der Zuschauer
Voraussetzungen: Raufen 10
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weg der Schreiberin

Eine Schreiberin ist geschult darin, schnell zu schreiben und Texte schnell und korrekt vorzulesen.
Regel: Die Schreiberin kann Texte 25 % schneller lesen und verfassen als regulär dafür notwendig ist. Diese Ersparnis ist kumulativ mit anderen Sonderfertigkeiten, die zu einer Zeitersparnis beim Schreiben von Texten führen.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Allgemeinwissen, Kopist, Rechnungswesen
Voraussetzungen: passende Schrift und Sprache
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Weg der Seefahrerin

Auf einem Schiff muss man in der Lage sein, sich gegen die Wellen und den schwankenden Untergrund zu behaupten. Eine Seefahrerin ist so daran gewöhnt, dass ihr eine unruhige See kaum Kopfzerbrechen bereitet und sie auch in sonstigen Situationen einen sicheren Stand aufweist.
Regel: Die Heldin erhält bei *Körperbeherrschung (Balance)* eine Erleichterung von 1.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Kind der Natur, Meister der Orientierung, Seemannsgarn
Voraussetzungen: Körperbeherrschung 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Weg der Spitzelin

In Aventurien sind Informationen manchmal Gold wert, so verwundert es kaum, dass nicht nur die großen Reiche Aventuriens, sondern auch Privatpersonen Spitzelinnen beschäftigen, um ihren Gegnern einen Schritt voraus zu sein. Eine Spitzelin zeichnet sich vor allem durch die Fähigkeit aus, vollkommen unauffällig ihren Opfern zu folgen und nicht gesehen zu werden.

Regel: Verfügt die Heldin über diesen Talentstil, so ist sie geschickt darin, andere zu beschatten und dabei nicht aufzufallen. Bei Proben auf *Sinnesschärfe*, um sie zu entdecken, erhalten ihre Gegner eine Erschwernis von 1. Außerdem kann sie selbst bei einer Probe auf *Gassenwissen (Beschatten)* das Ergebnis einer einzigen Teilprobe (außer eine gewürfelte 20) um 2 senken.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Bedrohliche Aura, Gerüchte aufschnappen, Körperliches Geschick

Voraussetzungen: Gassenwissen 8

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Weg der Tätowiererin

Eine Tätowiererin muss eine ruhige Hand beweisen und sich ihrer Kunstfertigkeit sehr sicher sein, ansonsten kann es schnell passieren, dass ihr Kunde unzufrieden ist – ein Leben lang.

Regel: Proben auf *Malen & Zeichnen*, um Tätowierungen zu stechen, sind um 1 erleichtert.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Phantastische Tätowierung, Gute Verarbeitung, Handwerkskunst

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 8, Tätowierer

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Weg der Zofe

Eine Zofe ist für ihre Herrin mehr als nur eine einfache Dienerin. Sie ist ihr Auge und Ohr und vor allem kennt sie die Bedürfnisse ihrer Herrin besser als jede andere. Sie gestaltet die Frisur und kümmert sich um die passende Kleidung für jede Gelegenheit, sodass ihre Herrin in jeder Situation glänzen kann.

Regel: Eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit kann ihrer Herrin durch eine Probe auf *Etikette (Dienen & Gehorchen)* QS/2 Erleichterungen in Höhe von 1 Punkt bei Proben auf Gesellschaftstalente (mit Ausnahme von *Willenskraft*) verschaffen. Wenn die Erleichterungen nicht innerhalb von 24 Stunden genutzt werden, verfallen sie. Die Erleichterungen können nicht miteinander kombiniert werden.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gerüchte aufschnappen, Grandioser Leibdiener, Soziale Kompetenz

Voraussetzungen: Etikette 8, Sonderfertigkeit Leibdiener

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg des Adligen

Wer sich seiner adligen Privilegien bewusst ist, versteht es häufig sie zu seinen Gunsten einzusetzen. Ein Adliger kann Personen niederen Standes deutlich leichter beeindrucken oder gar einschüchtern, wenn es darauf ankommt.

Regel: Ein Held mit diesem Talentstil verdoppelt die Erleichterungen in *Bekehren & Überzeugen*, *Einschüchtern*, *Etikette (Benehmen)* und *Überreden (Schmeicheln)* gegenüber Personen mit niedrigeren Sozialen Stand (siehe **Regelwerk** Seite **338**) von 1 auf 2.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Herrschaftsanspruch, Soziale Kompetenz, Vertrauen

Voraussetzungen: Etikette 8

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Weg des Apothekers

Der Apotheker ist der Spezialist in Sachen Kräutermischungen, Salben und Pillen, die allesamt zur Regeneration verletzter Patienten beitragen können.

Regel: Wer über diesen Stil verfügt, kann bei der Sonderfertigkeit *Kräutermischung* den 1W6-Wurf zur Be-

stimmung, ob es ein zusätzlicher LeP regeneriert wird, bei Misslingen wiederholen.
Außerdem können bei der *Kräutermischung* besonders effiziente Mischungen hergestellt werden, die für zwei Portionen ausreichen. Die Kosten für den Kauf der Kräuter (5 Silbertaler), wie auch die Dauer für die Zubereitung (1 Stunde) ändern sich jedoch nicht.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gute Verarbeitung, Meisterliche Kräutermischung, Vertrauen
Voraussetzungen: Pflanzenkunde 8, Sonderfertigkeit Kräutermischung
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg des Boten
Ein Bote muss schnell sein. Manchmal nur, um rechtzeitig die Nachricht zu überbringen, manchmal auch, um einem Dieb den gestohlenen Brief wieder zu entreißen oder mit seinem Pferd der Räuberbande zu entgehen, die es auf die zu überbringende Schatztruhe abgesehen hat.
Regel: Bei Verfolgungsjagden bekommt der Bote bei seiner Fertigkeitsprobe, um zu entkommen oder den Gegner einzuholen, eine Erleichterung von 1. Außerdem gilt für ihn die Erleichterung von 1 aller *Ortskenntnisse* auch für *Handel (Feilschen)* und *Wildnisleben (Lagersuche)*.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gerüchte aufschnappen, Kind der Natur, Meister der Orientierung
Voraussetzungen: Orientierung 8
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg des Fallenstellers
Fallensteller sind geschickte Jäger, die ihre Beute nicht verfolgen, sondern Fallen auslegen.
Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit erhält bei der Jagd mit Fallen eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Tierkunde (Wildtiere)*.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Erfolgreicher Jäger, Fährtenleser, Meister der Orientierung
Voraussetzungen: Fährtensuchen 8, Tierkunde 6
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg des Fleischers
Der Fleischer soll angeblich schon mit einem Schlachtmesser oder dem Fleischerbeil in der Hand geboren worden sein. Zumindest sind viele Fleischer so geschickt im Umgang mit ihrem Werkzeug, dass sie es so gut wie eine echte Waffe führen können.
Regel: Verfügt ein Held über diese Sonderfertigkeit, kennt er sich im Umgang mit Fleischerbeilen und Schlachtermessern so gut aus, dass sie in seinen Händen 1 Punkt weniger PA-Abzüge beim PA-Modifikator, sowie +1 TP einbringen. Zudem gelten sie für ihn nicht als improvisierte Waffen.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Handwerkskunst, Gute Verarbeitung, Kraftanstrengung
Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Weg des Händlers
Wie sonst kaum jemand, ist der Händler in der Lage zu feilschen und somit seinen Gewinn zu verbessern.
Regel: Der Held bekommt eine Erleichterung von 1 auf *Handel (Feilschen* oder *Geldwechsel)*. Außerdem benötigt der Held bei Erfolgs- und Sammelproben auf *Rechnen* nur die Hälfte der angegebenen Zeit bzw. der angegebenen Intervall-Dauer.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gerüchte aufschnappen, Handwerkskunst, Verhandlungsgeschick
Voraussetzungen: Handel 8
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weg des Höflings
Der Höfling ist ein Manipulator und äußerst geschickt darin, Untergebene zu beeinflussen, zu überreden und zu betören, sodass sie genau das tun, was er will.
Regel: Ein Held mit diesem Talentstil verdoppelt die Erleichterungen in *Betören (Anbändeln)*, *Etikette* und *Überreden* gegenüber Personen mit niedrigerem Sozialen Stand (siehe **Regelwerk** Seite **338**) von 1 auf 2.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gerüchte aufschnappen, Herrschaftsanspruch, Soziale Kompetenz
Voraussetzungen: Etikette 8
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Weg des Holzfällers
Der Holzfäller kann wie kein anderer die schwere Holzfälleraxt schwingen. Oft muss er sie zudem gegen Räuber oder wilde Tiere einsetzen, sodass er eine gewisse Kampferfahrung mit dem wuchtigen Werkzeug aufweist.
Regel: Verfügt ein Held über diese Sonderfertigkeit, kennt er sich im Umgang mit der Holzfälleraxt so gut aus, dass sie in seinen Händen 1 Punkt weniger PA-Abzüge beim PA-Modifikator, sowie +1 TP einbringen. Zudem gilt sie für ihn nicht als improvisierte Waffe.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gute Verarbeitung, Handwerkskunst, Kraftanstrengung
Voraussetzungen: Holzbearbeitung 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Weg des Jägers
Niemand ist besser in der Jagd auf Tiere ausgebildet als ein professioneller Jäger. Er nimmt leicht die Fährte jedes Wildtieres auf und zeigt sich äußerst geschickt im Erlegeben der Beute.
Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit erhält bei der Pirschjagd eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Tierkunde (Wildtiere)*.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Erfolgreicher Jäger, Fährtenleser, Kind der Natur
Voraussetzungen: Fährtensuchen 6, Tierkunde 8
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg des Prospektors
Prospektoren kennen sich mit Bodenschätzen und der Förderung dergleichen bestens aus. Sie wissen, wo man

nach ihnen suchen muss und unter welchen Umständen man sie fördern kann.
Regel: Proben auf *Steinbearbeitung*, um Erkenntnisse über Bodenschätze einzuholen, sind um 1 erleichtert.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gesteinskunde, Gute Verarbeitung, Meister der Orientierung
Voraussetzungen: Steinbearbeitung 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Weg des Schriftstellers

Wie bei jedem Beruf gibt es auch unter den Schriftstellern gute wie weniger gute Vertreter ihres Faches. Ein wirklich guter Schriftsteller kann Texte sowohl in angemessener Zeit, als auch literarisch anspruchsvoll verfassen.
Regel: Die Probe auf das jeweilige Schriftstellerei-Talent, ist für den Schriftsteller um 1 erleichtert.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Allgemeinwissen, Kunstbegabt, Vertrauen
Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Schriftstellerei
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weg des Streuners

Streuner sind sehr flexible Helden, die über ein großes Spektrum an Fähigkeiten verfügen. Sie haben zudem immer ein Quäntchen Glück, auf das sie sich bisweilen verlassen.
Regel: Ein Held mit diesem Talentstil kann einmal pro Tag eine einzelne Teilprobe seiner Wahl in einem der Talente *Gassenwissen*, *Überreden* und *Verbergen* nochmal würfeln. Der Held kann sich jeden Tag nach Bedarf für eines der Talente entscheiden.
Diese Fähigkeit ist kombinierbar mit dem Vorteil Begabung und dem Einsatz der Schicksalspunkte Option *Neu würfeln*. Die Reihenfolge der verschiedenen Einsätze diese Fähigkeiten muss der Spieler bestimmen, nachdem die reguläre Probe abgelegt wurde.
Das letzte Ergebnis bei der Probe ist bindend. Eine Wiederholung des Wurfes ist bei einer Doppel- oder Dreifach-20 nicht erlaubt, weshalb eine Fertigkeitsprobe immer erst zu Ende gewürfelt werden muss, bevor neu gewürfelt wird.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gerüchte aufschnappen, Körperliches Geschick, Soziale Kompetenz
Voraussetzungen: Gassenwissen 8, Überreden 8, Verbergen 8
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Weg des Taschendiebes

Ein Taschendieb ist ein Meister im Beutelschneiden und taucht in größeren Menschenmassen leicht unter. Kaum jemand bemerkt seine flinken Finger, bis es bereits zu spät ist und die Geldkatze ihren Besitzer gewechselt hat.
Regel: Bei gelungenen Proben auf *Taschendiebstahl* und *Verbergen (Gegenstände verbergen* oder *sich Verstecken)* erhält der Held +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Körperliches Geschick, Meister der Tarnung, Unauffälliger Griff
Voraussetzungen: Taschendiebstahl 8, Verbergen 4
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg des Zimmermanns

Niemand kennt sich so gut mit der Verarbeitung von Holz aus, wie ein Zimmermann.
Regel: Bei einer gelungenen Probe *Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten* oder *Zimmermannsarbeiten)* erhält der Held +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).
Außerdem benötigt der Held bei Erfolgs- und Sammelproben auf *Holzbearbeitung* nur die Hälfte der angegebenen Zeit bzw. der angegebenen Intervall-Dauer.
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gute Verarbeitung, Handwerkskunst, Kraftanstrengung
Voraussetzungen: Holzbearbeitung 8
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten

Allgemeinwissen
Wer über eine herausragende Allgemeinbildung verfügt, der kann zu jedem Thema etwas beitragen, auch wenn es nur Grundkenntnisse sind.
Regel: Die Heldin kann bei einer Probe auf ein Wissenstalent, die maximal um 3 erschwert sein darf, entscheiden, ob sie die Probe ablegen möchte oder diese automatisch als mit QS 1 gelungen gilt.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Bedrohliche Aura
Ein Held kann sich darin üben, eine furchteinflößende Mimik aufzusetzen. Dadurch erlangt er eine bedrohliche Ausstrahlung, die es ihm leichter macht, andere einzuschüchtern.
Regel: Von dem Held geht eine bedrohliche Aura aus. Bei gelungenen Proben auf *Einschüchtern* erhält er +1 FP.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Einnahmequelle
Einige Helden sind deutlich geschickter darin, durch ihre Profession und Talente Geld zu verdienen. Ihre Einnahmequelle nutzen sie regelmäßiger und sie wissen, wie man regelmäßig genug Kunden und Schaulustige anzieht.
Regel: Der Held kann ein Talent zum Geld verdienen (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **11**) doppelt so häufig wie üblich pro Tag oder Vorstellung einsetzen.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Entspannendes Liebesspiel
Wenn sich eine Heldin auf die Kunst des Liebesspiels versteht, ist sie in der Lage ihrem Partner so viel Freude zu bereiten, dass er danach entspannt in ihren Armen einschläft und am nächsten Morgen erholter aufwacht.
Regel: Sollte die Heldin mit einem anderen Kulturschaffenden schlafen, so kann sie eine Probe auf *Betören (Liebeskünste)* ablegen. Anschließend würfelt sie mit 1W6. Hat sie ein Ergebnis kleiner gleich der QS, kann ihr Partner bei der nächsten Regenerationsphase +1 LeP regenerieren.
Voraussetzungen: Betören 6, passender Talentstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erfolgreicher Jäger
Viele Helden verstehen sich auf die Jagd, um in der Natur zu überleben. Aber wie in vielen Gebieten, gibt es auch bei der Jagd große Unterschiede zwischen der Qualität der Jäger. Wer sich genug darin übt, kann zu einem der erfolgreichsten Jäger werden und bringt deutlich mehr Beute mit nach Hause als andere.
Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit erzielt bei gelungenen Proben auf *Tierkunde (Wildtiere)* bei der Jagd +1 QS (bis zu einem Maximum von 6 QS).
Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Jäger, passender Talentstil
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Ermutigende Darstellung
Künstler können durch ihre Darbietung die Moral ihrer Zuschauer verbessern, wenn sie sich auf deren Emotionen konzentrieren und an ihren Mut appellieren.
Regel: Die Sonderfertigkeit funktioniert wie die Sonderfertigkeit *Ermutigender Gesang* und lässt sich nun auch für das Talent *Musizieren* anwenden. Dabei sind maximal QS x 2 Zuhörer von der Wirkung betroffen (statt QS Personen).
Voraussetzungen: Musizieren 12 oder Singen 12, Sonderfertigkeit Ermutigender Gesang, passender Talentstil
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Fachwissen
Manchmal ist es für einen Helden sinnvoll, sich auf ein ganz bestimmtes Wissen zu spezialisieren. Der Held profitiert von dieser Konzentration auf dieses Wissensgebiet und kann darin durch fachliche Kompetenz glänzen.
Regel: Der Held muss sich auf ein Wissenstalent und zwei darin enthaltener Anwendungsgebiete festlegen. Legt der Held eine Probe darauf ab, kann +1 QS addieren (bis zu einem Maximum von 6 QS).
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent: 4/8/12/16 Abenteuerpunkte pro Talent

Fährtenleser
Der Held ist darin geschult, mit Leichtigkeit die Fährte eines Tieres zu erkennen und ihr zu folgen.
Regel: Der Held bekommt eine Erleichterung von 1 bei *Fährtensuchen (tierische Spuren)*.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Faszinierende Darstellung
Sänger und Musikanten können es zu einer wahren Meisterschaft darin bringen, durch ihre Darbietung für Ablenkung zu sorgen.
Regel: Die Sonderfertigkeit funktioniert wie die Sonderfertigkeit *Faszinierender Gesang*, lässt sich nun allerdings auch für das Talent *Musizieren* anwenden. Die Wirkungsdauer ist aber nicht auf 5 Minuten begrenzt, sondern der Barde kann maximal 1 Stunde singen. Nach jeweils 5 vollen Minuten können die Zuhörer eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* gegen *Musizieren* oder *Singen* des Barden ablegen. Bei Gelingen können sie sich entscheiden, nicht mehr zu zuhören und die Erschwernis entfällt. Der Barde kann seine Probe auf *Muszieren* oder *Singen* mit einer selbstgewählten Erschwernis von bis zu 6 versehen, jeweils 2 dieser Punkte führen zu einer Erschwernis von 1 für die Probe auf *Willenskraft* der Zuschauer.

Der Sänger erhält pro vollen 30 Minuten 1 Stufe *Betäubung* für 1 Stunde.
Voraussetzungen: Musizieren 12 oder Singen 12, Sonderfertigkeit Faszinierender Gesang, passender Talentstil
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Gerüchte aufschnappen

Manche Heldin hat einfach ein Händchen für die richtigen Gesprächspartner und ist stets zur rechten Zeit am rechten Ort. Es fällt ihr besonders leicht, im Alltagsgeschehen für sie nützliche Gerüchte und Informationen aufzuschnappen.
Regel: Die Heldin bekommt eine neue Einsatzmöglichkeit für *Gassenwissen*. Sie kann einmal am Tag in einem entsprechenden Umfeld eine Probe ablegen und erhält je nach QS mehr oder weniger passende Gerüchte zugetragen, die für sie vorteilhafte Informationen beinhalten. Da es sich um Gerüchte handelt, sind jedoch stets auch Fehlinformationen oder Unstimmigkeiten enthalten.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Gesteinskunde

Nur ein Spezialist kann den genauen Wert eines Edelsteins und sein Gewicht in Karat richtig einschätzen.
Regel: Wendet der Held das Talent *Steinbearbeitung* an, um herauszufinden, mit welchem Edelstein er es zu hat, wie viel Karat und welchen Wert er besitzt, so bekommt er eine Erleichterung von 1.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Grandioser Leibdiener

Die besten Diener schaffen es mit einer grandiosen Leistung ihre Herrin in jeder Situation gut aussehen zu lassen und ihr das nötige Selbstbewusstsein auf gesellschaftlichem Parkett zu verliehen.
Regel: Möchte eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit ihrer Herrin durch eine Probe auf *Etikette (Dienen & Gehorchen)* die Wiederholung einer Teilprobe auf Gesellschaftstalente ermöglichen, so kann sie entscheiden, dass die Wirkung 48 statt 24 Stunden anhält, oder die Wiederholung von drei Teilproben ermöglicht wird. Bei der Wiederholung von mehr als einer Teilprobe kann es sich sowohl um die mehrmalige Wiederholung einer einzigen Teilprobe, wie auch um die Wiederholung aller drei Teilproben einer Fertigkeitsprobe handeln.
Diese Fähigkeit ist kombinierbar mit dem Vorteil Begabung und dem Einsatz der Schicksalspunkte Option *Neu würfeln*.
Das letzte Ergebnis bei der Probe ist bindend. Eine Wiederholung des Wurfes ist bei einer Doppel- oder Dreifach-20 nicht erlaubt, weshalb eine Fertigkeitsprobe erst zu Ende gewürfelt werden muss.
Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Leibdiener, passender Talentstil
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Großes Heilbad

Eine Heldin, die sich mit den Geheimnissen von Kräuterbädern auskennt, kennt viele Möglichkeiten, ein Heilbad zu perfektionieren. So kann sie beispielsweise die entspannende Wirkung auch auf mehr als eine Person ausdehnen.
Regel: Sollte die Heldin ein *Erholsames Heilbad* einsetzen, können bis zu sechs Personen gleichzeitig davon profitieren.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Gute Verarbeitung

Eine gute Verarbeitung sorgt für einen höheren Wert eines hergestellten Gegenstands. Helden, die sich die notwendige Mühe machen, ein Objekt mit Liebe und Sorgfalt zu erschaffen, können dadurch den Verkaufspreis beeinflussen.
Regel: Die Heldin kann sich ein Handwerkstalent aussuchen, dass zu ihrer Profession passt. Wenn sie damit etwas herstellt, steigt der Verkaufspreis des Objektes aufgrund der gelungenen Verarbeitung oder der besonderen Schönheit um 10 %.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Handwerkskunst

Nicht jeder Aventurier kennt sich in jedem Handwerk gleich gut aus. Jene Handwerker, die ein bestimmtes Gebiet gemeistert haben, können leichter großartige Objekte herstellen als einfache Gesellen.
Regel: Einige Handwerkstalente, die für die Arbeit des Helden von großer Bedeutung sind, gehen ihm deutlich leichter von der Hand. Für jedes Talent, für das die Sonderfertigkeit erworben wird, bekommt er fortan +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der Held kann sich in Absprache mit dem Meister bis zu drei Talente aussuchen, allerdings müssen für jedes Talent die AP-Kosten der Sonderfertigkeit gezahlt werden.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte pro Talent

Herrschaftsanspruch

Nicht jeder ist zum Herrschen geboren. Wer jedoch Übung darin hat, Untergebene zu befehligen, selbstsicher aufzutreten weiß und eine herrschaftliche Autorität ausstrahlt, kann sich einfacher durchsetzen und stößt auf weniger Widerstand.
Regel: Ein Held kann Personen, die einen niedrigeren sozialen Stand als er selbst aufweisen, Befehle erteilen (sofern sie dem gleichen Kulturkreis angehören; ein Ork interessiert sich wenig für den Herrschaftsanspruch eines Elfen ...). Es muss sich dabei um direkte Befehle handeln (z. B. „Knie nieder“, „Schenk mir Wein nach“, „Wage es nicht ...“). Der Meister hat das letzte Wort darüber, welche Befehle möglich sind.
Wer den Befehlen nicht nachkommen will, dem muss eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft (Einschüchtern wi-*

derstehen) gegen *Einschüchtern* des Helden gelingen, ansonsten sind alle Handlungen, die dem Befehl zuwiderlaufen, für Netto-QS Minuten um 1 erschwert.
Voraussetzungen: Sozialer Stand 3 oder höher, passender Talentstil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kind der Natur
Der Held kennt sich bestens in der Natur aus und hat sich auf eine bestimmte Fähigkeit spezialisiert, die für die Ausübung seiner Arbeit besonders wichtig ist.
Regel: Einige Naturtalente, die für die Arbeit des Helden von großer Bedeutung sind, gehen ihm deutlich leichter von der Hand. Für jedes Talent, für das die Sonderfertigkeit erworben wird, bekommt er fortan +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der Held kann sich in Absprache mit dem Meister bis zu drei Talente aussuchen, allerdings müssen für jedes Talent die AP-Kosten der Sonderfertigkeit gezahlt werden.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte pro Talent

Kopist
Ein Kopist ist darin geübt, lange Texte konzentriert, fehlerfrei und zügig abzuschreiben und zu kopieren.
Regel: Die Heldin spart beim Kopieren und Abschreiben von Büchern 25 % der regulären Zeit, die sie dafür benötigen würde. Diese Ersparnis ist kumulativ mit anderen Sonderfertigkeiten, die zu einer Zeitersparnis beim Schreiben oder Abschreiben von Texten führen.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Körperliches Geschick
Hat sich eine Heldin darin geübt, kann sie in einer speziellen körperlichen Fähigkeit durch besondere Höchstleistungen glänzen. Sie hebt sich dadurch von anderen auf diesem Gebiet ab.
Regel: Einige Körpertalente, die für die Arbeit der Heldin von großer Bedeutung sind, gehen ihr deutlich leichter von der Hand. Für jedes Talent, für das die Sonderfertigkeit erworben wird, bekommt sie fortan +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Die Heldin kann sich in Absprache mit dem Meister bis zu drei Talente aussuchen, allerdings müssen für jedes Talent die AP-Kosten der Sonderfertigkeit gezahlt werden.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte pro Talent

Kraftanstrengung
Manchmal wird von einem Helden eine wahre Kraftanstrengung eingefordert. Wer darin Übung hat, kann diese leisten, ist danach aber auch entsprechend erschöpft.
Regel: Die Heldin kann ihren FW in *Kraftakt* für eine Handlung um 4 erhöhen (bis zum Maximum der Fertigkeit für maximal 1 Minute). Danach erleidet sie 1 Stufe *Betäubung*.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kunstbegabt
Manch ein musisch begabter Held ist nicht auf eine Kunst beschränkt, sondern zeichnet sich durch das Verständnis für eine ganze Palette an Fähigkeiten aus.
Regel: Der Held hat in den Talenten *Malen & Zeichnen*, *Musizieren*, *Singen* und *Tanzen* ein wenig Ahnung. Legt er eine Probe auf eines dieser Talente (oder nach Meisterentscheid ein anderes Talent im Zusammenhang mit Kunst oder Erschaffung von Kunst), und kann er bei Gelingen +1 QS addieren (bis zu einem Maximum von 6 QS).
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Machtvoller Heiler
Manche Helden sind Experten der Heilkunst und haben ein Talent dafür, Verletzungen zu kurieren.
Regel: Wenn der Held jemanden mit *Heilkunde Wunden (Heilung fördern)* zusätzliche LeP bei der nächsten Regenerationsphase verschafft, so bekommt der Patient 1W3 weitere LeP zu dieser Regeneration hinzu.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Meister der Orientierung
Sich in einer Stadt oder der Wildnis zurechtzufinden ist nicht jedermanns Sache. Es gibt aber Helden, die ein scheinbar angeborenes Talent dafür haben, die Himmelsrichtung zu bestimmen und sicher jeden Weg zu finden.
Regel: Der Held bekommt eine Erleichterung von 1 bei *Orientierung*.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Meisterin der Tarnung
Manchmal ist es nützlich, wenn man sich mit der eigenen Tarnung oder der von Gegenständen beschäftigt, die man verstecken will. Eine Meisterin der Tarnung kennt die allgemeinen Regeln des Verbergens und noch einige weitere Kniffe.
Regel: Nutzt die Heldin die Talente *Verbergen (Gegenstände verbergen)* oder *Verkleiden (Kostümieren)*, erhält sie bei Gelingen einer Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Meisterliche Kräutermischung

Kräutermischungen können einem Helden das Leben retten – oder ihm zumindest Linderung verschaffen. Wer sich mit den Geheimnissen diverser Heilkräuter auskennt, kann potentere Kräutermischungen herstellen.

Regel: Nutzt der Held die Sonderfertigkeit *Kräutermischung*, heilt sein Patient 2 LeP statt 1 LeP.

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Kräutermischung, passender Talentstil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Phantastische Tätowierung

Tätowierungen sind in Aventurien selten und auffällig. Sie ziehen Blicke auf ihren Träger und besonders gut gestochene Tätowierungen lassen ihn geheimnisvoll, interessant oder gar verführerisch wirken.

Regel: Wendet die Heldin das Talent *Malen & Zeichnen* für Tätowierungen an, so kann sie ihrem Kunden eine Tätowierung stechen, die ihm bei Gesellschaftstalenten (außer *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) eine Erleichterung von 1 bei Teilproben auf CH einbringt, wenn dem Gegenüber die Tätowierung gefällt (oder im Falle von *Einschüchtern*: dem Gegenüber Angst einflößt). Wenn die Heldin diese Sonderfertigkeit auf sich selbst anwenden will, kann sie Tätowierungen nur an Stellen ihres Körpers anbringen, die sie auch erreichen kann.

Voraussetzungen: passender Talentstil

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Rechnungswesen

Buchhaltung ist eine anstrengende und fordernde Beschäftigung. Wahre Meister des Rechnungswesens sind jedoch in der Lage, innerhalb einer kurzen Überprüfung fehlende Beträge und Betrügereien in Unterlagen ausfindig zu machen.

Regel: Die Heldin erhält ein neues Anwendungsgebiet im Talent *Handel (Buchprüfung)*. Sie kann in Rechnungsbüchern und entsprechenden Unterlagen Unterschlagungen und ähnliche Betrügereien leichter entdecken als jemand, der nicht über die Sonderfertigkeit verfügt.

Voraussetzungen: passender Talentstil

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Routinierte Wundversorgung

Versierte Heilerinnen können besonders zügig arbeiten und sind routiniert im Reinigen und Verbinden von Wunden und Verletzungen.

Regel: Eine Behandlung zur Versorgung von Wunden mit *Heilkunde Wunden (Heilung fördern)* dauert lediglich 5 Minuten (anstatt 15 Minuten).

Voraussetzungen: passender Talentstil

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Seemannsgarn

Seeleute und Märchenerzähler sind bekannt dafür, unglaubliche Geschichten zu erzählen. Sie sind oftmals, trotz all der Flunkereien, für die Zuhörer so faszinierend, dass sie an deren Wahrheitsgehalt glauben.

Regel: Der Held kann eine unglaubliche (teilweise erlogene) Geschichte erzählen, die seine Zuhörer aber möglicherweise glauben. Nach Wahl kann der Held statt *Überreden* auch *Sagen & Legenden* zum Lügen verwenden. Um den Wahrheitsgehalt zu überprüfen, kann sein Gegenüber eine Vergleichsprobe auf *Menschenkenntnis (Lügen durchschauen)* gegen *Überreden* oder *Sagen & Legenden* einsetzen, allerdings mit einer Erschwernis von 1.

Voraussetzungen: passender Talentstil

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Soziale Kompetenz

Sich an die Regeln der Etikette halten, ein Gespür für die passenden Worte, die Mimik und Gestik entwickeln und sich in einem sicher in einem sozialen Umfeld zu bewegen ist nicht jedermanns Sache. Eine Heldin kann diese Fähigkeit aber erlernen und dann in gesellschaftlichen Talenten brillieren.

Regel: Einige Gesellschaftstalente, die für die Arbeit der Heldin von großer Bedeutung sind, gehen ihr deutlich leichter von der Hand. Für jedes Talent, für das die Sonderfertigkeit erworben wird, bekommt sie fortan +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Die Heldin kann sich in Absprache mit dem Meister bis zu drei Talente aussuchen, allerdings müssen für jedes Talent die AP-Kosten der Sonderfertigkeit gezahlt werden.

Voraussetzungen: passender Talentstil

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte pro Talent

Täuschung der Zuschauer

Scharlatane und Gaukler setzen gerne Tricks ein, um ihre Zuschauer zu täuschen und abzulenken.

Regel: Die Heldin kann durch diese Sonderfertigkeit mittels *Gaukeleien* einen herausragenden Trick aufführen, der maximal QS Zuschauer ablenkt. Diese müssen zu Beginn des Tricks freiwillig dem Spektakel zusehen. Proben auf *Sinnesschärfe* sind um 1 erschwert, während die Aufmerksamkeit der Zuschauer auf den Trick ausgerichtet ist. Der Trick benötigt mindestens 5 KR zur Aufführung und kann längstens 10 Minuten anhalten. Nach jeweils 2 vollen Minuten können die Zuhörer eine Vergleichsprobe auf *Willenskraft* gegen *Gaukeleien* des der Gauklerin ablegen. Bei Gelingen können sie sich entscheiden, nicht mehr zu zuschauen und die Erschwernis fällt weg. Die Gauklerin kann ihre Probe auf *Gaukeleien* mit einer selbstgewählten Erschwernis von bis zu 6 versehen, jeweils 2 dieser Punkte führen zu einer Erschwernis von 1 für die Probe auf *Willenskraft* der Zuschauer. Die Gauklerin erhält 1 Stufe *Betäubung* für 10 Minuten, wenn ihr Trick länger als 5 Minuten anhält.

Voraussetzungen: passender Talentstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Tierverbundenheit
Die Heldin hat sich Zeit genommen, um das Verhalten von Tieren zu studieren. Dabei hat sie sich speziell mit der Ausbildung von Tieren auseinandergesetzt, etwa um Pferde abzurichten oder einen Bären zu dressieren.
Regel: Proben auf *Tierkunde*, um ein Tier abzurichten oder zu dressieren, sind um 1 erleichtert. Sollten Proben abgelegt werden, um zu überprüfen, ob ein Tier dem Befehl der Heldin Folge leistet, sind auch diese um 1 erleichtert.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Unauffälliger Griff
Das Vorbeischlendern an einer anderen Person oder eine kurze Ablenkung können der gegebene Anlass sein, mit einem eingeübten, geschickten Griff sein Opfer um Geld, Schmuck, Edelsteine oder andere Dinge zu erleichtern.
Regel: Wendet der Held das Talent *Taschendiebstahl (Ablenkungen* oder *Person bestehlen)* an, erhält er eine Erleichterung von 1.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Universalgenie
Es gibt Helden, die in jedem Wissensgebiet zumindest rudimentäre Kenntnisse aufweisen. Solche Universalgenies können gelegentlich mit Wissensbrocken überraschen, für die man das Fachgebiet regelrecht studiert haben müsste.
Regel: Einige Wissenstalente, die für die Arbeit des Helden von großer Bedeutung sind, gehen ihm deutlich leichter von der Hand. Für jedes Talent, für das die Sonderfertigkeit erworben wird, bekommt er fortan +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der Held kann sich in Absprache mit dem Meister bis zu drei Wissenstalente aussuchen, allerdings müssen für jedes Talent die AP-Kosten der Sonderfertigkeit gezahlt werden.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte pro Talent

Verhandlungsgeschick
Der Held ist so geübt im Feilschen, dass er beim Verhandeln mehr Geld herausschlagen kann als andere. Seine Argumente sind überzeugender, seine Strategie wohl überdacht und er nutzt jede Schwäche seines Verhandlungspartners gnadenlos aus.
Regel: Der Held kann mit Proben auf das Talent *Handel (Feilschen)* pro Netto-QS den Preis um 20 % zu seinen Gunsten verändern (kein Maximum, wie sonst üblich, aber als Minimum 10 %).
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Vertrauenswürdig
Vertrauen muss man sich verdienen – es gibt jedoch auch Helden, die sich darin geübt haben, Vertrauen zu erschleichen oder so aufzutreten, dass man ihnen gerne glaubt.
Regel: Andere Kulturschaffende vertrauen der Heldin, sodass sie bei Vergleichsproben bei Gesellschaftstalenten (außer bei *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) +1 FP erhält.
Voraussetzungen: passender Talentstil
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Beistand der Götter I/II
Gelegentlich kommt es vor, dass es darauf ankommt, ob einem Feind des Helden etwas gelingt oder nicht, um das Leben des Abenteurers zu bedrohen. Manchmal scheint es gar so, als ob die Götter dann dem Helden beistehen und das Schlimmste verhindern.
Regel: Bei Stufe I kann ein Spieler für den Einsatz von 1 Schip bestimmen, dass eine Meisterperson einen oder mehrere W6 zur Bestimmung der TP neuwürfeln muss. Der Held muss die Meisterperson wahrnehmen können und die Handlung muss direkt gegen den Helden gerichtet sein. Stufe II schließt auch Fertigkeitsproben und AT, FK und Verteidigungen von Meisterpersonen ein. Es ist dabei unerheblich, ob es sich um einen oder mehrere Würfel (bei Fertigkeitsproben) handelt, die nochmal neu gewürfelt werden müssen. Eine Doppel-1 oder Doppel-20 bei Fertigkeitsproben ist davon aber nicht betroffen.
Ein Kritischer Erfolg im Kampf lässt sich durch diese Sonderfertigkeit nur mit dem Einsatz von 2 Schips verhindern, allerdings ist dies nur möglich, wenn der Wurf noch nicht durch einen Bestätigungswurf bestätigt wurde. Deshalb muss vor dem Bestätigungswurf entschieden werden, ob *Beistand der Götter* II zum Einsatz kommt.
Voraussetzungen: Stufe I: keine; Stufe II; Beistand der Götter I
AP-Wert: Stufe I: 10 Abenteuerpunkte; Stufe II: 15 Abenteuerpunkte

Beispiel: Mirhibans Erzfeind, der Schwarzmagier Sindar, hat sich ihr zum Kampf gestellt. Beide Magier verfügen über keine AsP mehr, sodass sie nun mit ihren Magierstäben im Nahkampf gegeneinander antreten. Die Meisterin würfelt für Sindar eine AT und erzielt eine 1! Da Mirhibans Spieler weiß, dass das den Kampf entscheiden kann, entscheidet sie sich Beistand der Götter *einzusetzen, damit der Wurf wiederholt werden muss. Hätte Sindar jemand anderen angegriffen, hätte Mirhibans Spieler* Beistand der Götter *II nicht einsetzen können, denn die Handlung Sindars muss dabei direkt gegen Mirhiban gerichtet sein. Außerdem müssen 2 Schips bezahlt werden, da es sich um einen Kritischen Erfolg handelt. Wäre es ein anderes Ergebnis gewesen, würden die Kosten bei 1 Schip liegen. Glücklicherweise würfelt der Meister beim zweiten Mal eine 19 und Sindars Magierstab verfehlt Mirhibans Kopf.*

Erholsame Regeneration

Manchmal ist eine Nacht einfach erholsamer als andere. Dies kann viele Ursachen haben: Vielleicht war es Perailnes Wille, der Rastplatz liegt auf einem mit Kraft gefluteten Ort, oder die Heldin hat besonders gut geschlafen

Regel: Die Heldin kann unter dem Einsatz von 1 Schip ihren W6-Wurf bei der Regeneration wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Beispiel: Gerons Spieler hat bei seinem W6-Wurf während der Regenerationsphase nur eine 2 gewürfelt. Er setzt die Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit Erholsame Regeneration *ein und hofft, ein besseres Ergebnis als 2 zu erzielen. Er würfelt eine 6. Es hat sich also gelohnt. Hätte er eine 1 gewürfelt, wäre seine Regeneration schlechter ausgefallen, aber dieses Risiko wollte er eingehen.*

Freund von Freunden

Ein kurzer Fingerzeig, ein guter Rat oder ein Warnruf können den Ausschlag zwischen Erfolg und Katastrophe geben.

Regel: Ein Held kann 2 Schips ausgeben, um einem anderen Helden für eine Probe 1 Schip zukommen zu lassen. Der Schip muss umgehend eingesetzt werden. Nutzt dieser den Schicksalspunkt nicht, verfällt dieser.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Beispiel: Layariel hat den entscheidenden Pfeilschuss gegen Erzfeind Sindar vermasselt. Leider hat Layariel auch keine Schips mehr übrig, um den Wurf zu wiederholen. Da kommt der Spieler von Bruder Hilbert auf die rettende Idee. Er hat noch 3 Schips und gibt 2 davon aus, um die Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit Freund von Freunden *zu nutzen und Layariels Spieler 1 Schip zu geben. Nun hat Layariel wieder 1 Schip, aber sie muss ihn auch sofort für die Probe einsetzen. Dieses Mal trifft sie!*

Heilkraft I/II/III

Die Legenden sind voll von Helden, die die schlimmsten Verletzungen erleiden und am Tag darauf wieder voll einsatzfähig sind.

Regel: Pro Stufe der Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit darf der Spieler während der Regenerationsphase 1 Schip ausgeben und pro eingesetzten Schips zusätzlich 1W6 LeP regenerieren. Der Spieler kann nach dem Ergebnis des Wurfes entscheiden, ob er 1 Schip einsetzen möchte und dann jeweils einen weiteren, nachdem auch das vorhergehende Ergebnis bekannt ist.

Voraussetzungen: Stufe I: Erholsame Regeneration; Stufe II; Heilkraft I; Stufe III: Heilkraft II

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

Beispiel: Arbosch ist im letzten Kampf schwer verletzt worden und hat nur noch 7 LeP. Sein Spieler beschließt 1 Schip auszugeben und die Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit Heilkraft *einzusetzen. Arbosch regeneriert normalerweise 1W6 LeP. Durch die Fähigkeit kommen 1W6 LeP, dazu, sodass er 2W6 regeneriert. Er erzielt insgesamt nur eine 4 und entschließt sich noch einen weiteren Schip auszugeben (er verfügt über* Heilkraft II*), damit er nochmal 1W6 LeP dazubekommt. Dieses Mal sind es 6 LeP, sodass Arbosch über Nacht insgesamt 12 LeP regeneriert.*

Letzte Reserve

Um seine letzten Reserven zu aktivieren, benötigt ein Held Kraft und Ausdauer – und manchmal auch die Macht des Schicksals.

Regel: Setzt der Held 1 Schip ein, so kann er den Status *Handlungsunfähig* für 5 KR ignorieren, sofern der Status aus niedriger Lebensenergie oder den Zuständen *Betäubung* oder *Schmerz* resultiert. Die Zustandsstufen dürfen jedoch keine übernatürliche Ursache haben (z. B. Magie oder Götterwirken). Er kann mehr als nur 1 Schip ausgeben, um den Zeitraum zu verlängern. Dies kann er entscheiden, wenn die 5 KR abgelaufen sind. Eine Verlängerung von 5 KR kostet erneut 1 Schip. Die Wirkung der Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit endet am Ende der jeweils 5. KR.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Beispiel: Bruder Hilbert wurde schwer verletzt und leidet aufgrund niedriger Lebensenergie unter vier Stufen Schmerz. *Er bekommt dadurch den Status* Handlungsunfähig. *Allerdings besitzt er die Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit* Letzte Reserve. *Er gibt 1 Schip aus, damit er die nächsten 5 KR den Status ignorieren kann. Am Ende der 5 KR ist der Kampf, in dem er sich befindet, immer noch nicht vorbei, sodass sich Bruder Hilberts Spieler erneut beschließt, 1 Schip auszugeben, um weitere 5 KR nicht handlungsunfähig zu sein.*

Schicksalsmacht

Manchmal ist ein einzelner Moment im Leben einer Abenteurerin so wichtig, dass sie alle höheren Mächte darum bittet, ihr beizustehen.

Regel: Wer über *Schicksalsmacht* verfügt, kann nicht nur eine Anwendung von Schicksalspunkten bei einer Probe unterstützen, sondern beliebig viele Schips einsetzen und Anwendungen kombinieren (siehe **Regelwerk** Seite **29**).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Beispiel: Carolans Spielerin möchte bei einer Probe auf Verbergen *ihr unglückliches Ergebnis von 19, 19, 20 noch einmal würfeln. Sie gibt 1 Schip aus und würfelt alle drei Würfel erneut. Das Ergebnis lautet 18,19,20, als nur unwesentlich besser. Allerdings verfügt Carolan über die Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit* Schicksalsmacht, *sodass die Spielerin noch einmal 1 Schip für diese Probe ausgeben darf, um neu zu würfeln. Dieses Mal ist das Ergebnis besser (12, 15, 1) und es werden 4 QS erzielt. Da es der Spielerin wichtig ist, eine möglichst hohe QS zu erzielen, gibt sie einen weiteren Schip aus, um die Option Qualität verbessern einzusetzen und die QS auf 5 zu erhöhen.*

Haltet durch!

Helden stehen anderen bei – ob mit Worten oder Taten. Eine Heldin kann andere motivieren, sodass diese alles geben, um durchzuhalten.

Regel: Für den Einsatz von 1 Schip kann die Heldin bis zu 4 Zielen, die sie sieht, bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 VW verleihen. Sie selbst kann nicht davon profitieren. Jedes Ziel kann nur einmal während einer KR durch *Haltet durch!* einen Bonus erhalten. Der weitere Einsatz von *Haltet durch!* während dieser Zeit, gleich ob durch die Heldin oder eine andere Person, hat keinen Effekt.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Beispiel: Während eines Kampfes geraten die Helden in Unterzahl und Gerons Spielerin ist der Meinung, dass es an der Zeit ist, den anderen beizustehen. Durch die Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit Haltet durch! *kann Gerons Spielerin Carolan, Mirhiban, Rowena und Bruder Hilbert auswählen. Sie alle erhalten bis zum Ende der nächsten KR +1 VW, wenn Gerons Spielerin 1 Schips ausgibt. Arbosch, Tjalva und Layariel gehen leer aus, da nicht mehr als vier Ziele benannt werden können. Allerdings macht Gerons Spielerin sich um die drei auch keine großen Sorgen, denn Arbosch und Tjalva können viel einstecken und Layariel steht mit ihrem Bogen sowieso in zweiter Reihe hinter den anderen Helden.*

Wink des Schicksals

Wenn ein Held nicht weiterweiß, kann es gut sein, dass er einen Wink des Schicksals erhält, welcher ihm einen entscheidenden Hinweis liefert.

Regel: Setzt der Spieler des Helden 1 Schip ein, so sollte der Meister ihm einen kleinen Hinweis oder ein Zeichen zukommen lassen. Der Hinweis oder das Zeichen muss für den Helden wahrnehmbar sein, z. B. in dem er einen fehlenden Knopf am Hemd einer Person bemerkt oder ein bestimmtes Parfüm wiedererkennt. Der Spielleiter kann sich dabei auch an der Liturgie Göttlicher Fingerzeig orientieren (siehe **Regelwerk** Seite **326**).

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Beispiel: Rowena befindet sich in einer kleinen Kammer und sucht nach einem verborgenen Schlüssel. Alle Proben sind bislang misslungen und sie findet den Schlüssel einfach nicht. Also entscheidet sie ich dafür, ihre Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit Wink des Schicksals *einzusetzen und gibt 1 Schip aus. Schon einen Augenblick später fällt ihr ein Geheimfach auf, in dem sie den gesuchten Schlüssel entdeckt.*

Sonderfertigkeiten in der Übersicht

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Abrichter**	Tierkunde 8, kein Nachteil Unfähig Tierkunde	5 AP
Abrollen**	Körperbeherrschung 4, kein Nachteil Unfähig Körperbeherrschung, kein Nachteil Fettleibig	8 AP
Ackerbau**	Pflanzenkunde 4, kein Nachteil Unfähig Pflanzenkunde	2 AP
Anatomie (Spezies)	Heilkunde Wunden 10, kein Nachteil Angst vor Blut	10 AP
Anführer*	Kriegskunst 4	10 AP
Anpeitscher**	Kriegskunst 4	10 AP
Archivar**	kein Nachteil Blind	3 AP
Athlet**	alle genannten Talente 4, kein Nachteil Behäbig, kein Nachteil Fettleibig, kein Nachteil Unfähig in den genannten Talenten, kein Nachteil Verstümmelt, der ihn bei der Ausübung der Talente behindert	20 AP
Ätzes geben	Überreden 4, Mitglied einer Meschpoche	5 AP
Bauchreden**	Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4	5 AP
Beeindruckende Vorstellung	jeweiliges Talent FW 8	5 AP
Bergbau	Steinbearbeitung 8	5 AP
Bernstein erhitzen	Steinbearbeitung 12	3 AP
Berufsgeheimnis*	unterschiedlich	unterschiedlich
Bierbrauerei	Lebensmittelbearbeitung 4, Pflanzenkunde 4	2 AP
Bildhauerei**	Steinbearbeitung 8	2 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Bine Maschores	Handel 8, Mitglied einer Meschpoche	5 AP
Bootsbauer**	Boote & Schiffe 4, Holzbearbeitung 8	5 AP
Buchdrucker*	Alchimie 2, Holzbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 4, Mechanik 4	3 AP
Diener**	Etikette 4	2 AP
Dokumentfälscher*	Malen & Zeichnen 8, kein Nachteil Blind	5 AP
Drohgebärden**	Einschüchtern 4	10 AP
Eiserner Wille I-II*	keine	15 AP pro Stufe
Elegante Frisur	Betören 6, Etikette 8	5 AP
Entfernungen schätzen	kein Nachteil Blind oder Verstümmelt (Einäugig)	5 **AP**
Entfesselungskünstler	Körperbeherrschung 10	8 AP
Erholsames Bad	Heilkunde Wunden 6	8 AP
Ermutigender Gesang**	Singen 8	10 AP
Fächersprache*	Etikette 8, kein Nachteil Blind	3 AP
Fallen entschärfen*	Mechanik 4, Schlösser knacken 4	5 AP
Falschspielen*	Brett- & Glücksspiel 8	5 AP
Faszinierender Gesang**	Singen 8	10 AP
Fertigkeitsspezialisierung (Talente)*	Fertigkeitswert 6 (erste Spezialisierung), Fertigkeitswert 12 (zweite Spezialisierung), Fertigkeitswert 18 (dritte Spezialisierung)	A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 1/2/3/4 Abenteuerpunkt/e für die erste Spezialisierung; 2/4/6/8 Abenteuerpunkt/e für die zweite Spezialisierung, 3/6/9/12 Abenteuerpunkt/e für die zweite Spezialisierung
Feuerschlucker**	Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4	5 AP
Fischer*	Fischen & Angeln 4, Verbergen 4	3 AP
Freiklettern**	Klettern 8	6 AP
Füchsisch*	Gassenwissen 8, kein Nachteil Blind	3 AP
Galanterie	Betören 8, Etikette 8	15 AP
Geländekunde*	Held hat mindestens 6 Monate in entsprechender Umgebung gelebt	15 AP
Gerüchtekoch I-III	Stufe I: Gassenwissen 8; Stufe II: Gassenwissen 12, Gerüchtekoch I; Stufe III: Gassenwissen 16, Gerüchtekoch II	10 AP pro Stufe
Gestählter Wille**	Willenskraft 8, kein Nachteil Angst vor ...	5 AP
Giftverstärkung (Giftart)	je nach verwendeter Giftart: Alchimie 8, Pflanzenkunde 8, Steinbearbeitung 8 oder Tierkunde 8	12 AP pro Giftart
Gildenrecht*	Rechtskunde 4	2 AP
Glasbläserei*	Steinbearbeitung 4	2 AP
Guter Gardist, böser Gardist**	Einschüchtern 8, Menschenkenntnis 4, Überreden 2	3 AP
Hauswirtschaft**	Handel 8, Rechnen 4	8 AP
Hehlerei*	Sonderfertigkeit Ortskenntnis für den Ort, an dem die Ware verkauft werden soll, Gassenwissen 8, Handel 4	5 AP
Heraldikspezialist	Sonderfertigkeit Heraldik	2 AP
Hinterhaltsspezialist	Kriegskunst 4, Verbergen 8	10 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Hofzeremoniell	Etikette 8, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4	8 AP
Holzkenntnis	Pflanzenkunde 6	8 AP
Iglubau**	Wildnisleben 8, Sonderfertigkeit Geländekunde (Eis- & Schneekundig)	5 AP
Instrumente bauen*	FW von Holzbearbeitung und Metallbearbeitung muss zusammen 12 ergeben.	2 AP
Jäger*	Fernkampftechnikwert 10, Fährtensuchen 4, Tierkunde 4, Verbergen 4	5 AP
Kalligraphie**	Malen & Zeichen 4	2 AP
Kapellmeister**	Musizieren 8, Überreden 4	2 AP
Kartographie	*Geographie 8, Rechnen 4, Malen & Zeichnen 4	5 AP
Kohlezeichnungen**	Malen & Zeichnen 4	2 AP
Konditor**	Lebensmittelbearbeitung 4	2 AP
Kräutermischung	Pflanzenkunde 8	8 AP
Kristallzucht**	Steinbearbeitung 8	2 AP
Kryptographie*	Rechnen 8, Sonderfertigkeit Schrift, passende Sprache auf Stufe III, kein Nachteil Blind	10 AP
Kunstflug	Fliegen 8	3 AP
Kunstreiten*	Reiten 8	3 AP
Kupferstich*	Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 4	2 AP
Kurzschrift	eine beliebige Schrift und die dazugehörige Sprache auf Stufe III	5 AP
Kutschenbauer**	Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8	5 AP
Leg-ga-leg	Gassenwissen 8, kein Nachteil Blind / Eingeschränkter Sinn (Tastsinn) (je nach Form des Leg-ga-leg)	2 AP
Lehrer I-III	Stufe I: keine; Stufe II: Lehrer I; Stufe III: Lehrer II; die beigebrachte Fähigkeit muss der Lehrer selbst beherrschen, bei Fertigkeiten muss der FW höher liegen als der ursprüngliche FW des Schülers.	3 AP pro Stufe
Leibdiener**	Etikette 8, Menschenkenntnis 4, Sonderfertigkeit Diener	3 AP
Liebling der Massen**	Bekehren & Überzeugen 8, Menschenkenntnis 8	4 AP
Lippenlesen*	Sinnesschärfe 4, kein Nachteil Blind	10 AP
Masseur/in	Heilkunde Wunden 6, Kraftakt 4	10 AP
Meister der Improvisation*	keine	10 AP
Menschenstimmen imitieren	Menschenkenntnis 4, Verkleiden 8	10 AP
Möbel herstellen**	Holzbearbeitung 4	2 AP
Namensschmeichler	keine	8 AP
Navigation**	Boote & Schiffe 8, Rechnen 8, Sternkunde 8	10 AP
Nerven aus Stahl	Menschenkenntnis 4, Willenskraft 8	5 AP
Ölmalerei**	Malen & Zeichnen 4	2 AP
Opernsänger**	Singen 8	2 AP
Orientierung unter Tage**	Orientierung 8	3 AP
Ortskenntnis*	6 Monate lang an diesem Ort gelebt oder Weg dutzendfach bereist haben	2 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Porzellanarbeiten	Steinbearbeitung 6	2 AP
Provozieren**	Einschüchtern 8, Überreden 8	12 AP
Prunkkleidung herstellen**	Stoffbearbeitung 8	2 AP
Pyromantiker**	Alchimie 4, Gaukeleien 8	5 AP
Rahjasutra-Kenntnisse**	Betören 4, Menschenkenntnis 4	3 AP
Rosstäuscher*	Handel 4, Tierkunde 8	4 AP
Rüstungshandwerk**	je nach verwendeten Rüstungsmaterial: Holzbearbeitung 8, Lederbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8 oder Stoffbearbeitung 8	15 AP
Sammler*	Pflanzenkunde 4, Wildnisleben 4	2 AP
Schiffsbauer**	Boote & Schiffe 8, Holzbearbeitung 8	10 AP
Schleiertanz	Tanzen 8	3 AP
Schmerzen unterdrücken*	Selbstbeherrschung 4	20 AP
Schmuck herstellen**	je nach verwendeten Material: Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Metallbearbeitung 4 oder Steinbearbeitung 4	2 AP
Schnapsbrennerei*	Alchimie 4, Lebensmittelbearbeitung 4	2 AP
Schnellschreiber**	Held muss mindestens eine Schrift und die gesprochene Sprache beherrschen	2 AP
Schrift*	*passende Sprache, kein Nachteil Blind	A-/B-/C-/D-Schrift: 2/4/6/8 AP
Schriftstellerei*	passende Schrift, passende Sprache III, Talent je nach Fachbereich (Betören 4 für Liebesroman, Etikette 4 für Poesie, Bekehren & Überzeugen 4 für Hetzschriften, Gassenwissen 4 für Kriminalgeschichten, Überreden 4 für Märchen & Romane, das passende Wissenstalent 4 für Fachpublikationen)	2 AP pro Fachbereich
Seile herstellen**	Fesseln 4	2 AP
Selbstbewusstes Auftreten	Etikette 8, kein Nachteil Unfrei	10 AP
Sinnlicher Tanz	Betören 4, Tanzen 8	8 AP
Skifahren**	Körperbeherrschung 4	4 AP
Smutje**	Lebensmittelbearbeitung 4	3 AP
Sprache der Blumen	Götter & Kulte 6, Malen & Zeichnen 6, kein Nachteil Blind, Einweisung durch eine Dornrose	2 AP
Sprache I-III*	Je die Vorgängerstufe der Sonderfertigkeit (Ausnahme: Stufe I)	2 AP pro Stufe
Staatskunst	Bekehren & Überzeugen 6, Etikette 8, Geschichtswissen 8, Überreden 6	12 AP
Stechender Blick	Einschüchtern 8	10 AP
Stellmacherei**	Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8	4 AP
Tätowierer**	Malen & Zeichnen 4	2 AP
Tierstimmen imitieren*	Tierkunde 4	5 AP
Töpferei*	Steinbearbeitung 6	2 AP
Turnierkenntnis	Etikette 8, Sonderfertigkeiten Heraldik und Lanzenangriff	3 AP
Unterminieren	Rechnen 6, Steinbearbeitung 8	10 AP
Unterschlupf finden	Gassenwissen 6	10 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Verführungskunst**	Betören 10, Etikette 4	5 AP
Verstecke finden	Wildnisleben 6	10 AP
Viehzucht**	Tierkunde 4	2 AP
Waffenhandwerk**	je nach verwendeten Waffenmaterial: Holzbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8 oder Steinbearbeitung 8	12 AP
Wandmalerei**	Malen & Zeichnen 4, Steinbearbeitung 4	2 AP
Wegabkürzungen kennen	Gassenwissen 6, Orientierung 8, Sonderfertigkeit Ortskenntnis in der jeweiligen Stadt	8 AP
Wegkenntnis	Orientierung 8, Wildnisleben 6, Sonderfertigkeit Ortskenntnis in der jeweiligen Gegend	8 AP
Werte schätzen	keine	3 AP
Wettervorhersage*	Wildnisleben 4	2 AP
Winzerei	Lebensmittelbearbeitung 4, Pflanzenkunde 4	2 AP
Zahlenmystik*	Rechnen 8, Sagen & Legenden 4	2 AP

Talentstilsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Weg der Baderin	Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 8, Sonderfertigkeit Erholsames Bad	8 AP
Weg der Bardin	Musizieren 8, Singen 8	10 AP
Weg der Gauklerin	Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4	8 AP
Weg der Gelehrten	ausgewähltes Talent FW 8	A-/B-/C-/D-Talent 5/10/15/20 AP
Weg der Heilerin	Heilkunde Wunden 8	10 AP
Weg der Karawanenführerin	Wildnisleben 8, eine passende Geländekunde	15 AP
Weg der Kontoristin	Handel 8	8 AP
Weg der Künstlerin	ausgewähltes Talent FW 8	A-/B-/C-/D-Talent 2/4/6/8 AP
Weg der Patrizierin	Etikette 8	15 AP
Weg der Prostituierten	Betören 8	12 AP
Weg der Räuberin	Einschüchtern 6, Verbergen 6	12 AP
Weg der Schankmagd	Betören 8, Gassenwissen 4, Handel 4	5 AP
Weg der Schaukämpferin	Raufen 10	10 AP
Weg der Schreiberin	passende Schrift und Sprache	5 AP
Weg der Seefahrerin	Körperbeherrschung 8	5 AP
Weg der Spitzelin	Gassenwissen 8	12 AP
Weg der Tätowiererin	Malen & Zeichnen 8, Tätowierer	5 AP
Weg der Zofe	Etikette 8, Sonderfertigkeit Leibdiener	8 AP
Weg des Adligen	Etikette 8	15 AP
Weg des Apothekers	Pflanzenkunde 8, Sonderfertigkeit Kräutermischung	8 AP
Weg des Boten	Orientierung 8	8 AP
Weg des Fallenstellers	Fährtensuchen 8, Tierkunde 6	8 AP
Weg des Fleischers	Lebensmittelbearbeitung 8	5 AP
Weg des Händlers	Handel 8	10 AP
Weg des Höflings	Etikette 8	12 AP
Weg des Holzfällers	Holzbearbeitung 8	5 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Weg des Jägers	Fährtensuchen 6, Tierkunde 8	8 AP
Weg des Prospektors	Steinbearbeitung 8	5 AP
Weg des Schriftstellers	Sonderfertigkeit Schriftstellerei	10 AP
Weg des Streuners	Gassenwissen 8, Überreden 8, Verbergen 8	12 AP
Weg des Taschendiebes	Taschendiebstahl 8, Verbergen 4	8 AP
Weg des Zimmermanns	Holzbearbeitung 8	5 AP

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Allgemeinwissen	passender Talentstil	10 AP
Bedrohliche Aura	passender Talentstil	5 AP
Einnahmequelle	passender Talentstil	8 AP
Entspannendes Liebesspiel	Betören 6, passender Talentstil	10 AP
Erfolgreicher Jäger	Sonderfertigkeit Jäger, passender Talentstil	8 AP
Ermutigende Darstellung	Musizieren 12 oder Singen 12, Sonderfertigkeit Ermutigender Gesang, passender Talentstil	5 AP
Fachwissen	passender Talentstil	A-/B-/C-/D-Talent: 4/8/12/16 AP pro Talent
Fährtenleser	passender Talentstil	10 AP
Faszinierende Darstellung	Musizieren 12 oder Singen 12, Sonderfertigkeit Faszinierender Gesang, passender Talentstil	8 AP
Gerüchte aufschnappen	passender Talentstil	10 AP
Gesteinskunde	passender Talentstil	3 AP
Grandioser Leibdiener	Sonderfertigkeit Leibdiener, passender Talentstil	5 AP
Großes Heilbad	passender Talentstil	12 AP
Gute Verarbeitung	passender Talentstil	5 AP
Handwerkskunst	passender Talentstil	A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8 AP pro Talent
Herrschaftsanspruch	Sozialer Stand 3 oder höher, passender Talentstil	15 AP
Kind der Natur	passender Talentstil	A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8 AP pro Talent
Kopist	passender Talentstil	3 AP
Körperliches Geschick	passender Talentstil	A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8 AP pro Talent
Kraftanstrengung	passender Talentstil	10 AP
Kunstbegabt	passender Talentstil	20 AP
Machtvoller Heiler	passender Talentstil	20 AP
Meister der Orientierung	passender Talentstil	10 AP
Meisterin der Tarnung	passender Talentstil	8 AP
Meisterliche Kräutermischung	Sonderfertigkeit Kräutermischung, passender Talentstil	12 AP
Phantastische Tätowierung	passender Talentstil	8 AP
Rechnungswesen	passender Talentstil	3 AP
Routinierte Wundversorgung	passender Talentstil	8 AP
Seemannsgarn	passender Talentstil	8 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Soziale Kompetenz	passender Talentstil	A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8 AP pro Talent
Täuschung der Zuschauer	passender Talentstil	10 AP
Tierverbundenheit	passender Talentstil	10 AP
Unauffälliger Griff	passender Talentstil	8 AP
Universalgenie	passender Talentstil	A-/B-/C-/D-Talent: 2/4/6/8 AP pro Talent
Verhandlungsgeschick	passender Talentstil	15 AP
Vertrauenswürdig	passender Talentstil	15 AP

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzung	AP-Wert
Attacke verbessern*	keine	5 AP
Ausweichen verbessern*	keine	5 AP
Beistand der Götter I/II	Stufe I: keine; Stufe II; Beistand der Götter I	Stufe I: 10 AP; Stufe II: 15 AP
Eigenschaft verbessern*	keine	5 AP
Empathie*	keine	10 AP
Erholsame Regeneration	keine	5 AP
Fernkampf verbessern*	keine	5 AP
Fleischwunde**	keine	15 AP
Freund von Freunden	keine	12 AP
Haltet durch!	Keine	10 AP
Heilkraft I/II/III	Stufe I: Erholsame Regeneration; Stufe II; Heilkraft I; Stufe III: Heilkraft II	Stufe I: 10 AP; Stufe II: 15 AP; Stufe III: 20 AP
Hilfestellung**	keine	10 AP
Höhere Prophezeiung**	Prophezeiung	25 AP
Letzte Reserve	keine	10 AP
Magiegespür**	keine	10 AP
Parade verbessern*	keine	5 AP
Prophezeiung**	keine	5 AP
Schicksalsmacht	keine	15 AP
Wachsamkeit*	keine	10 AP
Wink des Schicksals	keine	12 AP

*) Die mit einem * markierten Sonderfertigkeiten sind im **Regelwerk** ab Seite **214** zu finden.
) Die mit ** markierten Sonderfertigkeiten sind im **Aventurischen Kompendium ab Seite **102** zu finden.

KAPITEL 3: ERWEITERTE KAMPFREGELN

»Mein Name ist Ator. Ich komme aus dem Norden. Ihr nennt mich Barbar. Mein Volk sind die Fjarninger, meine Sippe die Eisschmelzer. Viele Jahre habe ich in meiner Heimat verbracht, ohne zu erahnen, wie weit das Land sich noch in den Süden zieht und wie warm es dort ist. Ich wäre früher losgezogen. Bei euch Warmländern ist es gemütlicher als in meiner Heimat. Aber ihr seid auch faul und weich. Ihr geht im Kampf zu schnell auf. Sobald ihr ein wenig verletzt seid, haut ihr ab. Eure Göttin, Ronda oder wie sie heißt, hat euch doch bestimmt nicht gelehrt, nach einem Kratzer wegzulaufen, oder doch? Ein Fjarninger gibt nie auf. Er flieht nicht. Er bettelt nicht um sein Leben. Er stirbt ehrenvoll, wenn die Zeit der Kälte gekommen ist.
Aber auch Ator ist nicht frei von Fehlern. Wie ihr auch, so ist mir schon im Kampf so manches Missgeschick widerfahren. Ich habe mit meiner Axt schon häufiger mich selbst erwischt. Siehst du, die Narbe hier. Da hätte ich mir fast den Kopf vom Hals geschlagen. Und hier: Da war mal mein Finger. Aber ebenso ist es mir auch schon häufig gelungen, einen so vernichtenden Schlag zu führen, dass ich meinen Gegner in zwei Hälften gespaltet habe. Glaubst du mir nicht? Ist aber so.
Am besten kämpft man schnell und blutig. Von hinten anschleichen und dann töten. Ich weiß, ihr Warmländer mit euren Dolchen kennt diese Taktik auch und vielleicht sind eure kleinen Waffen sogar darin nützicher. Aber Ator wird niemals seine Axt gegen so einen kleines Ding wie das da tauschen.«
—Ator von der Eisschmelzer-Sippe, 1037 BF

Im **DSA5-Regelwerk** wurden bislang die Grundregeln des Kampfes vorgestellt. Nun werden dir einzelne Aspekte des Kampfes näher beleuchtet. Bei all diesen Regeln handelt es sich um Fokusregeln der Stufe I zum Thema Kampf.
Die einzelnen Themen sind Regeln für Flucht und Aufgabe, Kritische Treffer und Kritische Fehlschläge sowie Meuchel- und Betäubungsangriffe.
Im nächsten Kapitel ab Seite **125** werden die neuen Kampfsonderfertigkeiten aufgeführt.

Flucht- und Aufgabe-Regeln

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Flucht.

Nicht jeder Kampf muss bis zum bitteren Ende ausgefochten werden. Viele kulturschaffende Spezies und Tiere hängen an ihrem Leben und brechen einen Kampf nach schweren Verletzungen ab. Du kannst die vorliegenden Flucht-Regeln benutzen, um den Zeitpunkt der Flucht zu bestimmen. Sie helfen dir einzuschätzen, wann es zu einem Kampfabbruch durch Flucht oder Aufgabe kommt.

Kampfabbruch

Es gibt Wesen, die niemals einen begonnenen Kampf abbrechen würden und bis zum Tod kämpfen. Bei den meisten anderen Kontrahenten der Helden gibt es jedoch einen Zeitpunkt, ab dem sie nicht mehr weiterkämpfen. Der Zeitpunkt ist meistens mit einem niedrigen LeP-Stand verbunden, oder mit einer bestimmten Anzahl Stufen von *Schmerz*. Manche Tiere oder Gegnergruppen fliehen, wenn das Alphatier oder der Anführer getötet wurde, oder eine gewisse Menge Verbündeter tot oder kampfunfähig ist.
In offiziellen Publikationen sind die Gründe für einen Kampfabbruch unter dem Punkt *Flucht* bei der jeweiligen Beschreibung festgehalten. Solltest du als Meister eigene Gründe für einen Kampfabbruch benötigen, kannst du dich an folgenden Vorschlägen orientieren:

- ein Viertel, die Hälfte oder Dreiviertel der LeP verloren
- 1, 2 oder 3 Stufen *Schmerz*
- Anführer getötet
- bestimmte Menge Verbündeter tot oder kampfunfähig
- sichtbare Magie/Liturgien wurden eingesetzt
- Gegner in der Überzahl

Flucht-Wurf

Wenn du nicht möchtest, dass ein Gegner automatisch ab einem bestimmten Moment flieht, sondern die Chance lieber auswürfeln möchtest, dann kannst du stattdessen auf den Flucht-Wurf zurückgreifen. Der Flucht-Wurf geht davon aus, dass der Gegner LeP-Verlust erlitten hat. Immer, wenn eine Stufe des LeP-Verlusts erreicht wurde, würfelt der Meister mit 1W20 und überprüft, ob der Gegner in Angst bekommt. Die Stufen liegen bei 25 %, 50 % und 75 % Verlust von Lebenspunkten und bei 5 oder weniger LeP.
Sollte der Wurf des Spielleiters maximal so hoch sein, wie der Flucht-Wert, dann löst dies beim Gegner einen Reflex aus und er wird sich entweder ergeben oder versuchen zu fliehen. Der Wert kann noch durch Modifikatoren verändert werden, beispielsweise wenn es sich um einen Fanatiker oder nur um einen angeworbenen Söldner handelt. Die Modifikatoren sind kumulativ.

Flucht und Aufgabe

LeP-Verlust	Flucht-Wert (Wahrscheinlichkeit für Gelingen in %)
25 %	4 (20 %)
50 %	8 (40 %)
75 %	12 (60 %)
5 oder weniger LeP	16 (80 %)

Modifikator	Veränderung des Flucht-Werts
Fanatiker	–3
Erzfeind der Helden	–2
Helden in der Überzahl	+1
Helden mehr als doppelt so viele	+2
angeworbener Söldner	+2
beeindruckende Zauberei oder Götterwirken wurde eingesetzt	+2

Flucht oder Aufgabe

Egal, ob die Angst durch einen Wurf auf den Flucht-Wert oder durch festgelegte Gründe ausgelöst wird, meistens gilt es noch zu klären, ob der Gegner des Helden flieht oder aufgibt. Um das festzustellen, musst du mit 1W20 würfeln. Bei 1-10 versucht der Gegner zu fliehen, bei 11-20 ergibt er sich und streckt die Waffen. Der Wurf kann durch besondere Umstände modifiziert werden und das Würfelergebnis ändert sich entsprechend dem Modifikator. Die Modifikatoren sind kumulativ.

- Sollte der Gegner fliehen wollen, so muss er dies nun nach den Regeln für Flucht versuchen (siehe **Regelwerk** Seite **237**).
- Gegner, die aufgeben, lassen ihre Waffen fallen und leisten keinen weiteren Widerstand.

Beachte, dass Tiere meist automatisch fliehen und sich nicht ergeben. Für sie solltest du nicht würfeln.

Flucht und Aufgabe

Ergebnis	Handlung
1-10	Flucht
11-20	Aufgabe

Modifikator	Veränderung des Flucht- und Aufgabe-Wurfs
Pro Stufe BE	+1
Fanatiker	–3
Angeworbene Söldner	+2

Flüchtende und aufgebende Helden

Optionale Regel

Selbstverständlich sind auch Helden manchmal ängstlich. Die Flucht- und Aufgabe-Regeln gelten jedoch ausschließlich für ihre Widersacher. Es bleibt den Spielern überlassen, ob ihr Held in Angst verfällt oder nicht. Sie müssen keine Flucht-Würfe ablegen, wenn ihre LeP sinken und sie können sich entscheiden, ob sie sich in einer ungünstigen Lage lieber ergeben oder fliehen. Es steht aber jeder Spielrunde frei, sich an die Vorschläge der Flucht-Regeln zu halten. Das bedeutet aber, dass der Kampf dadurch deutlich länger dauert.

Der Meister sollte die Wahrscheinlichkeiten immer nach Situation und Gegner anpassen.

Kritische Treffer und Kritische Fehlschläge

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für Kritische Erfolge und Patzer im Kampf.

Im **Regelwerk** findest du die Optionalregel für Patzer im Kampf. Anhand der dort vorgestellten optionalen Patzertabellen kannst du die Grundregel für Patzer erweitern und so unterschiedliche Effekte auswürfeln.

Diese Fokusregel erweitert diese Tabellen um eine weitere Detailstufe, die sogenannten *Kritischen Fehlschläge*, und stellt dir außerdem Tabellen für Kritische Erfolge und *Kritische Treffer* zur Verfügung.

Kritische Erfolge

Wie schon bei den Patzertabellen im **Regelwerk** kannst du auch für Kritische Erfolge im Kampf Tabellen benutzen, um detaillierter zu ermitteln, was passiert.

Kritische Erfolge beim Angriff

Anstatt die TP nach einem bestätigten Kritischen Erfolg bei der AT oder dem FK zu verdoppeln, kann auch diese Tabelle benutzt werden.
Der Verteidigungswert des Gegners ist bei allen Ergebnissen halbiert.

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2 **Leichter Treffer**	Die Trefferpunkte werden um 2 erhöht.
3 **Leicht betäubender Treffer**	Die Trefferpunkte werden um 2 erhöht und der Gegner bekommt 1 Stufe *Betäubung* für 2 KR.
4 **Mittelschwerer Treffer**	Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet).
5 **Mittelschwerer schmerzhafter Treffer**	Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und der Gegner bekommt 1 Stufe *Schmerz* für 5 KR.
6 **Mittelschwerer betäubender Treffer**	Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und der Gegner bekommt 1 Stufe *Betäubung* für 5 KR.
7 **Schwerer Treffer**	Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt.
8 **Schwerer betäubender Treffer**	Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und der Gegner erleidet 1 Stufe *Betäubung* für 5 KR.
9 **Schwerer schmerzhafter Treffer**	Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und der Gegner erleidet 1 Stufe *Schmerz* für 5 KR.
10 **Aus dem Gleichgewicht gebracht**	Der Gegner erleidet bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 4 auf Verteidigung. Außerdem muss er eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* –2 bestehen, bei Misslingen erleidet er den Status *Liegend*.
11 **Gehirnerschütterung**	Dem Gegner muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* –2 gelingen, um nicht für 5 KR den Status *Bewusstlos* zu erleiden. Gleich ob die Probe ge- oder misslungen ist, erleidet der Gegner 2 Stufen *Betäubung* für 1 Stunde.
12 **Extrem schwerer Treffer**	Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdreifacht.

Kritische Erfolge bei Verteidigung im Nahkampf

Die Ergebnisse der nachfolgenden Tabelle ersetzen den Passierschlag des Helden für einen bestätigten Kritischen Erfolg, es sei denn, ein Passierschlag wird als Ergebnis aufgeführt.

Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Ergebnis (2W6)		Auswirkung
2	**Geschickter Angriff**	Der Held verfügt bis zum Ende der nächsten KR über einen Bonus von +2 auf AT gegen seinen Gegner.
3	**Geschickte Verteidigung**	Der Held verfügt bis zum Ende der nächsten KR über einen Bonus von +2 auf VW gegen seinen Gegner.
4	**Geschickte Kampfbewegungen**	Bis zum Ende der nächsten KR darf der Gegner keine Manöver gegen den Helden einsetzen.
5	**Äußerst geschickte Kampfbewegungen**	Bis zum Ende der nächsten KR darf der Gegner keine Angriffe (AT, FK) gegen den Helden ausführen.
6	**Vorteilhafte Position**	Der Held befindet sich bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner in einer *Vorteilhaften Position*.
7	**Passierschlag**	Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen.
8	**Geschickter Passierschlag**	Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Abweichend von der eigentlichen Regel (siehe **Regelwerk** Seite **237**) kann er dabei Basismanöver einsetzen.
9	**Machtvoller Passierschlag**	Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert. Bei Gelingen richtet dieser Treffer +3 TP an.
10	**Günstige Angriffsposition**	Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Zudem verfügt der Held bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner über einen Bonus von +1 auf AT.
11	**Günstige Verteidigungsposition**	Der Kämpfer kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Zudem verfügt der Held bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner über einen Bonus von +2 auf VW.
12	**Zwei Passierschläge**	Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Dieser ist um 2 erleichtert. Danach kann er einen weiteren durchführen, der nicht modifiziert ist.

Kritischer Erfolg bei Verteidigung im Fernkampf

Die Ergebnisse der nachfolgenden Tabelle ersetzen die Regel, dass die nächste Verteidigung in dieser Kampfrunde nicht um 3 sinkt, es sei denn, dies wird als Ergebnis aufgeführt.

Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2 **Sehr gute Gelegenheit zum Angriff**	Der Held kann bis zum Ende der nächsten KR Erschwernisse auf AT und FK um 2 senken (bis zu einem Maximum von +/–0).
3 **Gute Gelegenheit zum Angriff**	Der Held kann bis zum Ende der nächsten KR Erschwernisse auf AT und FK um 1 senken (bis zu einem Maximum von +/–0).
4 **Große Verteidigungslücke**	Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 3 erschwert.
5 **Kleine Verteidigungslücke**	Für den Gegner ist bis zum Ende der nächsten KR die Verteidigung um 1 erschwert.
6 **Angriffssituation**	Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 AT und +1 FK.
7 **Verteidigungsvorteil**	Der Verteidigungswert sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde.
8 **Verteidigungssituation**	Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 VW.
9 **Gute Angriffsposition**	Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK.
10 **Herausragende Kampfsituation**	Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT, +2 FK und +1 VW.
11 **Blöße**	Bis zum Ende der nächsten KR sind alle Proben auf AT und FK, die gegen den Gegner gerichtet sind, um 1 erleichtert, gleich ob durch den Helden oder seine Gefährten.
12 **Auf dem Präsentierteller**	Bis zum Ende der nächsten KR sind Verteidigungen des Gegners um 1 erschwert, außerdem sind alle Proben auf AT und FK gegen ihn um 1 erleichtert gleich ob durch den Helden oder seine Gefährten.

Kritische Treffer für AT und FK

Bei Kritischen Treffer musst du zunächst bei der normalen Tabelle für Kritische Erfolge die Kategorie bestimmen und anschließend mit einem Wurf den Kritischen Treffer genauer bestimmen.

Leichter Treffer (1W20)
1-10) Der Treffer richtet +1 TP an.
11-20) Der Treffer richtet +3 TP an.

Leicht betäubender Treffer (1W20)
1-6) Der Treffer richtet +1 TP an und der Gegner erhält 1 Stufe *Betäubung* für 1 KR.
7-12) Der Treffer richtet +2 TP an und der Gegner erhält 1 Stufe *Betäubung* für 2 KR.
13-18) Der Treffer richtet +3 TP an und der Gegner erhält 1 Stufe *Betäubung* für 3 KR.
19-20) nochmal würfeln

Mittelschwerer Treffer (1W20)
1-5) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und der Gegner erhält den Status *Blutend*.
6-10) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet).
11-15) Der Gegner erhält den Status *Blutend*.
16-20) Der Gegner muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* bestehen, bei Misslingen erleidet er den Status *Liegend*.

Mittelschwerer schmerzhafter Treffer (1W20)
1-3) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und der Gegner erhält für 2 KR 1 Stufe *Schmerz* sowie 1 Stufe *Betäubung*.
4-6) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und der Gegner erhält für 2 KR 1 Stufe *Schmerz* sowie den Status *Blutend*.
7-9) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und der Gegner erhält für 2 KR 1 Stufe *Schmerz*.
10-12) Der Gegner erhält für 2 KR 1 Stufe *Schmerz* sowie den Status *Blutend*.
13-15) Der Gegner erhält für 2 KR 1 Stufe *Schmerz*.
16-18) Der Gegner erhält für 1 KR 1 Stufe *Schmerz*.
19-20) nochmal würfeln

Mittelschwerer betäubender Treffer (1W20)
1-2) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und dem Gegner muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* gelingen, um nicht für 3 KR den Status *Bewusstlos* zu erleiden. Gleich ob die Probe ge- oder misslungen ist, erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung* für 8 KR.
3-4) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und der Gegner erhält für 5 KR 2 Stufen *Betäubung*.
5-6) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und der Gegner erhält für 8 KR 1 Stufe *Betäubung*.
7-8) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und der Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Betäubung*.
9-10) Der Treffer richtet +1 TP an und der Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Betäubung*.
11-12) Der Treffer richtet +1 TP an und der Gegner erhält für 3 KR 2 Stufen *Betäubung*.
13-14) Der Treffer richtet +1 TP an und der Gegner erhält für 1 KR 2 Stufen *Betäubung*.
15-20) nochmal würfeln

Schwerer Treffer (1W20)
1-2) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und der Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Betäubung* sowie den Status *Blutend*.
3-4) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und der Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Betäubung*.
5-6) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und der Gegner erhält den Status *Blutend*.
7-8) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt TP werden verdoppelt und der Gegner erhält 1 Stufe *Schmerz* für 2 KR.
9-10) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt.
11-12) Der Treffer richtet +5 TP an und der Gegner muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* –1 bestehen, bei Misslingen erleidet er den Status *Liegend*.
13-14) Der Treffer richtet +3 TP an und der Gegner muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* –1 bestehen, bei Misslingen erleidet er den Status *Liegend*.
15-16) Der Treffer richtet +1 TP an und der Gegner muss eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* –1 bestehen, bei Misslingen erleidet er den Status *Liegend*.
17-20) nochmal würfeln

Schwerer betäubender Treffer (1W20)
1-2) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und dem Gegner muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* –1 gelingen, um nicht für 5 KR den Status *Bewusstlos* zu erleiden. Gleich ob die Probe ge- oder misslungen ist, erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung* für 10 KR.
3-4) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und Gegner erhält für 5 KR 2 Stufen *Betäubung*.
5-6) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und Gegner erhält für 8 KR 1 Stufe *Betäubung*.
7-8) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Betäubung*.
9-10) Der Treffer richtet +3 TP an und der Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Betäubung*.
11-12) Der Treffer richtet +3 TP an und der Gegner erhält für 3 KR 2 Stufen *Betäubung*.
13-14) Der Treffer richtet +3 TP an und der Gegner erhält für 1 KR 2 Stufen *Betäubung*.
19-20) nochmal würfeln

Schwerer schmerzhafter Treffer (1W20)
1-3) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und der Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Schmerz* sowie 1 Stufe *Betäubung*.
4-6) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und der Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Schmerz* sowie den Status *Blutend*.
7-9) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und der Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Schmerz*.
10-12) Der Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Schmerz* sowie den Status *Blutend*.
13-15) Der Gegner erhält für 5 KR 1 Stufe *Schmerz*.
16-18) Der Gegner erhält für 5 KR 2 Stufen *Schmerz*.
19-20) nochmal würfeln

Aus dem Gleichgewicht gebracht (1W20)
1-5) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und der Gegner erleidet bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 2 auf Verteidigung. Außerdem muss er eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* –2 bestehen, bei Misslingen erleidet er den Status *Liegend*.
6-10) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und der Gegner erleidet bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 2 auf Verteidigung. Außerdem muss er eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* bestehen, bei Misslingen erleidet er den Status *Liegend*.
11-15) Der Gegner erleidet bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 4 auf Verteidigung. Außerdem muss er eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* –2 bestehen, bei Misslingen erleidet er den Status *Liegend*.
16-20) Der Gegner erleidet bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 2 auf Verteidigung. Außerdem muss er eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* bestehen, bei Misslingen erleidet er den Status *Liegend*.

Gehirnerschütterung (1W20)
1-6) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden veranderthalbfacht (aufgerundet) und dem Gegner muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* –2 gelingen, um nicht für 5 KR den Status *Bewusstlos* zu erleiden. Gleich ob die Probe ge- oder misslungen ist, erleidet der Held 2 Stufen *Betäubung* für 1 Stunde.
7-12) Dem Gegner muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* –2 gelingen, um nicht für 5 KR den Status *Bewusstlos* zu erleiden. Gleich ob die Probe ge- oder misslungen ist, erleidet der Held 2 Stufen *Betäubung* für 1 Stunde.
13-18) Dem Gegner muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* gelingen, um nicht für 5 KR den Status *Bewusstlos* zu erleiden. Gleich ob die Probe ge- oder misslungen ist, erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung* für 1 Stunde.
19-20) nochmal würfeln

Extrem schwerer Treffer (1W20)
1-10) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdreifacht.
11-20) Die Trefferpunkte samt Modifikatoren werden verdoppelt und dem Gegner muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* gelingen, um nicht für 1W3 KR den Status *Handlungsunfähig* zu erleiden. Gleich ob die Probe ge- oder misslungen ist, erleidet der Held 1 Stufe *Schmerz* für 3 KR.

Kritische Erfolge bei Verteidigungen im Nahkampf

Bei Kritischen Erfolgen bei Verteidigungen im Nahkampf musst du zunächst anhand der normalen Tabelle für Kritische Erfolge bei Verteidigungen im Nahkampf die Kategorie bestimmen und anschließend mit einem Wurf den Kritischen Defensiv-Erfolg genauer bestimmen.

Geschickter Angriff (1W20)
1-10) Der Held verfügt bis zum Ende der nächsten KR über einen Bonus von +2 auf AT gegen seinen Gegner.
11-20) Wenn der Held bis zum Ende der nächsten KR ein Manöver im Nahkampf einsetzt, kann er einmalig eine Erschwernis von bis zu 2 Punkten ignorieren.

Geschickte Verteidigung (1W20)
1-6) Der Held verfügt bis zum Ende der nächsten KR über einen Bonus von +1 auf VW gegen seinen Gegner.
7-12) Der Held verfügt bis zum Ende der nächsten KR über einen Bonus von +2 auf VW gegen seinen Gegner.
13-18) Der Held verfügt bis zum Ende der nächsten KR über einen Bonus von +3 auf VW gegen seinen Gegner.
19-20) nochmal würfeln

Geschickte Kampfbewegungen (1W20)
1-5) Bis zum Ende der nächsten KR sind Manöver gegen den Helden für den Gegner um 2 zusätzlich erschwert.

6-10) Wenn der Gegner bis zum Ende der nächsten KR Manöver gegen den Helden einsetzt, ist die Verteidigung gegen diese um 4 Punkte erleichtert.
11-15) Bis zum Ende der nächsten KR darf der Gegner keine Manöver gegen den Helden einsetzen.
16-20) Bis zum Ende der nächsten KR darf der Gegner keine Spezialmanöver gegen den Helden einsetzen.

Äußerst geschickte Kampfbewegungen (1W20)
1-3) Bis zum Ende der nächsten KR sind alle Angriffe (AT, FK) des Gegners gegen den Helden um 2 erschwert.
4-6) Bis zum Ende der nächsten KR sind alle Angriffe (AT, FK) des Gegners gegen den Helden um 4 erschwert.
7-9) Bis zum Ende der nächsten KR darf der Gegner keine Angriffe (AT, FK) gegen den Helden ausführen.
10-12) Bis zum Ende der nächsten KR darf der Gegner keine Angriffe (AT, FK) gegen den Helden ausführen. Außerdem kann der Held in diesem Zeitraum einmalig eine Erschwernis von bis zu 1 Punkt ignorieren, wenn er ein Manöver im Nahkampf einsetzt.
13-15) Bis zum Ende der nächsten KR darf der Gegner keine Angriffe (AT, FK) gegen den Helden ausführen. Außerdem kann der Held in diesem Zeitraum einmalig eine Erschwernis von bis zu 2 Punkten ignorieren, wenn er ein Manöver im Nahkampf einsetzt.
16-18) Bis zum Ende der nächsten KR darf der Gegner keine Angriffe (AT, FK) gegen den Helden ausführen. Außerdem kann der Held in diesem Zeitraum einmalig eine Erschwernis von bis zu 3 Punkten ignorieren, wenn er ein Manöver im Nahkampf einsetzt.
19-20) Nochmal würfeln

Vorteilhafte Position (1W20)
1-2) Der Held muss bis zum Ende der nächsten KR nur 1 freie Aktion aufwenden, um in *Vorteilhafte Position* zu gelangen. Er muss dazu keine Probe ablegen.
3-4) Der Held muss bis zum Ende der nächsten KR nur 1 Aktion aufwenden, um in *Vorteilhafte Position* zu gelangen. Er muss dazu keine Probe ablegen.
5-6) Der Held befindet sich bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner in einer *Vorteilhaften Position*.
7-8) Der Held befindet sich bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner in einer *Vorteilhaften Position*. Außerdem kann der Held in diesem Zeitraum zusätzlich einmalig eine Erschwernis von bis zu 1 Punkt ignorieren, wenn er ein Manöver im Nahkampf einsetzt.
9-10) Der Held befindet sich bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner in einer *Vorteilhaften Position*. Außerdem kann der Held in diesem Zeitraum zusätzlich einmalig eine Erschwernis von bis zu 2 Punkten ignorieren, wenn er ein Manöver im Nahkampf einsetzt.
11-12) Der Held befindet sich bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner in einer *Vorteilhaften Position*. Außerdem erhält der Held in diesem Zeitraum zusätzlich noch einen Bonus von +1 auf AT und +1 auf VW.
13-14) Der Held befindet sich bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner in einer *Vorteilhaften Position*. Außerdem erhält der Held in diesem Zeitraum zusätzlich noch einen Bonus von +2 auf AT und +1 auf VW.
15-20) nochmal würfeln

Passierschlag (1W20)
1-2) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 3 erschwert.
3-4) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert.
5-6) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 1 erschwert.
7-8) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen.
9-10) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 1 erleichtert. Wenn der Held den Passierschlag nutzt, ist seine AT danach bis zum Ende der nächsten KR um 1 erschwert.
11-12) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 1 erleichtert.
13-14) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erleichtert. Wenn der Held den Passierschlag nutzt, ist seine AT danach bis zum Ende der nächsten KR um 1 erschwert.
15-16) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erleichtert.
17-20) nochmal würfeln

Geschickter Passierschlag (1W20)
1-2) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 3 erschwert. Abweichend von der eigentlichen Regel (siehe **Regelwerk** Seite **237**) kann er dabei Basismanöver einsetzen.
3-4) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert. Abweichend von der eigentlichen Regel (siehe **Regelwerk** Seite **237**) kann er dabei Basismanöver einsetzen.
5-6) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 1 erschwert. Abweichend von der eigentlichen Regel (siehe **Regelwerk** Seite **237**) kann er dabei Basismanöver einsetzen.
7-8) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Abweichend von der eigentlichen Regel (siehe **Regelwerk** Seite **237**) kann er dabei Basismanöver einsetzen.
9-10) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Abweichend von der eigentlichen Regel (siehe **Regelwerk** Seite **237**) kann er dabei sowohl Basis- als auch Spezialmanöver einsetzen.
11-12) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen sei-

nen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 1 erleichtert. Abweichend von der eigentlichen Regel (siehe **Regelwerk** Seite **237**) kann er dabei sowohl Basis- als auch Spezialmanöver einsetzen.
13-14) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erleichtert. Abweichend von der eigentlichen Regel (siehe **Regelwerk** Seite **237**) kann er dabei sowohl Basis- als auch Spezialmanöver einsetzen.
15-20) nochmal würfeln

Machtvoller Passierschlag (1W20)
1-3) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert. Bei Gelingen richtet dieser Treffer +2 TP an.
4-6) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert. Bei Gelingen richtet dieser Treffer +2 TP an und der Gegner erhält bis zum Ende der nächsten KR 1 Stufe *Betäubung*.
7-9) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert. Bei Gelingen richtet dieser Treffer +3 TP an.
10-12) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert. Bei Gelingen richtet dieser Treffer +3 TP an und der Gegner erhält bis zum Ende der nächsten KR 1 Stufe *Betäubung*.
13-15) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert. Bei Gelingen richtet dieser Treffer +4 TP an.
16-18) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen, dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erschwert. Bei Gelingen richtet dieser Treffer +4 TP an und der Gegner erhält bis zum Ende der nächsten KR 1 Stufe *Betäubung*.
19-20) nochmal würfeln

Günstige Angriffsposition (1W20)
1-5) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Wenn der Held bis zum Ende der nächsten KR ein Manöver im Nahkampf einsetzt, kann er einmalig eine Erschwernis von 1 Punkt ignorieren.
6-10) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Zudem verfügt der Held bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner über einen Bonus von +1 auf AT.
11-15) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Wenn der Held bis zum Ende der nächsten KR ein Manöver im Nahkampf einsetzt, kann er einmalig eine Erschwernis von bis zu 2 Punkten ignorieren.
16-20) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Zudem verfügt der Held bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner über einen Bonus von +2 auf AT.

Günstige Verteidigungsposition (1W20)
1-6) Der Kämpfer kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Zudem verfügt der Held bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner über einen Bonus von +1 auf VW.
7-12) Der Kämpfer kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Zudem verfügt der Held bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner über einen Bonus von +2 auf VW.
13-18) Der Kämpfer kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Zudem verfügt der Held bis zum Ende der nächsten KR gegen seinen Gegner über einen Bonus von +3 auf VW.
19-20) noch mal würfeln

Zwei Passierschläge (1W20)
1-10) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 2 erleichtert. Danach kann er einen weiteren durchführen, der nicht zuzüglich modifiziert ist.
11-20) Der Held kann sofort einen Passierschlag gegen seinen Gegner ausführen. Dieser ist zuzüglich zu allen anderen Modifikatoren um 4 erleichtert. Danach kann er einen weiteren durchführen, der zuzüglich um 2 erschwert ist.

Kritische Defensiv-Erfolge bei Verteidigungen in Fernkampf

Bei Kritischen Defensiv-Erfolgen im Fernkampf musst du zunächst anhand der normalen Tabelle für Kritische Erfolge die Kategorie bestimmen und anschließend mit einem Wurf den Kritischen Defensiv-Erfolg genauer bestimmen.

Sehr gute Gelegenheit zum Angriff (1W20)
1-10) Der Held kann bis zum Ende der nächsten KR Erschwernisse auf AT und FK um 2 senken (bis zu einem Maximum von +/−0).
11-20) Der Held kann bis zum Ende der nächsten KR Erschwernisse auf AT und FK um 3 senken (bis zu einem Maximum von +/−0), wenn er den Vorteil nutzt, sinkt seine Verteidigung im selben Zeitraum um 1.

Gute Gelegenheit zum Angriff (1W20)
1-6) Der Held kann bis zum Ende der nächsten KR Erschwernisse auf AT und FK um 2 senken (bis zu einem Maximum von +/−0), wenn er den Vorteil nutzt, sinkt seine Verteidigung im selben Zeitraum um 1.
7-12) Der Held kann bis zum Ende der nächsten KR Erschwernisse auf AT und FK um 1 senken (bis zu einem Maximum von +/−0).
13-18) Der Held kann bis zum Ende der nächsten KR Erschwernisse auf AT und FK um 1 senken (bis zu einem

Maximum von +/–0), außerdem ist die Verteidigung gegen seine Angriffe im selben Zeitraum zusätzlich um 1 erschwert.
19-20) nochmal würfeln

Große Verteidigungslücke (1W20)
1-5) Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 3 erschwert, allerdings erleidet der Held eine Erschwernis von 1 Punkt, sofern er ein Kampfmanöver einsetzt.
6-10) Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 3 erschwert.
11-15) Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 3 erschwert. Außerdem kann der Held bis zum Ende der nächsten KR einmalig eine Erschwernis von 1 Punkt ignorieren, wenn er ein Manöver einsetzt.
16-20) Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 3 erschwert. Außerdem kann der Held bis zum Ende der nächsten KR einmalig eine Erschwernis von bis zu 2 Punkten ignorieren, wenn er ein Manöver einsetzt.

Kleine Verteidigungslücke (1W20)
1-3) Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 1 erschwert.
4-6) Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 2 erschwert, allerdings erleidet der Held eine Erschwernis von 1 Punkt, sofern er ein Kampfmanöver einsetzt.
7-9) Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 2 erschwert.
10-12) Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 2 erschwert. Außerdem kann der Held bis zum Ende der nächsten KR einmalig eine Erschwernis von 1 Punkt ignorieren, wenn er ein Manöver einsetzt.
13-15) Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 2 erschwert. Außerdem kann der Held bis zum Ende der nächsten KR einmalig eine Erschwernis von bis zu 2 Punkten ignorieren, wenn er ein Manöver einsetzt.
16-18) Die Verteidigung des Gegners, der den Abenteurer angegriffen hat, ist bis zum Ende der nächsten KR gegen den Helden um 2 erschwert. Außerdem kann der Held bis zum Ende der nächsten KR einmalig eine Erschwernis von bis zu 3 Punkten ignorieren, wenn er ein Manöver einsetzt.
19-20) nochmal würfeln

Angriffssituation (1W20)
1-2) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 AT und +1 FK, allerdings nur sofern er keine Basis- oder Spezialmanöver einsetzt.
3-4) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 AT und +1 FK, allerdings nur sofern er keine Spezialmanöver einsetzt.
5-6) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 AT und +1 FK.
7-8) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 AT und +1 FK. Darüber hinaus sind Basismanöver im selben Zeitraum zusätzlich um 1 erleichtert.
9-10) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 AT und +1 FK. Darüber hinaus sind Basis- und Spezialmanöver im selben Zeitraum zusätzlich um 1 erleichtert.
11-12) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK. Darüber hinaus sind Basis- und Spezialmanöver im selben Zeitraum zusätzlich um 2 erleichtert.
13-14) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK. Darüber hinaus sind Basis- und Spezialmanöver im selben Zeitraum zusätzlich um 3 erleichtert.
15-20) nochmal würfeln

Verteidigungsvorteil (1W20)
1-2) Der Verteidigungswert sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde, sondern nur um 2, allerdings sind alle darauf folgenden Aktionen bis zum Ende der nächsten KR um 1 erschwert, sofern der Held von dem Vorteil profitiert.
3-4) Der Verteidigungswert sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde, sondern nur um 2.
5-6) Der Verteidigungswert sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde,

sondern nur um 1, allerdings sind alle darauf folgenden Aktionen bis zum Ende der nächsten KR um 1 erschwert, sofern der Held von dem Vorteil profitiert.
7-8) Der Verteidigungswert sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde, sondern nur um 1.
9-10) Der Verteidigungswert sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde.
11-12) Der Verteidigungswert sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde. Darüber hinaus sind alle Angriffe gegen den Helden bis zum Ende der nächsten KR um 1 zusätzlich erschwert.
13-14) Der Verteidigungswert sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde. Darüber hinaus sind alle Angriffe gegen den Helden bis zum Ende der nächsten KR um 2 zusätzlich erschwert.
15-16) Der Verteidigungswert sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde. Darüber hinaus sind alle Angriffe gegen den Helden bis zum Ende der nächsten KR um 2 zusätzlich erschwert und es können im selbem Zeitraum keine Manöver gegen ihn eingesetzt werden.
17-20) nochmal würfeln

Verteidigungssituation (1W20)
1-2) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 VW, allerdings sind Kampfmanöver, sofern er welche einsetzt, bis zum Ende der nächsten KR um –2 erschwert.
3-4) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 VW, allerdings sind Kampfmanöver, sofern er welche einsetzt, bis zum Ende der nächsten KR um –1 erschwert.
5-6) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 VW.
7-8) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +1 VW, Setzt er bei seiner Verteidigung ein Manöver ein, erhält er einen zusätzlichen Bonus von +1 VW (also insgesamt +2 VW).
9-10) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 VW. Setzt er bei seiner Verteidigung ein Manöver ein, erhält er einen zusätzlichen Bonus von +1 VW (also insgesamt +3 VW).
11-12) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 VW, Setzt er bei seiner Verteidigung ein Manöver ein, erhält er einen zusätzlichen Bonus von +2 VW (also insgesamt +4 VW).
13-14) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +3 VW, Setzt er bei seiner Verteidigung ein Manöver ein, erhält er einen zusätzlichen Bonus von +2 VW (also insgesamt +5 VW).
15-20) nochmal würfeln

Gute Angriffssituation (1W20)
1-3) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK allerdings nur sofern er keine Basis- oder Spezialmanöver einsetzt.
4-6) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK, allerdings nur sofern er keine Spezialmanöver einsetzt.
7-9) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK.
10-12) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK. Darüber hinaus sind Basismanöver im selben Zeitraum zusätzlich um 1 erleichtert.
13-15) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK. Darüber hinaus sind Basis- und Spezialmanöver im selben Zeitraum zusätzlich um 1 erleichtert.
16-18) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK. Darüber hinaus sind Basis- und Spezialmanöver im selben Zeitraum zusätzlich um 2 erleichtert.
19-20) nochmal würfeln

Herausragende Kampfsituation (1W20)
1-5) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT, +2 FK und +1 VW, allerdings nur sofern er keine Basis- oder Spezialmanöver einsetzt.
6-10) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT, +2 FK und +1 VW.

11-15) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT, +2 FK und +1 VW. Darüber hinaus sind Basis- und Spezialmanöver im selben Zeitraum zusätzlich um 1 erleichtert.
16-20) Der Held bekommt bis zum Ende der nächsten KR einen Bonus von +2 AT, +2 FK und +1 VW. Darüber hinaus sind Basis- und Spezialmanöver im selben Zeitraum zusätzlich um 2 erleichtert.

Blöße (1W20)
1-6) Bis zum Ende der nächsten KR sind alle Proben auf AT und FK, die gegen den Gegner gerichtet sind, um 1 erleichtert, gleich ob durch den Helden oder seine Gefährten, allerdings nur sofern keine Basis- oder Spezialmanöver eingesetzt werden.
7-12) Bis zum Ende der nächsten KR sind alle Proben auf AT und FK, die gegen den Gegner gerichtet sind, um 1 erleichtert, gleich ob durch den Helden oder seine Gefährten.
13-18) Bis zum Ende der nächsten KR sind alle Proben auf AT und FK, die gegen den Gegner gerichtet sind, um 1 erleichtert, gleich ob durch den Helden oder seine Gefährten. Darüber hinaus sind Basis- und Spezialmanöver im selben Zeitraum zusätzlich um 1 erleichtert.
19-20) nochmal würfeln

• Speilst mit den Fokusregeln zu Rüstungsbeschädigungen aus der Aventurischen Rüstkammer Seite 115, so entspricht ein Ergebnis von 2 der *Beschädigungsstufe IV*, eines von 3 der *Beschädigungsstufe III* und eines von 4 der *Beschädigungsstufe II*.

Auf dem Präsentierteller (1W20)
1-10) Bis zum Ende der nächsten KR sind Verteidigungen des Gegners um 1 erschwert, außerdem sind Basis- und Spezialmanöver gegen ihn um 1 erleichtert gleich ob durch den Helden oder seine Gefährten.
11-20) Bis zum Ende der nächsten KR sind Verteidigungen des Gegners um 1 erschwert, außerdem sind alle Proben auf AT und FK gegen ihn um 1 erleichtert gleich ob durch den Helden oder seine Gefährten.

Patzer

Wir haben dir an dieser Stelle nochmal zwecks besserer Übersicht die Patzertabellen aus dem **Regelwerk** aufgeführt. Anschließend folgen die detailreicheren Kritischen Fehlschläge.

AT-, PA- und VW-Patzer

Anstatt 1W6+2 SP bei einem Patzer, kann auch diese Tabelle benutzt werden: Ist der Kämpfer unbewaffnet, wird auf das Wurfergebnis 5 addiert, sollte es unter 7 bleiben.•

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2 **Waffe zerstört**	Die Waffe ist unwiederbringlich zerstört. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
3 **Waffe schwer beschädigt**	Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
4 **Waffe beschädigt**	Die Waffe wurde beschädigt. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 2 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
5 **Waffe verloren**	Die Waffe ist zu Boden gefallen.
6 **Waffe stecken geblieben**	Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, ist 1 Aktion und eine um 1 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
7 **Sturz**	Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 2 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
8 **Stolpern**	Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 2 erschwert.
9 **Fuß verdreht**	Der Held erhält für 3 Kampfrunden eine Stufe *Schmerz*.
10 **Beule**	Der Held hat sich im Eifer des Gefechts den Kopf gestoßen. Er erhält für eine Stunde 1 Stufe *Betäubung*.
11 **Selbst verletzt**	Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.
12 **Selbst schwer verletzt**	Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.

FK-Patzer

Anstatt 1W6+2 SP bei einem Patzer, kann auch diese Tabelle benutzt werden.•

Ergebnis (2W6)		Auswirkung
2	**Waffe zerstört**	Die Waffe ist unwiederbringlich zerstört. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
3	**Waffe schwer beschädigt**	Die Waffe ist nicht mehr einsetzbar, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
4	**Waffe beschädigt**	Die Waffe wurde beschädigt. Alle Proben auf Fernkampf sind um 4 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie bei 5 behandelt.
5	**Waffe verloren**	Die Waffe ist zu Boden gefallen.
6	**Kamerad/Unschuldiger getroffen**	Das Geschoss trifft aus Versehen einen Freund oder einen am Kampf Unbeteiligten. Ist kein solches Ziel in der Nähe, wird diese Auswirkung wie 11 **Selbst verletzt** behandelt. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt.
7	**Fehlschuss**	Der spektakuläre Fehlschuss trifft ein Objekt (Ladenschild heruntergeschossen, Glasfenster zu Bruch gegangen etc.).
8	**Zerrung**	Der Held hat Rückenschmerzen und erleidet für die nächsten 3 Kampfrunden 1 Stufe *Schmerz*.
9	**Sehne herausgerutscht/Waffe nicht richtig gegriffen/ Ladehemmung**	Der Held benötigt 2 komplette Kampfrunden, um die Waffe wieder einsatzbereit zu machen.
10	**Zu konzentriert**	Der Held ist mit Zielen oder mit seiner Waffe beschäftigt. Bis zu seiner nächsten Aktion kann er keine Verteidigungen ausführen.
11	**Selbst verletzt**	Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt.
12	**Selbst schwer verletzt**	Ein schwerer Eigentreffer. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt.

Anmerkung: Geschosse wie Pfeile, Bolzen und Kugeln gelten bei einem Patzer in der Regel als zerstört. Ausnahme sind die Ergebnisse Zerrung, Ladehemmung, und Zu konzentriert.

• Spielst mit den Fokusregeln zu Rüstungsbeschädigungen aus der Aventurischen Rüstkammer Seite 115, so entspricht ein Ergebnis von 2 der *Beschädigungsstufe IV*, eines von 3 der *Beschädigungsstufe III* und eines von 4 der *Beschädigungsstufe II*.

Kritische Offensiv-Fehlschläge für AT I

Bei Kritischen Fehlschlägen musst du zunächst bei der normalen Patzertabelle die Kategorie bestimmen und anschließend mit einem Wurf den Kritischen Fehlschlag genauer bestimmen.

Waffe zerstört (1W20)

1-10) Die Waffe kann nicht mehr repariert werden. Ihre Einzelteile treffen teilweise den Helden und verursachen 1W6 SP. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

11-20) Die Waffe ist zerbrochen. Die Probe, um sie zu reparieren ist um 3 erschwert, außerdem kostet die Reparatur 25 % des ursprünglichen Preises der Waffe. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

Waffe schwer beschädigt (1W20)

1-6) Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird. Die Probe, um sie zu reparieren ist um 1 erschwert. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

7-12) Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
13-18) Die Waffe ist zwar schwer beschädigt, aber noch einsetzbar. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 4 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
19-20) nochmal würfeln

Waffe beschädigt (1W20)
1-5) Die Waffe hat einen Kratzer abbekommen, aber dies hat keine regeltechnischen Auswirkungen. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
6-10) Die Waffe wurde beschädigt. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 1 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
11-15) Die Waffe wurde beschädigt. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 2 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
16-20) Die Waffe wurde beschädigt. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 3 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

Waffe verloren (1W20)
1-3) Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Allerdings kann der Gegner dabei einen Passierschlag ausführen.
4-6) Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Allerdings liegt sie 1W6+2 Schritt weit weg, sodass zusätzlich noch eine Bewegung ausgeführt werden muss, um sie zu erreichen.
7-9) Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Allerdings ist die Probe um 2 erschwert.
10-12) Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**).
13-15) Die Waffe ist auf den Boden gefallen, hat aber vorher einen vom Meister bestimmten Gefährten des Helden oder einen Unschuldigen fast getroffen, sodass dieser bis zum Ende der nächsten KR –3 auf VW aufweist. Ist niemand in der Nähe, erleidet der Held bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 3 auf AT.
16-18) Die Waffe ist zwar auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**), allerdings ist die Probe um 2 erleichtert.
19-20) nochmal würfeln

Waffe stecken geblieben (1W20)
1-2): Die Waffe fliegt dem Helden aus der Hand und trifft einen Gefährten oder einen Unschuldigen. Dieser kann versuchen, sich mit einer Schilde-PA zu verteidigen oder ausweichen. Bei Misslingen erleidet er den vollen Waffenschaden. Alle eingesetzten Manöver werden dabei berücksichtigt. Der Held kann seine Waffe nach den üblichen Regeln wiedererlangen (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Ist niemand in der Nähe, erleidet der Held bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 3 auf AT.
3-4) Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, ist 1 Aktion und eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
5-6) Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, ist 1 Aktion und eine um 1 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
7-8) Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, ist 1 Aktion und eine um 2 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
9-10) Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, sind 5 Aktionen und eine um 2 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
11-12) 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 um 2 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig. Nach dem Befreien hat sie aber einen kleinen Schaden, der für eine Erschwernis von 1 auf AT und PA sorgt. Nach dem Kampf kann dieser Schaden behoben werden ohne dass eine Probe notwendig ist.
13-14) Die Waffe des Helden schwingt gegen einen Gefährten oder Unschuldigen. Dieser kann sofort eine VW einsetzen, um dem Treffer zu entgehen. Bei Misslingen erleidet er den vollen Waffenschaden. Alle eingesetzten Manöver werden dabei berücksichtigt. Ist niemand in der Nähe, erleidet der Held bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 3 auf AT.
15-20) nochmal würfeln

Sturz (1W20)
1-2) Der Held erleidet den Zustand *Liegend* und zieht bis 1W3 seiner Gefährten, die zufällig bestimmt werden, ebenfalls zu Boden, sofern ihnen nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* –2 gelingt. Sie erleiden ansonsten den Status *Liegend*. Sollten keine Gefährten in der unmittelbaren Nähe sein, erleidet der Held 1 Stufe *Schmerz* für 5 Minuten.
3-4) Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 3 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*, erleidet 1W6+2 SP und für 3 KR 1 Stufe *Betäubung*.
5-6) Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 3 erschwerte Probe auf *Körperbeherr-*

schung (Balance) gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend* und verletzte sich beim Sturz mit 1W6+2 SP.
7-8) Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 2 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend* und verletzte sich beim Sturz mit 1W6 SP.
9-10) Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 2 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
11-12) Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 1 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
13-14) Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
15-16) Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine erleichterte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* +1 gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
17-20) nochmal würfeln

Stolpern (1W20)
1-2) Der Held stolpert in die Waffe des Gegners und erleidet den vollen Waffenschaden, zudem ist seine nächste Handlung um 2 erschwert.
3-4) Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 3 erschwert.
5-6) Der Held verliert einen Gegenstand (außer seine Waffe), seine Hose rutscht herunter, oder er hängt irgendwo fest. Bis zum Ende der nächsten KR hat er eine Erschwernis von 2 auf alle Handlungen und er erleidet den Status *Eingeengt* und *Fixiert*.
7-8) Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 2 erschwert.
9-10) Der Held stolpert, sodass bis zum Ende der nächsten KR alle Gegner gegen ihn einen Bonus von 2 auf AT erhalten. Der Abenteurer bekommt aber keine Erschwernis für seine nächste Handlung.
11-12) Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 1 erschwert.
13-14) Der Held stolpert, sodass bis zum Ende der nächsten KR alle Gegner gegen ihn einen Bonus von 1 auf AT erhalten. Der Abenteurer bekommt aber keine Erschwernis für seine nächste Handlung.
15-20) nochmal würfeln

Fuß verdreht (1W20)
1-3) Der Held erhält für 3 KR 2 Stufen *Schmerz*.
4-6) Der Held erhält für 5 KR 1 Stufe *Schmerz*.
7-9) Der Held erhält für 3 KR 1 Stufe *Schmerz*.
10-12) Der Held erleidet +2 TP, dafür aber keine Stufe *Schmerz*.
13-15) Der Held erhält für 1 KR 1 Stufe *Schmerz*.
16-18) Der Held erleidet +1 TP, dafür aber keine Stufe *Schmerz*.
19-20) nochmal würfeln

Beule (1W20)
1-5) Der Held bekommt 2 Stufen *Betäubung* für 1 Stunde (statt 1 Stufe).
6-10) Der Held bekommt 1 Stufe *Betäubung* und den Status *Blutend*.
11-15) Der Held bekommt 1 Stufe *Betäubung* für 1 Stunde.
16-20) Der Held bekommt 1 Stufe *Betäubung* für 2 KR.

Selbst verletzt (1W20)
1-6) Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann halbiert. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.
7-12) Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.
13-18) Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen. Zudem erleidet der Held den Status *Blutend*.
19-20) nochmal würfeln

Selbst schwer verletzt (1W20)
1-10) Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen. Zudem erleidet der Held den Status *Blutend*.
11-20): Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen. Zudem erleidet der Held den Status *Blutend* und bis zum Ende der nächsten KR sind alle seine Handlungen um 2 erschwert.

Kritische Offensiv-Fehlschläge für FK

Bei Kritischen Fehlschlägen musst du zunächst bei der normalen Patzertabelle die Kategorie bestimmen und anschließend mit einem Wurf den Kritischen Fehlschlag genauer bestimmen.

Waffe zerstört (1W20)
1-10) Die Waffe kann nicht mehr repariert werden. Ihre Einzelteile treffen teilweise den Helden und verursachen 1W6 SP. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
11-20) Die Waffe ist zerbrochen. Die Probe, um sie zu reparieren ist um 3 erschwert, außerdem kostet die Reparatur 25 % des ursprünglichen Preises der Waffe. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

Waffe schwer beschädigt (1W20)
1-6) Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird. Die Probe, um sie zu reparieren ist um 1 erschwert. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
7-12) Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
13-18) Die Waffe ist zwar schwer beschädigt, aber noch einsetzbar. Alle Proben auf Fernkampf sind um 4 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
19-20) nochmal würfeln

Waffe beschädigt (1W20)
1-5) Die Waffe hat einen Kratzer abbekommen, aber dies hat keine regeltechnischen Auswirkungen. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
6-10) Die Waffe wurde beschädigt. Alle Proben auf Fernkampf sind um 2 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
11-15) Die Waffe wurde beschädigt. Alle Proben auf Fernkampf sind um 4 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.
16-20) Die Waffe wurde beschädigt. Alle Proben auf Fernkampf sind um 4 erschwert, bis sie repariert wird. Außerdem ist die Probe für die Reparatur um 1 erschwert. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

Waffe verloren (1W20)
1-3) Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Sie liegt 1W6+2 Schritt weit weg, sodass noch eine Bewegung ausgeführt werden muss, um sie zu erreichen. Außerdem hat sie sich an einem Objekt verhakt oder ist eingeklemmt und kann nur mit 1 Aktion und einer Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* befreit werden.
4-6) Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Allerdings liegt sie 1W6+2 Schritt weit weg, sodass zusätzlich noch eine Bewegung ausgeführt werden muss, um sie zu erreichen.
7-9) Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Außerdem hat sie sich an einem Objekt verhakt oder ist eingeklemmt und kann nur mit 1 Aktion und einer Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* befreit werden.
10-12) Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**).
13-15) Die Waffe ist auf den Boden gefallen, dabei hat sie selbst oder das Geschoss aber einen vom Meister bestimmten Gefährten des Helden oder einen Unschuldigen fast getroffen, sodass dieser bis zum Ende der nächsten KR –3 auf VW aufweist. Ist niemand in der Nähe, erleidet der Held bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 3 auf FK.
16-18) Die Waffe ist zwar auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**), allerdings ist die Probe um 2 erleichtert.
19-20) nochmal würfeln

Kamerad / Unschuldiger getroffen (1W20)
1-2) Das Geschoss trifft aus Versehen einen Freund oder einen am Kampf Unbeteiligten. Ist kein solches Ziel in der Nähe, wird diese Auswirkung **Selbst verletzt** behandelt. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und bekommt danach noch einen Bonus von +2 TP. Das Opfer kann sich gegen den Angriff nicht verteidigen.
3-4) Das Geschoss trifft aus Versehen einen Freund oder einen am Kampf Unbeteiligten. Ist kein solches Ziel in der Nähe, wird diese Auswirkung **Selbst verletzt** behandelt. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und bekommt danach noch einen Bonus von +2 TP. Das Opfer kann sich gegen den Angriff verteidigen erhält aber einen Malus von –2 auf Verteidigung.
5-6) Der Treffer beim Kamerad / Unschuldigen erfolgte in den rechten Arm. Ist kein solches Ziel in der Nähe, wird diese Auswirkung **Selbst verletzt** behandelt. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und bekommt danach noch einen Bonus von +2 TP. Das Opfer kann sich gegen den Angriff verteidigen.
7-8) Das Geschoss trifft aus Versehen einen Freund oder einen am Kampf Unbeteiligten. Ist kein solches Ziel in der Nähe, wird diese Auswirkung **Selbst verletzt** behandelt. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt.
9-10) Das Geschoss trifft aus Versehen einen Freund oder einen am Kampf Unbeteiligten. Ist kein solches Ziel in

der Nähe, wird diese Auswirkung **Selbst verletzt** behandelt. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und bekommt danach einen Malus von –2 TP (bis zu einem Minimum von 1 TP). Das Opfer kann sich gegen den Angriff nicht verteidigen.
11-12) Das Geschoss trifft aus Versehen einen Freund oder einen am Kampf Unbeteiligten. Ist kein solches Ziel in der Nähe, wird diese Auswirkung **Selbst verletzt** behandelt. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und bekommt danach noch einen Malus von –2 TP (bis zu einem Minimum von 1 TP). Das Opfer kann sich gegen den Angriff verteidigen.
13-14) Das Geschoss trifft aus Versehen einen Freund oder einen am Kampf Unbeteiligten. Ist kein solches Ziel in der Nähe, wird diese Auswirkung **Selbst verletzt** behandelt. Der Schaden der Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und bekommt danach noch einen Malus von –2 TP (bis zu einem Minimum von 1 TP). Das Opfer kann sich gegen den Angriff verteidigen und erhält einen Bonus von +2 auf die Verteidigung.
15-20) nochmal würfeln

Fehlschuss (1W20)
1-2) Die Kleidung eines Gefährten oder eines Unschuldigen wird getroffen und ist dadurch an ein Objekt festgenagelt, sodass er bis zum Ende der nächsten KR den Status *Fixiert* erleidet.
3-4) Die Ladezeit steigt um 2 Aktionen.
5-6) Der Fehlschuss bleibt in einem Gefährten oder einen Unschuldigen hängen, richtet aber nur 1 SP an (falls das Ziel eine Rüstung mit mindestens RS 1 trägt: 0 SP).
7-8) Die Ladezeit steigt um 1 Aktion.
9-10) Das Geschoss geht wird beim Schuss zerstört.
11-12) Der spektakuläre Fehlschuss trifft ein Objekt (Ladenschild heruntergeschossen, Glasfenster zu Bruch gegangen etc.).
13-14) Es kommt zu einem Fehlschuss und das Geschoss ist verloren.
15-16) Der Schuss geht weit daneben und das Geschoss fliegt bis zu seiner maximalen Reichweite davon.
17-20) nochmal würfeln

Zerrung (1W20)
1-2) 1 Stufe *Schmerz* und 1 Stufe *Paralyse* für 1 Stunde.
3-4) 1 Stufe *Schmerz* und 1 Stufe *Paralyse* für 5 KR.
5-6) Der Held hat Nackenschmerzen und erleidet für die nächsten 3 Kampfrunden –2 VW.
7-8) Der Held hat Rückenschmerzen und erleidet für die nächsten 3 Kampfrunden 1 Stufe *Schmerz*.
9-10) Der Held hat eine Zerrung und erleidet bis zum Ende der nächsten KR 1 Stufe *Schmerz*.
11-12) Der Held hat Nackenschmerzen und erleidet für die nächsten 3 Kampfrunden –1 AT und –1 VW.
13-14) Der Held hat eine Zerrung in seinem rechten Arm (bei Linkshändern: linker Arm) und erleidet für die nächsten 3 Kampfrunden –2 auf AT.
15-20) nochmal würfeln

Sehne herausgerutscht / Waffe nicht richtig gegriffen / Ladehemmung (1W20)
1-3) Der Held benötigt 5 komplette Kampfrunden, um die Waffe wieder einsatzbereit zu machen.
4-6) Der Held benötigt 3 komplette Kampfrunden, um die Waffe wieder einsatzbereit zu machen.
7-9) Der Held benötigt 2 komplette Kampfrunden, um die Waffe wieder einsatzbereit zu machen.
10-12) Der Held benötigt 1 komplette Kampfrunden, um die Waffe wieder einsatzbereit zu machen.
13-15) Waffe Die Waffe macht bis zum Ende des Kampfes Schwierigkeiten, sodass alle Proben auf FK um 2 erschwert sind.
16-18) Die Waffe macht bis zum Ende des Kampfes Schwierigkeiten, sodass alle Proben auf FK um 1 erschwert sind.
19-20) nochmal würfeln

Zu konzentriert (1W20)
1-5) Der Held ist mit Zielen oder mit seiner Waffe beschäftigt. Er benötigt 2 Aktionen zum Abschießen/Werfen der Waffe. Der FK-Angriff wird damit zu einer *Länger dauernden Handlung.*
6-10) Der Held ist mit Zielen oder mit seiner Waffe beschäftigt. Bis zu seiner nächsten Aktion sind Verteidigungen um 4 erschwert.
11-15) Der Held ist mit Zielen oder mit seiner Waffe beschäftigt. Bis zu seiner nächsten Aktion kann er keine Verteidigungen ausführen.
16-20) Der Held ist mit Zielen oder mit seiner Waffe beschäftigt. Bis zum Abschluss des FK-Angriffs kann er keine Verteidigungen ausführen und er benötigt 2 Aktionen zum Abschießen/Werfen der Waffe. Der FK-Angriff wird damit zu einer *Länger dauernden Handlung.*

Selbst verletzt (1W20)
1-6) Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann halbiert.
7-12) Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt.
13-18) Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Zudem erleidet der Held den Status *Blutend*.
19-20) nochmal würfeln

Selbst schwer verletzt (1W20)
1-10) Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt. Zudem erleidet der Held den Status *Blutend*.
11-20) Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Zudem erleidet der Held den Status *Blutend* und bis zum Ende der nächsten KR sind alle seine Handlungen um 2 erschwert.

Kritische Defensiv-Fehlschläge für PA und AW

Bei Kritischen Fehlschlägen musst du zunächst anhand der normalen Patzertabelle die Kategorie bestimmen und anschließend mit einem Wurf den Kritischen Fehlschlag genauer bestimmen.

Waffe/Schild zerstört (1W20)

1-10) Waffe zerspringt in Einzelteile: Die Waffe kann nicht mehr repariert werden. Ihre Einzelteile treffen teilweise den Helden und verursachen 1W6 SP. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

11-20) Waffe zerbrochen: Die Waffe ist zerbrochen. Die Probe, um sie zu reparieren ist um 3 erschwert, außerdem kostet die Reparatur 25 % des ursprünglichen Preises der Waffe. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

Waffe/Schild schwer beschädigt (1W20)

1-6) Extrem schwere Beschädigung: Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird. Die Probe, um sie zu reparieren ist um 1 erschwert. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

7-12) Waffe stark beschädigt: Die Waffe ist nicht mehr verwendbar, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

13-18) Waffe kaum noch zu gebrauchen: Die Waffe ist zwar schwer beschädigt, aber noch einsetzbar. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 4 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

19-20) nochmal würfeln

Waffe/Schild beschädigt (1W20)

1-5) Kratzer an der Waffe: Die Waffe hat einen Kratzer abbekommen, aber dies hat keine regeltechnischen Auswirkungen. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

6-10) Leicht beschädigte Waffe: Die Waffe ist beschädigt worden. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 1 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

11-15) Beschädigte Waffe: Die Waffe ist beschädigt worden. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 2 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

16-20) Schwer beschädigte Waffe: Die Waffe ist beschädigt worden. Alle Proben auf Attacke und Parade sind um 3 erschwert, bis sie repariert wird. Bei unzerstörbaren Waffen wird das Ergebnis wie **Waffe verloren** behandelt.

Waffe/Schild verloren (1W20)

1-3) Waffe liegt weit weg und ungünstig: Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Sie liegt 1W6+2 Schritt weit weg, sodass noch eine Bewegung ausgeführt werden muss, um sie zu erreichen. Außerdem hat sie sich an einem Objekt verhakt oder ist eingeklemmt und kann nur mit 1 Aktion und einer Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* befreit werden.

4-6) Waffe weit weg: Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Allerdings liegt sie 1W6+2 Schritt weit weg, sodass zusätzlich noch eine Bewegung ausgeführt werden muss, um sie zu erreichen.

7-9) Waffe liegt ungünstig: Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Allerdings ist die Probe um 2 erschwert.

10-12) Waffe auf den Boden gefallen: Die Waffe ist auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**).

13-15) Waffe streift einen Gefährten oder Unschuldigen: Die Waffe ist auf den Boden gefallen, hat aber vorher einen vom Meister bestimmten Gefährten des Helden oder einen Unschuldigen fast getroffen, sodass dieser bis zum Ende der nächsten KR –3 auf VW aufweist. Ist niemand in der Nähe, erleidet der Held bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 3 auf AT.

16-18) Waffe liegt günstig: Die Waffe ist zwar auf den Boden gefallen und muss nach den üblichen Regeln wieder aufgehoben werden (siehe **Regelwerk** Seite **239**), allerdings ist die Probe um 2 erleichtert.

19-20) nochmal würfeln

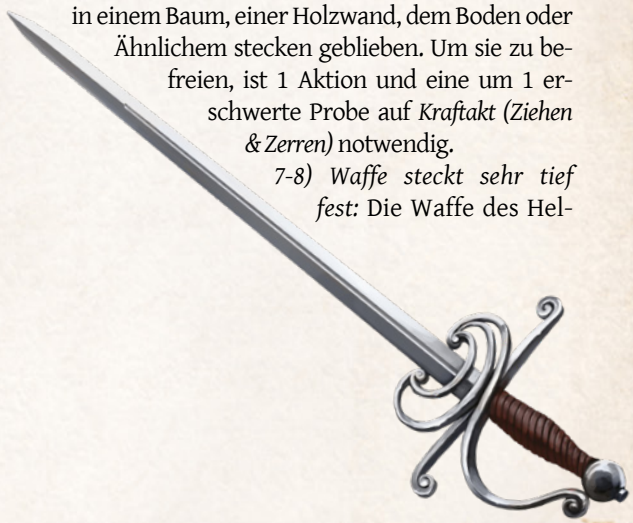
Waffe/Schild stecken geblieben (1W20)

1-2) Gefährten oder Unschuldigen verletzt: Die Waffe fliegt dem Helden aus der Hand und trifft einen Gefährten oder einen Unschuldigen. Dieser kann versuchen, sich mit einer Schilde-PA zu verteidigen oder ausweichen. Bei Misslingen erleidet er den vollen Waffenschaden. Eingesetzte Manöver werden dabei berücksichtigt. Der Held kann seine Waffe nach den üblichen Regeln wiedererlangen (siehe **Regelwerk** Seite **239**). Ist niemand in der Nähe, erleidet der Held bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 3 auf AT.

3-4) Waffe steckt fest: Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, ist 1 Aktion und eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.

5-6) Waffe steckt ziemlich fest: Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, ist 1 Aktion und eine um 1 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.

7-8) Waffe steckt sehr tief fest: Die Waffe des Hel-



den ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, ist 1 Aktion und eine um 2 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
9-10) Waffe steckt extrem tief fest: Die Waffe des Helden ist in einem Baum, einer Holzwand, dem Boden oder Ähnlichem stecken geblieben. Um sie zu befreien, sind 5 Aktionen und eine um 2 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig.
11-12) Waffe verbogen: 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 um 2 erschwerte Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* notwendig. Nach dem Befreien hat sie aber einen kleinen Schaden, der für eine Erschwernis von 1 auf AT und PA sorgt. Nach dem Kampf kann dieser Schaden behoben werden ohne dass eine Probe notwendig ist.
13-14) Waffe trifft Gefährten oder Unschuldigen: Die Waffe des Helden schwingt gegen einen Gefährten oder Unschuldigen. Dieser kann sofort eine VW einsetzen, um dem Treffer zu entgehen. Bei Misslingen erleidet er den vollen Waffenschaden. Alle eingesetzten Manöver werden dabei berücksichtigt. Ist niemand in der Nähe, erleidet der Held bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 3 auf AT.
15-20) nochmal würfeln

Sturz (1W20)
1-2) Abgeräumt: Der Held erleidet den Zustand *Liegend* und zieht bis 1W3 seiner Gefährten, die zufällig bestimmt werden, ebenfalls zu Boden, sofern ihnen nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* –2 gelingt. Sie erleiden ansonsten den Status *Liegend*. Sollten keine Gefährten in der unmittelbaren Nähe sein, erleidet der Held 1 Stufe *Schmerz* für 5 Minuten.
3-4) Luftraubender Sturz: Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 3 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*, erleidet 1W6+2 SP und für 3 KR 1 Stufe *Betäubung*.
5-6) Sehr schmerzhafter Sturz: Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 3 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend* und verletzte sich beim Sturz mit 1W6+2 SP.
7-8) Schmerzhafter Sturz: Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 2 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend* und verletzte sich beim Sturz mit 1W6 SP.
9-10) Gestürzt: Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 2 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
11-12) Leichter Sturz: Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine um 1 erschwerte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
13-14) Harmloser Sturz: Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
15-16) Fehltritt: Der Held stolpert und stürzt, wenn seinem Spieler nicht eine erleichterte Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* +1 gelingt. Sollte er das nicht schaffen, erhält der Held den Status *Liegend*.
17-20) nochmal würfeln

Stolpern (1W20)
1-2) In die Waffe des Gegners gestolpert: Der Held stolpert in die Waffe des Gegners und erleidet den vollen Waffenschaden, zudem ist seine nächste Handlung um 2 erschwert.
3-4) Schwer gestolpert: Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 3 erschwert.
5-6) MissgeschicDer Held verliert einen Gegenstand (außer seine Waffe), seine Hose rutscht herunter, oder er hängt irgendwo fest. Bis zum Ende der nächsten KR hat er eine Erschwernis von 2 auf alle Handlungen und er erleidet den Status Eingeengt und Fixiert.
7-8) Gestolpert: Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 2 erschwert.
9-10) Schwer aus dem Gleichgewicht geraten: Der Held stolpert, sodass bis zum Ende der nächsten KR alle Gegner gegen ihn einen Bonus von 2 auf AT erhalten. Der Abenteurer bekommt aber keine Erschwernis für seine nächste Handlung.
11-12) Leicht gestolpert: Der Held stolpert, seine nächste Handlung ist um 1 erschwert.
13-14) Aus dem Gleichgewicht geraten: Der Held stolpert, sodass bis zum Ende der nächsten KR alle Gegner gegen ihn einen Bonus von 1 auf AT erhalten. Der Abenteurer bekommt aber keine Erschwernis für seine nächste Handlung.
15-20) nochmal würfeln

Fuß verdreht (1W20)
1-3) Fuß verdreht und überdehnt: Der Held erhält für 3 KR 2 Stufen *Schmerz*.
4-6) Schlimm schmerzender Fuß: Der Held erhält für 5 KR 1 Stufe *Schmerz*.
7-9) Schmerzender Fuß: Der Held erhält für 3 KR 1 Stufe *Schmerz*.
10-12) Schwer verknackst: Der Held erleidet +2 TP, dafür aber keine Stufe *Schmerz*.
13-15) Leicht schmerzender Fuß: Der Held erhält für 1 KR 1 Stufe *Schmerz*.
16-18) Leicht verknackst: Der Held erleidet +1 TP, dafür aber keine Stufe *Schmerz*.
19-20) nochmal würfeln

Beule (1W20)
1-5) Große Beule: Der Held bekommt 2 Stufen *Betäubung* für 1 Stunde (statt 1 Stufe).
6-10) Blutende Beule: Der Held bekommt 1 Stufe *Betäubung* und den Status *Blutend*.
11-15) Kopfschmerzen: Der Held bekommt 1 Stufe *Betäubung* für 1 Stunde.
16-20) Leichte Kopfschmerzen: Der Held bekommt 1 Stufe *Betäubung* für 2 KR.

Meucheln und Betäuben

Optionale Regel

Es gibt viele Situationen, in denen die Helden einen Gegner gerne von hinten Meucheln oder zumindest bewusstlos schlagen wollen, sei es, um lautlos eine Wache auszuschalten, oder eine Geisel zu nehmen. In diesem Fall kannst du auf eine der beiden folgenden Optionen zurückgreifen.
Beide Versionen lassen sich nur mit folgenden Kampftechniken ausführen: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter, Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen.
Das Ziel muss die Größenkategorie mittel oder kleiner haben.

Meucheln und Betäuben Version A

Optionalregel

Ein Held kann alle Personen, die nicht über Schips verfügen, meucheln oder betäuben, solange es sich mit einer GS von maximal 4 bewegt und sich nicht innerhalb eines Kampfes befindet. Dazu muss er sich seinem Opfer unbemerkt nähern, z. B. indem er es von hinten angreift oder das Opfer schläft. Dem Helden muss dazu eine Vergleichsprobe auf *Verbergen* gegen *Sinnesschärfe (Hinterhalte entdecken* oder *Wahrnehmen)* gelingen, wodurch er sich automatisch in *Vorteilhafter Position* befindet (siehe **Regelwerk** Seite **238**). Die Proben können je nach Situation für den Helden und das Opfer erleichtert und/oder erschwert sein, in jedem Fall ist sie aber bei wachen Opfern mit Waffen der Reichweite kurz/mittel/lang/überlang um 0/1/2/3 erschwert. Wenn der Held eine Nahkampfwaffe einsetzt, muss er zusätzlich die Möglichkeit haben, mit einer Bewegung in der gleichen KR zu seinem Opfer zu gelangen. Mit 1 freien Aktion kann er nun entscheiden, ob er sein Opfer meucheln oder betäuben will. In beiden Fällen ist eine Probe auf AT oder FK notwendig, die um 10 Punkte erleichtert ist (in dieser Erleichterung ist der Modifikator der *Vorteilhaften Position* bereits eingerechnet). Das Opfer erleidet bis zum Ende der nächsten KR den Status *Überrascht*.

Meucheln

Will der Held das Opfer meucheln, so werden die ausgewürfelten TP der Waffe in Abhängigkeit der Waffenreichweite zunächst mit einem TP-Modifikator (bis zu einem Minimum von 1 TP) und dann mit einem Multiplikator verrechnet.
Basis- und Spezialmanöver sowie passive Kampfsonderfertigkeiten können beim Meucheln, mit Ausnahme des *Präzisen Stichs*, nicht eingesetzt werden. Die TP des *Präzisen Stichs* werden aber erst nach den oben genannten Verrechnungen addiert. Gleiches gilt für die TP-Erhöhung durch Kampfstilsonderfertigkeiten, beispielsweise der Hand Borons-Stil (siehe Seite **133**).
Beidhändiger Kampf kann nicht zum meucheln eingesetzt werden.
Der RS des Opfers wird am Ende wie gewohnt von den angerichteten TP abgezogen.

Waffenreichweite	TP-Modifikator	Multiplikator
Kurz	+2	x5
Mittel	+/−0	x4
Lang	−2	x3
Überlang	−4	x2

Jeder Würfel der TP einer Waffe über den ersten hinaus, führt zu einem kumulativen TP-Modifikator von −2 und einer Reduzierung des Multiplikators von einem Schritt bis zu einem Minimum von x1.

Beispiel: Carolan möchte einen Wachposten mit seinem Schweren Dolch (Waffenreichweite kurz, 1W6+2 TP) meucheln. Er bekommt zunächst +2 wegen der Reichweite kurz zu den TP dazu, sodass die TP des Angriffs auf 1W6+4 steigen. Carolans Spielerin würfelt eine 3, der Schaden beträgt somit 7 TP. Der Multiplikator beträgt x5, der nun mit dem Schadenswurf von 7 verrechnet wird. Somit richtet der Angriff 35 TP an. Die Wache ist ausgeschaltet.
Arbosch muss einige Zeit später einen orkischen Wachposten ausschalten. Arbosch hat einen Felsspalter (Waffenreichweite mittel, 2W6+2 TP). Er bekommt keinen Modifikator durch die Reichweite, aber durch einen zusätzlichen W6 nach dem ersten bekommt er einen Modifikator von −2 und der Multiplikator sinkt von x4 auf x3. Er richtet also 2W6 x3, also 6W6 TP an.

Betäuben

Beim Betäuben erleidet der Gegner den gewöhnlichen Waffenschaden, aber zusätzlich den Status *Bewusstlos* für 1W6+4 Minuten. Das Opfer muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* −3 ablegen und kann die Zeit der Bewusstlosigkeit um QS Minuten reduzieren. Sollte die Anzahl der Minuten der Bewusstlosigkeit dadurch auf 0 oder darunter fallen, erleidet das Opfer nicht den Status *Bewusstlos*.
Betäuben ist mit allen obigen Kampftechniken außer Fernkampftechniken durchführbar.
Das Spiel wird durch diese Regel etwas komplexer.

Meucheln und Betäuben Version B

Optionalregel

Diese Variante der Regeln für Meucheln und Betäuben wird grundsätzlich genauso gehandhabt wie Variante A, nur dass auch Personen mit Schips auf diese Weise ausgeschaltet werden können. Dies bedeutet, dass die Helden auch wichtigere Meisterpersonen mit Schips einfach meucheln können, aber auch, dass die Helden selbst davon betroffen sind, wenn Gegner sich erfolgreich an sie heranschleichen. Dies ist zwar realistischer als Version A, allerdings kann dies für Frustration bei einem Spieler sorgen, denn sein Held kann auf diese Weise sehr schnell sterben. Insofern sollte hierbei in der Gruppe noch mal abgesprochen werden, ob es gewünscht ist, dass sich auch die Helden diesem Risiko aussetzen müssen.
Durch diese Regel wird das Spiel etwas komplexer.

Selbst verletzt (1W20)
1-6) Leichte Verletzung: Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann halbiert. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.
7-12) Verletzung: Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen.
13-18) Schlimme, blutender Verletzung: Der Held hat sich selbst verletzt und erleidet Schaden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen. Zudem erleidet der Held den Status *Blutend*.
19-20) nochmal würfeln

Selbst schwer verletzt (1W20)
1-10) Sehr schwerer Eigentreffer: Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt und dann verdoppelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen. Zudem erleidet der Held den Status *Blutend*.
11-20) Blutender Eigentreffer: Ein schwerer Eigentreffer des Helden. Der Schaden seiner Waffe wird unter Einbeziehung des Schadensbonus ausgewürfelt. Bei unbewaffneten Kämpfern wird 1W6 TP angenommen. Zudem erleidet der Held den Status *Blutend* und bis zum Ende der nächsten KR sind alle seine Handlungen um 2 erschwert.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten ohne Kampfstile
Optionale Regel

Wenn du nicht mit der Fokusregel der Kampfstile spielen möchtest, dann behandle sie und die erweiterten Kampfsonderfertigkeiten einfach wie ganz normale Crunch-Elemente bzw. allgemeine Kampfsonderfertigkeiten, die jeder Held aktivieren kann. Dein Held muss dann nicht viele Jahre an einer Ausbildungsstätte studieren, um sie zu erwerben. Die starke Spezialisierung und Lernbeschränkungen entfallen, und so kannst du deinen Helden nach Belieben ausstatten. Diese Optionalregel macht das Spiel weniger komplex.

Kampfstile

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kampfsonderfertigkeiten.

Bei einem Kampfstil handelt es sich um eine spezielle Sonderfertigkeit, die es einem kämpfenden Helden erlaubt, besondere Angriffe und Verteidigungen auszuführen. Kampfstile stehen nicht jedem Helden frei zur Verfügung, sondern sind mit der Ausbildung an einer bestimmten Kriegerakademie, einer Schwertmeisterschule oder einem persönlichen Lehrmeister verbunden
Durch Kampfstile kann man als Spieler seinen Helden deutlich aus der Masse der übrigen Kämpfer hervorheben. Nicht jeder Soldat oder Söldner verfügt über diese Art von Kampfsonderfertigkeit, sondern ein Held muss dafür einige Jahre den Stil verinnerlicht haben.*

Kampfstilsonderfertigkeiten

Jeder Kampfstil wird über eine Kampfstilsonderfertigkeit abgebildet. Diese Sonderfertigkeit funktioniert wie eine reguläre Kampfsonderfertigkeit. Sie hat gegebenenfalls Voraussetzungen, kann nur mit bestimmten Kampftechniken angewandt werden und kostet Abenteuerpunkte, wenn man sie erwerben will. Jede Kampfstilsonderfertigkeit erlaubt ein bestimmtes Manöver im Kampf oder verschafft dem Helden einen anderen Vorteil.

Allerdings gibt es auch Unterschiede zu den regulären Kampfsonderfertigkeiten:

- Jeder Held kann nur über eine einzige *bewaffnete* Kampfstilsonderfertigkeit und nur über eine *waffenlose* Kampfstilsonderfertigkeit verfügen. Es ist nicht erlaubt, dass ein Held z. B. zwei bewaffnete Kampfstilsonderfertigkeiten erwirbt.**
- Wer eine Kampfstilsonderfertigkeit besitzt, der kann weitere, zum Kampfstil dazugehörende erweiterte Kampfsonderfertigkeiten erwerben. Diese erweiterten Kampfsonderfertigkeiten können nur erworben werden, wenn man die passende Kampfstilsonderfertigkeit besitzt.
- Kampfstilsonderfertigkeiten können nur bei der entsprechenden Institution oder Einzelperson erworben werden, also beispielsweise an einer Kriegerakademie, der Schule eines Schwertmeisters oder bei einem Meister des waffenlosen Kampfes.***

Die Beschreibungen der einzelnen Kampfstilsonderfertigkeiten findest du unter den Kampfsonderfertigkeiten ab Seite **132** .

Beispiel: Geron hat sich entschieden, den waffenlosen Kampfstil Boxer-Stil zu erlernen. Er erfüllt die Voraussetzungen, gibt die Abenteuerpunkte dafür aus und hat auch einen Lehrmeister dafür gefunden. Er kann danach noch eine bewaffnete Kampfstilsonderfertigkeit erlernen, da der Boxer-Stil

* Wir stellen an dieser Stelle die Kampfstile der vorgestellten Kriegerakademien und Schwertgesellenschulen vor sowie Beispiele für Stammeskrieger und Plänkler. Dabei handelt es sich nur um eine Auswahl, längst aber nicht um alle Kampfstile.

** Über die SF Kampfstil-Kombination kann ein Held zwei bewaffnete Kampfstile kombinieren, siehe **Aventurisches Kompendium I** Seite **153**.

ein waffenloser Stil ist. Für einen bewaffneten Stil müsste er aber erst ein paar Jahre an der Schule den Stil üben.

Kampfstilarten

Die nachfolgende Beschreibung umfasst zwei Arten von Kampfstilen: bewaffnete und waffenlose Kampfstile:

- Ein bewaffneter Kampfstil unterstützt alle Kampftechniken mit Ausnahme von Raufen und wird in der Regel an Kriegerakademien, in Rondratempeln oder Schwertmeisterschulen unterrichtet.
- Waffenlose Kampfstile werden in der Regel nicht in einer Akademie unterrichtet, sondern von einzelnen Lehrmeistern an ihre Schüler wiedergegeben. Sie unterstützen die Kampftechnik Raufen.

Bewaffnete Kampfstile

Ayshara-Stil

Die berühmt-berüchtigte Ayshara ist ein Mitglied der Mada Basari und hat im Namen der aranischen Händlerorganisationen viele Heldentaten vollbracht. Dabei entwickelte sie auch ihren eigenen Kampfstil, der auf einer speziellen Technik basiert. Jemand, der diese Technik beherrscht, kann Wurfgeschosse wie Wurfsterne und -dolche zielgenau werfen und sie deutlich tiefer eindringen lassen. Die Folge sind deutlich schmerzhaftere Verletzungen durch die kleinen Wurfgeschosse.

Balboram-Stil

Die von dem Brillantzwergen Balboram Sohn des Bromosch entwickelte Kampftechnik ist die von zwergischen Kavalieren am häufigsten verwendete Technik. Zwar sind zwergische Kavaliere außerhalb des Volks der Brillantzwerge selten, aber man kann dem Kampfstil, der mit einem brillantzwergischem Buckler und einem ebensolchen Kurzschwert ausgeführt wird, nicht nehmen, dass er eine begnadete Technik aus der Defensive heraus ist. Gelingt es dem Könner dieses Stils einen Angriff abzuwehren, verschafft er sich gegenüber seinem Gegner sofort einen kleinen Vorteil. Dieser Stil ist nur von Zwergen erlernbar.

Es dauert mehrere Jahre, bis ein Kämpfer den Stil so verinnerlicht hat, dass er die Kampfstilsonderfertigkeit erlernen kann.

Ederion-Stil

Der Elf Ederion Wipfelglanz gehört neben dem Roten Pfeil zu den legendärsten elfischen Bogenschützen. Ederions Kampftechnik setzt auf einen schnellen, überraschenden Angriff zu Beginn eines Kampfes, gleich ob mit einem elfischen Aleeza oder einem Elfenbogen. Der Gegner wird so überrascht, dass der Elf sofort einen kleinen Vorteil im Kampf genießt. Dieser Stil des Erstschlags war Ederion wichtig, um damit Eindringlinge wie Orks, Goblins oder Menschen von den Jagdgründen seiner Sippe fernzuhalten und sie effektiv zu bekämpfen. Mittlerweile ist der Stil bei vielen Elfen verbreitet. Dieser Stil ist nur von Elfen erlernbar.

Fasarer Blutgruben-Stil

In Fasar existiert eine Arena, die einen üblen Ruf hat und nur die Blutgruben genannt werden. Dort kämpfen, die Rechtlosen, die Verzweifelten und die Unfreien um Leib und Leben. Regeln gibt es nicht, wer zuerst zuschlägt, erhöht seine Chancen, am Leben zu bleiben. Erlaubt sind alle Tricks, und seien sie noch so schmutzig. Der Stil eines Fasarer Blutgladiators hat nichts mit Finesse oder Ruhm zu tun, es geht einfach nur darum, sein Gegenüber schnell und effektiv auszuschalten, notfalls auch mit unrondrianischen Methoden.

Gardisten-Stil

Im Grunde handelt es sich nicht um einen Stil, der von einem Lehrmeister erfunden wurde, sondern um eine bei Gardisten weitverbreitete Techniken im Kampf. Grundlegend sind Gardisten es gewohnt, von einem Truppführer angeführt zu werden, während sie versuchen, dessen Befehle so gut und so schnell es geht um-

zusetzen. Sind sie erfahren genug, können sie nicht nur die Befehle ihres Vorgesetzten im Kampf gut umsetzen, sondern ihre Widersacher auch mit einigen Tricks betäuben und ausschalten, ohne sie ernsthaft zu verletzen.

Gareth-Stil
Die Garether Kriegerakademie steht in dem Ruf, eine der besten Schulen für Reitkünste zu sein. Wer hier ausgebildet wird, ist vor allem erfahren in der Turnierreiterei und weiß sich im Sattel zu halten. Ein Kenner dieser Technik kann sein Pferd hervorragend im Kampf kontrollieren und selbst bei einer Verletzung seines Reittiers gelingt es ihm, die Kontrolle zu bewahren. Die erfahrensten Garether Krieger sind zudem meisterliche Turnierreiter, die ihre Lanze geschickt einzusetzen wissen und auch im Ernstfall wissen, wie sie damit einen Gegner durchbohren können.

Hardas-Stil
Hardas Sohn des Kurolas ist selbst unter den Ambosszwergen eine Legende. Es gibt kaum einen ruhmreicheren Abenteurer als ihn. Mittlerweile ist der Held vieler Schlachten dazu übergegangen, sein Wissen um die Kampfkünste weiterzugeben. Ein Schüler von Hardas weiß, wie er seinen Gegner zu Fall bringt und ihm dann den Rest gibt. Zudem hat Hardas seine Schüler darin ausgebildet, Schmerzen zu unterdrücken und sie gar in besonders kraftvolle Angriffe umzuwandeln. Es versteht sich von selbst, dass auch der möglichst effektive Ansturm auf einen Gegner zur Grundausbildung gehört. Dieser Stil ist nur von Zwergen erlernbar.

Irbrasch-Stil
Der Hügelzwerg Irbrasch Sohn des Igorsch entwickelte vor einiger Zeit eine besondere Kampftechnik zum Zielen. Zwar ist die Region der Hügelzwerge eine ruhige, aber auch hier mag es mal Räuberbanden geben oder wilde Tiere, die man von sich fernhalten will. Irbaschs Technik basiert auf speziellen Atemübungen, um das Zittern der Finger zu unterdrücken und so sicherer mit einer Armbrust zu zielen. Dieser Stil ist nur von Zwergen erlernbar.

Ishannah al'Kira-Stil
Der Kampfstil des Flammenreihers der Balayan-Meisterin Ishannah al'Kira gilt als die raffinierteste und schönste Kampftechnik ganz Aventuriens. Meisterin al'Kiras Stil setzt den Umgang mit dem Kriegsfächer (in Kombination mit einem Amazonensäbel) voraus. Wie keine andere Kriegerin vermag eine Balayan mit diesem Stil den Fächer nach Bedarf auf- oder zu zuklappen, um ihn als kleinen Schild oder Parierwaffe zu benutzen. Außerdem wird besonders die Abwehr von kleinen Geschossen mit dem Fächer geübt.

Metessa Galora-Stil
In Almada unterrichtet die Schwertmeisterin Metessa Galora, die in der der Tradition der almadanischen Caballeros steht. Ihr Stil ist ein reiner Fechtstil, der üblicherweise einhändig mit Degen oder Rapier ausgeführt wird. Durch geschickt platzierte Treffer versucht ein Anwender dieser Kampftechnik die Lücken des Gegners zu finden und dessen Rüstung zu umgehen. Außerdem ist eine Schülerin von Metessa sehr aufmerksam und lässt sich selbst auch nicht so leicht von Finten täuschen. Trotz ihrer Vorliebe für den einhändigen Fechtkampf bringt Metessa ihren Schülern auch bei, Parierwaffen wie den Linkhanddolch zu benutzen.

Hand Borons-Stil
Die berüchtigte Hand Borons ist die wohl bekannteste Meuchlerorganisation ganz Aventuriens. Der Stil ist jedoch nicht nur bei der Hand verbreitet, wird aber nach ihr benannt. Er legt einen schnellen, tödlichen Stich zu Grunde und versucht einen Kampf zu entscheiden, noch bevor er eigentlich begonnen hat. Gerade überraschte Opfer werden so möglicherweise keine Gelegenheit mehr haben, sich gegen ihren Feind zu wehren. Der Stil ist während eines längeren Gefechts allerdings wenig effektiv, da alle seine Techniken auf einen Erstangriff des Meuchlers basieren.

Neersand-Stil
Die Krieger aus Neersand versuchen einen Kampf möglichst schnell zu entscheiden. Sie sind geschickt im Umgang mit Fernwaffen wie dem Bogen oder dem Borndorn, ebenso wie mit dem Schwert im Nahkampf. Am kraftvollsten, manchmal auch mit am geschicktesten, ist stets ihr erster Angriff, denn die Neersander Krieger wissen, dass, je länger ein Kampf währt, die Chance sich erhöht, selbst verletzt zu werden.

Odilmar-Stil
Ein Vorbild für viele Bogenschützten ist Odilmar der Braune, ein Nordmärker Jäger, der einen unverwechselbaren Stil aufweist. Seine Schusstechnik ist nur schwer zu erlernen, aber sie sorgt für eine unnachahmliche Präzision, die selbst die besten Schützen der Elfen Ehre macht. Odilmars Schüler sind zudem darin geübt, gegnerischem Beschuss leichter ausweichen zu können.

Pelleas-Stil
Der legendäre zyklopäische Krieger Pelleas von Pailos, den viele für einen Auserwählten Rondras halten, erschuf vor seinem Verschwinden in Uthuria einen Kampfstil, der auf dem geschickten Einsatz von Wurfspeeren basiert. Mit einer ganz bestimmten Technik ist es möglich, die Einsatzschnelligkeit eines Wurfspeers zu erhöhen und damit die an sich schon machtvolle Waffe noch viel häufiger einzusetzen.

Plänkler-Stil
Der Stil der Plänkler ist eigentlich nur eine Art Grundausbildung für einfache Landwehrsoldaten, Bauerneinheiten oder Truppen, die nur eine kurze militärische Ausbildung hinter sich haben, um an vorderster Front zu kämpfen. Zumindest haben Plänkler gelernt, ihre Gegner zu provozieren und sie so zu unüberlegten Handlungen zu ermuntern.

Ritter des neuen Pfades-Stil
Das Rittertum in Aventurien kennt vor allem zwei Ausrichtungen: den alten Weg und den neuen Pfad. Während die Ritter des alten Weges die alten Tugenden hochhalten, ist der neue Pfad mehr an das Turnierwesen angepasst. Ritter des neuen Pfades sind Spezialisten für den Kampf vom Pferderücken aus. Sie führen präzise, tödliche Hiebe aus und können ihr Pferd selbst dann noch unter Kontrolle halten, wenn es von einem gegnerischen Kämpfer verletzt wurde und sich aufbäumt.

Rommilys-Stil
Der Kampfstil der Rommilyser Krieger ist von den Tugenden des Rittertums gezeichnet. Mut, Ehre und Loyalität werden ebenso hochgehalten, wie taktische Finesse im Kampf. So sind die Rommilyser Krieger sehr gut darin, kleine Gruppen von Kämpfern taktisch zu positionieren und durch offensive wie defensive Manöver ihre Gegner genau zum richtigen Zeitpunkt anzugreifen oder abzuwehren.

Rondras Schutz-Stil
Der Stil von Rondras Schutz ist vor allem für Rondrageweihte entwickelt worden, die neben ihrem Rondrakamm noch Schwert und Schild oder andere Waffenkombinationen mit sich führen, die den defensiven Aspekt des Kampfes unterstützen. Durch seine perfekten Kenntnisse von Kampfabläufen kann der Rondrageweihte so Unschuldigen Befehle geben, um sich in Sicherheit zu bringen oder sich selbst günstig positionieren, um seinen Schützlinge Vorteile bei der Verteidigung zu gewähren – zu Lasten seiner eigenen Sicherheit.

Sappeur-Stil
Ein ganz eigener Stil ist der der Sappeure. Diese Krieger befinden sich meist in Tunnelsystemen, die sie selbst gegraben haben und sind deshalb besonders gut darin geschult, schlechte Lichtverhältnisse zu kompensieren. Zudem sind sie erfahren darin, längere Waffe sinnvoll in schmalen Gängen einzusetzen, ohne dass es sie beim Kämpfen stört.

Sarvinio della Monte-Stil
Sarvinio della Monte ist ein meridianischer Schwertmeister, der in der Palaststadt Mirham eine Handvoll Schüler in einem Stil unterrichtet, der das edle Schwertgesellentum des Mittel- und Horasreiches mit den miesen Tricks der Gladiatoren in der al'anfanischen Arena verbindet.

Scanlail ni Uinin-Stil
In Havena unterrichtet die große Schwertmeisterin Scanlail ui Uinin ihre Schüler im Kampf mit dem Havener Messer, dem Kurzschwert und dem Buckler. Der Stil macht es dem Gegner schwer, die Angriffe, die hinter dem Buckler vorbereitet werden, zu sehen, und führt dazu, dass man einen Angriff eines Scanlail ui Uinin-Schwertgesellen nur schwer abwehren kann.

Seekrieger-Stil
Auf den Meeren Aventuriens sind zahlreiche Bewaffnete an Bord von Handels- oder Kriegsschiffen, die zum Schutz von Fracht oder für Kriegszwecke mitgenommen werden. Seekrieger zeichnen sich in erster Linie durch einen Stil aus, der effektiv an Bord eines Schiffes ist und sie trotz starker Böen und dem Schwanken des Schiffsuntergrunds leicht in eine günstige Position wechselt lässt, in der sie gegenüber ihrem Gegner in großem Vorteil sind.

Stammeskrieger-Stil
Viele Stammeskrieger der unterschiedlichsten Kulturen versuchen ihren Gegner zu beeindrucken oder ihn durch wilde Drohgebärden einzuschüchtern. Die meisten Stammeskrieger, die diesen Stil beherrschen, sind zudem geübt darin, ihren furchteinflößenden Rufen und Gesten auch Taten folgen zu lassen.

Tannhaus-Stil
Meister Eboreus Tannhaus' Stil ist dem vom Meister Adersin sehr ähnlich. Die Bewegungen dieses Stils verursachen beim Gegner Probleme, die richtige Angriffsposition einzunehmen, sodass er des Öfteren keine Attacken starten kann, sondern sich neu positionieren muss. Gekämpft wird bei diesem Stil wie bei Adersin mit einem Anderthalbhänder und meist einer Plattenrüstung.

Thorwal-Stil
Thorwaler Kriegerinnen sind exzellent darin ausgebildet, die Ordnung bei defensiven Formationen zu bewahren. Sie verteidigen sich mit einem Schildwall oder bleiben dicht zusammen, um ihre Angriffe vorzubereiten und sich bei der Verteidigung keine Blöße zu geben.

Valaria-Stil
Der elfische Valaria-Kampfstil ist auf den Einsatz mit den Bogen ausgelegt. Valaria, eine berühmte Bogenschützin der Elfen, konnte ihre Pfeile hunderte von Schritt weit schießen und zielgenau treffen.

Vinsalt-Stil
In der Akademie von Vinsalt lehrt man die Zöglinge den Umgang mit Fechtwaffen, dem Anderthalbhänder sowie Armbrüsten und Torsionswaffen. Je nachdem, ob ein Vinsalter Krieger in den Krieg ziehen muss oder er jemanden auf einem Bankett in höfischer Gesellschaft verteidigen will, kann er so mit der passenden Garderobe und Bewaffnung glänzen.

Winhall-Stil
In Winhall, nahegelegen zum Farindelwald, werden Krieger und Kriegerinnen vor allem im Kampf mit Schwert, Pfeil und Bogen und darin ausgebildet, im Wald jeden Baum und jeden Busch zu seinem Vorteil zu nutzen. So verwundert es nicht, dass ein Winhaller Krieger besonders geschickt darin ist, bei seinen Verteidigungen die nähere Umgebung, etwa Baumstämme, Äste oder Wurzeln, als Deckung oder Hindernis für seinen Gegner einzusetzen.

Wulfgar-Stil
Der Stil des Wulfgar Wulgarson ist unter den Thorwalern und anderen Kämpfern, die sich auf Wurfäxte spezialisiert haben, legendär. Durch eine ganz spezielle Wurftechnik ist es dem Kämpfer möglich, die Wurfaxt auf den Boden zu werfen, von dem sie abprallt und nur schwer vorhersehbar auf den Gegner weiter zufliegt.

Xorlosch-Stil
Unter allen Zwergen ist die Drachenkämpferschule in Xorlosch berühmt. Hier werden zwergische Elitekrieger ausgebildet, die noch in den Jahrtausenden alten Taktiken des Kampfes gegen die Drachen unterrichtet werden. Der Kampf mit Wurmspieß und Drachentöter ist hier obligatorisch, aber die Kenntnisse, die man während der Ausbildung gewinnt, lassen sich auch auf andere große Wesen anwenden.

Waffenlose Stile

Boxer-Stil
Der Stil der aventurischen Boxer ist nicht sonderlich weit verbreitet, aber es gibt im Mittel- und Horasreich und in größeren Städten des Bornlandes Boxhallen (manchmal auch nur Scheunen, Kneipen oder Schuppen), in welchen Boxer gegeneinander antreten. Der Stil ist von Beinarbeit, kraftvollen Schlägen und guter Deckung geprägt. Ein Boxer versucht seinen Gegner möglichst schnell mit kraftvollen Haken auf den Boden zu schicken und ihn bewusstlos zu hauen. Im Mittelprunkt eines Boxkampfes steht das Duell und der sportliche Aspekt, aber wer gelernt hat, besonders hart zu zuschlagen, kann dies auch für den Ernstfall nutzen.

Garether Gossen-Stil
In den Straßen Gareths hat sich eine Abart des Bornländischen Raufens entwickelt. In der größten Stadt Aventuriens treffen die drei großen Banden der Alten Gilde, der Tobrier und der Almadaner aufeinander. Der Stil der drei Banden mag sich in Nuancen unterscheiden, aber alle drei benutzen den Garether Gossen-Stil. Wer fester zuhaut, ist klar im Vorteil.

Phexcaer Gossen-Stil
Keine andere Stadt wird mehr mit Dieben in Verbindung gebracht als Phexcaer. In der Stadt hat sich ein Kampfstil herausgebildet, der darauf bedacht ist, keine Fehler bei einem Schlagabtausch mit dem Gegner zu machen. Außerdem wird man darin geschult, improvisierte Waffen besonders effektiv zu nutzen. Das Stuhlbein mag auch mit der Anwendung dieses Stils schnell zerbrechen, aber einen Phexcaerer Dieb weiß, wie man damit besonders schmerzhaft zuschlagen kann.

KAPITEL 4: KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

»Obwohl ich euch Ungläubige manchmal nicht verstehe, so muss ich eingestehen, dass derjenige, mit dem ich fast immer einer Meinung bin, nicht mal ein Mensch ist. Mein guter Freund Hardas, der sich wie nach seinem Vater nennt, mag ein anderes Verständnis vom Kampf haben als ich, und dennoch sind wir uns ähnlich. Oh Rastullah, vielleicht mag es daran liegen, dass auch er nur einen einzigen Gott schätzt?
Hardas weiß auf jeden Fall eine gute Rüstung zu schätzen und noch nie habe ich ein feinmaschigeres Kettenhemd als das seine gesehen. Er hält viel von Kriegstaktik und würde in eine Schlacht nie ohne einen Plan ziehen. Wie ich, glaubt auch er daran, dass Angriff die beste Verteidigung ist. Ein schnell besiegter Gegner kann dich nicht mehr verletzen. Wir sind und nur manchmal uneins darüber, ob man ein edles Shadif im Kampf einsetzen sollte oder nicht. Bei Rastullahs Reiterhose, die Angroschim sind in dieser Hinsicht ein seltsames Völkchen. Sie schätzen ein gutes Pferd nicht.
Allerdings muss ich sagen, dass ich es ihnen verzeihen kann. Sie sind schon wegen ihrer Größe nicht dafür gemacht. Dafür ihr Verständnis von Ehre dem eines Novadis deutlich ähnlicher, als das eines Rondrianers. Jemanden von hinten anzugreifen ist ein gutes Mittel, um zu überleben. Nichts, für was man sich schämen muss.«
—Rashim ben Shafir, novadischer Krieger, neuzeitlich

An dieser Stelle stellen wir dir neue Kampfsonderfertigkeiten vor. Die Kampfsonderfertigkeiten unterteilen sich in drei Klassen. Zunächst findest du Kampfsonderfertigkeiten aufgeführt, die jeder Held erlernen kann. Sie stehen sowohl Kämpfern, als auch allen übrigen Helden zur Verfügung. Die zweite Art stellen Kampfstilsonderfertigkeiten dar. Sie können nur über bestimmte Lehrmeister oder Akademien erlernt werden und ein Held braucht üblicherweise mehrere Jahre bis er sie beherrscht. Sie sind speziell für Krieger, Schwertgesellen und andere Meister der Kampfkunst wie Rondrageweihte und Ritter gedacht. Der letzte Typ von Kampfsonderfertigkeit nennt sich erweiterte Kampfsonderfertigkeit. Diese Fertigkeiten können nur erworben werden, wenn ein Held eine passende Kampfstilsonderfertigkeit besitzt. Sie erweitern die Möglichkeiten der Kampfstilsonderfertigkeiten.
Die vorgestellten Kampfsonderfertigkeiten ergänzen jene aus dem **Regelwerk** und dem **Aventurischen Kompendium**.

Übersicht zu Kampfsonderfertigkeiten

Passive, Basis- und Spezialmanöver

Um den Kampf mit mehr Alternativen und Details zu versehen, werden sogenannte Kampfsonderfertigkeiten verwendet. Sie sind einzeln erlernbar, solange man die Voraussetzungen erfüllt und die notwendigen AP aufbringt.

Passive Kampfsonderfertigkeiten modifizieren ohne aktives Handeln des Kämpfers bestimmte Werte oder bieten andere, passive Erleichterungen. Hat ein Held mehrere passive Kampfsonderfertigkeiten, kann er sie alle gleichzeitig nutzen.

Basismanöver sind Sonderfertigkeiten, die einen Angriff oder eine Verteidigung ermöglichen oder modifizieren. Sie gehören oftmals zu den üblichen Tricks, die geübte Kämpfer beherrschen. Ein Kämpfer kann jeweils immer nur ein Basismanöver für seine Handlung wählen.

Spezialmanöver sind weniger übliche Sonderfertigkeiten, die kompliziertere Handlungen im Kampf ermöglichen. Auch von diesen kann ein Kämpfer für seine Handlung im Kampf jeweils nur eine wählen. Insgesamt darf er also pro Handlung maximal ein Basismanöver und ein Spezialmanöver kombinieren.

Ein Held muss die Sonderfertigkeit nur einmal kaufen, danach beherrscht er sie für alle Kampftechniken, für die die Sonderfertigkeit eingesetzt werden kann. Ist eine Sonderfertigkeit mit „alle“ versehen, so ist ihr Einsatz unabhängig von einer bestimmten Kampftechnik.

Kampfsonderfertigkeiten, die nur eingesetzt werden können, wenn du mit einer passenden Fokusregel spielst, sind extra durch ein Fokusregel-Symbol hervorgehoben. Ein BK steht für Bewaffneten Kampfstil, ein WK für Waffenlosen Kampfstil.

Einsatz von Manövern ohne Kampfsonderfertigkeit

Optionale Regel

Üblicherweise kann man keine Manöver einsetzen, wenn man nicht die passende Kampfsonderfertigkeit besitzt. Eine Ausnahme bilden die Manöver *Finte*, *Verteidigungshaltung*, *Vorstoß* und *Wuchtschlag*. Sie können alle auch ohne die Kampfsonderfertigkeit eingesetzt werden, allerdings sind sie dann weniger effektiv. Bei Finten und Wuchtschlägen wird die Erschwernis bei der AT verdoppelt, bei der Verteidigungshaltung sinkt der Bonus auf die Verteidigung von 4 auf 2, und beim Vorstoß bekommt man nur einen Bonus von 1 auf die AT statt von 2.

Durch diese Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Manöver ohne den Einsatz von Kampfsonderfertigkeiten

Grundsätzlich gilt, dass man keine Manöver ohne die passende Kampfsonderfertigkeit ausführen kann. Sicherlich, jemand ohne Erfahrung im Hammerschlag kann versuchen, das Manöver zu imitieren, aber es hat regeltechnisch keinen weiteren Nutzen.

Kampfsonderfertigkeiten

Zunächst wirst du eine Auflistung neuer Kampfsonderfertigkeiten vorfinden. Sie unterliegen allen Regeln, die du schon aus dem **Regelwerk** kennst. Jeder Held kann sie erlernen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt und die notwendigen AP ausgibt. Die Kampfsonderfertigkeiten findest du ab Seite **125** .

Kampfstile

Wie schon im letzten Kapitel unter dem Abschnitt Kampfstile beschrieben (siehe Seite **119**) gibt es sogenannte Kampfstilsonderfertigkeiten, die es Helden ermöglichen, ihren Stil deutlich vom Stil anderer Kämpfer zu unterscheiden. Kampfstile werden üblicherweise an Akademien und bei speziellen Lehrmeistern erlernt. Man benötigt Monate oder gar Jahre, um sich diese Stile anzueignen. Das letzte Wort hierbei hat der Spielleiter. Viele Stile werden an einer bestimmten Akademie gelehrt, die in der entsprechenden Beschreibung des Stils genannt ist. Jede Spielrunde kann festlegen, dass der Stil an einem anderen Ort gelernt wird. Die meisten Stile werden nur von Menschen an Menschen weitergegeben und nur selten an Nichtmenschen wie Zwerge oder Elfen. Hin und wieder kommt es aber vor, dass auch sie Gelegenheit haben, einen solchen Kampfstil zu erlernen. Ob dies sinnvoll und gewünscht ist, sollte die Spielrunde gemeinsam entscheiden. Und es gibt wiederum Stile, die den Nichtmenschen vorbehalten sind.

Diese Sonderfertigkeiten unterliegen strengeren Voraussetzungen sind aber ansonsten normale Kampfsonderfertigkeiten, für die obige Regeln gelten und die auch in passive, Basis- und Spezialmanöver unterteilt sind.

Ab Seite **132** kannst du dir die Kampfstilsonderfertigkeiten ansehen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

Die letzte Art von Kampfsonderfertigkeiten sind die sogenannten erweiterten Kampfsonderfertigkeiten. Sie können nur erworben werden, wenn der Held über eine Kampfstilsonderfertigkeit verfügt, die es erlaubt, erweiterte Kampfsonderfertigkeiten mit AP einzukaufen. Einige erweiterten Kampfsonderfertigkeiten lassen sich im bewaffneten und waffenlosen Kampf gleichermaßen einsetzen. In diesem Fall erhalten sie kein Symbol.

Die erweiterten Kampfsonderfertigkeiten sind ab Seite **139** aufgeführt.

Formationen
Sonderfertigkeiten, die es Helden erlauben, eine Formation zu bilden, können nicht mit anderen Formationen kombiniert werden. Sprich: Helden können nur Boni durch eine Formation bekommen, nicht durch mehrere. Dazu zählen u. a. Berittene Lanzenformation, Formation, Formationsattacke, Formationsparade, Gefechtsformation, Kha-Formation, Plänkler-Formation.

Kampfsonderfertigkeiten

Auflaufen (Spezialmanöver)
Manchmal rennt ein Gegner auf den Helden zu und dieser verfügt über eine Waffe, die lang genug ist, um den Feind direkt auflaufen zu lassen und seine eigene Geschwindigkeit gegen ihn zu verwenden.
Regel: Der Held muss entweder eine höhere INI in dieser KR als sein Gegner aufweisen oder in der letzten KR bereits 1 Aktion für dieses Manöver aufgewendet haben, damit er die folgende AT durchführen kann. Außerdem darf er keine Handlung für eine Bewegung im gleichen Zeitraum eingesetzt haben.
Die AT ist um 2 erschwert, dem Angriff kann man nur ausweichen. Sollte das Manöver gelingen, erleidet das Ziel nicht nur den üblichen Schaden der Waffe•, sondern auch die halbe GS des Ziels. Das Ziel muss sich mindestens mit einer GS von 6 in dieser oder der letzten KR auf den Helden zubewegt haben.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: KK 15
Kampftechniken: Lanzen, Spießwaffen
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

• Bei Lanzen der Schaden, den die Waffe üblicherweise bei einem Lanzenangriff macht

Ausfall I-II (Spezialmanöver)
Eine schnelle Abfolge von Angriffen, ein sogenannter Ausfall, zwingt den Gegner der Heldin länger in die Defensive und erhöht durch den mehrfachen Angriff die Chance eines Treffers. Allerdings sind die deutlich schwächer geführten Angriffe nach dem ersten leichter für den Kontrahenten abzuwehren.
Regel: Um einen Ausfall zu starten, muss eine einleitende AT gelingen, die um 2 erschwert ist. Pro Stufe des Manövers, kann die Heldin innerhalb der selben Aktion 1 zusätzliche AT ausführen. Ob die Verteidigungen des Gegners gelingen, ist dabei unerheblich. Jede zusätzliche AT innerhalb des Ausfalls, ist um weitere 2 Punkte erschwert (also –2 für einleitende AT, –4 für die erste zusätzliche AT, –6 für die zweite zusätzliche AT). Wird eine AT im Ausfall mit einem Basismanöver•• kombiniert, so profitiert immer nur diese einzelne AT davon. Misslingt eine der AT, ist der Ausfall sofort beendet.
Die Verteidigungen gegen die zusätzlichen AT werden nicht gemäß der Regel für mehrere Verteidigungen in einer KR erschwert (siehe **Regelwerk** Seite **232**), stattdessen ist die Verteidigung des Gegners gegen die erste zusätzliche AT um 4, gegen die zweite zusätzliche AT um 8 erleichtert. Sollte es sich bei einem der Angriffe um einen Kritischen Erfolg handeln, wird der VW des Gegners mit der Erleichterung verrechnet und dann halbiert.
Alle AT in einem Ausfall müssen immer den selben Gegner zum Ziel haben. Ein Kritischer Treffer wird immer nur für die aktuelle AT angewandt. Bis zum Ende der nächsten KR bekommt die Heldin eine Erschwernis von 2 auf Verteidigungen.
Erschwernis: –2 (erste einleitende Attacke), –4 (erste Zusatz-Attacke), –6 (zweite Zusatz-Attacke)
Voraussetzungen: Stufe I: Finte I; Stufe II: Finte II
Kampftechniken: Dolche, Fächer, Fechtwaffen
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte pro Stufe

•• In vielen Fällen ist bei einem Ausfall eine *Finte* sinnvoll, um die Verteidigung des Gegners herunterzusetzen und die Wahrscheinlichkeit zu erhöhen, ihn zu treffen. Die *Finte* erschwert nur die gerade ausgeführte AT, nicht die nachfolgenden Angriffe.

Berittene Lanzenformation (passiv)
Wer als Reiter ausgebildet wird, einen konzentrierten Lanzenangriff in Formation auszuführen, kann es seinem Gegner schwerer machen auszuweichen.
Regel: Ein Reiter mit dieser Sonderfertigkeit kann zusammen mit bis zu zwei weiteren Reitern, die sich maximal 3 Schritt links und rechts von ihm befinden dürfen, einen konzentrierten Angriff ausführen. Die Lanzen der Kämpfer müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein und die Reittiere in die gleiche Richtung galoppieren.
Für jeden Reiter in dieser Formation bekommt das Ziel des Angriffs eine zusätzliche Erschwernis von 1 auf VW.•••
Voraussetzungen: Lanzenangriff
Kampftechniken: Lanzen
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

••• Die beiden anderen Reiter müssen nicht über die SF Kriegsreiterei verfügen, damit der Held die Vorteile erhält. Er bekommt diesen Vorteil aber nur, solange die anderen Reiter sich innerhalb der Reichweite von 3 Schritt aufhalten und ihre Waffen in die gleiche Richtung halten.

Blutgrätsche (Spezialmanöver)

Der Held grätscht seinem Gegner mit extremen Schwung in die Beine, um ihn schwer zu verletzen und zu Fall zu bringen.
Regel: Wer eine Blutgrätsche ausführen will, benötigt dafür 2 Schritt Anlauf. Der Held führt eine Raufen-AT aus, die um 2 erschwert ist. Einer erfolgreichen Attacke kann nur ausgewichen werden. Misslingt die Verteidigung, erleidet der Gegner zusätzlich zum üblichen Schaden +1 TP und den Status *Liegend*. Er muss außerdem eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um 2 ablegen, bei deren Misslingen er zusätzlich noch eine Stufe *Betäubung* erhält. Der Held selbst hat bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 2 auf VW und erleidet automatisch den Status *Liegend*.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: GE 13, Körperbeherrschung 8, Grätsche
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Doppelangriff (Spezialmanöver)

Der Doppelangriff ist ein Manöver, dass man nur im Beidhändigen Kampf einsetzen kann. Zunächst versucht der Kämpfer mit dem ersten Angriff den Gegner in eine ungünstige Position zu bringen. Der zweite Angriff soll besonders wirkungsvoll sein und zielt auf eine Blöße des Gegners. Der Doppelangriff ist daher schwer abzuwehren, allerdings geht der Kämpfer auch ein hohes Risiko ein, indem er auf seine eigene Verteidigung verzichtet.
Regel: Der Doppelangriff muss im Beidhändigen Kampf angewandt werden. Zusätzlich zu den Modifikatoren im Beidhändigen Kampf ist die erste AT des Helden um 2 erschwert, die zweite AT um 2 erleichtert. Alle Verteidigungen des Helden in dieser Kampfrunde entfallen. Die Verteidigung des Gegners gegen beide Angriffe sinkt um 2. Misslingt eine der beiden Attacken, so ist die Verteidigung des Gegners nicht gesenkt, aber der Held verliert dennoch alle Verteidigungen. Diese Spezialmanöver kann im Beidhändigen Kampf eingesetzt werden, obwohl dabei üblicherweise nur Basismanöver erlaubt sind.
Erschwernis: –2 (erste AT)
Voraussetzungen: IN 13, KK 13, Beidhändiger Kampf I
Kampftechniken: Dolche, Fächer, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Drachenkampf-Taktik (passiv)

Der Kampf gegen Drachen lässt sich, wie fast alle Kampfsituationen, üben, sodass ein Kämpfer mit der richtigen Taktik deutlich bessere Überlebenschancen gegen ein solches Untier hat.
Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Kriegskunst*. Im Kampf gegen Drachen• kann er 1 Aktion aufwenden, um eine Probe auf *Kriegskunst* abzulegen. Bei Erfolg erhält er für die Dauer von QS KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK.
Voraussetzungen: Tierkunde 8, Kriegskunst 8
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Durchgezogener Tritt I-III (Spezialmanöver)

Mit einem durchgezogenen Tritt kann man seinen Gegner nicht nur schwer verletzten, sondern ihn auch aus dem Gleichgewicht bringen. Allerdings gibt man für einen durchgezogenen Tritt einen sicheren Stand auf, was einen selbst angreifbarer macht.
Regel: Die TP des Angriffs erhöhen sich pro Stufe der Sonderfertigkeit um +1 TP. Zudem muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* bestehen, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten. Die Probe ist pro Stufe der Sonderfertigkeit um 1 erschwert. Der VW der Heldin sinkt bis zum Ende der nächsten KR um die Stufe der Sonderfertigkeit.
Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Durchgezogener Tritt I; Stufe III: GE 17, Durchgezogener Tritt II
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Ellbogenangriff I-III (Spezialmanöver)

Ein harter Treffer mit dem Ellbogen ist besonders schmerzhaft und kann dazu führen, dass der Gegner benommen ist und nur noch Sterne sieht. Nach diesem Angriff muss sich ein Kämpfer jedoch zunächst wieder in eine günstige Position bringen, sodass ein nachfolgender Angriff meist schwieriger anzusetzen ist.
Regel: Die TP des Angriffs erhöhen sich pro Stufe der Sonderfertigkeit um +1 TP. Außerdem muss der Gegner des Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* bestehen, um nicht 1 Stufe *Betäubung* zu erhalten. Die Probe ist pro Stufe der Sonderfertigkeit um 1 erschwert. Die AT des Helden sinkt bis zum Ende der nächsten KR um die Stufe der Sonderfertigkeit.
Voraussetzungen: Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Ellbogenangriff I; Stufe III: KK 17, Ellbogenangriff II
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Formation (passiv)

Wer sich gemeinsam mit anderen für einen Kampf koordinieren kann, der kann sich eine deutlich bessere Position verschaffen und Vorteile nutzen.
Regel: Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit kann zusammen mit bis zu vier weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt vor, hinter, links und rechts von ihm befinden dürfen, eine Formation aufbauen. Alle Kämpfer, die durch diese SF eine Formation bilden, erhalten entweder +2 AT oder +2 VW. Alle Beteiligten müssen sich bei der Bildung der Formationen auf einen der beiden Boni einigen.

• Damit sind alle Wesen gemeint, die Drache als Typus aufweisen.

Nur einer der Kämpfer benötigt die Sonderfertigkeit, damit alle davon profitieren. Verfügen mehrere Kämpfer darüber, können auch entsprechend mehr Kämpfer die Vorteile nutzen.
Voraussetzungen: Kriegskunst 6
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Gefechtsformation (passiv)

Wer sich der Disziplin einer Kampfeinheit unterwirft, der kann von deren Zusammenhalt profitieren, wenn er gemeinsam mit seinen Kampfgefährten ins Gefecht zieht.
Regel: Eine Kämpferin mit dieser Sonderfertigkeit kann zusammen mit bis zu vier weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt vor, hinter, links und rechts von ihr befinden dürfen, eine Gefechtsformation aufbauen. Alle Kämpfer, die durch diese Sonderfertigkeit eine Gefechtsformation bilden, erhalten entweder +1 AT und +2 VW, oder +2 AT und +1 VW. Alle Beteiligten müssen sich bei der Bildung der Gefechtsformation auf einen der beiden Boni einigen.
Nur einer der Kämpfer benötigt die Sonderfertigkeit, damit alle davon profitieren. Verfügen mehrere Kämpfer darüber, können auch entsprechend mehr Kämpfer die Vorteile nutzen.
Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Anführer und Formation
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Gegenhalten (Spezialmanöver)

Angriff ist die beste Verteidigung – wer sich geschickt zu Wehr setzen kann, der kann auch einen Gegenangriff starten, um die Waffe des Feindes wegzuschlagen und sich somit vor einem Treffer zu schützen. Doch ein Gegenhalten bietet auch die Gefahr, dass man in die Waffe des Gegners hineinläuft und es ist eine anstrengende Taktik.
Regel: Die Heldin kann sich bei einem Angriff des Gegners nach dessen gelungener AT entscheiden, statt auf PA zu würfeln, ein Gegenhalten-Manöver zu starten (beim Ausweichen ist dieses Manöver nicht einsetzbar). Dazu muss eine Probe auf AT gewürfelt werden. Gelingt die AT, so hat die Heldin den Angriff abgewehrt. Misslingt die Probe, so konnte nicht pariert werden und der Gegner verursacht zusätzlich zu seinem üblichen Schaden +2 TP. Nach jedem Gegenhalten-Manöver erhält die Heldin 1 Stufe *Betäubung*. Gegenhalten zählt in diesem Sinne als eine Verteidigung und erschwert nachfolgende Verteidigungen. Weitere Verteidigungen in der selben KR sind wie üblich erschwert, gleich ob dazu wieder Paraden, Ausweichen oder erneut Gegenhalten verwendet wird.

> Der Vorteil dieses Manövers ist der vergleichsweise hohe Wert in AT im Gegensatz zur PA. Die Heldin bekommt dafür aber Betäubungsschaden und muss mit Gegenhalten-Manövern haushalten.

Voraussetzungen: MU 15, Sonderfertigkeit Wuchtschlag II
Kampftechniken: alle Nahkampfkampftechniken, die über einen PA-Wert verfügen
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Geschossabwehr I-III (passiv)

Mit dieser Sonderfertigkeit kann man eine Waffe, die nach einem geworfen wurde, mit den Händen abwehren. Regel: Um sich gegen einen Angriff mit Wurfwaffen zu verteidigen, würfelt der Held statt einer Probe auf Ausweichen eine Raufen-PA. Gelingt sie, hat er die geworfene Waffe erfolgreich abgewehrt (aber nicht gefangen). Es gelten folgende Modifikatoren für die Raufen-P

- improvisierte Wurfwaffen: +/–0
- alle anderen Wurfwaffen: –2
- Wurfspeere, Wurfdiskus: –4
- geworfene Nahkampfwaffen (z. B. durch die SF *Waffenwurf* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **165**): –6

Munition von Bögen und Armbrüsten lässt sich durch diese SF nicht abwehren.
Jede Stufe nach der ersten erleichtert die Raufen-PA um jeweils 2. Eine misslungene Probe bedeutet, dass die Verteidigung misslungen ist. Der Held muss für den Einsatz des Manövers eine Hand frei haben.
Voraussetzungen: Stufe I: FF 13; Stufe II: FF 15, Geschossabwehr I; Stufe III: FF 17, Geschossabwehr II
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Grätsche (Spezialmanöver)

Der Held grätscht seinen Gegner mit Schwung in die Beine, um ihn zu verletzen und zu Fall zu bringen
Regel: Wer eine Grätsche ausführen will, benötigt dafür 2 Schritt Anlauf. Der Held führt eine Raufen-AT aus, die um 2 erschwert ist. Einer erfolgreichen Attacke kann nur ausgewichen werden. Misslingt die Verteidigung, erleidet der Gegner den üblichen Schaden und den Status *Liegend*. Der Held selbst hat bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 2 auf Verteidigungen und erleidet automatisch den Status *Liegend*.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: GE 13, Körperbeherrschung 4
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Kernschuss I-III (passiv)

Eine Fernkampfwaffe im Nahkampf einzusetzen erfordert eine gewisse Übung, doch wer dies beherrscht, hat einen entscheidenden Vorteil.
Regel: Üblicherweise darf eine im Nahkampf verwickelte Heldin keinen Fernkampfangriff durchführen (siehe **Regelwerk** Seite **241**). Mit dieser Sonderfertigkeit ist sie jedoch in der Lage, selbst im Nahkampf noch Fernkampfangriffe durchzuführen. Sollte sie sich also in Angriffsdistanz eines Gegners befinden, ist sie trotzdem noch in der Lage, einen Pfeil abzuschießen oder eine Wurfaxt zu werfen. Bei Stufe I ist die Probe auf FK um 4, bei Stufe II um 2 und bei Stufe III gar nicht mehr erschwert.*
Erschwernis: –4 (Stufe I), –2 (Stufe II), +/–0 (Stufe III)
Voraussetzungen: Stufe I: FF 15; Stufe II: Kernschuss I; Stufe III: Kernschuss II
Kampftechniken: alle Fernkampftechniken
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte pro Stufe

Kha-Formation (passiv)

Kha, die Göttin des Schicksals in Form einer Schildkröte, wird im militärischen Jargon häufig dafür verwendet, eine Formation zu beschreiben, die von allen Seiten und von oben durch Schilde geschützt wird, um sich möglichst gegen jeden Angriff zu wappnen.
Regel: Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit kann zusammen mit bis zu vier weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt vor, hinter, links und rechts von ihm befinden dürfen, eine Kha-Formation aufbauen. Alle Kämpfer müssen zum bilden dieser Formationen mit einem Schild bewaffnet sein, der einen PA-Modifikator von +3 oder besser aufweist.
Alle Kämpfer, die durch diese Sonderfertigkeit eine Kha-Formation bilden, erhalten +3 VW und zusätzlich +6 VW gegen Fernkampfangriffe. Die Kämpfer in Kha-Formation können sich maximal mit GS 2 bewegen. Bewegen sie sich schneller, verfällt der Bonus auf VW augenblicklich.
Nur einer der Kämpfer benötigt die Sonderfertigkeit, damit alle davon profitieren. Verfügen mehrere Kämpfer darüber, können auch entsprechend mehr Kämpfer die Vorteile nutzen.
Voraussetzungen: Kriegskunst 10, Sonderfertigkeit Formation
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Klinge drehen (passiv)

Um einem Gegner schlimme Verletzungen zuzufügen und noch mehr Schmerzen zu verursachen, kann eine Heldin eine im Körper des Feindes steckende Klingenwaffe drehen. Dabei muss sie aber in Kauf nehmen, dass sie ihre eigene Verteidigung zu Gunsten des Manövers vernachlässigt.
Regel: Nach einer gelungenen AT, die mindestens 5 SP angerichtet hat, kann die Heldin die Klinge in der Wunde drehen. Dies verursacht zusätzlich 2 SP und der Gegner muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* ablegen. Misslingt die Probe, so erleidet er bis zum Ende der nächsten KR 1 Stufe *Schmerz*. Die angreifende Heldin erleidet für den gleichen Zeitraum eine Erschwernis von 2 auf den VW.
Voraussetzungen: MU 13
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Stangenwaffen (muss eine spitze Klinge haben)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Klingentänzer (passiv)

In einem Kampf kommt es oftmals auf die Schnelligkeit an und darauf, wer zuerst zuschlägt. Klingentänzern sagt man nach, dass sie besonders schnelle Reflexe aufweisen.
Regel: Ein Klingentänzer würfelt bei der Bestimmung der Initiative zusätzlich +1W6 (also in der Regel insgesamt 2W6). Um die Sonderfertigkeit nutzen zu können, dürfen keine Modifikatoren durch BE oder zusätzliche Abzüge auf GS oder INI vorhanden sein.
Voraussetzungen: IN 17, GE 15, Feindgespür, Kampfreflexe I
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

Kraftvoller Speerwurf (Spezialmanöver)

Wer besonders stark ist, kann sich darin üben, seinen Gegner mit einem Wurfspeer zu Fall zu bringen.
Regel: Setzt ein Held diese Sonderfertigkeit ein, erhöhen sich die TP seines Angriffs um 2. Wird der Gegner

* Ob der Modifikator *Schuss ins Kampfgetümmel* gilt, hängt davon ab, ob das Ziel des Helden sich in Angriffsdistanz zu einem Gegner befindet.

getroffen, muss er eine Probe auf *Körperbeherrschung (Balance)* erschwert um 2 ablegen, bei deren Misslingen er den Status *Liegend* erhält. Die Reichweiten des Wurfspeers beim Einsatz des Manövers werden halbiert.
Erschwernis: –4
Voraussetzungen: KK 15
Kampftechniken: Wurfwaffen (nur Wurfspeere)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Lanzenführung (passiv)
Manchmal hat ein Held keine andere Möglichkeit, als im Nahkampf mit einer Lanze anzugreifen. Man muss jedoch über Übung darin verfügen, sie auch gezielt einsetzen zu können.
Regel: Der Held kann mit Lanzen, die normalerweise nur in einem Lanzenangriff eingesetzt werden können, Attacken und Paraden im Nahkampf als Fußkämpfer ausführen. Anders als bei der Führung beim Lanzenangriff, verfügt der Held in diesem Fall über eine Parade mit der Lanze. Dabei werden AT und PA nach den normalen Regeln berechnet. Allerdings erleidet er Erschwernisse von 6 auf AT und 4 auf PA. Die TP eines solchen Angriffs sind halbiert, die L+S beträgt KK 16 und die Reichweite der Lanze ist lang. Diese SF kann nicht vom Rücken eines Reittiers aus eingesetzt werden.
Voraussetzungen: KK 15
Kampftechniken: Lanzen
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Machtvolle Meisterparade (passiv)
Die besten Kämpfer können es dank ihrer unglaublich schnellen Reflexe leicht mit einer Überzahl an Gegnern aufnehmen.
Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit erleidet bei mehrfachen Paraden in einer KR nicht Erschwernisse von jeweils 3, sondern nur von jeweils 1 (siehe **Regelwerk** Seite **232**).
Voraussetzungen: GE 17 oder KK 17, Meisterparade
Kampftechniken: alle Nahkampftechniken mit Parade
AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

Meisterliche Geschossabwehr I-III (passiv)
Nur sehr wenige Meister des Kampfes sind in der Lage, nicht nur Wurfwaffen mit der Hand abzuwehren, sondern diese auch im Flug zu fangen.
Regel: Der Held würfelt bei der Verteidigung gegen Wurfwaffen statt einer Probe auf Ausweichen eine Raufen-PA. Gelingt sie, hat er die geworfene Waffe erfolgreich gefangen. Es gelten folgende Modifikatoren für die Raufen-P
- improvisierte Wurfwaffen: –2
- alle anderen Wurfwaffen: –4
- Wurfspeere, Wurfdiskus: –6
- geworfene Nahkampfwaffen (z. B. durch die SF *Waffenwurf* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **165**): –8

Munition von Bögen und Armbrüsten lässt sich durch diese SF nicht fangen
Jede Stufe nach der ersten erleichtert die einzelnen Proben um jeweils 2. Eine misslungene Probe bedeutet, dass die Verteidigung misslungen ist. Der Held muss für den Einsatz des Manövers eine Hand frei haben. Will er die Waffe für einen FK-Angriff einsetzen, muss er die reguläre LZ* der Waffe aufwenden, bevor er einen Angriff ausführen kann.
Voraussetzungen: Stufe I: Geschossabwehr II; Stufe II: Geschossabwehr III, Meisterliche Geschossabwehr I; Stufe III: Meisterliche Geschossabwehr II
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Meisterlicher Klingentänzer (passiv)
Die schnellsten Klingentänzer können ihren Geschwindigkeitsvorteil nutzen, um ihre Verteidigung planvoller einzusetzen.
Regel: Ein meisterlicher Klingentänzer bekommt +1/+2/+3 auf Verteidigung, wenn er beim würfeln seiner Initiative mit 2W6 ein Würfelergebnis von mindestens 3/7/11 erzielt. Um die Sonderfertigkeit nutzen zu können, dürfen keine Modifikatoren durch BE oder zusätzliche Abzüge auf GS oder INI vorhanden sein.
Voraussetzungen: GE 17, Klingentänzer
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Plänkler-Formation (passiv)
Landwehr- und Plänklereinheiten sind kaum ausgebildet, aber sie beherrschen zumindest ein paar Übungen, eine geeignete Formation aufzubauen.
Regel: Ein Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit kann zusammen mit bis zu zwei weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt rechts und links von ihm befinden müssen, eine Schlachtreihe aufstellen. Alle Kämpfer, die durch diese SF eine Plänkler-Formation bilden, erhalten entweder +1 AT oder +1 VW. Alle Beteiligten müssen sich bei der Bildung der Formationen auf einen der beiden Boni einigen.
Nur einer der Kämpfer benötigt die Sonderfertigkeit, damit alle davon profitieren. Verfügen mehrere Kämpfer darüber, können auch entsprechend mehr Kämpfer die Vorteile nutzen.
Voraussetzungen: keine
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

* Die SF *Schnellladen* kann dazu eingesetzt werden, die LZ zu verkürzen.

Querschuss I-III (passiv)
Statt der üblichen Schussposition kann eine Heldin einen Bogen auch quer halten und so auf kurze Distanz den Bogen stärker spannen. Allerdings beeinträchtigt dies die Zielgenauigkeit und es geschehen dadurch häufiger Missgeschicke.
Regel: Beim Spannen des Bogens, also bei der 1. Aktion des Ladens, muss der Querschuss angekündigt werden. Pro Stufe der Sonderfertigkeit kann der Schuss +1 TP anrichten, ist aber auch um jeweils 1 erschwert. Es kommt zudem häufiger zu Patzern: Bei Stufe I bei 19-20, bei Stufe II bei 18-20, bei Stufe III bei 17-20 bzw. die Chance für einen Patzer steigt pro Stufe der SF um 5 %.
Voraussetzungen: Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Querschuss I; Stufe III: KK 17, Querschuss II
Kampftechniken: Bögen
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Reißangriff (passiv)
Ein Held mit einer Kettenwaffe kann die Waffe dazu benutzen, um einen schmerzhaften Reißangriff gegen den Gegner durchzuführen oder ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen.
Regel: Nach einer gelungenen und unverteidigten AT darf der Spieler des Helden eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* ablegen. Nach der Probe kann er sich dazu entscheiden, entweder QS/2 zusätzliche SP anzurichten oder die Verteidigung des Gegners um den gleichen Wert bis zum Ende der nächsten KR zu erschweren. Die AT des Helden ist bis zum Ende der nächsten KR um 2 gesenkt. Die Probe auf *Kraftakt* muss nicht eingesetzt werden, wenn sich der Held dagegen entscheidet.
Voraussetzungen: KK 15
Kampftechniken: Kettenwaffen
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schildschlag (Spezialmanöver)
Ein Held kann seinen Schild einsetzen, um damit einem am Boden liegenden Gegner den Rest zu geben.•
Regel: Das Schildschlag-Manöver kann nur gegen einen Gegner mit dem Status *Liegend* eingesetzt werden. Der Attackewert des Helden mit dem Schild ist bei diesem Manöver um 2 erleichtert. Gelingt der Angriff und verteidigt der Gegner nicht, werden die TP des Schilds verdoppelt, danach noch für einen kleinen/mittleren/großen Schild +–0/+1/+2 TP addiert.
Voraussetzungen: KK 15
Kampftechniken: Schilde
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Spießgespann (passiv)
Gerade bei den Zwergen ist das Führen eines Spießgespanns legendär. Mit dieser Technik und dem Spieß, das als Drachentöter bekannt ist, haben die Angroschim schon so manchen Tatzelwurm oder Schlimmeres getötet.

• Das Manöver kann auch mit einem anderen schweren Gegenstand nach Meisterentscheid ausgeführt werden. In diesem Fall zählt der Gegenstand als kleiner Schild.

•• Würfe von Gegnern können dadurch nicht verändert werden.

Regel: Sollten zwei Kämpfer gleichzeitig eine Waffe mit der Reichweite überlang führen, können sie einen gemeinsamen Angriff gegen ein Ziel durchführen, beide mit einer um 4 erschwerten AT. Ein Patzer / Kritischer Erfolg eines Kämpfers führt automatisch zu einem Patzer / Kritischen Erfolg auch des anderen. Die INI beider Kämpfer wird durch den niedrigeren der beiden Werte angegeben. Verfügen beide über die Sonderfertigkeit *Sturmangriff*, können sie diesen ausführen und damit die TP ihres Angriffs um insgesamt 4 + die geringere GS der beiden Angreifer erhöhen. Weitere Manöver können nicht eingesetzt werden.
Voraussetzungen: GE 15, KK 15
Kampftechniken: Spießwaffen
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Turnierreiterei (passiv)
Solange jemand die Startvoraussetzungen erfüllt, kann er zwar bei einem Turnier antreten, aber ein guter Turnierkämpfer ist in den Disziplinen Ring- und Schildstechen und dem Lanzengang hervorragend ausgebildet.
Regel: Während eines Turniers kann die Heldin in den Disziplinen Ring- und Schildstechen sowie Tjoste jeweils einen beliebigen eigenen Würfelwurf wiederholen, bei welchem das für sie bessere Ergebnis zählt. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um einen W6- oder W20-Wurf handelt oder für welchen Zweck er benutzt wurde. Es kann ein Wurf sein, um die TP zu bestimmen, oder eine Teilprobe von *Reiten* (nicht aber die gesamte Probe), eine AT usw.••
Sollte die Heldin während des Turniers den Wiederholungswurf für eine der drei Disziplinen benutzt haben, kann sie die Fähigkeit auch noch für die anderen beiden einsetzen, aber nicht mehr für die gleiche Disziplin.
Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Lanzenangriff, Reiten 14
Kampftechniken: Lanzen
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Umrennen (Spezialmanöver)
Im waffenlosen Kampf kann eine Heldin ihren eigenen Körper als Waffe einsetzen und einen Gegner mit voller Wucht auf kurze Distanz rammen. Dadurch kann es ihr gelingen, ihren Gegner zu Boden zu befördern und ihm kurzfristig den Atem zu rauben. Anderen Schaden richtet sie mit einem solchen Manöver in der Regel aber nicht an.
Regel: Gelingt eine um 2 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, verursacht der Angriff der Heldin zwar nur TP/2, allerdings muss der Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um die angerichteten TP bestehen, um nicht den Status *Liegend* sowie 1 Stufe *Betäubung* zu erhalten. Die *Betäubung* hält allerdings nur bis zum Ende der nächsten KR an.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: keine
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Umwickeln (Spezialmanöver)

Mit Kettenwaffen ist es möglich, die Waffe eines Gegners zu umschlingen und ihn so zu behindern. Allerdings ist auch die Heldin bei diesem Manöver stark eingeschränkt und es empfiehlt sich nur, es einzusetzen, wenn man die Hilfe eines weiteren Recken hat, um den Gegner zu besiegen.

Regel: Für das Umwickeln wird eine Attacke gegen die Waffe durchgeführt, gegen die der Gegner mit einer Parade mit der Waffe oder Ausweichen verteidigen darf. Misslingt die Parade oder das Ausweichen, muss der Held eine Probe auf Kraftakt (Ziehen & Zerren) ablegen und kann bis zum Ende der nächsten KR die AT und PA des Gegners um QS/2 erschweren. Der Angriff richtet ansonsten keinen Schaden an. Der Held kann während die Erschwernis wirkt, das Manöver gegen den Gegner nicht nochmal einsetzen.

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Kettenwaffen, Peitschen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ungeheuer-Taktik (einzelne Spezies) (passiv)

Mancher Held hat sich auf die Bekämpfung eines bestimmten Ungeheuers spezialisiert und kennt dessen Schwächen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Kriegskunst*. Im Kampf gegen ein bestimmtes Ungeheuer• kann er 1 Aktion aufwenden, um eine Probe auf Kriegskunst abzulegen. Bei Erfolg erhält er QS in Kampfrunden einen Bonus von +2 AT und +2 FK.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Kriegskunst 8

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Weitwurf (Spezialmanöver)

Wer über Geschick und große körperliche Kraft verfügt, der kann Wurfwaffen deutlich weiter werfen als ein durchschnittlicher Kämpfer.

Regel: Würfe mit Waffen der Kampftechniken Wurfwaffen haben in der Reichweitenkategorie *weit* eine um 50 % höhere Reichweite. Beispielsweise würde ein Wurfspeer mit einer Reichweite von 40 Schritt in der Kategorie weit durch einen Weitwurf eine maximale Reichweite von 60 Schritt erreichen. Ein Weitwurf ist um 2 erschwert.

Erschwernis: –2

Voraussetzungen: FF 13, KK 15, Präziser Schuss/Wurf I

Kampftechniken: Wurfwaffen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wirbelangriff I-II (Spezialmanöver)

Ein Wirbelangriff ist ein Angriff gegen mehrere Gegner, der allerdings etwas schwächer ausgeführt wird, da die Wucht des Angriffs nicht auf einen Widersacher konzentriert werden kann.

Regel: Die angegriffenen Gegner dürfen auf den Angriff getrennt reagieren. Die erste Attacke ist um 2, die zweite um 4 und die dritte um 6 erschwert. Wenn die Verteidigung der Gegner misslingt, wird für jeden Gegner einzeln Schaden ausgewürfelt.

Wirbelangriff I erlaubt den Angriff auf zwei Gegner, Wirbelangriff II den Angriff auf drei Gegner.

Ein Patzer bei einem der Angriffe bedeutet, dass keine weiteren Attacken des Wirbelangriffs in dieser KR ausgeführt werden können.

Ein Treffer richtet 2 TP weniger an als üblich (bis zu einem Minimum von 0 TP).

Erschwernis: –2 (zweite AT); –4 (zweite Attacke); –6 (dritte Attacke)

Voraussetzungen: Stufe I: GE 15; Stufe II: GE 17, Wirbelangriff I

Kampftechniken: Dolche, Fächer, Fechtwaffen, Raufen

AP-Wert: Stufe I/II: 25/35 Abenteuerpunkte

• Es können nur Wesen ausgewählt werden, bei denen der Meister festlegt, dass sie im Talent *Tierkunde* unter das Anwendungsgebiet *Ungeheuer* fallen. Entsprechend sind z. B. Dämonen, Feen, Geister und gewöhnliche Tiere nicht wählbar

Kampfstilsonderfertigkeiten

Ayshara-Stil (passiv)

Der Ayshara-Stil ist unter Diebin unter anderem zwielichtigen Gesindel verbreitet. Der nach einer Mondsilberhadjina benannte Kampfstil setzt vor allem auf den Einsatz von Wurfdolchen und -sternen, die einen Gegner lautlos und effizient ausschalten können.
Regel: Wenn eine Heldin den Ayshara-Stil beherrscht, verwandeln sich einfache Wurfwaffen in tödliche Geschosse. Von dem Stil unterstützte Wurfwaffen, die mit dieser Sonderfertigkeit eingesetzt werden, erhalten einen Bonus von +2 TP.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Fixierungsschuss, Geschickter Wurf, Tiefe Wunde
Voraussetzungen: FF 13
Kampftechniken: Wurfwaffen (nur Wurfdolche und Wurfsterne/-scheiben/-ringe)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Balboram-Stil (passiv)

Balboram Sohn des Bromosch folgt einer langen Tradition brillantzwergischer Kavaliere und hat einen Stil mit brillantzwergischem Kurzschwert und Buckler geprägt. Der Stil setzt auf Defensive und überraschende Angriffe aus der Deckung.
Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit erhält einen zusätzlichen PA-Bonus von 2 zu seiner Hauptwaffe, wenn er einen brillantzwergischen Buckler mit einem brillantzwergischen Kurzschwert einsetzt. Nach einem parierten Angriff eines Kulturschaffenden erhält der Held einen Bonus von +1 AT gegen diesen Gegner. Der Bonus hält maximal bis zum Ende der nächsten KR an. Es können nicht mehrere Boni auf diese Weise entstehen. Sobald der Held seinen Gegner angegriffen hat, verfällt der Bonus auf die AT wieder.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Nervös machen, Tod von Links
Voraussetzungen: GE 13, Beidhändiger Kampf I, Spezies Zwerg
Kampftechniken: Schilde (nur brillantzwergischer Buckler), Schwerter (nur brillantzwergisches Kurzschwert)
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Boxer-Stil (passiv)

In einigen größeren Orten des Bornlands, des Horas- und Mittelreichs, gibt es professionelle Boxer, die in kleinen Hallen gegeneinander antreten. Ziel ist es, seinen Gegner bewusstlos zu schlagen und somit schnell das Duell für sich zu entscheiden.
Regel: Immer, wenn die Heldin mehr SP als die halbe KO des Gegners erzielt, muss dieser eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erschwert um TP/2 ablegen. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung* für 15 Minuten. Erleidet er so durch die vierte Stufe *Betäubung* den Status *Handlungsunfähig*, bekommt er zusätzlich den Status *Bewusstlos* für 2W6 KR. Dieser Stil kann nur gegen Wesen der Größenkategorie groß oder kleiner eingesetzt werden.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Eisenfaust, Schwinger, Tiefschlag
Voraussetzungen: KK 13
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Ederion-Stil (passiv)

Der berühmte elfische Kämpfer Ederion Wipfelglanz ist der Namensgeber für einen Stil, den viele Elfen nutzen, um Eindringlinge zu vertreiben. Der Stil setzt auf eine flexible Mischung aus Einsatz des Elfenbogens und elfischer Nahkampfwaffen. Insbesondere der erste Angriff wird durch die Technik präzise und kraftvoll ausgeführt, da sich der elfische Kämpfer auf den Erstschlag konzentriert und vorbereitet.
Regel: In der ersten KR eines jeden Kampfes erhält der Held nach Wahl des Spielers entweder einen Bonus von +2 AT oder +2 FK oder +2 TP.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Extremschuss, Fixierungsschuss, Meister elfischer Waffen
Voraussetzungen: MU 13, IN 13, Spezies Elf
Kampftechniken: alle Elfenwaffen
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Fasarer Blutgruben-Stil (passiv)

Die Blutgruben Fasars zählen zu den berüchtigtsten Arenen ganz Aventuriens. Hier zählt nur das Überleben, sodass es nicht verwundert, dass eine Fasarer Gladiatorin wenig auf Ruhm und Ehre gibt und lieber schmutzige Tricks bevorzugt, um zu gewinnen.
Regel: Verfügt die Heldin über diese Sonderfertigkeit, kann sie in der ersten KR, gleich, welche Initiative sie aufweist, als erstes handeln. Sollten zwei oder mehr Kämpfer diese Sonderfertigkeit aufweisen, entscheidet die reguläre Initiative über die Reihenfolge, aber sie sind alle vor den übrigen Kampfteilnehmern an der Reihe. Eine Person, die die Schicksalspunkte-Option *Erster* verwendet, ist dennoch vor allen Kämpfern mit dieser Sonderfertigkeit an der Reihe. Benutzen mehrere Kämpfer die Schicksalspunkte-Option innerhalb einer KR, hat SF eine höhere Priorität zur Bestimmung der Reihenfolge als der Initiative-Basiswert oder der W6-Wurf (siehe **Regelwerk** Seite **29/226**).

Sollten andere SFs dafür sorgen, dass man ebenfalls zuerst an der Reihe ist, sind diese SFs als gleichwertig zu dieser zu betrachten.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Berserkerangriff, Machtvoller Sturmangriff, Miese Tricks
Voraussetzungen: MU 13, GE 13 oder KK 13
Kampftechniken: alle Nahkampftechniken
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Gardisten-Stil (passiv)

Erfahrene Gardisten lassen sich durch kompetente Anführer und die richtigen Befehle besser einsetzen und lenken, sodass sie Vorteile bei der Verteidigung oder im Angriff genießen.
Regel: Wer über den Gardisten-Stil verfügt, der erhält durch die Sonderfertigkeit *Anführer* (siehe **Regelwerk** Seite **215**) zusätzlich einen Bonus von +1 AT oder +1 VW nach Wahl des Befehlshabers der Sonderfertigkeit *Anführer*.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Verbesserte Aufmerksamkeit, Verbesserter Betäubungsschlag, Verbesserter Schwitzkasten
Voraussetzungen: MU 13
Kampftechniken: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Gareth-Stil (passiv)

Die Kriegerakademie in Gareth bildet die besten Turnierreiter Aventuriens aus. So verwundert es nicht, dass die Garether Krieger ihre Pferde in Gefahrensituationen besser kontrollieren können als viele andere Reiter.
Regel: Garether Krieger benötigen keine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)*, damit ihr Pferd vom Trab in den Galopp oder umgedreht wechselt (siehe **Regelwerk** Seite **240**). Zudem sind Proben auf *Reiten (Kampfmanöver)*, wenn das Pferd verletzt wird, nur noch bei vollen 10 SP um jeweils 1 erschwert statt schon bei 5 vollen SP (siehe **Regelwerk** Seite **240**).
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Durchbohrung, Frontalangriff, Meisterlicher Turnierreiter
Voraussetzungen: GE 13, Lanzenangriff
Kampftechniken: Lanzen
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Garether Gossen-Stil (passiv)

Der Stil der Garether Gosse ist eine Mischung aus dem Bornländischen Raufen und eigenen Elementen der drei großen Verbrecherbanden Gareths: der Alten Gilde, der Almadaner und der Tobrier. Es wird vor allem auf schmutzige Tricks und weniger auf rondragefällige Angriffe gesetzt.
Regel: Die Schadensschwelle bei der Kampftechniken Raufen sinkt um 1.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Kopfstoß, Miese Tricks, Tiefschlag
Voraussetzungen: keine
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Hand Borons-Stil (passiv)

Nach der gefürchteten al'anfanischen Meuchlerorganisation, der Hand Borons, benannt, ist dieser Stil auf das schnelle und effektive Zuschlagen aus dem Hinterhalt spezialisiert. Nicht nur die Mitglieder der Hand Borons nutzen diesen Kampfstil, auch viele andere Auftragsmörder oder Attentäter haben ihn sich angeeignet.
Regel: In der ersten KR eines jeden Kampfes richtet der Held mit den Waffen der Kampftechniken Dolche und Raufen +2 TP an. Sollte ein Gegner den Status *Überrascht* aufweisen, richtet er nochmals +6 TP (gleich, ob in der ersten oder einer anderen KR) an.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufreißen, Blitzreflexe, Versteckte Klinge
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Dolche, Raufen
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Hardas-Stil (passiv)

Der mächtige Kämpfer Hardas Sohn des Kurolas hat seinen eigenen Stil geprägt und dieser ist besonders häufig bei reisenden Zwergenkriegern anzutreffen. Die Angriffe dieses Stils zielen vor allem auf die Beine von Gegnern, um sie dadurch zu Fall zu bringen und ihnen dann den Rest zu geben.
Regel: Ein Held mit diesem Stil kann die Kampfsonderfertigkeit *Zu Fall bringen* auch mit Hiebwaffen, Raufen und Zweihandhiebwaffen einsetzen. Zudem richtet der Held nicht nur 1W3 TP durch das Zufallbringen an, sondern die TP der verwendeten Waffe werden ausgewürfelt und halbiert (aufgerundet).
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Machtvoller Sturmangriff, Meister zwergischer Waffen, Schmerzwut
Voraussetzungen: KK 13, Spezies Zwerg
Kampftechniken: Hiebwaffen, Raufen, Zweihandhiebwaffen
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Irbrasch-Stil (passiv)

Der von dem Hügelzwergen Irbrasch Sohn des Igorsch entwickelte Stil setzt auf einen besonders effektiven Umgang mit leichteren Armbrüsten. Durch Atemübungen verbessert sich das Zielen und der Finger der Schützin liegt ruhiger am Abzug.
Regel: Wenn eine Heldin mit diesem Stil auf einen Gegner zielt (siehe **Regelwerk** Seite **242**), verdoppelt sich die Erleichterung durch das Zielen. Das bisherige Maximum der Zielerleichterung steigt damit auf 4.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Fixierungsschuss, Nachladespezialist, Rückendeckung
Voraussetzungen: FF 13, Spezies Zwerg
Kampftechniken: Armbrüste (nur Balläster, Eisenwälder und Leichte Armbrust)
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Ishannah al'Kira-Stil (passiv)

Der Kampfstil des Flammenreihers, den die Balayan-Meisterin Ishannah al'Kira lehrt, setzt auf Anmut und fließende Bewegungen im Zusammenspiel von Säbel und Kriegsfächer.
Regel: Eine Heldin, die über diesen Stil verfügt, erhält bei der Benutzung eines Fächers als Parierwaffe oder Schild einen PA-Bonus von +1 für die Hauptwaffe (der durch die SF *Klingenfänger* für Parierwaffen einen Gesamtbonus von +2 verleiht). Zudem benötigt sie nur 1 freie Aktion zum ein- oder ausklappen des Fächers (statt 1 Aktion). Wenn sie mit ausgeklappten Fächer ein Geschoss parieren will, erhält sie außerdem keine Erschwernis von 1.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Hohe Klinge, Machtvoller Wirbelangriff, Verbesserter Doppelangriff
Voraussetzungen: GE 13, Sonderfertigkeit Klingenfänger
Kampftechniken: Fächer, Schwerter
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Metessa Galora-Stil (passiv)

Der Stil der Schwertmeisterin Metessa Galora steht in der Tradition der almadanischen Caballeros. Insbesondere Finten werden geschickt dazu eingesetzt, um entweder den Gegner zu verwirren oder dessen Schwachstellen zu treffen. Zudem zeichnet sich der Stil dadurch aus, dass die Kämpferin die Bewegung des Gegners genauesten verfolgt, um nicht selbst Opfer einer Finte zu werden.
Regel: Setzt eine Heldin mit diesem Stil eine Finte ein, kann sie statt der Senkung der Verteidigung des Gegners, Rüstungsschutz durch extern getragene Rüstungen in der Höhe der Stufe der Finte ignorieren. Zudem erleidet sie durch gegnerische Finten nur die Hälfte der Erschwernis.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Antäuschen, Binden, Nervös machen
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Neersand-Stil (passiv)

Durch ihre Erfahrung beim Fernkampf mit dem Borndorn-Werfen und bei der Jagd mit dem Bogen haben, ist der Stil der Neersander Krieger sehr vielseitig.
Regel: In der ersten KR eines jeden Kampfes erhält der Held nach Wahl des Spielers entweder einen Bonus von +2 AT oder +2 PA oder +2 FK.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Blattschuss, Windmühle, Wuchtiger Wurf
Voraussetzungen: FF 13, GE 13 oder KK 13
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Odilmar-Stil

Ein häufig verwendeter Kampfstil vieler Jäger und Waldläufer wurde nach dem Bogenschützen Odilmar dem Braunen benannt, einem Nordmärker, der so präzise wie kaum ein anderer menschlicher Fernkämpfer schießen konnte. Zudem war er geübt darin, Pfeilen und anderen Geschossen mit Leichtigkeit auszuweichen.
Regel: Wendet der Held die Sonderfertigkeit *Präziser Schuss/Wurf* an, so erhält er einen Bonus von +1 TP. Außerdem bekommt er gegen Fernkampfangriffe einen Bonus von +2 auf AW.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Blattschuss, Fixierungsschuss, Tiefe Wunde
Voraussetzungen: FF 13
Kampftechniken: Bögen
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Pelleas-Stil (passiv)

Der auch als Sohn Rondras bekannte Pelleas von Pailos hat diesen nach ihm benannten Stil geprägt. Er war ein Meister des Wurfspeers und konnte ihn so schnell wie einen Blitz werfen.

Regel: Die Ladezeit von Wurfspeeren sinkt um 1 Aktion. Würfe mit der Reichweite *weit* sind aber dann nicht möglich. Der Held hat bei jedem Wurf die Wahl, ob er diese Fähigkeit einsetzen möchte oder nicht.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Rückendeckung, Sprungwurf, Tiefe Wunde
Voraussetzungen: KK 13
Kampftechniken: Wurfwaffen (nur Wurfspeere)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Plänkler-Stil (passiv)

Plänkler sind die einfachen Soldaten und Söldner, die man leichtgerüstet vorschickt, um den Gegner zu stören. Sie sind gut darin, ihren Gegner zu provozieren und ihn zu Handlungen zu bewegen.
Regel: Verfügt eine Heldin über diese Sonderfertigkeit, ist ihre Probe auf *Einschüchtern (Provozieren)* beim Einsatz der Sonderfertigkeit Provozieren (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **108**) um 2 erleichtert.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Formationsattacke, Offensives Verhalten, Reizen
Voraussetzungen: MU 13, Provozieren
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Phexcaer Gossen-Stil (passiv)

In der Stadt der Diebe hat sich ein unverwechselbarer Kampfstil herausgebildet, der gerne auf improvisierte Waffen im Straßenkampf zurückgreift. Eine verwandtschaftliche Beziehung zum Bornländischen Raufen ist aber dennoch unverkennbar.
Regel: Eine Heldin, die den Phexcaer Gossen-Stil beherrscht, darf bei einem Patzer oder Kritischen Erfolg den Bestätigungswurf noch mal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Alle Nah- und Fernkampfangriffe mit improvisierten Waffen richten zudem +2 TP an.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Eisenfaust, Miese Tricks, Tiefschlag
Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13
Kampftechniken: alle (nur improvisierte Waffen)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ritter des neuen Pfades-Stil (passiv)

Ritter des neuen Pfades sind sowohl meisterlich darin ausgebildet, Fußvolk vom Rücken ihres Reittiers aus anzugreifen, als auch ihr Pferd unter Kontrolle zu halten, wenn es angegriffen und verletzt wird.
Regel: Ein Ritter des neuen Pfades bekommt einen Bonus von +1 TP bei Nahkampfangriffen, wenn er sich auf dem Rücken eines Reittiers befindet. Zudem sind Proben auf *Reiten (Kampfmanöver)*, wenn das Pferd verletzt wird, nur noch bei vollen 10 SP um jeweils 1 erschwert statt schon bei 5 vollen SP (siehe **Regelwerk** Seite **240**).
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Durchbohrung, Schildstoß, Zweifacher Angriff
Voraussetzungen: MU 13, Berittener Kampf
Kampftechniken: alle Nahkampftechniken
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Rommilys-Stil (passiv)

Rommilyser Krieger zeichnen sich durch eine klassische Kriegerausbildung aus. Sie sind zudem besonders gut darin geschult, ihren Kampfgefährten taktische Befehle zu erteilen, wenn sie die Führung einer Gruppe übernehmen.
Regel: Wer über den Rommilys-Stil verfügt, der kann seinen Kampfgefährten durch die Sonderfertigkeit *Anführer* (siehe **Regelwerk** Seite **215**) zusätzlich 3 Punkte AT oder 2 Punkte VW geben. Die Punkte müssen auf verschiedene Kampfgefährten verteilt werden (maximal +1 AT oder +1 VW für einen Kampfgefährten zusätzlich zu den Punkten aus der Sonderfertigkeit *Anführer*). Nicht verteilbare Punkte verfallen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Defensives Verhalten, Offensives Verhalten, Taktische Befehle
Voraussetzungen: MU 13, Anführer
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Dieser Stil und seine erweiterten Kampfsonderfertigkeiten ist vor allem für Rondrianer gedacht, die neben dem Rondrakamm auch Waffen wie das Langschwert in Kombination mit einem Schild benutzen.

Rondras Schutz-Stil (passiv)

Die Geweihten Rondras sind nicht nur dafür bekannt, hervorragende Kämpfer zu sein, sondern auch dafür, andere zu beschützen. Durch die richtigen Anweisungen können sie im Kampf Leben retten, gehen aber selbst dabei ein hohes Risiko ein, da sie sich auf ihren Schützling konzentrieren müssen.
Regel: Eine Rondrageweihte mit dieser Sonderfertigkeit, versteht sich besonders gut darin, jemanden zu schützen. Sie kann einem Kulturschaffenden in Angriffsdistanz einen Bonus von 1 bis 4 Punkten auf den VW geben, muss aber den gleichen von ihrem VW abziehen. Dazu muss sie zu Beginn einer KR 1 freie Aktion einsetzen. Die Wirkung endet am Ende der nächsten KR.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Angriff nach hinten, Schilddeckung, Schmerzwut
Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13
Kampftechniken: alle Nahkampftechniken
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Sappeur-Stil (passiv)

Sappeure haben oft gelernt, wie sie unter beengten Bedingungen kämpfen müssen und ebenso, wie sie mit wenig Licht zurechtkommen.
Regel: In beengter Umgebung werden mittlere Waffen wie kurze behandelt. Zudem erleidet ein Kämpfer mit dem Sappeur-Stil eine Stufe geringere Erschwernisse durch Sichtmodifkatoren. Stufe III sind für ihn Modifikatoren wie Stufe II, Stufe II wie I usw.
Bei Dunkelheit Stufe IV ist die Fähigkeit wirkungslos.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Angriff nach hinten, Meisterliches Umrennen, Zertrümmern
Voraussetzungen: IN 13
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Sarvinio della Monte-Stil (passiv)

Sarvinio della Monte ist ein meridianischer Schwertmeister, der in Mirham Schüler in einem Kampfstil unterrichtet, der eine Mischung aus Gladiatorenkampf, feinster horasischer Fechtkunst und dem klassischen Gebrauch von Schwert und Schild darstellt – jeweils gepaart mit effektiven, schmutzigen Tricks
Regel: Eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit kann 1 freie Aktion pro KR aufwenden, um einen ausgewählten Kulturschaffenden die ganze Zeit zu beleidigen und ihn davon abzuhalten, Spezialmanöver einzusetzen. Ihr muss allerdings dazu eine Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Provozieren)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gelingen. Die freie Aktion muss am Anfang der KR angesagt werden und hält bis zum Ende der KR an.
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Angriff nach hinten, Miese Tricks, Nervös machen
Voraussetzungen: MU 13
Kampftechniken: Fechtwaffen, Schilde, Schwerter
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scanlail ni Uinin-Stil (passiv)

Der Kampfstil der Scanlail ni Uinin setzt den Gebrauch bestimmter Klingenwaffen und eines Bucklers voraus. Zusammen mit einer Klinge wie dem Havener Messer dient der Buckler dazu, die Angriffe des Schwertgesellen zu decken und es so seinem Gegner schwerer zu machen, sich zu verteidigen.

Regel: Führt der Kämpfer des Scanlail ni Uinin-Stils einen Kusliker Säbel, ein Kurzschwert oder ein Havener Messer zusammen mit einem Faustschild, dann erleidet sein Gegner eine Erschwernis von 1 auf Verteidigung, da der Scanlail ni Uinin-Kämpfer die Klinge hinter dem Schild verbergen kann. Der Gegner kann so nur schwer erkennen, aus welcher Richtung der Angriff kommt.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Angetäuschter Angriff, Binden, Schildstoß

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Schwerter (nur Kusliker Säbel, Kurzschwert und Havener Messer), Schilde (nur Faustschild)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Seekrieger-Stil (passiv)

Die aventurischen Seekrieger sind darin ausgebildet, ihr Schiff bis zum letzten Atemzug zu verteidigen. Ihr Stand an Bord eines Wasserfahrzeugs ist sicher und sie können mit den Wellenbewegungen gut umgehen, sodass sie sich oft gegenüber anderen Kämpfern in einer guten Position befinden. Außerdem unterlaufen ihnen seltener üble Missgeschicke beim Kampf an Bord eines Schiffes, als ihren Gegnern.

Regel: Auf einem Wasserfahrzeug muss ein Seekrieger nur 1 freie Aktion aufwenden, um gegenüber seinen Gegnern in eine vorteilhafte Position zu gelangen (siehe **Regelwerk** Seite **238**). Außerdem ist die Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* um 2 erleichtert. Bei einem Patzer kann er zudem die SP zweimal auswürfeln und das kleinere Ergebnis wählen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufliegende Klinge, Formationsparade, Taktische Befehle

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: alle Kampftechniken (außer Lanzen)

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Stammeskrieger-Stil (passiv)

Viele Stammeskrieger einzelner Kulturen zeichnet ein wilder, auf Einschüchterung ausgelegter Kampfstil aus.

Regel: Bei der Sonderfertigkeit *Drohgebärden* (siehe **Aventurisches Kompendium** Seite **105**) muss der Held nur 1 freie Aktion statt einer regulären Aktion aufwenden.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Berserkerangriff, Machtvoller Sturmangriff, Schmerzwut

Voraussetzungen: MU 13, Drohgebärden

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Tannhaus-Stil (passiv)

Meister Eboreus Tannhaus' Stil basiert auf dem Schwertmeisterstil der Familie Adersin. So verwundert es nicht, dass sich viele Elemente des Adersin-Stils bei den Angriffen und Paraden seiner Zöglinge wiederfinden lassen. Im Gegensatz zum Adersin-Stil, den man aufgrund der Bewegungsabläufe des Schwergesellen nur schwer abwehren kann, kann man einen Tannhaus-Schwertgesellen selbst nur schwer treffen.

Regel: Durch die komplexen Bewegungsabläufe macht es der Kenner des Tannhaus-Stils dem Gegner schwer, ihn anzugreifen. Der Gegner erleidet eine Erschwernis von 1 auf seine AT, wenn er gegen jemanden mit diesem Stil kämpft. Es muss sich dabei allerdings um einen Kulturschaffenden handeln. Obwohl der Anderthalbhänder bei diesem Stil gelegentlich in nur einer Hand geführt wird, kann er nicht zusammen mit einem Schild, einer Parierwaffe oder einer Einhandwaffe kombiniert werden. Selbst wenn der Anderthalbhänder teilweise einhändig geführt wird, kann die Sonderfertigkeit *Einhändiger Kampf* nicht genutzt werden.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Taktik durchbrechen, Verkürzte Waffenführung

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Zweihandschwerter (nur Anderthalbhänder)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Thorwal-Stil (passiv)

In Thorwal werden nicht nur vielseitige Waffenausbildungen, sondern auch Schildwall- und Formationstaktiken geübt, was sich an der schnellen Umsetzung von Befehlen und bei defensiven Manövern zeigt.

Regel: Verfügt ein Held über diesen Kampfstil, erhält er durch jegliche Sonderfertigkeit, die ihm einen Bonus auf PA verleiht, einen weiteren Bonus von +1 PA. Die Boni, sowohl jene aus den anderen SFs, wie auch die durch diesen Stil, sind kumulativ (bis zu einem Maximum von +6 PA).

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Drehschlag, Schilddeckung, Taktische Befehle

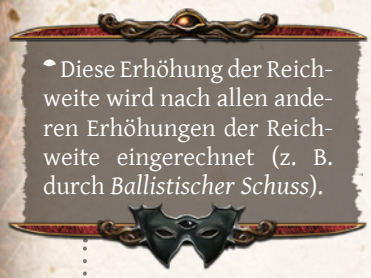
Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Hiebwaffen, Schilde, Schwerter, Wurfwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Spielst du mit den Optionalregeln zu Patzertabellen (Stufe I oder II), darfst du an dieser Stelle das Ergebnis der Patzerart noch mal neu ermitteln und dich für das angenehmere Ergebnis entscheiden.

Valaria-Stil (passiv)



Valaria, eine berühmte elfische Bogenschützin, ist die Namensgeberin für einen Stil, den viele andere elfische Kämpfer mittlerweile ebenfalls verwenden. Dieser Stil ermöglicht flexible Fernkampfangriffe, die entweder eine durchschlagendere Wirkung mit dem Elfenbogen aufweisen, oder die Reichweite eines Pfeils erhöhen.

Regel: Bei jedem Schuss mit dem Elfenbogen kann sich eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit vor dem Schuss zwischen zwei Optionen entscheiden: +1 TP oder die Reichweite des Schusses erhöht sich um 50 %. •

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Blattschuss, Machtvoller Kernschuss, Riskanter Schuss
Voraussetzungen: IN 15, FF 13, Spezies Elf
Kampftechniken: Bögen (nur Elfenbogen)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Vinsalt-Stil (passiv)

Die altehrwürdige Kriegerakademie in Vinsalt bildet ihre Krieger im Umgang mit Fechtwaffen, Zweihandschwertern und Armbrüsten aus. So verwundert es nicht, dass dieser vielseitige Stil auf die bevorzugten Waffengattungen angepasst ist. Sie sind zudem gut darauf vorbereitet, mehrere Gegner abzuwehren und schnell auf Beschuss auf dem Schlachtfeld zu reagieren.

Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit erleidet bei mehrfachen Verteidigungen in einer KR nicht Erschwernisse von jeweils 3, sondern nur von jeweils 2 (siehe **Regelwerk** Seite **232**).••

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Hohe Klinge, Machtvoller Kernschuss
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Armbrüste, Fechtwaffen, Zweihänder
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Winhall-Stil (passiv)

In Winhall lernen die Zöglinge der Kriegerakademie, wie man im Wald Baumstämme, Äste und Büsche als Deckung nutzt.

Regel: Wenn die Heldin sich in einem Wald aufhält, bekommt sie durch diesen Stil einen Bonus von +1 PA. Außerdem sind Passierschläge gegen sie um 2 zusätzliche Punkte erschwert.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufliegende Klinge, Schildstoß, Wuchtiger Wurf
Voraussetzungen: GE 13
Kampftechniken: Schilde, Schwerter
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Wulfgar-Stil (passiv)

Als einer der besten Krieger mit dem Schneidzahn galt der legendäre Thorwaler Wulfgar Thorgrimmson. Er konnte Äxte so werfen, dass sie auf dem Boden aufkamen und für das Ziel unvorhersehbar auf es zusprangen, sodass kaum jemand seinen Wurfäxten entgehen konnte.

Regel: Wird ein Gegner von jemandem mit diesem Stil mit einer Wurfaxt beworfen, so sind Proben auf Ausweichen um zusätzlich 2 erschwert.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Drehwurf, Tiefe Wunde, Wuchtiger Wurf
Voraussetzungen: FF 13
Kampftechniken: Wurfwaffen (nur Wurfäxte)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Xorlosch-Stil (passiv)

Der Kampfstil der Xorloscher Akademie ist auf die Abwehr gegen Drachen fokussiert. Deshalb ist ein Zwergenkrieger aus Xorlosch besonders geschickt darin, den Flammenstrahlen und Schwanzhieben solcher Ungetüme auszuweichen.

Regel: Ein Xorloscher Krieger muss im Kampf gegen Wesen des Typus Drachen oder solche der Größenkategorie *riesig* nur 1 freie Aktion aufwenden, um gegenüber seinem Gegner in eine Vorteilhafte Position zu gelangen (siehe **Regelwerk** Seite **238**). Außerdem ist die Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* um 2 erleichtert. Drachen und Wesen der Größenkategorie *riesig* erleiden zudem eine Erschwernis von 2 auf AT und FK, wenn sie gegen einen Xorloscher Krieger kämpfen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufspießen, Drachentod, Erweiterte Drachenkampf-Taktik
Voraussetzungen: KK 13, Spezies Zwerg
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

Angetäuschter Angriff (Spezialmanöver)

Meister der Finte können ihre Angriffe besonders gut mit einer bestimmten Waffenkombination vorbereiten, beispielsweise mit einem Schild und einem Kurzschwert oder einem Rapier und einem Linkhand-Dolch. Hinter einigen Waffen lassen sich nicht nur Angriffe gut verbergen, auch durch die Kombination mit einem leichten Stoß oder einer Art Kreuzblock mit Waffe und Schild tun sich so in der Abwehr des Gegners schnell Lücken auf.

Regel: Um diese Sonderfertigkeit nutzen zu können, muss sie mit einer *Finte* kombiniert werden. Sollte dem Gegner die Verteidigung gegen die *Finte* misslingen und er über seinen regulären VW gewürfelt haben (die *Finte* also nicht notwendig gewesen sein, um zu treffen), richtet der Treffer +1 TP an.

Voraussetzungen: GE 15, Finte I, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Beispiel: Geron verfügt über die SF Finte I *und* Angetäuschter Angriff. *Er senkt mit der* Finte I *die PA seines Gegners von 11 auf 9. Gerons Attacke mit der* Finte *gelingt und sein Gegner würfelt eine 13. Da Geron die* Finte *nicht gebraucht hätte, um zu treffen, richtet sein Angriff nun +1 TP an. Hätte sein Gegner eine 10 oder 11 gewürfelt, hätte Geron den TP-Bonus nicht bekommen, denn dann wäre die Finte notwendig gewesen, um den Gegner zu treffen, aber immerhin hätte er seinen Widersacher dann dank der Finte getroffen. Bei 1-9 hätte der Gegner pariert.*

Angriff nach Hinten (Spezialmanöver)

Manchmal ist ein Angriff mit einer Klinge zwischen die Armbeuge hindurch eine gute Möglichkeit, seinen Gegner zu überraschen. Allerdings geht man selbst dabei ein großes Risiko ein, denn man sieht seinen Feind meistens nicht und muss sich auf Gehör und Gespür verlassen.

Regel: Voraussetzung für einen Angriff nach Hinten ist, dass der Held seinen Gegner den Rücken zugewendet hat und unter dem Modifikator *Angriff von Hinten* (siehe **Regelwerk** Seite **238**) erleidet. Der Held muss eine um 4 erschwerte AT ablegen. Gelingt diese, so hat er seinen Gegner durch den Angriff nach Hinten überrascht. Der Gegner erhält eine Erschwernis von 3 auf VW und der Held bekommt einen Bonus von +3 TP.

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: IN 15, GE 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Antäuschen (passiv)

Finten sind im Kampf ein sehr vielseitiges Mittel um den Gegner zu verwirren und Treffer anzusetzen. Das *Antäuschen*-Manöver ist eine Finten-Variante, bei der der Gegner für längere Zeit in eine ungünstige Verteidigungsposition gezwungen wird, die Heldin dafür aber weniger starke Angriffe in Kauf nimmt.

Regel: Wenn die Heldin eine Finte einsetzt, kann sie sich entscheiden gleichzeitig ein *Antäuschen*-Manöver zu nutzen. Die Erschwernisse und Auswirkungen entsprechen zunächst der Finte, es kommen aber noch ei-

nige zusätzliche Auswirkungen zum Tragen: Der *Antäuschen*-Angriff richtet –2 TP weniger an als der reguläre Waffenschaden. Unabhängig davon, ob die Verteidigung gegen das Antäuschen ge- oder misslingt, erleidet der Gegner der Heldin in der folgenden KR zusätzlich eine Erschwernis in Höhe der halben Stufe der Finte auf seine Verteidigungen gegen sie.[*]

Erschwernis: –1/–2/–3
Voraussetzungen: Finte I/II/III (je nach Antäuschen-Stufe), passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Fechtwaffen
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

[*] Die Erschwernis für die nächste KR kann durch weitere Antäuschen- oder Finten-Manöver weiter erhöht werden.

Beispiel: Carolan verfügt über die Sonderfertigkeit Antäuschen *und* Finte II *und will seinen Gegner mit einem Rapier attackieren.*
Er entscheidet sich, mit einer Finte II *anzugreifen und sie als Antäuschen-Manöver einzusetzen. Seine AT wird um 2 erschwert, aber sie gelingt. Dies bedeutet, dass in dieser KR sein Gegner eine Erschwernis von 4 auf seine VW gegen Carolan aufweist und in der nächsten eine von 2. Das Rapier richtet üblicherweise 1W6+3 TP an, wird in diesem Fall aber nur 1W6+1 verursachen.*
Sollte er in der nächsten KR wieder Antäuschen *einsetzen und der Angriff gelingen, würde auf die 2 Punkte Erschwernis noch eine weitere dazukommen (und die TP würden um 2 gesenkt bleiben).*

Aufliegende Klinge (passiv)

Bei der Aufliegenden Klinge ruht das Schwert der Heldin auf dem Schild. Dies macht es zwar manchmal etwas schwerer, mit dem Schild zu parieren, dafür kann sie ihr Schwert flexibel einsetzen, um gezielter zu treffen oder mit kraftvollen Stößen zu zustechen.
Regel: Führt die Kämpferin ein Schwert zusammen mit einem Schild mit mindestens einem PA-Bonus von 1, kann sie die Klinge auf den oberen Rand des Schilds legen und so kraftvolle oder gezielte Treffer landen. Zu Beginn jeder KR kann sie entscheiden, ob die SF genutzt wird oder der übliche passive Bonus des Schilds zählt. Nutzt die Kämpferin die *Aufliegende Klinge*, verfällt der passive PA-Bonus des Schilds, aber eine *Finte* ist für ihren Gegner zusätzlich um 1 erschwert zu verteidigen. Führt sie hingegen einen *Wuchtschlag* aus, richtet dieser zusätzlich +1 TP an.
Voraussetzungen: KK 13, Finte I, Wuchtschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Schwerter
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Berserkerangriff (passiv)

Insbesondere bei Kämpfern aus Stammeskulturen oder jenen, die einen aggressiven Stil ohne Rücksicht auf Verluste pflegen, sind Angriffe häufig, die einem kontrollierten Kampfrausch ähneln. Ein Berserkerangriff setzt auf wuchtige Schläge, dafür vernachlässigt er die Verteidigung.
Regel: Der Held kann sich, am Anfang einer KR, dazu entscheiden, seine AT um bis zu 4 zu erhöhen. Für jeden Punkt AT, den er sich durch die Sonderfertigkeit verleiht, erleidet er –1 auf seinen VW. Außerdem bekommt er einen Bonus von +2 TP, unabhängig davon, um wie viele Punkte er seine AT erhöht hat. Die Wirkung hält 1W6 KR und endet am Ende einer KR. Er kann während dieser Zeit keine Fernkampfangriffe ausführen oder Talente (außer *Einschüchtern* und Körpertalente) einsetzen. Am Ende der Wirkungsdauer erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung* für so viele KR, wie die Wirkung anhielt.
Voraussetzungen: MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle Nahkampftechniken
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Blattschuss (Spezialmanöver)

Jäger setzen gegen Tiere gerne einen sogenannten Blattschuss ein. Dieser soll das Ziel sofort ausschalten. Im Kampf kann eine Heldin versuchen, einen ähnlichen Schuss anzusetzen, der vielleicht wegen der Hektik eines Kampfes nicht immer sofort tödlich ist, aber dem Tier dennoch schwere Verletzungen beibringen kann.
Regel: Schießt die Heldin auf ein Wesen des Typus *Tier*, richtet sie mit dieser Sonderfertigkeit mehr TP an. Jeder Punkt Erschwernis, den sie sich auferlegt, verursacht +2 TP. Maximal kann die Heldin ihre Probe um 4 erschweren.[**] Bei Einsatz dieses Manövers sinkt die Verteidigung der Schützin um die gleiche Anzahl an Punkten, die sie sich als Erschwernis für den Blattschuss auferlegt hat.
Erschwernis: –1 bis –4
Voraussetzungen: Tierkunde 6, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen (nur Wurfspeere)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

[**] Falls du die Fokusregel Stufe I zur Jagd aus dem **Aventurischen Kompendium** Seite **55** benutzt, erhöht diese SF die TP der Jagdwaffe um 2 (wenn es um die Berechnung der Modifikatoren geht).

Blitzreflexe (passiv)

Wer über Blitzreflexe verfügt, der kann deutlich schneller auf einen ersten Angriff reagieren und so vielleicht einem Treffer entgehen.
Regel: In der ersten KR eines jeden Kampfes verfügt der Held über einen Bonus von +2 VW.
Voraussetzungen: GE 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Defensives Verhalten (passiv)

Manchmal ist es für eine Heldin sehr wichtig, sich auf ihre Verteidigung zu Ungunsten ihrer Angriffsmöglichkeiten zu konzentrieren.
Regel: Sollte die Heldin Erschwernisse auf ihre Verteidigung erleiden, gleich welchen Ursprungs (bis auf Sichtmodifikatoren), so kann sie durch ihr ausgezeichnetes Defensiverhalten entscheiden, 1 oder 2 Punkte Erschwernis zu ignorieren. Sollte mehr als 2 Punkte Erschwernis vorhanden sein, muss sie den Rest der Erschwernis hinnehmen. Für jeden Punkt Erschwernis, den sie ignorieren möchte, erleidet sie bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 2 auf AT und FK.
Voraussetzungen: IN 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Drachentod (passiv)

Den Zwergen wird nachgesagt, dass es einige unter ihnen gibt, die den Einsatz eines Drachentöters zur Perfektion gebracht haben und diese eher unhandliche Waffe so geschickt gegen Drachen einsetzen können, dass der Name der Waffe mehr als nur gerechtfertigt ist.
Regel: Führt der Anwender dieser Sonderfertigkeit einen Drachentöter und setzt ihn im Spießgespann ein, so kann bei einem Angriff gegen ein Wesen des Typs *Drachen* die KK beider Waffenträger addiert werden, bevor es zu Berechnung des Schadensbonus kommt. Zudem steigt der Grundschaden der Waffe um 2W6 auf 4W6+6.
Voraussetzungen: Drachenkampf-Taktik, Spießgespann, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Spießwaffen (nur Drachentöter)
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Beispiel: Arbosch und Barbosch führen einen Drachentöter. Sie addieren ihre KK von 16 und 17 (insgesamt 33) und schauen sich die Schadensschwelle der Waffe an (GE/KK 16). Der Drachentöter verursacht normalerweise 2W6+6 TP. Durch die Sonderfertigkeit Drachentod *steigen die TP auf 4W6+23 TP. Allerdings funktioniert dies nur gegen Drachen!*

Drehschlag (Spezialmanöver)

Manche Kämpfer haben gelernt, ihre ganze Kraft in eine Drehbewegung zu stecken. Diese Angriffe sind extrem wuchtig, aber sorgen gleichzeitig auch dafür, dass der Kämpfer ein hohes Risiko eingeht und sich schnell in einer ungünstigen Position wiederfindet.
Regel: Setzt der Held einen *Wuchtschlag* ein, kann er ihn mit dem Drehschlag kombinieren. Trifft er, kann er bei der TP-Bestimmung einen W6 neu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Allerdings sinkt die Verteidigung des Helden bis zum Ende der nächsten KR um –2.
Voraussetzungen: KK 15, Wuchtschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Zweihandschwerter
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Beispiel: Geron schlägt mit einem Zweihänder zu und verwendet dazu den Wuchtschlag I *in Kombination mit dem* Drehschlag*. Er trifft und es wird mit 2W6+6 (regulär 2W6+4, +2 durch den* Wuchtschlag*) gewürfelt. Gerons Spielerin würfelt eine 2 und eine 4. Sie entscheidet sich, die 2 noch mal zu würfeln. Heraus kommt eine 5 und diese ist bindend, sodass Geron 5+4+6 = 15 TP verursacht. Hätte die Spielerin eine 1 gewürfelt, wäre auch diese bindend gewesen. So oder so hat Geron sich aber in eine ungünstige Position manövriert und seine Verteidigung sinkt bis zum Ende der nächsten KR um –2.*

Drehwurf (Spezialmanöver)

Um einer Wurfaxt eine besondere Drehung zu verleihen, ist eine bestimmte Wurftechnik erforderlich. Durch diese Drehung wird die Waffe nochmals deutlich gefährlicher.
Regel: Setzt der Held einen *Präzisen Schuss/Wurf* ein, kann er ihn mit Drehwurf kombinieren. Trifft er, kann er bei der TP-Bestimmung einen W6 neu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Allerdings sinkt die Verteidigung des Helden bis zum Ende der nächsten KR um –2.
Voraussetzungen: KK 15, Präziser Schuss/Wurf I, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Wurfwaffen (nur Wurfäxte)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Durchbohrung (Spezialmanöver)

Dieser mächtige Angriff spießt den Feind mit der Kriegslanze auf und fixiert ihn an einem Baum, einer Mauer, oder schleudert ihn zu Boden.
Regel: Der Held kann mit einer Kriegslanze versuchen, einen Gegner zu durchbohren. Das Durchbohren-Manöver kann nur gegen gleichgroße Gegner oder solche der nächstkleineren Größenkategorie angewandt werden. Der Held muss die Kriegslanze loslassen, gleich ob der Angriff ge- oder misslungen ist. Misslingt die AT, so steht dem Gegner ein Passierschlag zu. Gelingt die um 6 (Gegner soll an einen Baum oder einer Wand aufgespießt werden und erleidet den Status *Fixiert*) bzw. 8 (Gegner wird am Boden festgenagelt und erleidet den

Status *Liegend*) erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, so ist das Opfer durchbohrt worden. In den nachfolgenden KR erleidet der Getroffene solange Schaden, wie die Lanze in ihm steckt. Immer zu Beginn einer KR erleidet er 1W3 SP. Das Opfer erhält den Status *Fixiert* oder *Liegend*. An einen Baum oder eine Wand kann ein Opfer nur fixiert werden, wenn sich dieses Hindernis hinter dem Opfer und innerhalb einer Reichweite gleich der GS des Reittiers befindet. Um das Opfer von der Lanze zu befreien, muss ihm oder einem anderen Helden eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* erschwert um 2 gelingen. Jede Probe kostet 1 Aktion. Bei Gelingen endet der Status *Fixiert* automatisch, der Status *Liegend* ist davon jedoch nicht betroffen.
Erschwernis: –6 / –8
Voraussetzungen: Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Lanzen (nur Kriegslanzen)
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Fixierungsschuss (Spezialmanöver)

Mit Pfeilen, Bolzen und kleinen Wurfwaffen kann man einen Gegner so treffen, dass das Geschoss Arm oder Bein durchschlägt und ihn so an einer Stelle fixiert. Dies ist nicht nur schmerzhaft, es ist vor allem eine gute Möglichkeit, den Gegner halbwegs bewegungsunfähig zu machen.
Regel: Der Schütze kann mit dieser Sonderfertigkeit einen Arm oder ein Bein des Gegners anvisieren und ihn am Boden, einem Baum, einer Holzwand oder einer anderen passenden Stelle fixieren. Die Probe auf FK ist dafür um 8 erschwert. Gelingt die Probe und misslingt die Verteidigung, erhält der Gegner den Status *Fixiert*. Um sich zu befreien, ist eine Probe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)*, 1 Aktion Dauer, notwendig, die bei Gelingen 1W6+2 SP verursacht. Alternativ kann auch eine Probe auf *Heilkunde Wunden* +2, 20 KR Dauer, abgelegt werden. Gelingt die Probe auf *Heilkunde Wunden*, erleidet der Gegner keinen Schaden. Eine misslungene Probe auf *Kraftakt* oder *Heilkunde Wunden* führt in jedem Fall zu 1W3 SP und der Gegner leidet weiterhin unter dem Status *Fixiert*.
Erschwernis: –8
Voraussetzungen: FF 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen (nur Wurfdolche und Wurfstern/-ringe/-scheiben)
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Eisenfaust (passiv)

Diese Technik beruht auf den Lehren des sewerischen Medicus und Boxers mit dem Kampfnamen Eisenfaust. Die erfahrensten Straßenkämpfer und Helden, die sich auf den waffenlosen Kampf spezialisiert haben, können eine Technik erlernen, wie sie deutlich besser gegen bewaffnete Angreifer vorgehen können. Durch eingeübte Bewegungen und einige Tricks können sie Waffen geschickt abblocken oder ihnen entgehen.
Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, kann die Besonderheiten der Kampftechnik Raufen ignorieren (siehe **Regelwerk** Seite **235**). Der Held gilt als bewaffnet und muss nicht die Nachteile eines Unbewaffneten gegen einen bewaffneten Kämpfer fürchten.
Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Erweiterte Drachenkampf-Taktik (passiv)

Wer häufig die Angriffe von Drachen abwehren muss, kann sich gezielt in einer Taktik üben, um diese Untiere leichter bekämpfen zu können. Meister dieser Taktik sind vor allem die aventurischen Zwerge, die am häufigsten gegen Drachen kämpfen müssen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Kriegskunst*. Im Kampf gegen Drachen kann er 1 Aktion aufwenden, um eine Probe auf *Kriegskunst* abzulegen. Bei Erfolg erhalten er und QS/2 weitere Kampfgefährten für QS KR einen Bonus von +2 AT und +2 FK. Die Kampfgefährten müssen mindestens einen *Tierkunde*-FW und einen *Kriegskunst*-FW von 8 aufweisen.
Voraussetzungen: Tierkunde 10, Kriegskunst 10, Drachenkampf-Taktik, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Extremschuss (passiv)

BK

Es erfordert großes Können, ein Geschoss über extrem weite Distanzen treffsicher zu verschießen.
Regel: Ein Held mit der Sonderfertigkeit Extremschuss verfügt über die zusätzliche Reichweite *extrem weit*. Sie reicht bis zum Doppelten der Reichweite *weit*. Für den Schützen ist die Probe auf FK in dieser Reichweite um –4 erschwert und er richtet –2 TP an.
Voraussetzungen: IN 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle Fernkampftechniken
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Formationsattacke (passiv)

BK

Zusammen können geübte Kämpfer im Gefecht sich gegenseitig unterstützen, um so Schwachstellen des Gegners besser anzugreifen und ihre Kampfstärke zu vereinen.
Regel: Ein Kämpfer mit dieser SF kann zusammen mit bis zu zwei weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt links und rechts von ihm befinden dürfen, eine Formationsattacke aufbauen. Die Waffen der Kämpfer müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein.
Nur einer der Kämpfer führt eine AT aus, die anderen beiden Kämpfer können jeweils mit ihren Waffen den Angriff unterstützen. Sie müssen dazu eine Waffe der gleichen Kampftechnik wie der Hauptkämpfer führen. Für jeden der Unterstützer erhält der Hauptkämpfer +1 AT und +2 TP. Die Unterstützung kostet die unterstützenden Kämpfer 1 Aktion.•
Voraussetzungen: Aufmerksamkeit, passender Kampfstil
Kampftechniken: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Formationsparade (passiv)

BK

Soldaten und Söldner haben fast immer gelernt, effektiv in Formation zu kämpfen und so z. B. eine Formationsparade einzusetzen, um sich und ihre Gefährten abzusichern.

• Die beiden anderen Kämpfer müssen nicht über die SF Formationsattacke verfügen, damit der Hauptkämpfer die Vorteile erhält. Er bekommt diesen Vorteil aber nur, solange die anderen Kämpfer sich innerhalb der Reichweite von einem halben Schritt aufhalten und ihre Waffen in die gleiche Richtung halten.

• Der maximale Bonus, der durch das Addieren der (halben) GS entstehen kann, ist die volle natürliche GS des Angreifers. Auch ein Bonus durch Zauber wie den AXXELERATUS kann nur so viele zusätzliche TP einbringen, bis die volle GS des Angreifers erreicht ist. Hat jemand beispielsweise eine GS von 8, würde er aufgrund der GS +4 TP anrichten. Dies kann durch den Zauber auf maximal +8 TP erhöht werden (den Wert der vollen, natürlichen GS), wenn der Angreifer entsprechend schnell ist. Zu diesen TP kommen noch die +2 TP des Manövers hinzu.

Regel: Ein Kämpfer mit dieser SF kann zusammen mit bis zu zwei weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt links und rechts von ihm befinden dürfen, eine Formationsparade aufbauen. Die Waffen der Kämpfer müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein.
Sollte die Parade des Kämpfers mit der Sonderfertigkeit misslingen, können der oder die Kämpfer neben ihm entscheiden, ob sie auch eine Verteidigung für eine Parade aufwenden wollen, um für den Hauptkämpfer den Schlag abzuwehren. Sie können sich dabei besprechen, wer es zuerst probiert. Scheitert auch diese Parade, so kann ggf. der dritte Kämpfer es nochmal probieren.•• Der Hauptkämpfer erhält bei der Formationsparade keine Erschwernisse auf seine Parade. Die anderen Kämpfer erleiden einen Modifikator von –4, es sei denn, auch sie haben die SF Formationsparade. In diesem Fall erleidet ein Kämpfer nur noch eine Erschwernis von –2 auf die Parade. Solange sich die Kämpfer in der Formation befinden, können sie nicht sprinten (siehe **Regelwerk** Seite **229**).
Erschwernis: –2/–4 (für die Parade; für die Nebenkämpfer mit/ohne SF Formationsparade)
Voraussetzungen: Aufmerksamkeit, passender Kampfstil
Kampftechniken: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Geschickter Wurf (Spezialmanöver)

BK

Wer über eine besonders gute Hand-Auge-Koordination verfügt, ist beim Einsatz von Wurfwaffen nicht dazu gezwungen viel Kraft einzusetzen, um eine Waffe todbringend zu schleudern.
Regel: Verfügt ein Abenteurer über die SF *Geschickter Wurf*, aktiviert er für Wurfwaffen die Schadensschwelle FF 15. Mit jedem FF-Punkt über 15 richtet er +1 TP mit Wurfwaffen an.

• Der maximale Bonus, der durch das Addieren der (halben) GS entstehen kann, ist die volle natürliche GS des Angreifers. Auch ein Bonus durch Zauber wie den AXXELERATUS kann nur so viele zusätzliche TP einbringen, bis die volle GS des Angreifers erreicht ist. Hat jemand beispielsweise eine GS von 8, würde er aufgrund der GS +4 TP anrichten. Dies kann durch den Zauber auf maximal +8 TP erhöht werden (den Wert der vollen, natürlichen GS), wenn der Angreifer entsprechend schnell ist. Zu diesen TP kommen noch die +2 TP des Manövers hinzu.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Wurfwaffen
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Machtvoller Kernschuss (Spezialmanöver)

Ein sogenannter Machtvoller Kernschuss erfolgt auf kurze Distanz zum Ziel. Er richtet mehr Schaden aufgrund der Nähe zwischen Ziel und Schützin an.
Regel: Befindet sich die Heldin mit ihrer Fernkampfwaffe in der Reichweite *nah*, erhöht sich der Schaden durch den Einsatz der Sonderfertigkeit *Präziser Schuss/Wurf* um +1 TP pro Stufe. Insgesamt richtet ein *Präziser Schuss/Wurf* Stufe I somit +3 TP, Stufe II +5 TP und Stufe III sogar +7 TP an.
Erschwernis: –2/–4/–6 (je nach Stufe der SF *Präziser Schuss/Wurf*)
Voraussetzungen: Kernschuss, Präziser Schuss/Wurf I, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle Fernkampftechniken
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Machtvoller Sturmangriff (Spezialmanöver)

Der Machtvolle Sturmangriff verstärkt nochmals die Auswirkungen des Aufeinanderprallens einer heranstürmenden Heldin mit ihrem Gegner.
Regel: Das Manöver *Machtvoller Sturmangriff* kann nur durchgeführt werden, wenn die Angreiferin eine Anlaufstrecke von mindestens 2 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Die Bewegung ist Teil der Aktion, mit der man angreift. Ist der *Machtvolle Sturmangriff* erfolgreich, steigen die TP um 2 und die halbe GS der Angreiferin.• Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte der Machtvolle Sturmangriff misslingen, sinkt die VW der Heldin bis zum Ende der nächsten KR um 2.
Erschwernis: –4
Voraussetzungen: Sturmangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Machtvoller Wirbelangriff (Spezialmanöver)

Mit kleinen und leichten Waffen ist es möglich, einen noch deutlich mächtigeren Wirbelangriff durchzuführen. Eine Heldin muss dazu geschickt und schnell sein und die Grundlagen des normalen Wirbelangriffs beherrschen. Ist sie dazu in der Lage, kann sie in einer fließenden Bewegung bis zu drei Gegner nacheinander angreifen.
Regel: Die Heldin kann mit dieser Sonderfertigkeit drei Ziele in Angriffsdistanz angreifen. Sie muss vor dem Angriff ansagen, in welcher Reihenfolge sie die drei Gegner angreifen möchte. Die AT gegen den ersten Gegner wird wie gewöhnlich ausgeführt. Ob die Verteidigung des Gegners gelungen ist, ist dabei unerheblich. Sie kann noch in der selben Aktion eine weitere, um 4 erschwerte AT gegen den zweiten Gegner ausführen. Anschließend kann sie noch eine dritte AT gegen einen dritten Gegner ausführen. Diese AT ist um 6 erschwert. Für die Bewegung zwischen den Gegnern muss die Heldin über 1 freie Aktion verfügen und diese auch einsetzen. Die Attacken dürfen nicht gegen den selben Gegner gerichtet sein.
Erschwernis: –4 (zweite AT), –6 (dritte AT)
Voraussetzungen: Wirbelangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Dolche, Fächer, Raufen
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Meister elfischer Waffen (passiv)

Elfen verfügen über einige Waffen, die seit den Zeiten der Hochelfen verwendet werden und mit denen das spitzohrige Volk besonders gut umgehen kann.
Regel: Kämpft der Held mit einer Elfenwaffe, so kann er 2 Punkte vom Würfelergebnis eines Bestätigungswurfes abziehen. Als Elfenwaffen gelten: Aleeza, Elfenbogen, Elfendolch, Elfenspeer, Robbentöter und Wolfsmesser.
Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle (solange Elfenwaffen)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Meister zwergischer Waffen (passiv)

Zwergische Waffen sind für die Hände und die Körperproportionen der Angroschim entworfen. Nur sie sind dazu in der Lage, diese Waffen besonders effektiv zu nutzen.
Regel: Kämpft der Held mit einer Zwergenwaffe, so kann er 2 Punkte vom Würfelergebnis eines Bestätigungswurfes abziehen. Als Zwergenwaffen gel-

ten: Drachentöter, Drachenzahn, Lindwurmschläger, Felsspalter, Wurmspieß, Zwergenschlägel und Zwergenskraja
Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle (solange Zwergenwaffeb)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Meisterlicher Turnierreiter (passiv)

Die besten aller Turnierreiter sind geübt in den wichtigen Disziplinen des Ring- und Schildstechen sowie der Tjoste. Sie sind kaum aus dem Sattel zu heben und sehr sicher im Zielen mit der Lanze während eines Turniers.
Regel: Während eines Turniers kann die Heldin in den Disziplinen Ring- und Schildstechen sowie Tjoste bis zu 5 beliebige eigenen Würfelwurf wiederholen, bei welchen das für sie bessere Ergebnis zählt. Dabei ist es unerheblich, ob es sich um einen W6- oder W20-Wurf handelt oder für welchen Zweck er benutzt wurde. Es kann ein Wurf sein, um die TP zu bestimmen, oder eine Teilprobe von *Reiten* (nicht aber die gesamte Probe), eine AT usw.•
Voraussetzungen: Turnierreiterei, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Lanzen
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Meisterliches Umrennen (Spezialmanöver)

Zwar ist das Umrennen und Umstoßen eines Gegners eine weitverbreitete Taktik im waffenlosen Kampf, aber wer sich darin übt, der kann es einem Gegner nicht nur deutlich schwerer machen auf den Beinen zu bleiben, sondern ihn zugleich auch stärker desorientieren.
Regel: Gelingt ein um 2 erschwerter Angriff der Heldin, entstehen keine SP, allerdings müssen die TP trotzdem ausgewürfelt werden. Der Gegner muss eine Probe *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* erschwert um 2 bestehen, um nicht den Status *Liegend* und 2 Stufen *Verwirrung* zu erhalten. Die *Verwirrung* hält TP/2 KR lang an.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: Umrennen, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Miese Tricks (Spezialmanöver)

Sand in die Augen streuen, den Gegner durch ein Ziehen am Teppich aus dem Gleichgewicht bringen oder andere schmutzige Tricks – dadurch kann sich ein phexgefälliger Kämpfer Vorteile im Kampf verschaffen.
Regel: Die Heldin kann eine um 2 erschwerte AT ausführen. Dieser AT kann der Gegner nur ausweichen. Gelingt ihm die Verteidigung nicht, so erleidet er keinen Schaden, aber er ist bis zum Ende der nächsten KR als letzter in der KR an der Reihe, gleich, was seine Initiative angibt.

• Würfe von Gegnern können dadurch nicht verändert werden.

Erschwernis: –2
Voraussetzungen: MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Raufen
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Nachladespezialist (Kampftechnik) (passiv)

Gerade unter Zwergen und Regimentsschützen gibt es Nachladespezialisten für Armbrüste, ebenso bei den Elfen für Bögen, aber auch bei einigen Barbarenkulturen für Wurfwaffen. Diese Spezialisten können den Zeitpunkt zwischen Nachladen und Schießen oder Werfen beschleunigen, was ihnen einen entscheidenden Vorteil bringen kann.
Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit benötigt keine zusätzliche Aktion, um eine nachgeladene Waffe abzuschießen, sondern der Schuss oder Wurf findet gleichzeitig mit der letzten Aktion des Nachladens statt.•• Diese Sonderfertigkeit muss für alle Fernkampftechniken einzeln erworben werden. Mehr zu den Ladezeiten siehe **Regelwerk** Seite **245**.
Voraussetzungen: IN 13, Sonderfertigkeit Schnellladen (der jeweiligen Kampftechnik), passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle Fernkampftechniken
AP-Wert: Armbrüste: 10 Abenteuerpunkte; Bögen: 20 Abenteuerpunkte; Wurfwaffen und alle anderen Fernkampftechniken: 15 Abenteuerpunkte

Nervös machen (passiv)

Einige Kämpfer lieben es, ihre Gegner nervös zu machen. Wer nervös ist, dem unterlaufen häufiger Fehler, und genau das ist das Ziel dieser Fähigkeit, die man häufig bei Söldnern und Duellanten findet.
Regel: Durch ständiges Provokationen, Gesten, Mimik und Gerede kann der Held einen ausgewählten Gegner in Hörreichweite nervös machen. Zu Beginn eines Kampfes legt der Provozierte eine Vergleichsprobe auf Willenskraft (Einschüchtern widerstehen) gegen Einschüchtern (Provokation) des Helden ab. Gelingt die Probe des Helden, wird sein Gegner nervös: Solange der Held 1 freie Aktion zu Beginn einer KR dafür einsetzt, erhöht sich die Patzerwahrscheinlichkeit des angesprochenen Gegners um 5 % (normalerweise von 20 auf 19 bis 20). Sollten andere Effekte die Patzerwahrscheinlichkeit ebenfalls beeinflussen, so werden diese mit der Wirkung der Sonderfertigkeit entsprechend verrech-

•• Sollte der Fall eintreten, dass durch Sonderfertigkeiten oder andere Umstände die LZ 1 freie Aktion beträgt, ermöglicht Nachladespezialist nicht, dass man in 1 freien Aktion nachlädt und gleichzeitig schießt. Man benötigt dann immer noch 1 Aktion. Wenn die länger dauernde Handlung des Nachladens auch 1 oder mehrere Aktionen Zielen beinhaltet, dann findet der Schuss mit der letzten Aktion der länger dauernden Handlung statt.

net. Wendet der Held keine freien Aktionen mehr auf, endet die Wirkung augenblicklich.
Voraussetzungen: MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Offensives Verhalten (passiv)

Angriff ist die beste Verteidigung, so wurde es schon an der berühmten, mittlerweile untergegangenen Wehrheimer Akademie gelehrt. Eine Heldin kann versuchen, Offensiveinschränkungen bis zu einem gewissen Grad zu kompensieren, aber nur zu Lasten ihres Abwehrverhaltens.
Regel: Sollte die Heldin Erschwernisse auf ihre AT erleiden, gleich welchen Ursprungs (bis auf Sichtmodifikatoren), so kann sie durch ihr ausgezeichnetes Offensivverhalten entscheiden, 1 oder 2 Punkte Erschwernis zu ignorieren. Sollte mehr als 2 Punkte Erschwernis vorhanden sein, muss sie den Rest der Erschwernis hinnehmen. Für jeden Punkt Erschwernis, den sie ignorieren möchte, erleidet sie bis zum Ende der nächsten KR eine Erschwernis von 1 auf alle Verteidigungen.
Voraussetzungen: MU 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Rückendeckung (passiv)

In der Regel ist es schwierig, im Kampfgetümmel den Gegner eines Kampfgefährten zu treffen. Wer sich allerdings darin übt, der kann deutlich präziser die Bewegungen des Feindes verfolgen.
Regel: Schüsse ins Kampfgetümmel (siehe **Regelwerk** Seite **242**) sind für den Helden nicht mehr um 2 erschwert.
Voraussetzungen: FF 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle Fernkampftechniken
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Die Schmerzwut ist auch kombinierbar mit dem Status *Blutrausch*. Verfügt der Held über den Vorteil *Zäher Hund*, muss er sich beim Erleiden der ersten Schmerzstufe entscheiden, ob er von der SF *Schmerzwut* oder dem Vorteil *Zäher Hund* profitieren will. Diese Entscheidung kann erst rückgängig gemacht werden, sobald er alle Schmerzstufen abgebaut hat.

Reizen (Spezialmanöver)

Ab und zu ist es sinnvoll, wenn eine Heldin die Angriffe eines Gegners oder einer größeren Kreatur auf sich lenkt, um ihren Kampfgefährten zu ermöglichen zu fliehen oder andere Angriffe vorzubereiten. Durch das Reizen-Manöver kann man einen Gegner dazu bringen, von anderen abzulassen.
Regel: Die Heldin kann versuchen, ihren Gegner zu reizen. Dazu muss ihr eine um 4 erschwerte AT gelingen und sie muss mindestens 1 SP bei dem Gegner verursachen, den sie reizen will. Gelingt dies, so müssen sich alle Angriffe des Gegners bis zum Ende der nächsten KR gegen die Heldin richten.
Erschwernis: –4
Voraussetzungen: MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle Nahkampftechniken
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Riskanter Schuss (Spezialmanöver)

Hindernisse, Bewegungen des Ziels oder Dunkelheit können es einem Schützen erschweren, sein Ziel zu treffen. Dennoch gibt es Meister der Schießkunst, die selbst aus einer unwahrscheinlichen Lage heraus ihr Ziel treffen. Dies erfordert höchste Konzentration und ist ein anstrengender Vorgang.
Regel: Der Held kann bis zu 4 Punkte Erschwernis bei einer Probe auf FK ignorieren. Liegen die Erschwernisse darüber, so kann er diese 4 Punkte davon abziehen. Die restliche Erschwernis bleibt bestehen. Der Fernkampfangriff mit dieser Sonderfertigkeit dauert 1 Aktionen länger als üblich und wird zu einer länger dauernden Handlung. Setzt der Schütze diese Sonderfertigkeit ein, erleidet er nach dem Schuss 1 Stufe *Betäubung*, die sich pro Stunde um 1 Stufe abbaut.
Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Armbrüste, Blasrohre, Bögen
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schmerzwut (passiv)

Bei einigen wilderen Kämpfern ist eine besondere Form des Angriffs verbreitet: die Schmerzwut. Sie stachelt den Kämpfer bei größeren Schmerzen für einen kurzen Zeitraum an und versetzt ihn in einen kleinen Kampfrausch, während dem er besonders wütend und kraftvoll zuschlägt.
Regel: Erleidet der Held mindestens 1 Stufe *Schmerz*, so bekommt er einen Bonus auf seine TP in Höhe seiner aktuellen Schmerzstufe. Der Bonus hält bis zu seiner nächsten AT oder bis zum Ende der nächsten KR an, je nachdem, was früher eintritt. Solange er den Bonus aufweist, erleidet er für seine AT keine Erschwernisse durch Schmerzstufen (für andere Handlungen aber durchaus).
Voraussetzungen: MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle Nahkampftechniken
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Beispiel: Arbosch leidet aktuell an Schmerz Stufe I. Er wird von seinem Gegner in dieser KR getroffen und erleidet eine weitere Stufe Schmerz. *Er bekommt nun +2 TP (wegen seiner Schmerzstufe II) und muss keine Erschwernisse in Höhe von 2 auf seine AT aufgrund seiner Schmerzen hinnehmen. Dieser Effekt hält bis zum Ende der nächsten KR an, oder bis Arbosch innerhalb dieser oder der nächsten KR eine AT schlägt.*

Sprungwurf (Spezialmanöver)

Um einen Speerwurf noch zu verstärken, kann ein Kämpfer eine besondere Form des Angriffs erlernen, in welcher er durch einen Sprung die Kraft des Speeres noch verstärkt.
Regel: Die Probe auf FK ist um 2 erschwert. Dafür wird bei Bestimmung des Schadens ein weiterer W6 zu den Trefferpunkten addiert.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: KK 15, Präziser Schuss/Wurf II, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: Wurfwaffen (nur Wurfspeere)
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Taktik durchbrechen (passiv)

Jede Taktik kann durch die richtigen Befehle und Manöver zu Nichte gemacht werden. Um eine gegnerische Taktik zu durchbrechen, muss man sie analysieren und sich und seine eigenen Gefährten darauf einstellen.
Regel: Innerhalb eines Radius von 10 Schritt um die Heldin herum, verlieren alle Personen Boni auf AT, FK, PA oder AW, die sie durch eine Sonderfertigkeit wie *Anführer* oder die verschiedenen Formations-Sonderfertigkeiten (etwa Plänkler-Formation oder Berittene Lanzenformation), nicht aber Formationsattacke oder -parade) erhalten haben. Bewegen sie sich aus dem Radius heraus, verfügen sie wieder über die Boni, solange diese noch wirken.
Voraussetzungen: Kriegskunst 6, passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Taktische Befehle (passiv)

Durch die Schulung in Taktik können geübte Kämpfer anderen Befehle erteilen, um sie so schneller und planvoller handeln zu lassen.
Regel: Der Held kann zu Beginn einer KR eine Probe auf *Kriegskunst* ablegen. Das Ablegen dieser Probe kostet 1 Aktion. Bei Gelingen kann er QS/2 seiner Gefährten in Hörweite bestimmen, die in der nächsten KR als Erste handeln können. Sollten zwei oder mehr Kämpfer diese Sonderfertigkeit aufweisen, entscheidet die reguläre Initiative über die Reihenfolge, aber sie sind alle vor den übrigen Kampfteilnehmern an der Reihe. Eine Person, die die Schicksalspunkte-Option *Erster* verwendet, ist dennoch vor allen Kämpfern mit dieser Sonderfertigkeit an der Reihe. Benutzen mehrere Kämpfer die Schicksalspunkte-Option innerhalb einer KR, hat diese SF eine höhere Priorität zur Bestimmung der Reihenfolge als der Initiative-Basiswert oder der W6-Wurf (siehe **Regelwerk** Seite **29/226**). Es können nur Gefährten mit einem Kriegskunst-FW von 8 oder mehr von den *Taktischen Befehlen* profitieren. Der Held kann selbst nicht davon betroffen sein.

> Sollten andere SFs dafür sorgen, dass man ebenfalls zuerst an der Reihe ist, sind diese SFs als gleichwertig zu dieser zu betrachten.

Voraussetzungen: Kriegskunst 8, Anführer, passender Kampfstil
Kampftechniken: alle
AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Tiefe Wunde (Spezialmanöver)

Mit einer Klingenwaffe ist es Helden möglich, tiefe Wunden zu verursachen, die nachbluten können und den Gegner so schwächen.
Regel: Wenn die um 2 erschwerte AT des Helden gelingt, die Verteidigung des Gegners misslingt und mindestens 1 SP verursacht wird, ist die Waffe tief in den Körper des Ziels eingedrungen. Dadurch erhält der Gegner den Status *Blutend*.
Erschwernis: –2
Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit
Kampftechniken: alle (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen)
AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Status Blutend
Den Status bekommt ein Held durch tiefe, klaffende Wunden oder kritische Treffer. Wenn ein Held den Status erhält, muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* abgelegt werden. Der Status dauert 7–QS KR lang an und beginnt augenblicklich. Ein Patzer verdoppelt die Dauer, ein Kritischer Erfolg stoppt die Blutung sofort. Am Ende jeder KR die der Staus andauert, erhält der Held 1 SP durch starke Nachblutungen.
Um den Status *Blutend* vorzeitig zu beenden, kann der betroffene Held oder einer seiner Gefährten zusätzlich eine Probe auf *Heilkunde Wunden* erleichtert um 2 ablegen. Die Probe auf *Heilkunde Wunden* erfordert 1 Aktion und reduziert die Anzahl der KR um QS/2.
Ein Held kann nicht gleichzeitig mehrfach unter dem Status *Blutend* leiden. Erhält er, während er noch unter dem Status leidet, diesen ein weiteres Mal, muss erneut eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gewürfelt werden. Nur der länger anhaltende Status *Blutend* zählt.

Verbesserte Aufmerksamkeit (Spezialmanöver)

Ein Held, der besonders aufmerksam ist, lässt sich nicht mehr so einfach überraschen

Regel: Erleidet ein Held den Status *Überrascht*, so kann er sich verteidigen und erleidet nur eine Erschwernis von –2 auf Verteidigungen.

Voraussetzungen: Aufmerksamkeit, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Verbesserter Betäubungsschlag (Spezialmanöver)

Nicht immer will ein Held seinen Feind gleich töten oder schwer verletzten. Mit etwas Übung und genug Kraft, kann er seinen Gegner auch nur betäuben und so ausschalten.

Regel: Gelingt die um 2 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, richtet der Angriff 1W3 TP an. Außerdem muss der Getroffene eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erschwert um TP x 2 ablegen (egal ob Schaden verursacht wurde oder nicht). Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende und Tiere der Größenkategorie des Helden oder kleiner anwenden. Ja, das bedeutet, dass ein Betäubungsschlag gegen Ungeheuer wirkungslos ist.

Erschwernis: –2

Voraussetzungen: Betäubungsschlag, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Verbesserter Doppelangriff (Spezialmanöver)

Wer sich im Umgang mit zwei Waffen geübt hat und das Manöver des Doppelangriffs beherrscht, der kann diese Fähigkeit noch verfeinern, um den Angriff präziser und gefährlicher zu machen.

Regel: Der Verbesserte Doppelangriff muss im Beidhändigen Kampf angewandt werden. Die erste AT des Helden ist um 2 erschwert, die zweite AT um 2 erleichtert. Die Verteidigung des Gegners sinkt um 3. Alle Verteidigungen des Helden in dieser Kampfrunde entfallen. Misslingt eine der beiden Attacken, so ist die Verteidigung des Gegners nicht gesenkt, aber der Held verliert dennoch alle Verteidigungen. Zudem richtet die zweite Attacke +1 TP an.

Erschwernis: –2 (erste AT)

Voraussetzungen: Doppelangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fächer, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Verbesserter Schwitzkasten (Spezialmanöver)

Meister des waffenlosen Kampfes sind in der Lage, einen eisernen Schwitzkasten anzusetzen, aus dem es kaum noch ein Entrinnen gibt.

Regel: Um einen Feind in den *Verbesserten Schwitzkasten* zu nehmen, muss die Heldin ihren Widersacher zuvor im *Haltegriff* haben. In der nächsten KR würfelt die Spielerin eine Raufen-AT. Gelingt sie und es wird nicht erfolgreich verteidigt, ist der Gegner im Schwitzkasten. Misslingt sie, endet der *Haltegriff*.

Ist der Widersacher im Schwitzkasten, erleidet er in der ersten KR 1 SP, in der zweiten 2 SP, in der dritten 3 SP, usw.

Der Gegner muss jede KR eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erschwert um 2 ablegen, zuzüglich um die SP, die in dieser KR verursacht wurden. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung* für 15 Minuten.

Während der Gegner im Schwitzkasten ist, stehen ihm zwei Optionen offen:

- *Schwitzkasten aufsprengen:* Er kann versuchen, den Schwitzkasten zu sprengen. Dazu muss ihm eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen. Seine Probe ist um 4 erschwert. War der Widersacher erfolgreich, enden der *Schwitzkasten* und der *Haltegriff*.
- *Angreifen:* Er kann die Heldin angreifen.

Solange der Schwitzkasten aufrechterhalten wird, leidet der Feind unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*.

Die Heldin kann verteidigen, allerdings sind ihre Verteidigungen um 4 erschwert.

Bei Stangenwaffen gilt, dass sie, während das Manöver eingesetzt wird, nur die Reichweite *kurz* haben.

Voraussetzungen: Schwitzkasten, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen, Stangenwaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Versteckte Klinge (Spezialmanöver)

Mit einer verborgenen Klinge kann man seinen Gegner überraschen. Dadurch wird es für ihn deutlich schwieriger, den ersten Angriff abzuwehren.

Regel: Der Held führt eine Waffe verborgen hinter dem Rücken oder auf andere Weise nur schwer einsehbar für den Gegner bei sich. Zieht er die Waffe, so kann er seinen Gegner für einen kurzen Moment überraschen. In der KR, in der die versteckte Waffe gezogen wurde, hat der Gegner eine Erschwernis von 4 auf VW. Die TP der Waffe sind allerdings bei diesem Angriff um 2 reduziert.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Verbergen 6, Schnellziehen

Kampftechniken: Dolche, Fächer

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Zweifacher Angriff (Spezialmanöver)

Einige Reiter beherrschen einen Angriff, der einiges an Geschick voraussetzt, aber dazu führen kann, dass sie mit einer fließenden Bewegung sowohl einen Gegner links wie auch einen Gegner rechts von sich angreifen können.

Regel: Dieses Spezialmanöver kann im berittenen Kampf verwendet werden. Der Held kann den zweifachen Angriff einsetzen, wenn sich zwei Gegner in Angriffsdistanz befinden und sich einer links und einer rechts von ihm befindet. Die beiden Angriffe zählen als 1 Aktion. Der Held kann auswählen, welchen der beiden Gegner er zuerst angreift. Die erste Attacke ist um 2 und die zweite um 6 erschwert. Wenn die Verteidigung der Gegner misslingt, wird für jeden Gegner einzeln Schaden ausgewürfelt.

Verteidigt sein erster Gegner den Angriff, hat dies keine Auswirkungen auf den zweiten Angriff. Ein Patzer beim ersten Angriff sorgt dafür, dass der zweite Angriff nicht ausgeführt werden kann.

Erschwernis: –2 (erster Attacke); –6 (zweite Attacke)

Voraussetzungen: GE 15, Berittener Kampf, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebwaffen, Schwerter

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Kampfsonderfertigkeiten in der Übersicht

Kampfsonderfertigkeit

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Armbrust überdrehen**	FF 13	Armbrüste	5 AP
Auf Distanz halten I-II**	Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Auf Distanz halten I	alle Nahkampftechniken	Stufe I/II: 15/20 AP
Auflaufen	KK 15	Lanzen, Spießwaffen	12 AP
Aufmerksamkeit*	IN 13	alle	10 AP
Ausfall I-II	Stufe I: Finte I; Stufe II: Finte II	Dolche, Fächer, Fechtwaffen	25 AP pro Stufe
Ballistischer Schuss**	IN 13, FF 13, Präziser Schuss/Wurf I	Bögen	10 AP
Beidhändiger Kampf I-II*	Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Beidhändiger Kampf I	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter	Stufe I/II: 20/35 AP
Belastungsgewöhnung I-II*	alle	Stufe I/II: 20/35 AP	
Berittene Lanzenformation	Lanzenangriff	Lanzen	12 AP
Berittener Flugkampf**	Fliegen 10, Reiten 10	alle	10 AP
Berittener Kampf*	Reiten 10	alle	20 AP
Berittener Schütze*	Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen	10 AP	
Beschützer**	GE 15	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen	20 AP
Betäubungsschlag**	KK 13	Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen	15 AP
Blindkampf I-II**	Stufe I: IN 15, Sinnesschärfe 8; Stufe II: IN 17, Sinnesschärfe 12, Blindkampf I	alle Nahkampftechniken	Stufe I/II: 10/20 AP
Blutgrätsche	GE 13, Körperbeherrschung 8, Grätsche	Raufen	10 AP
Doppelangriff	IN 13, KK 13, Beidhändiger Kampf I	Dolche, Fächer, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter	25 AP
Drachenkampf-Taktik	Tierkunde 8, Kriegskunst 8	alle	10 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Durchgezogener Tritt I-III	Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Durchgezogener Tritt I; Stufe III: GE 17, Durchgezogener Tritt II	Raufen	8 AP pro Stufe
Einhändiger Kampf*	GE 13	Fechtwaffen, Schwerter	10 AP
Eisenhagel I-II**	Stufe I: FF 15, Schnellladen (Wurfwaffen), Stufe II; FF 17, Eisenhagel I	Wurfwaffen	Stufe I/II: 15/20 AP
Ellbogenangriff I-III	Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Ellbogenangriff I; Stufe III: KK 17, Ellbogenangriff II	Raufen	8 AP pro Stufe
Entwaffnen*	GE 15	Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	40 AP
Feindgespür*	IN 15	alle	10 AP
Festnageln**	GE 13 oder KK 13	Stangenwaffen	20 AP
Finte I-III*	Stufe I: GE 13, Stufe II: GE 15, Finte I; Stufe III: GE 17, Finte II	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	Stufe I/II/III: 15/20/25 AP
Formation	Kriegskunst 6	alle	20 AP
Gefechtsformation	Sonderfertigkeit Anführer und Formation	alle	12 AP
Gegenhalten	MU 15, Sonderfertigkeit Wuchtschlag II	alle Nahkampfkampftechniken, die über einen PA-Wert verfügen	20 AP
Geschossabwehr I-III	Stufe I: FF 13; Stufe II: FF 15, Geschossabwehr I; Stufe III: FF 17, Geschossabwehr II	Raufen	5 AP pro Stufe
Gezielter Angriff**	GE 13	alle Nahkampftechniken	10 AP
Gezielter Schuss**	FF 13	alle Fernkampftechniken	10 AP
Grätsche	GE 13, Körperbeherrschung 4	Raufen	5 AP
Haltegriff*	keine	Raufen	5 AP
Hammerschlag*	MU 15, Vorstoß, Wuchtschlag III	Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	25 AP
Herunterstoßen**	KK 13	Stangenwaffen	12 AP
Kampf im Wasser**	GE 13	alle Nahkampftechniken	8 AP
Kampfreflexe I-III*	Stufe I: IN 13; Stufe II: IN 15, Kampfreflexe I; Stufe III: IN 17, Kampfreflexe II	alle	Stufe I/II/III: 10/15/20 AP
Kampfstil-Kombination**	ein Kampfstil; Voraussetzungen für den zweiten Kampfstil müssen erfüllt sein	je nach Kampfstil; die beiden Kampfstile lassen sich jeweils nur für die entsprechenden Kampftechniken nutzen	50 AP
Kernschuss I-III	Stufe I: FF 15; Stufe II: Kernschuss I; Stufe III: Kernschuss II	alle Fernkampftechniken	12 AP pro Stufe

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Kha-Formation	Kriegskunst 10, Sonderfertigkeit Formation	alle	25 AP
Klinge drehen	MU 13	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Stangenwaffen (muss eine spitze Klinge haben)	15 AP
Klingenfänger*	GE 13	Dolche	10 AP
Klingensturm**	Einhändiger Kampf	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter	25 AP
Klingentänzer	IN 17, GE 15, Feindgespür, Kampfreflexe I	alle	40 AP
Kraftvoller Speerwurf	KK 15	Wurfwaffen (nur Wurfspeere)	15 AP
Kreuzblock*	GE 13	Dolche, Fechtwaffen	10 AP
Lanzenangriff*	MU 13, Berittener Kampf	Lanzen	10 AP
Lanzenführung	KK 15	Lanzen	5 AP
Machtvolle Meisterparade	GE 17 oder KK 17, Meisterparade	alle Nahkampftechniken mit Parade	40 AP
Meister der improvisierten Waffen**	GE 13 und KK 13	alle	10 AP
Meisterliche Geschossabwehr I-III	Stufe I: Geschossabwehr II; Stufe II: Geschossabwehr III, Meisterliche Geschossabwehr I; Stufe III: Meisterliche Geschossabwehr II	Raufen	8 AP pro Stufe
Meisterlicher Klingentänzer	GE 17, Klingentänzer	alle	20 AP
Meisterliches Ausweichen**	IN 13, Verbessertes Ausweichen II	–	15 AP
Meisterparade**	GE 15 oder KK 15	alle Nahkampftechniken mit Parade	25 AP
Pikenwall**	GE 13	Stangenwaffen	10 AP
Plänkler-Formation	keine	alle	10 AP
Präziser Schuss/Wurf I-III*	Stufe I: IN 13; Stufe II; IN 15, Präziser Schuss I; Stufe III: IN 17, Präziser Schuss II	Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen	Stufe I/II/III: 15/20/25 AP
Präziser Stich I-III*	Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Präziser Stich I; Stufe III: GE 17, Präziser Stich II	Dolche, Fechtwaffen	Stufe I/II/III: 15/20/25 AP
Querschuss I-III	Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Querschuss I; Stufe III: KK 17, Querschuss II	Bögen	10 AP pro Stufe
Reißangriff	KK 15	Kettenwaffen	15 AP
Riposte*	GE 15	Dolche, Fechtwaffen	40 AP
Rundumschlag I-II*	Stufe I: GE 15; Stufe II: GE 17, Rundumschlag I	Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	Stufe I/II: 25/35 AP
Scharfschütze I-II**	Stufe I: IN 15, Präziser Schuss/Wurf I; Stufe II: IN 17, Präziser Schuss/Wurf II, Scharfschütze I	Armbrüste, Bögen, Schleudern, Wurfwaffen	Stufe I/II: 15/20 AP
Schildschlag	KK 15	Schilde	5 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Schildspalter*	KK 13, Wuchtschlag I	Hiebwaffen, Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	15 AP
Schnellladen (Kampftechnik)*	FF 13	Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen	Armbrüste: 5 AP; Bögen: 20 AP; Wurfwaffen: 10 AP
Schnellladen (Schleudern)**	FF 13	Schleudern	5 AP
Schnellziehen*	FF 13	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	10 AP
Schwitzkasten**	KK 13, Haltegriff	Raufen	10 AP
Spießgespann	GE 15, KK 15	Spießwaffen	12 AP
Sturmangriff*	MU 13, Vorstoß, Wuchtschlag I	Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	25 AP
Todesstoß*	MU 15, Präziser Stich III, Vorstoß	Dolche, Fechtwaffen	30 AP
Turnierreiterei	Sonderfertigkeit Lanzenangriff, Reiten 14	Lanzen	10 AP
Umrennen	keine	Raufen	8 AP
Umwickeln	KK 13	Kettenwaffen, Peitschen	10 AP
Ungeheuer-Taktik (einzelne Spezies)	Tierkunde 8, Kriegskunst 8	alle	5 AP
Unterlaufen I-II**	Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Unterlaufen I	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	Stufe I/II: 10/15 AP pro Stufe
Verbessertes Ausweichen I-III*	Stufe I: Körperbeherrschung 4; Stufe II: Körperbeherrschung 8, Verbessertes Ausweichen I; Stufe III: Körperbeherrschung 12, Verbessertes Ausweichen II		15/20/25 AP
Verbessertes Unterlaufen**	Unterlaufen I	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	10 AP
Verteidigungshaltung*	IN 13	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	10 AP
Verteilter Eisenhagel**	Eisenhagel I	Wurfwaffen	10 AP
Vorstoß*	GE 13	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	10 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Weitwurf	FF 13, KK 15, Präziser Schuss/Wurf I	Wurfwaffen	10 AP
Wirbelangriff I-II	Stufe I: GE 15; Stufe II: GE 17, Wirbelangriff I	Dolche, Fächer, Fechtwaffen, Raufen	Stufe I/II: 25/35 AP
Wuchtschlag I-III*	Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Wuchtschlag I; Stufe III: KK 17, Wuchtschlag II	Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	Stufe I/II/III 15/20/25 AP
Wurf*	GE 13, Haltegriff	Raufen	10 AP
Zu Fall bringen*	KK 13	Stangenwaffen	20 AP
Zweihändiger Reiterkampf**	Berittener Kampf	Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	5 AP

Kampfstilsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Adersin-Stil**	GE 13	Zweihandschwerter (nur Anderthalbhänder)	15 AP
Ayshara-Stil	FF 13	Wurfwaffen (nur Wurfdolche und Wurfsterne/-scheiben/-ringe)	10 AP
Baburin-Stil**	IN 13	alle	10 AP
Balboram-Stil	GE 13, Beidhändiger Kampf I, Spezies Zwerg	Schilde (nur brillantzwergischer Buckler), Schwerter (nur brillantzwergisches Kurzschwert)	12 AP
Baliho-Stil**	MU 13, Berittener Kampf	alle Nahkampftechniken	12 AP
Bornländisches Raufen**	GE 13 oder KK 13	Raufen	5 AP
Boxer-Stil	KK 13	Raufen	15 AP
Cendrasch-Stil**	KK 13, Spezies Zwerg	Hiebwaffen, Zweihandhiebwaffen	15 AP
Dajin-Stil**	MU 13, GE 13	Zweihandschwerter	15 AP
Ederion-Stil	MU 13, IN 13, Spezies Elf	alle Elfenwaffen	12 AP
Elenvina-Stil**	MU 13, Anführer	alle	15 AP
Fasarer Blutgruben-Stil	MU 13, GE 13 oder KK 13	alle Nahkampftechniken	12 AP
Fedorino-Stil**	GE 13	Dolche, Fechtwaffen	20 AP
Gardisten-Stil	MU 13	Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen	8 AP
Garether Gossen-Stil	keine	Raufen	8 AP
Gareth-Stil	GE 13, Lanzenangriff	Lanzen	10 AP
Gladiatoren-Stil**	GE 13 oder KK 13	Raufen	5 AP
Hammerfaust-Stil**	KK 13	Raufen	10 AP
Hand Borons-Stil	GE 13	Dolche, Raufen	15 AP
Hardas-Stil	KK 13, Spezies Zwerg	Hiebwaffen, Raufen, Zweihandhiebwaffen	15 AP
Hruruzat**	GE 13	Raufen	12 AP
Hylailos-Stil**	GE 13	Stangenwaffen	15 AP
Irbrasch-Stil	FF 13, Spezies Zwerg	Armbrüste (nur Balläster, Eisenwälder und Leichte Armbrust)	12 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Ishannah al'Kira-Stil	GE 13, Sonderfertigkeit Klingenfänger	Fächer, Schwerter	15 AP
Marwan Sahib-Stil**	GE 13	Dolche, Raufen, Schwerter	10 AP
Mengbilla-Stil**	MU 13	Hiebwaffen, Schwerter	15 AP
Mercenario-Stil**	KK 13	Raufen	8 AP
Metessa Galora-Stil	GE 13	Dolche, Fechtwaffen	20 AP
Neersand-Stil	FF 13, GE 13 oder KK 13	alle	10 AP
Odilmar-Stil	FF 13	Bögen	12 AP
Pelleas-Stil	KK 13	Wurfwaffen (nur Wurfspeere)	15 AP
Phexcaer Gossen-Stil	GE 13 oder KK 13	alle (nur improvisierte Waffen)	10 AP
Plänkler-Stil	MU 13, Provozieren	alle	5 AP
Prem-Stil**	GE 13, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4	alle	10 AP
Ritter des alten Wegs-Stil**	MU 13, Berittener Kampf	alle Nahkampftechniken	12 AP
Ritter des neuen Pfades-Stil	MU 13, Berittener Kampf	alle Nahkampftechniken	12 AP
Rommilys-Stil	MU 13, Anführer	alle	10 AP
Rondras Schutz-Stil	GE 13 oder KK 13	alle Nahkampftechniken	15 AP
Rondras Trutz-Stil**	GE 13 oder KK 13	Zweihandschwerter (nur Rondrakamm)	10 AP
Sappeur-Stil	IN 13	alle	10 AP
Sarvinio della Monte-Stil	MU 13	Fechtwaffen, Schilde, Schwerter	10 AP
Scanlail ni Uinin-Stil	GE 13	Schwerter (nur Kusliker Säbel, Kurzschwert und Havener Messer), Schilde (nur Faustschild)	12 AP
Seekrieger-Stil	GE 13	alle Kampftechniken (außer Lanzen)	8 AP
Stammeskrieger-Stil	MU 13, Drohgebärden	alle	15 AP
Tannhaus-Stil	GE 13	Zweihandschwerter (nur Anderthalbhänder)	15 AP
Thorwal-Stil	KK 13	Hiebwaffen, Schilde, Schwerter, Wurfwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	12 AP
Unauer Schule**	IN 13	Raufen	10 AP
Valaria-Stil	IN 15, FF 13, Spezies Elf	Bögen (nur Elfenbogen)	15 AP
Vinsalt-Stil	GE 13	Armbrüste, Fechtwaffen, Zweihänder	20 AP
Winhall-Stil	GE 13	Schilde, Schwerter	10 AP
Wulfgar-Stil	FF 13	Wurfwaffen (nur Wurfäxte)	10 AP
Xorlosch-Stil	KK 13, Spezies Zwerg	alle	10 AP
Zyklopäisches Ringen**	KK 13	Raufen	10 AP

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Angetäuschter Angriff	GE 15, Finte I, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Dolche, Fechtwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter	10 AP
Angriff nach Hinten	IN 15, GE 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	20 AP
Antäuschen	Finte I/II/III (je nach Antäuschen-Stufe), passende Kampfstilsonderfertigkeit	Fechtwaffen	15 AP
Aufliegende Klinge	KK 13, Finte I, Wuchtschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Schwerter	10 AP
Aufspießen**	GE 15 oder KK 15, Festnageln, Zu Fall bringen, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Stangenwaffen	20 AP
Berserkerangriff	MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle Nahkampftechniken	15 AP
Binden**	KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Stangenwaffen	25 AP
Blattschuss	Tierkunde 6, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen (nur Wurfspeere)	15 AP
Blitzreflexe	GE 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle	12 AP
Breschenangriff**	Berittener Kampf, passende Kampfstilsonderfertigkeit	–	15 AP
Defensives Verhalten	IN 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle	12 AP
Drachentod	Drachenkampf-Taktik, Spießgespann, passende Kampfstilsonderfertigkeit Spießwaffen (nur Drachentöter)	12 AP	
Drehschlag	KK 15, Wuchtschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Zweihandschwerter	12 AP
Drehwurf	KK 15, Präziser Schuss/Wurf I, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Wurfwaffen (nur Wurfäxte)	10 AP
Durchbohrung	Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Lanzen (nur Kriegslanzen)	20 AP
Eisenfaust	GE 13 oder KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	15 AP
Erweiterte Drachenkampf-Taktik	Tierkunde 10, Kriegskunst 10, Drachenkampf-Taktik, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle	20 AP
Extremschuss	IN 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle Fernkampftechniken	15 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Fahrender Schütze**	Fahrzeuge 10, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen	5 AP
Fixierungsschuss	FF 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Armbrüste, Bögen, Wurfwaffen (nur Wurfdolche und Wurfstern/-ringe/-scheiben)	15 AP
Formationsattacke	Aufmerksamkeit, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	12 AP
Formationsparade	Aufmerksamkeit, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	15 AP
Frontalangriff**	Berittener Kampf, Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Lanzen	25 AP
Fußfeger**	KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	15 AP
Geschickter Wurf	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Wurfwaffen	12 AP
Haltegriff brechen**	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	5 AP
Handkantenschlag**	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	10 AP
Hohe Klinge**	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter	15 AP
Kopfstoß**	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	5 AP
Mächtiger Lanzenangriff**	Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Lanzen	5 AP
Mächtiger Rundumschlag**	KK 15, Rundumschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hiebwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschwerter, Zweihandhiebwaffen	10 AP
Machtvoller Kernschuss	Kernschuss, Präziser Schuss/Wurf I, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle Fernkampftechniken	10 AP
Machtvoller Sturmangriff	Sturmangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	25 AP
Machtvoller Wirbelangriff	Wirbelangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Dolche, Fächer, Raufen	25 AP
Meister elfischer Waffen	passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle (solange Elfenwaffen)	10 AP
Meister zwergischer Waffen	passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle (solange Zwergenwaffen)	10 AP
Meisterlicher Turnierreiter	Turnierreiterei, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Lanzen	12 AP
Meisterlicher Wurf**	Wurf, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	10 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Meisterliches Umrennen	Umrennen, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	10 AP
Miese Tricks	MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	15 AP
Nachladespezialist (Kampftechnik)	IN 13, Sonderfertigkeit Schnellladen (der jeweiligen Kampftechnik), passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle Fernkampftechniken	Armbrüste: 10 AP; Bögen: 20 AP; Wurfwaffen und alle anderen Fernkampftechniken: 15 AP
Nervös machen	MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle	10 AP
Offensives Verhalten	MU 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle	12 AP
Reizen	MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle Nahkampftechniken	15 AP
Riskanter Schuss	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Armbrüste, Blasrohre, Bögen	15 AP
Rückendeckung	FF 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle Fernkampftechniken	12 AP
Schilddeckung**	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Schilde	5 AP
Schildstoß**	KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Schilde	8 AP
Schmerzwut	MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle Nahkampftechniken	12 AP
Schwinger**	KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	8 AP
Sprungangriff**	GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Schwerter, Stangenwaffen	20 AP
Sprungtritt**	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	20 AP
Sprungwurf	KK 15, Präziser Schuss/ Wurf II, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Wurfwaffen (nur Wurfspeere)	20 AP
Taktik durchbrechen	Kriegskunst 6, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle	15 AP
Taktische Befehle	Kriegskunst 8, Anführer, passender Kampfstil	alle	20 AP
Tiefe Wunde	passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen)	10 AP
Tiefschlag**	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	10 AP
Tod von Links**	passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle Nahkampftechniken, die mit einhändigen Waffen ausgeführt werden	10 AP
Verbesserte Aufmerksamkeit	Aufmerksamkeit, passende Kampfstilsonderfertigkeit	alle	12 AP
Verbesserter Betäubungsschlag	Betäubungsschlag, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen	15 AP

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Verbesserter Doppelangriff	Doppelangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Dolche, Fächer, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter	25 AP
Verbesserter Schwitzkasten	Schwitzkasten, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen, Stangenwaffen	15 Abenteuerpunkt
Verkürzte Waffenführung**	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	10 AP
Versteckte Klinge	Verbergen 6, Schnellziehen	Dolche, Fächer	12 AP
Vorbeiziehen**	GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter	15 AP
Waffenwurf*	*KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Wurfwaffen	5 AP
Weiter Schwung**	passende Kampfstilsonderfertigkeit	Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter	15 AP
Windmühle**	GE 15 oder KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandschwerter, Zweihandhiebwaffen	25 AP
Wuchtiger Wurf**	KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Wurfwaffen	15 AP
Würgegriff**	KK 13, Haltegriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Raufen	15 AP
Zertrümmern**	KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hiebwaffen, Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen	5 AP
Zweifacher Angriff	GE 15, Berittener Kampf, passende Kampfstilsonderfertigkeit	Hiebwaffen, Schwerter	12 AP

Befehlssonderfertigkeit

Sonderfertigkeit	Voraussetzungen	Kampftechnik	AP-Wert
Befehl Flugangriff**	Fliegen 8, Berittener Flugkampf	keine	12 AP
Befehl Klammergriff**	Tierkunde 8, Berittener Kampf	keine	12 AP
Befehl Mächtiger Schlag**	Tierkunde 8, Berittener Kampf	keine	10 AP
Befehl Sichelangriff**	Fahrzeuge 10	–	10 AP
Befehl Trampeln**	Tierkunde 12, Berittener Kampf	keine	15 AP
Befehl Überrennen**	Tierkunde 12, Berittener Kampf	keine	12 AP

*) Die mit einem * markierten Kampfsonderfertigkeiten sind im **Regelwerk** ab Seite **246** zu finden.
) Die mit ** markierten Kampdsonderfertigkeiten sind im **Aventurischen Kompendium ab Seite **151** zu finden.

KAPITEL 5: PROFESSIONEN

»Das Zunftrecht ist die praios- und ingerimmgefällige Ordnung der Berufe. Nicht jeder kann in einer Stadt als Medicus arbeiten, wo kämen wir denn da hin! Man muss sich an die Gesetze halten, da gibt es nichts dran zu rütteln. Beim Götterfürsten, ich würde da nie eine Ausnahme machen, auch nicht für Euch, guter Rowin.
Das Gewerbe der Bader mag zwar alt sein, doch überall wo Bader auftauchen, entsteht Ärger. Ihr wollt wissen wieso? Nun, das kann ich euch genau sagen. Ein Bader will zu viel und hält sich nicht an die vorschriftmäßigen Gesetze. Ihr übt einerseits den Beruf eines Barbiers aus und schneidet Haare und stutzt Bärte. Andererseits seid Ihr auch ein Masseur und sorgt so für das Wohlbefinden eurer Kunden. Das wäre aber noch nicht alles. Ihr schröpft und lasst zudem wie ein echter Arzt Eure Kunden zur Ader. Und dann wären da noch die bestätigten Gerüchte, dass Ihr manche Kundin rahjagefälliges Vergnügen gegen Geld bereitet. Dagegen habe ich nichts einzuwenden, aber Ihr tanzt auf zu vielen Hochzeiten. Man kann Euch dadurch nicht klar einem Beruf zuordnen, was die steuerliche Einschätzung der Abgabe schwierig macht.
In einer Zunft seid Ihr noch nicht und Ihr wisst, dass die übrigen Zünfte, allen voran die der Barbiere, Heiler und Kurtisanen, Einspruch erheben werden, wenn Ihr eine gründen wollt. Aber ich gebe Euch einen Rat. Ihr könnt – gegen eine gewisse Gebühr versteht sich – die Gründung einer Gilde beantragen. Das sind weniger Formalitäten und eine weniger starre Ordnung, auf dir Ihr Euch beziehen müsst. Gewiss, Ihr habt auch weniger Rechte als bei einer Zunft, aber man kann schließlich nicht alles haben. Die Gilde der Bader von Albenhus hört sich doch gut an, oder was meint Ihr?«
—Morganus Meeltheuer, Marktrichter zu Albenhus, 1040 BF

Ergänzend zu den Professionen des **Regelwerks** stellen wir dir hier mehr als ein Dutzend neue Professionen vor. Das **Aventurische Kompendium II** konzentriert sich dabei auf Professionen, die in diesem Band beschrieben werden. Enthalten sind beispielsweise verschiedene Krieger, Schwertgesellinnen und andere weltliche Berufe.
Weitere Professionen stellen wir dir daher in weiteren Publikationen vor. Die Aufteilung bzw. die Beschreibung der Professionen entspricht der des **Regelwerks** auf Seite **128**.

Übersicht zu den Professionen

Der Aufbau der Professionsbeschreibungen folgt einem einheitlichen Schema. Am Anfang steht ein kurzer Beschreibungstext des Berufs mitsamt möglicher Ausrichtungen, welche Varianten der Grundprofession darstellen. Keine davon muss gewählt werden, die Profession funktioniert auch ohne die Verwendung einer solchen Variante. Ist dies einmal nicht der Fall, steht dies explizit dabei. Grundsätzlich möchten wir an dieser Stelle noch einmal erwähnen, dass alle Professionspakete nur Beispiele sind. Es steht dir frei, Talente und andere Elemente zu verändern oder eigene Professionen zu erstellen (siehe **Regelwerk** Seite **45**).
Ein kleiner Kasten am Ende der Vorstellung der Profession beschreibt Gewandung, Waffen und Ausrüstungsgegenstände, die ein solcher Held üblicherweise bei sich hat.

Werte und Professionspaket

Im Anschluss an die Beschreibung der Profession folgt ein Wertekasten, den du dir bei der Heldenerschaffung mit Abenteuerpunkten kaufen kannst. So erlangt dein Held alle darin enthaltenen Fertigkeitswerte, Sonderfertigkeiten, Kampftechniken sowie gegebenenfalls Zauber und Liturgien. Alle nicht genannten aktiven Fertigkeiten beginnen mit einem Startwert von 0 und alle nicht gesteigerten Kampftechniken mit einem Kampftechnikwert von 6 (siehe **Regelwerk** Seite **51**).
Die Pakete gehen vom Erfahrungsgrad Erfahren aus. Wählt ihr andere Erfahrungsgrade, müssen die Pakete entsprechend angepasst werden. So würde beispielsweise ein Held mit Erfahrungsgrad Unerfahren an einigen Stellen die erlaubten Höchstwerte von Kampftechniken übersteigen. Mehr zu abweichenden Erfahrungsgraden findest du im **Regelwerk** auf Seite **45**.

- **Name der Profession:** Bezeichnung der Grundprofession
- **AP-Wert:** Wie viele Abenteuerpunkte kostet das Professionspaket?
- **Voraussetzungen:** Welche Bedingungen müssen erfüllt sein, damit du den Wertekasten kaufen kannst? Dies können beispielsweise Mindestwerte in Eigenschaften sein, damit du Sonderfertigkeiten erwerben kannst, die für die Profession wichtig sind. Die AP-Kosten der Vor- und Nachteile sowie der Sonderfertigkeiten, die Voraussetzungen darstellen, aber nicht bereits als AP-Wert bei den Kosten der Profession berücksichtigt sind, sind ebenfalls hier angegeben.
- **Sonderfertigkeiten:** Sonderfertigkeiten, die dein Held durch das Paket erlangt
- **Kampftechniken:** Kampftechnikwerte, die dein Held durch das Paket erlangt
- **Talente:** Fertigkeitspunkte, die das Paket dem Helden verleiht
- **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. Im Vergleich zur Grundprofession veränderte AP-Werte sowie zusätzliche oder abgeänderte Fertigkeitspunkte, Sonderfertigkeiten und Kampftechniken werden angegeben. Die Varianten stellen eine Auswahl dar, sind aber beliebig erweiterbar. Sie müssen nicht gewählt werden, es sei denn, dies ist ausdrücklich angegeben.

Apothekarius

Fesselt der Flinke Difar den mutigen Helden einmal an die Schüssel, mag dieser zunächst nach einem Medicus verlangen. Sind Symptom und Ursache bestimmt, hängt jedoch alles davon ab, die Mittel der Genesung an den Patienten zu bringen. Wo der Medicus gebildete Urteile fällt und seine Taschen packt, solange niemand Borons Hallen zustrebt, ist der Apothekarius der, der für jede Situation das richtige Mittelchen parat hat.

Gerade abseits dicht besiedelter Städte, in denen sich meist Heiler niederlassen, ist der Apothekarius der Held des einfachen Volkes. Auf phexgefälliger Handelsreise oder heldenhafter Expedition verschlägt es ihn auch in abgelegene Gefilde, wo er wortgewandt sein Arsenal an Tiegelchen und Döschen veräußert. Als Bindeglied zwischen wilden Regionen und zivilisierten Städten navigiert der Apothekarius mühelos zwischen Kulturen, schließlich sind er und sein Wissen stets und von jedem gefragt. Da er Ingredienzien in Hinsicht ihrer Wirkung auf Körper studiert, verrät ihm sein Blick vieles über den Zustand seines Gegenübers, oder: wie dieser geheilt oder zugrunde gerichtet werden könnte. Anregendes, Beruhigendes und Bewusstseinserweiterndes – all dies verbirgt sich in seinen Taschen und kann ohne ärztliche Empfehlung verschrieben werden. Sollte ein Kunde einmal die Effektivität eines Kräutersuds beanstanden, kann der Apothekarius mit Praxiswissen kontern, dass sich in vivo, kaum aber an einer Universität, erwerben lässt. Arrogant belächeltes oder gar verbanntes Wissen kann insbesondere die *Giftmischerin* aufweisen. Wenn Attentäter zuschlagen, waren sie häufig zunächst bei ihr. Anders als die Schergen verschiedener Meuchlergilden ist die Giftmischerin dabei klug genug, sich nicht selbst zu gefährden, wenn Tyrannen fallen müssen.

Ausrüstung und Tracht
Als Knotenpunkt für begehrtes Fachwissen ist der Apothekarius in der Regel in eine Professionstracht gehüllt, die ihn für potentielle Kunden erkenntlich macht. In großen Taschen führt er eine Vielzahl an frischen und haltbar gemachten pflanzlichen und tierischen Ingredienzien, zur Verarbeitung Mörser, Stößel und Tiegelchen sowie ein Notizbuch für Rezeptkreationen mit sich.

Apothekarius
Professionspaket

AP-Wert: 310 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Pflanzenkunde
Kampftechniken: Raufen 8
Talente:
Körper: Sinnesschärfe 6, Selbstbeherrschung 4, Zechen 3
Gesellschaft: Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 7, Tierkunde 6
Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Magiekunde 3, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Alchimie 7, Handel 5, Heilkunde Gift 7, Heilkunde Krankheit 7, Heilkunde Wunden 7
Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Immunität gegen Gift, Immunität gegen Krankheit, Krankheitsresistenz, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube, Geiz, Goldgier)
Ungeeignete Vorteile: Adel, Angenehmer Geruch, Waffenbegabung
Ungeeignete Nachteile: Angst vor Feuer, Arm, Blind, Blutrausch, Eigeschränkter Sinn (Geruch & Geschmacksinn), Farbenblind, Giftanfällig, Krankheitsanfällig
Varianten:
- *Giftmischerin* (307 AP): Alchimie 8 statt 7, Heilkunde Gift 8 statt 7, Heilkunde Wunden 5 statt 7

Auftragsmörderin

Die Auftragsmörderin tötet für Geld. Manche Frau ihrer Zunft folgt einem Ehrenkodex und nimmt nicht jeden Auftrag an. Dennoch ist ihre Arbeit nur in den allerwenigsten Fällen moralisch zu bezeichnen. Anders als eine Meuchelmörderin ist die Auftragsmörderin nicht darin ausgebildet worden, jemanden zu töten, sondern hat sich dies selbst beigebracht. Ihr fehlt in der Regel die Fähigkeit, den Mord wie einen Zufall aussehen zu lassen, sondern sie geht direkter vor. Während die Meuchelmörderin eine Künstlerin ist, ist die Auftragsmörderin die Handwerkerin unter den Attentätern.

Wie kann eine Auftragsmörderin Teil einer Heldengruppe werden, wo sie doch eher der Gegenseite entstammt? Zum einen mag auch eine Auftragsmörderin bereuen, was sie früher getan hat und sich von nun an einem ehrlichen Gewerbe zuwenden. Da ihre größte Fähigkeit immer noch das Töten ist, ist sie als Kämpferin in einer Heldengruppe gut aufgehoben. Zum anderen kann es gut sein, dass die Auftragsmörderin sich einer Heldengruppe nur vorübergehend anschließen will, um zu einem bestimmten Ort zu gelangen – und findet unter den anderen Abenteurern Freunde.

Ausrüstung und Tracht

Das einzige, was eine Auftragsmörderin wirklich braucht, ist eine oder mehrere Waffen. Sie bevorzugt Dolche jeder Art, aber auch Kurzschwerter und andere Waffen, die sich gut verstecken lassen unter einem Hemd, sind bei ihr beliebt. Sie weiß jedoch auch mit längeren Klingen und anderen Waffen umzugehen.

Auftragsmörderin

Professionspaket

AP-Wert: 265 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 12, Raufen 12, eine der folgenden Kampftechniken auf 11: Hiebwaffen, Schwerter
Talente:
Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 5, Verbergen 6, Zechen 3
Gesellschaft: Einschüchtern 6, Menschenkenntnisse 3, Überreden 4, Willenskraft 3
Natur: Fesseln 5, Orientierung 5
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Rechnen 2, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Fahrzeuge 3, Handel 3
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: keine
Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

Baderin

Eine Baderin ist in den meisten Städten Aventuriens keine besonders angesehene Profession. Meistens ist ihr Gewerbe nicht in einer Gilde und schon gar nicht in einer Zunft organisiert. Zudem steht die Baderin in dem Ruf, dass sie sich gelegentlich als Prostituierte verdingt. Dies muss zwar nicht der Fall sein, hält die Leute aber nicht davon ab, es hinter vorgehaltener Hand zu behaupten. Allerdings stehen andere Fähigkeiten bei ihr im Vordergrund. Sie kennt sich mit dem Bereitstellen von Kräuterbädern zur Erholung aus, weiß, wie man verspannte Muskeln auflockert und wie man einen Patienten mit einfachen Mitteln gesundmacht. Zwar hat die Baderin nicht die Ausbildung eines echten Heilers, aber gerade für die ärmeren Schichten ist sie meistens die einzige Alternative, da sie deutlich billiger als ein gelehrter Medicus ist. Das muss nicht bedeuten, dass sie die schlechteste Alternative ist. Einige Baderinnen haben mehr praktische Erfahrung im Schienen von Brüchen oder dem Schröpfen als ein Feldarzt.

Es gibt augenscheinlich nicht viel, was eine Baderin auf Abenteuerreise ausziehen lassen könnte. Es kann allerdings sein, dass sie gezwungen wird, die Stadt zu verlassen, da sie in Ungnade gefallen ist, oder man sie eines Verbrechens bezichtigt. Oder sie ist einfach abenteuerlustig und lässt ihr altes Leben hinter sich, um endlich Ruhm, Ehre und vor allem Gold zu gewinnen. Irgendetwas haben Abenteurerinnen vor ihrer Karriere gearbeitet – und die eine oder andere Baderin war gewiss auch dabei. Als Heilerin kann sie den übrigen Helden immer noch nützlich sein und sie kennt Mittel, auf die kein Medicus kommen würde.

Ausrüstung und Tracht

Eine Baderin ist meistens nicht sonderlich reich, sondern gehört der Unterschicht an. So verwundert es auch nicht, dass sie sich lediglich einfache medizinische Ausrüstung wie Schröpfschalen, Blutegel und eine Zange zum Zähne ziehen leisten kann. Als Waffe mag sie, wie viele andere Aventurier, einen Dolch mit sich führen. Sie kann aber ebenfalls mit einem Knüppel umgehen und sich mit Schlägen und Tritten wehren, wenn es denn sein muss. Rüstungen wird sie noch nie getragen haben und sich in ihnen eher unwohl fühlen.

Baderin

Professionspaket

AP-Wert: 277 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Heilkunde Wunden
Kampftechniken: Dolche 8, Hiebwaffen 10, Raufen 11
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Taschendiebstahl 4, Verbergen 2, Zechen 3
Gesellschaft: Betören 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Willenskraft 3
Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 4
Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Götter & Kulte 3, Rechnen 2, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Alchimie 2, Handel 3, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Seele 3, Heilkunde Wunden 5
Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Giftresistenz, Gutaussehend, Herausragender Sinn (Tastsinn), Krankheitsresistenz
Empfohlene Nachteile: keine
Ungeeignete Vorteile: Adel, Reich
Ungeeignete Nachteile: Angst vor Wasser, Angst vor Blut, Blutrausch, Eingeschränkter Sinn (Tastsinn)

Ausrüstung und Tracht
Die Güte des Boten liegt vor allem in seiner sozialen Kompetenz, die nur durch eine wetterfeste Umhängetasche für seine Briefe abgerundet werden muss. Die Botenreiterin ist selten gerüstet, trägt in Härtefällen allerdings einen leichten Gambeson oder eine Lederrüstung. Obwohl Pferdewechsel auf langen Strecken üblich sind, steht ihr in der Regel ein Pferd permanent zur Seite, dass sie jederzeit, mit oder ohne wichtiger Botschaft in den Satteltaschen, mit einem Dolch oder gar Schwert, Rapier oder Reitersäbel verteidigen wird.

Bote

Briefe austragen erscheint wenig spektakulär. Wer einmal eine Kriegserklärung überbringen musste, wird seine Meinung schnell ändern. Um solche Situationen zu meistern, ist ein professioneller Bote gefragt. Charisma, Etikette und Menschenkenntnis sind nötig, um den richtigen Blick, eine angemessene Haltung und jene feinen Nuancen der Stimme zu wählen, die das Ritual der Statthalterkommunikation erfordert. Auf der Bühne des Lebens wird täglich ein intrigantes Schauspiel aufgeführt, das den Lauf der Dinge ordnet und Impulse für die Zukunft bestimmt. Letztlich hält der Bote die Fäden in der Hand, die von den Mächtigen gesponnen werden. Sein Dienst und seine mal käufliche, mal ideelle Loyalität sichern den Fluss der Information, der Struktur erhalten oder niederreißen kann. Wer glaubt, alles sei mit dem Schreiben des Briefs getan, wird sich wundern, wie viele Aufträge mal offen, mal aufgrund von Überlastung und ähnlicher Gründe abgelehnt, vertagt, vergessen werden. Politik, so weiß der Bote, wird nicht vom Thron herab in die Wege geleitet, sondern, wortwörtlich, durch seine Hände.

Die *Botenreiterin* muss sich nicht nur vor den ausufernden Reaktionen ihrer Adressaten zu schützen wissen. Oft allein und mit wertvollen Gütern anvertraut, scheint sie ein leichtes Ziel zu sein. Dieser Ruf zwang die größeren Kurierdienste der Beilunker Reiter, der Silbernen Falken und der Blauen Pfeile zur Rekrutierung respektabler Kämpfer, deren über weite Strecken sichtbare Tracht ein Ruf begleitet, der einfache Banditen zuverlässig vertreibt. Wegeskundig, robust und wehrhaft liegt mit ihr oftmals die politische Zukunft Deres auf dem Rücken des Pferdes.

Bote
Professionspaket

AP-Wert: 350 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Orientierung
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, eine der folgenden Kampftechniken auf 10: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter
Talente:
Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 6, Verbergen 3
Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Willenskraft 4
Natur: Fährtensuchen 3, Fischen & Angeln 3, Orientierung 8, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 6
Wissen: Geographie 7, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 2, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 4
Handwerk: Boote & Schiffe 3, Fahrzeuge 5, Handel 3, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Malen & Zeichnen 3, Stoffbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Flink, Herausragender Sinn (Sicht), Richtungssinn, Unscheinbar, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Autoritätsglaube), Verpflichtungen (Botendienst)
Ungeeignete Vorteile: Adel, Reich
Ungeeignete Nachteile: Blind, Lichtempfindlich, Nachtblind, Stumm
Varianten:
- *Botenreiter/in* (350 AP): Körperbeherrschung 4 statt 8, Reiten 8 statt 0

Fallensteller

Pelze, Felle und das Fleisch vieler Tiere sind begehrte Waren in aventurischen Städten. So verwundert es kaum, wenn es einen eigenen Beruf für das Einfangen von Tieren gibt. Der Fallensteller arbeitet ausschließlich mit Tierfallen und ist kein Jäger im herkömmlichen Sinne. Er benutzt Bärenfallen statt Bogen und Pfeil und steht immer wieder in dem Ruf, dass er ein Wilderer ist. Tatsächlich gibt es unter den Fallenstellern viele Wilderer, aber genauso auch welche, die von einem Adligen das Recht erhalten haben, Fallen aufstellen zu dürfen. Bei seinen Kollegen, den echten Jägern, wird ein Fallensteller misstrauisch beäugt und gemieden, da sein Handwerk in ihren Augen nicht sonderlich firungefällig ist. Er selbst hingegen sieht sich sehr wohl als jemand, der im Bund mit dem Gott der Jagd steht. Seine Technik ist nur eine ganz andere.

Ein Fallensteller mag in der Wildnis durch Zufall in ein Abenteuer verwickelt werden.

Ausrüstung und Tracht

Der Fallensteller hat Tierfallen dabei, Wildnisausrüstung, Proviant, ein Seil, Felle und Pelze, ein Jagdmesser und eventuell eine einfache Waffe wie eine Handaxt. Rüstungen trägt er zwar selten (höchstens eine aus Leder), aber dicke Kleidung ist bei ihm häufig zu sehen, da viele Personen seiner Zunft in kälteren Gegenden Nord- und Mittelaventuriens auf Fallenjagd gehen und sich entsprechend schützen müssen.

Genauso oft kann es aber passieren, dass er von einer Heldengruppe angeworben wird, da sie ihn als erfahrenen Wildniskenner für eine Reise benötigt. Außerdem kann er sich auch aufmachen, um eine besondere Jagdtrophäe zu erbeuten, etwa den Stoßzahn eines Mammuts, das Gebiss eines Schlingers oder gar den Kopf eines Basilisken. Alleine wäre so ein Vorhaben gewiss zum Scheitern verurteilt, aber gemein mit anderen Helden mag es für den Fallensteller lösbar sein.

Fallensteller

Professionspaket

AP-Wert: 365 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen:
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Tierkunde
Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 11, Hiebwaffen 11, Raufen 11
Talente:
Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Tanzen 2, Verbergen 7, Zechen 4
Gesellschaft: Einschüchtern 3, Überreden 2, Willenskraft 5
Natur: Fährtensuchen 7, Fesseln 6, Fischen & Angeln 6, Orientierung 7, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 7, Wildnisleben 7
Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 2, Götter & Kulte 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3
*Handwerk***:** Fahrzeuge 3, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 5, Steinbearbeitung 4, Stoffbearbeitung 2
Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Herausragender Sinn (Gehör, Sicht), Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: Arm, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Goldgier, Jähzorn)
Ungeeignete Vorteile: Adel, Reich
Ungeeignete Nachteile: Blind, Kälteempfindlich, Nachtblind, Taub, Zerbrechlich

Fleischer

Dem Fleischer obliegt es, Tiere wie Rinder, Schweine und Hühner zu schlachten und auseinanderzunehmen. Der Beruf des Fleischers ist ein blutiger, aber notwendig, um große Städte wie Gareth, Vinsalt oder Fasar mit frischem Fleisch zu versorgen. Die grausamen Geschichten, dass so mancher Fleischer auch Menschen, Elfen und Zwerge zu Wurst verarbeitet hat, stimmen glücklicherweise nur in den seltensten Fällen. Dennoch haftet einem Fleischer, und sei er auch noch so ein freundlicher Mensch, eine Aura des blutigen Handwerkers an.

Während der Fleischer das Tier schlachtet, ist der *Metzger* für die Weiterverarbeitung des Fleisches zuständig. Er macht daraus Wurst oder andere Lebensmittel und verkauft sie dann in seinem Laden, der Metzgerei.

In kleinen Dörfern gibt es kaum eine Unterscheidung zwischen dem Beruf des Fleischers und des Metzgers. Oft spricht man auch vom Fleischhauer oder dem Schlachter. Alle diese Berufsbezeichnungen unterscheiden sich in Aventurien nur in kleinen Nuancen.

Gelegentlich hat man schon Geschichten von heldenhaften Fleischern gehört, die sich, nur mit einem Fleischerbeil bewaffnet, einer Horde von Orks entgegenstellten (und durch ihren eigenen Tod das Entkommen der übrigen Dörfler sicherstellten). Und tatsächlich sollte man Fleischer nicht unterschätzen. So wie jeder Abenteurer früher einmal einer ehrlichen Arbeit nachgegangen ist, kann man es schnell passieren, dass auch ein Fleischer beschließt, sein bürgerliches Leben aufzugeben und sich in avesgefällige Abenteuer zu stürzen – selten zwar, aber durchaus vorstellbar.

Ausrüstung und Tracht

Bei seiner Arbeit trägt ein Fleischer üblicherweise eine sogenannte Schlachterschürze und einen Hut, welchen man wegen seiner Form auch Schiffchen nennt. In seiner Messertasche hat er ein Sammelsurium verschiedener Messer wie das Schlachter-, Stech- und Häutermesser. Am besten weiß der Fleischhauer aber mit dem Fleischerbeil umzugehen, einem Beil, welches sich besonders gut zum Zerlegen und zum Zerschlagen von Knochen eignet. Wer es sich leisten kann, trägt bei seiner Arbeit einen Kettenhandschuh, damit ihm beim Zerteilen des Fleisches nicht versehentlich der eigene Finger unter das Beil rutscht.

Fleischer

Professionspaket

AP-Wert: 324 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen:
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Lebensmittelbearbeitung
Kampftechniken:
Talente: Dolche 8, Hiebwaffen 11, Raufen 10
Körper: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3,
Gesellschaft: Einschüchtern 5, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Willenskraft 3
Natur: Orientierung 2, Tierkunde 6
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Fahrzeuge 3, Handel 6, Heilkunde Krankheuten 3, Heilkunde Wunden 4, Lebensmittelbearbeitung 7, Lederbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: Hohe Zähigkeit, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Verpflichtungen (Zunft)
Ungeeignete Vorteile: Adel, Angenehmer Geruch
Ungeeignete Nachteile: Niedrige Lebenskraft, Niedrige Zähigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich
Varianten:
- *Metzger/in* (239 AP): Lebensmittelverarbeitung 6 statt 7, Überreden 5 statt 3

Garether Kriegerin

In Garetien eilt den Kriegern der Hohen Schule der Reiterei zu Gareth der Ruf voraus, dass sie sich vorbildlich bei der Tjoste schlagen. Die Garether Kriegerin wurde darin in besonderem Maße geschult und ist nicht nur beim Turnier, sondern auch im Ernstfall eine begnadete Lanzenreiterin. Sie betrachtet sich selbst als strahlende Heldin, der es genauso wichtig ist, Ruhm und Ehre bei Turnieren, wie auch auf dem Schlachtfeld, zu erringen. Sie kennt sich in der Oberschicht und auf Bällen und Festen genauso gut aus wie auf dem Turnierplatz und wird oft vom Kaiserhaus oder einer anderen Adelsfamilie unter Vertrag genommen. Allerdings gibt es auch immer wieder Kriegerinnen aus Gareth, die in ihrer Entscheidung frei sein wollen und ungebunden bleiben. Vielleicht leben sie als Turnierkriegerinnen und ziehen von Ort zu Ort. Vielleicht entscheiden sie sich auch dafür, große Heldinnen zu werden und führen das Leben einer reisenden Abenteurerin. Dabei schließen sie sich oftmals einer Heldengruppe an und übernehmen dann die Rolle der Anführerin. Dennoch sind sie durchaus bereit, den Fähigkeiten der anderen Respekt zu zollen und sind keine Besserwisser, die sich in Dinge einmischen, von denen sie keine Ahnung haben.

Ausrüstung und Tracht

Eine Garether Kriegerin verfügt üblicherweise über einen Reitersäbel, manchmal über einen Zweihänder, über Turnier- und Kriegslanze, weitere Turnierausrüstung und ein Pferd. Als Rüstung trägt sie fast ausschließlich eine Platten- oder Turnierrüstung.

Garether Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 355 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I und Gareth-Stil), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Sonderfertigkeit Berittener Kampf (für die SF Lanzenangriff und Gareth-Stil) (20 AP), Sonderfertigkeit Lanzenangriff (10 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (–20 AP)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I, Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 8, Raufen 8, Schilde 12, Schwerter 12, Lanzen 12, Zweihandschwerter 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Reiten 8*, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Zechen 4

Gesellschaft: Betören 3, Einschüchtern 3, Etikette 4, Menschenkenntnisse 2, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 3, Orientierung 3, Tierkunde 4

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 6, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Fahrzeuge 6, Heilkunde Wunden 2

Empfohlene Vorteile: Adel, Begabung (Reiten), Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Akademie, Dienst- oder Lehnsherr)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

*) Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeiten *Berittener Kampf* und *Lanzenangriff* ein FW in Reiten von 10 notwendig ist. Der Werte ist auf 8 gesetzt, um nicht durch einen Bonus eines Kulturpakets einen Wert von höher als 10 zu erhalten. Steigere einfach mit AP die fehlenden Punkte auf das Talent, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.

Herrscher

Gerade in den Tulamidenlanden, aber bisweilen auch in Nord- und Südaventurien, wo es keine Obrigkeit eines größeren Reiches gibt, schwingen sich manchmal Herrscher und Potentaten von Eigenen Gnaden an die Macht. Manche Herrscherfamilien sind schon seit vielen Generationen an der Macht und die Potentaten tragen ruhmreiche Namen wie Emir, Sultana oder Herzog. Der Herrscher ist ein geborener Anführer, der das Vertrauen der Bevölkerung genießt, aber auch harte Urteile fällen muss, wenn es Streit gibt. Er versucht sein Bestes zum Wohl des Landes und der Leute zu geben und begibt sich aus diesem Grund bisweilen auch in Gefahr.

Einen Herrscher kann zum Helden werden, wenn er sich für seine Untertanen einsetzt und beispielsweise mit einer Gruppe von anderen Helden auf die Jagd nach einer bedrohlichen Bestie geht, die sein Land bedroht. Oder er wurde gestürzt und muss mit Hilfe der anderen Abenteuer seinen Thron zurückerlangen. Und es mag durchaus passieren, dass ein Herrscher den Thron einem seiner Geschwister oder einem Verwalter überlässt und im Namen Rondras in die Ferne zieht.

Herrscher

Professionspaket

AP-Wert: 233 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Adel (5-15 ASP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Etikette
Kampftechniken: Bögen 8, Dolche 8, eine der folgenden Kampftechniken auf 11: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter
Talente:
Körper: Kraftakt 3, Reiten 5, Selbstbeherrschung 3, Tanzen 3, Zechen 5
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Betören 3, Einschüchtern 6, Etikette 6, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 3, Tierkunde 2
Wissen: Brett- & Glückspiel 3, Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 3, Magiekunde 2, Rechnen 2, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Handel 2, Lederbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Reich, Vertrauenerweckend
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid, Streitsucht, Verwöhnt, Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Geiz, Goldgier, Jähzorn, Verschwendungssucht)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutrausch, Unfrei

Ausrüstung und Tracht

In den meisten Fällen ist ein Herrscher wohlhabend, sodass er sich viele Dinge leisten kann. Standesgemäß wird er gute Kleidung bevorzugen (oder zumindest protzige). Auch an der Waffe wurde er durch seine Eltern oder einen Lehrmeister ausgebildet, sodass er damit umzugehen weiß. Wenn er wirklich vermögend ist, kann er sich ein gutes Langschwert, einen Khunchomer und sogar eine Ketten- oder Plattenrüstung leisten.

Holzfäller

Dieser Recke zwingt jahrhundertealte Kolosse in die Knie, schlägt Schneisen für die Schwächeren und bricht dabei nicht einmal in Schweiß aus. Die Arbeit des Holzfällers stählt Körper und Geist. Schlägt der Übereifrige einmal zu viel Gehölz an falscher Stelle, werden die Bewohner des Waldes und die Dürre der nächsten Götterläufe ihre bittere Rache üben. Als Planer und Praktiker weiß der Holzfäller dies zu verhindern und der Natur im großen Stil den Schliff zu geben, den der Gärtner im Kleinen nachzustellen versucht. Der Holzfäller kennt die Wildnis am Rande der Siedlungen und nennt sie sein zweites Zuhause, welches er, mit der Klinge seiner Axt als verlängertem Arm, vor aggressivem Gezücht verteidigt. Dies schließt mitunter ein, der Jugend, die gedankenlos im Dickicht zündelt, eine Lektion zu erteilen, Wilderer zu züchtigen und den Adel über die Unbedachtsamkeit ihrer Bauprojekte zu belehren. Da er von der Pracht der grün Gekrönten lebt, wird der Holzfäller heldenhaft für deren Erhalt einstehen. Gleichzeitig begründet er als Triebkraft des Handwerks mit seiner Arbeit die Lebensgrundlage ganzer Städte, die, idealerweise, im Gleichschritt mit der Fülle der Wälder wachsen. Auf der Suche nach dem legendären Nemezijn-Baum Maraskans, Saatgut für eine Kultur der edlen Tiik-Tok-Hölzer, oder gar dem perfekten Ast für einen Magierstab mag dem Holzfäller die innere Sehnsucht nach Abenteuer und Heldentum begegnen, die ihm sein heimisches Refugium verwehrt.

Holzfäller

Professionspaket

AP-Wert: 228 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Holzbearbeitung
Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Hiebwaffen 8, Zweihandhiebwaffen 10
Talente:
Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Zechen 2
Gesellschaft: Einschüchtern 4, Willenskraft 3
Natur: Fährtensuchen 3, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 4, Wildnisleben 5
Wissen: Götter & Kulte 2, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Fahrzeuge 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 7
Empfohlene Vorteile: Begabung (Holzbearbeitung), Hohe Zähigkeit
Empfohlene Nachteile: Niedrige Seelenkraft, Persönlichkeitsschwächen (Unheimlich, Weltfremd), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)
Ungeeignete Vorteile: Adel
Ungeeignete Nachteile: Niedrige Zähigkeit

Ausrüstung und Tracht
Neben seiner treuen Axt als Werkzeug und improvisierte Waffe, trägt der Holzfäller belastbare Handschuhe, Stiefel und ein Ausrüstungsset, das mindestens Fernglas, Maßband, und Keile für das Fällen von Bäumen beinhaltet.

Ishannah al'Kira-Balayan

Dem Erbe der berühmtesten Meisterin der Kampfschule des Flammenreihers, Ishannah al'Kira, folgend, ist die Flammenreiher-Balayan eine der loyalsten Kämpferinnen, die sich in Aventurien finden lässt. Nur der Treue eines Olporters nachstehend, wird sie auf leichten Füßen mit ihrem Klingenfächer Luft aus Kehlen schneiden, um ihre Leibwacht zu erfüllen. Sobald sie nach Abschluss ihrer Ausbildung ihren neuen Auftraggeber wählen darf, steht der Balayan frei weiterhin ihrer Schule zu dienen, um eines Tages einmal selbst Schülerinnen (und den seltenen Schüler) auszubilden, oder auf Reisen zu gehen, um eine Beschäftigung zu finden, die ihrer würdig scheint. Dem Kodex ihrer Schule entsprechend, gibt sich die Balayan nicht mit den unzivilisierten Massen ab, sondern findet ihren Platz an einer kritischen Stelle zur Seite der Einflussreichen, die Etikette und Stil zu ehren wissen. Da die Ishannah al'Kira-Balayanim nur eine Handvoll Aspirantinnen pro Götterlauf in ihre Reihen lassen, genießt die Erwählte eine intensive Einweisung in die Kunst des schönen Kampfes, die interessierte Kunden beutelweise Dinare kostet. Dieser Preis kommt mit erheblichem sozialem Kapital für diejenigen, die ihn sich leisten können, sodass sich die heldenhafte Balayan souverän in den obersten Kreisen der Gesellschaft bewegen kann, wie es ihr beliebt. Jeder begehrt ihre Dienste, denn nichts ist wertvoller als eine unbeugsame Wächterin, wo alle sonst korrupt sind.

Ausrüstung und Tracht

Als Absolventin ihrer Schule trägt die Balayan einen goldenen oder silbernen Ring bei sich, der ihren Namen und den Namen ihrer Meisterin vereint. Die Kombination aus dornenbesetztem Klappfächer und einem Amazonensäbel ergänzt ihre Schleierrüstung und macht sie als Schülerin des Flammenreiherstils erkenntlich. Vielleicht entscheidet sie sich dazu, der Tradition der Gründerin ihrer Schule folgend, einen Schleier vor dem Gesicht zu tragen, der ihre Intentionen verbirgt.

Ishannah al'Kira-Balayan

Professionspaket

AP-Wert: 365 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Beidhändiger Kampf I, Finte I und Ishannah al'Kira-Stil), Klingenfänger (10 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Wahrung von Stil und Ästhetik in allen Handlungen, Ehrenhafter Kampf, Loyalität zur Auftraggeberin) (–20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Beidhändiger Kampf I, Finte I, Ishannah al'Kira-Stil

Kampftechniken: Dolche 12, Fächer 12, Raufen 11, Schilde 12, Schwerter 12, Wurfwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Reiten 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 3, Sinnesschärfe 4, Tanzen 5, Zechen 3

Gesellschaft: Betören 5, Einschüchtern 2, Etikette 4, Menschenkenntnisse 4, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 6, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Fahrzeuge 6, Heilkunde Wunden 2, Malen & Zeichnen 3, Musizieren 3

Empfohlene Vorteile: Adel, Beidhändig, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Wohlklang, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Schwertmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Karawanenführerin

In den Ländern der Tulamiden, aber auch in Südaventurien, gibt es Karawanenführerinnen, die einen Handelszug leiten oder begleiten. Sie kümmern sich um die Tiere, sichern die mitgeführten Waren und sorgen dafür, dass Mitreisenden nichts geschieht. Sie wissen um die Gefahren der Wüste, können Spuren von wilden Tiere und Ungeheuern lesen, zur Not setzen sie sich auch gegen Räuber durch. Immer haben sie eine passende Antwort auf die zahlreichen Katastrophen, die während einer Reise geschehen können, seien es Sandstürme, Treibsand oder Wassermangel. Reich wird man durch diese Arbeit nicht und so mag es manche Karawanenführerin in die Ferne ziehen, und zwar deutlich weiter als bis zum Rand der Wüste. Die Neugier zieht sie an Orte, wo weder sie, noch ein Angehöriger ihrer Familie jemals gewesen ist.

In einer Heldengruppe kann eine Karawanenführerin in einer fremden Umgebung überlebenswichtig sein, ja unentbehrlich. Ohne sie wird die Gruppe sich ansonsten hoffnungslos verirren oder gar sterben. Selbst an Orten, an denen sie bislang nicht war, kann sie ihre bisherigen Erkenntnisse der Natur meist mühelos übertragen.

Ausrüstung und Tracht

Karawanenführerinnen sind selten reich. Dies spiegelt sich auch in ihrer Ausrüstung wieder. Sie haben meist einen Dolch bei sich, die Kleidung, die sie am Leibe tragen, und so viel Wasserschläuche, wie sie tragen können. Alles andere ist Luxus, den sie sich nicht leisten können, schon gar nicht, um ihn durch die Wüste zu tragen.

Karawanenführerin

Professionspaket

AP-Wert: 305 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Wildnisleben
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10
Talente:
Körper: Gaukeleien 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Reiten 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Taschendiebstahl 2, Verbergen 4
Gesellschaft: Etikette 2, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Willenskraft 3
Natur: Fährtensuchen 6, Fesseln 4, Orientierung 8, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 6, Wildnisleben 7
Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 5
Handwerk: keines
Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Flink, Herausragender Sinn (Sicht), Richtungssinn, Unscheinbar, Zeitgefühl
Empfohlene Nachteile: Arm, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich, Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Neugier), Unfrei
Ungeeignete Vorteile: Adel, Soziale Anpassungsfähigkeit
Ungeeignete Nachteile: Blind, Farbenblind, Hitzeempfindlich, Kälteempfindlich, Nachtblind, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Verwöhnt), Schlafwandler

Kontoristin

Als Organisationstalent hat sich die Kontoristin einen Blick für Effizienz angeeignet. Gleich welcher Arbeit sie am Schreibpult ihres Kontors nachgeht, es ist stets Verlass darauf, dass weder Mittel noch Zeit verschwendet werden. Schließlich ist sie gewohnt von den mehr oder minder erfolgsversprechenden Ideen ihrer Vorgesetzten überschwemmt zu werden und diese umsetzen zu müssen. Der Sog zum Heldentum kann sie alltäglich überkommen, wenn der Blick aus dem Guckloch ihrer Schaffenskammer den Horizont erreicht. Doch wo die Flucht vor dem Bekannten jede beliebige Person hinfort zu treiben vermag, ist die Kontoristin besonders anfällig für die kleinen Taten aus denen Großes erwächst. Da auf ihrem Rücken das Fundament des gesellschaftlichen Gefüges ruht, sie selbst die Feinheiten politischer Entscheidungen umsetzungsfähig ausformuliert und in die Wege leitet, eröffnet sich ihr das volle Spektrum an Manipulationsmöglichkeiten. Für was auch immer sie die Macht des „Machers“ gebraucht, sie hat reichlich Gelegenheit. Selbst wenn die Herrschenden es nicht wahrhaben wollen, sobald die Kontoristin ihre Arbeit niederlegt steht alles still, während der Tod einer Königin den Bauern erst am Tag der Zehntabgabe bewusst werden wird. Wenn allerdings der Handel zum Erliegen kommt, der Schutz der Ländereien vernachlässigt wird und die Kommunikation zwischen den Gemeinden abbricht, weil all dies nicht beantragt, beauftragt und bekannt gemacht worden ist, hat die Kontoristin ihre Macht ausgespielt.

Ausrüstung und Tracht

Die Kontoristin trägt standestypische Alltagskleidung, zwischen deren Schichten sie zu ihrem Schutz einen Dolch versteckt. Um ihre Arbeit zu verrichten, benötigt sie mindestens Pergament und Feder oder ein reisefreundlicheres Set aus Notizbuch und Kohlegriffel sowie einen Abakus.

Kontoristin

Professionspaket

AP-Wert: 248 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen:
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Handel
Kampftechniken: Armbrüste 8, Dolche 8, Raufen 8
Talente:
Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Taschendiebstahl 3, Verbergen 3
Gesellschaft: Betören 3, Einschüchtern 3, Etikette 6, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 6, Überreden 6, Willenskraft 5
Natur: Orientierung 3
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Mechanik 2, Rechnen 6, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 3
Handwerk: Boote & Schiffe 2, Fahrzeuge 3, Handel 8, Malen & Zeichnen 3
Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Hohe Seelenkraft, Reich, Soziale Anpassungsfähigkeit, Vertrauenerweckend
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Neid, Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Geiz, Goldgier), Verpflichtungen (Gilde, Handelsherr)
Ungeeignete Vorteile: Adel
Ungeeignete Nachteile: Arm, Blind, Blutrausch, Stumm, Taub

Landwehrsoldat

In den Armeen des Mittel- und Horasreiches, aber auch bei bornländischen Truppen oder in Aranien, sind die meisten Kämpfer im Kriegsfall keine ausgebildeten Soldaten, sondern einfache Bauern oder Leibeigene, die ein Adliger verpflichtet hat. Landwehrsoldaten haben kaum Kampferfahrung, meistens nur das an Bewaffnung und Ausrüstung, was sie selbst stellen können, und oftmals auch wenig Ahnung, warum man in den Krieg zieht.
Ein Landwehrsoldat kann dennoch über sich hinauswachsen und sollte er das erste Gefecht überleben, zählt er meistens schon zu den Veteranen seiner Einheit. Da er meistens an vorderster Front eingesetzt wird, macht er schnell erste Kampferfahrungen und wird nicht selten verwundet.
Es gibt viele gute Gründe für einen Landwehrsoldaten auf Abenteuerreise zu gehen: Vielleicht will er seinem Schicksal entkommen und ist aus der Leibeigenschaft geflohenen und verdingt sich nun als Söldner, um seine Fähigkeit nur noch für jene einzusetzen, die ihm am meisten bieten. Oder er hat den Krieg überlebt und will als freier Bauer nun nicht mehr in sein altes Leben zurück und seine neu gewonnen Fähigkeiten im Kampf können ihn auf einer abenteuerlichen Reise nützlich sein.

Ausrüstung und Tracht
Die Ausrüstung des Landwehrsoldaten beinhaltet meistens das, was er von Zuhause mitnehmen konnte, in seltenen Fällen ergänzt um Waffen oder Rüstungen, die der Lehnsherr stellen konnte. Üblich sind Mistgabel, Dreschflegel, Sense und Sichel. Rüstungen sind extrem selten, sodass der Landwehrsoldat meistens mit einfacher Kleidung in den Krieg zieht. Gelegentlich hat er noch eine Hauswehr, einen Kurzbogen oder einen Speer dabei.

Landwehrsoldat

Professionspaket

AP-Wert: 343 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Dolche 10, Hiebwaffen 10, Raufen 10, eine der nachfolgenden Kampftechniken auf 10: Schwerter oder Stangenwaffen
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Zechen 5
Gesellschaft: Einschüchtern 2, Etikette 3, Menschenkenntnisse 4, Überreden 3, Willenskraft 3
Natur: Orientierung 5, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 3, Rechnen 2, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 6
Handwerk: Fahrzeuge 2, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 2, Lebensmittelbearbeitung 3, Metallbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 3,
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Arm, Unfrei
Ungeeignete Vorteile: alle geweihten Vorteile
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), alle magischen und geweihten Nachteile

Lanisto

Überall dort, wo es Arenen für Gladiatorenspiele gibt, haben sich auch Gladiatorenschulen angesiedelt. Die bekanntesten dieser Schulen sind in den meridianischen Städten Mengbilla, Brabak und Al'Anfa zu finden. Dort werden freie und Sklavengladiatoren für ihre Kämpfe auf dem Sand der Arena ausgebildet. Geleitet wird eine solche Schule von speziellen Ausbildern, den sogenannten Lanistos. Meist waren sie selbst Gladiatoren oder Kämpfer, deren Karriere aber durch eine Verletzung ein jähes Ende gefunden hat. Einige Gladiatorenausbilder haben ihre Aufgabe auch von ihrem Vater oder Vorgänger direkt übernommen. Dennoch sind auch sie mit vielen Kampftaktiken vertraut, denn ein guter Ausbilder muss schon selbst gekämpft haben, um zu verstehen, welche Taktik die beste ist, um eine Begegnung mit Golgari, dem Boten des Totengottes Boron, hinauszuzögern. Die wichtigste Eigenschaft eines Lanistos ist jedoch das Motivieren der Gladiatoren – und dies geschieht meist nicht mit freundlichem Zureden, sondern mit der ganzen Härte eines militärischen Ausbilders.

Auf eine Abenteuerreise mag es einen Lanisto führen, wenn seine Schule schließen musste, weil sie einfach nicht mehr rentabel war, eine Intrige ihn aus der Stadt getrieben oder er sich durch einen Konkurrenten Ärger eingehandelt hat. Er ist immer noch ein erfahrener Kämpfer, der viele Tricks beherrscht, die ihm in der Arena das Leben gerettet haben, und kann andere Helden mit guten Ratschlägen und Kampfkraft gleichermaßen beistehen.

Ausrüstung und Tracht
Ein Lanisto trägt die gebräuchliche Mode der Mittelschicht Südaventuriens, üblicherweise eine enganliegende Toga oder eine Tuchrüstung. Sperrige Gladiatorenwaffen wie Speere mag der Lanisto in der Arena benutzen, für seinen privaten Gebrauch führt er allerdings ein Kurzschwert oder eine vergleichbare Waffe mit sich.

Lanisto

Professionspaket

AP-Wert: 349 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern, Finte I, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Dolche 10, Hiebwaffen 12, Schilde 11, Schwerter 12, Stangenwaffen 11, Raufen 12
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Verbergen 4, Zechen 3
Gesellschaft: Einschüchtern 7, Etikette 3, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4
Natur: Orientierung 3
Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Handel 3, Heilkunde Wunden 5
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier, Jähzorn)
Ungeeignete Vorteile: Adel
Ungeeignete Nachteile: Blind, Blutrausch, Taub, Zerbrechlich

Logenmitglied

Gerade im Horasreich, gelegentlich auch im Bornland, dem Mittelreich, Aranien oder Südaventurien, kann man Logen und Geheimgesellschaften finden, wenn man nach ihnen sucht. Das Logenmitglied ist Teil einer exklusiven Gesellschaft, die sich regelmäßig trifft und festgelegte Ziele befolgt. Je nach Art der Loge kann es sich dabei um rein um ein vergnügliches, rahjagefälliges Treffen handeln, aber auch um ein konspiratives Beisammensein oder eine Runde, die Aventurien verbessern will.

Ein Logenmitglied geht meistens einem Beruf nach, doch es gib auch wohlhabende Patrizierkinder, die fast ausschließlich für die Loge leben. Ihr Ziel ist es, die höheren Weihen der Loge anzustreben und die Mysterien der Geheimgesellschaft kennenzulernen. Aus diesem Grund verfügt ein Logenmitglied meistens auch über erstaunliches Wissen, mit dem ein durchschnittlicher Aventurier nicht aufwarten kann. Einige Logen bilden ihre Mitglieder sogar in solchen Künsten wie der Sternkunde, der Alchimie und Magiekunde aus.

Ein Logenmitglied liebt das Abenteuer und es braucht nicht viel, um es dazu zu überreden, sich Hals über Kopf in ein Abenteuer zu stürzen. Oftmals ist das Mitglied sogar im Auftrag der Loge unterwegs und schließt sich einer Heldengruppe an – oder ist selbst der Auftraggeber für den Rest der Gefährten

Ausrüstung und Tracht

Meistens stammen Logenmitgliedern aus wohlhabenden Familien und können sich auch seltene Gegenstände, Elixiere und Artefakte nach Bedarf leisten.

Logenmitglieder können ab und an mit einer Fechtwaffe oder einer Balestrina umgehen, weil sie bei einem privaten Lehrmeister Unterricht genommen haben, aber in der Regel sind sie keine Kämpfer. Deshalb sind Rüstungen bei ihnen auch eher selten anzutreffen.

Logenmitglied

Professionspaket

AP-Wert: 278 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Etikette
Kampftechniken: Armbrüste 8, Dolche 8, eine der folgenden Kampftechniken auf 11: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter
Talente:
Körper: Kraftakt 2, Reiten 4, Selbstbeherrschung 3, Tanzen 4, Zechen 3
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 3, Etikette 7, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Verbergen 5, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 3, Tierkunde 2
Wissen: Brett- & Glückspiel 2, Geographie 5, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 3, Magiekunde 5, Rechnen 2, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 5
Handwerk: Alchimie 5, Handel 4, Stoffbearbeitung 4
Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Reich, Vertrauenerweckend
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid, Streitsucht, Verwöhnt, Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Geiz, Goldgier, Jähzorn, Verschwendungssucht)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutrausch, Unfrei

Mawdli

In vielen Regionen Aventuriens gibt es den Berufstand des Rechtsgelehrten, sei es als Richter oder Advokat. Unter den Novadis hat sich eine besondere Form der Rechtsgelehrten herausgebildet, die sogenannten Mawdliyat (Einzahl: Mawdli). Der Mawdli ist nicht nur Rechts- sondern auch Religionsgelehrter und achtet auf die Einhaltung der 99 Gesetze. Es gibt unter den Mawdliyat verschiedene Schulen, die für unterschiedliche Auslegung der 99 Gesetze bekannt sind und diese mehr oder weniger streng befolgen. Während die Schule von Keft sehr streng ist, ist die Schule von Unau deutlich gemäßigter, auch im Umgang mit Ungläubigen.

Das sich ein Mawdli einer Heldengruppe anschließt, ist ungefähr so wahrscheinlich wie überhaupt ein Novadi einer zwölfgöttergläubigen Gruppe. Es ist selten, aber vor allem ein Mawdli einer toleranteren Ausrichtung des Glaubens würde für eine gute Sache seine Heimat verlassen und mit Fremden reisen. So kann er einerseits versuchen, sie auf den richtigen, gottgewollten Pfad zu führen und mit gutem Beispiel vorangehen, andererseits das Böse bekämpfen, so wie es Rastullah gutheißt. Ein kluger Mawdli weiß zudem, dass er seinen Gefährten und der fremden Umgebung nicht dauernd vor den Kopf stoßen kann, sondern wird behutsam den Willen des All-Einen verbreiten.

Ausrüstung und Tracht

Heilige Gesetzestexte, Schriftrollen und Schreibzeug sind für einen Mawdli die wichtigsten Utensilien auf einer Reise.

Wie andere Novadis besitzt auch er einen Waqqif als Zeichen seiner Herkunft, allerdings sind die meisten Mawdliyat keine Kämpfer, sondern Männer des Wortes. Insofern tragen sie auch keine Rüstungen, aber ein kluger Mawdli wird durchaus in Erwägung ziehen, in Notsituationen unter sein Gewand einen Gambeson oder gar eine Kettenrüstung zu tragen.

Mawdli

Professionspaket

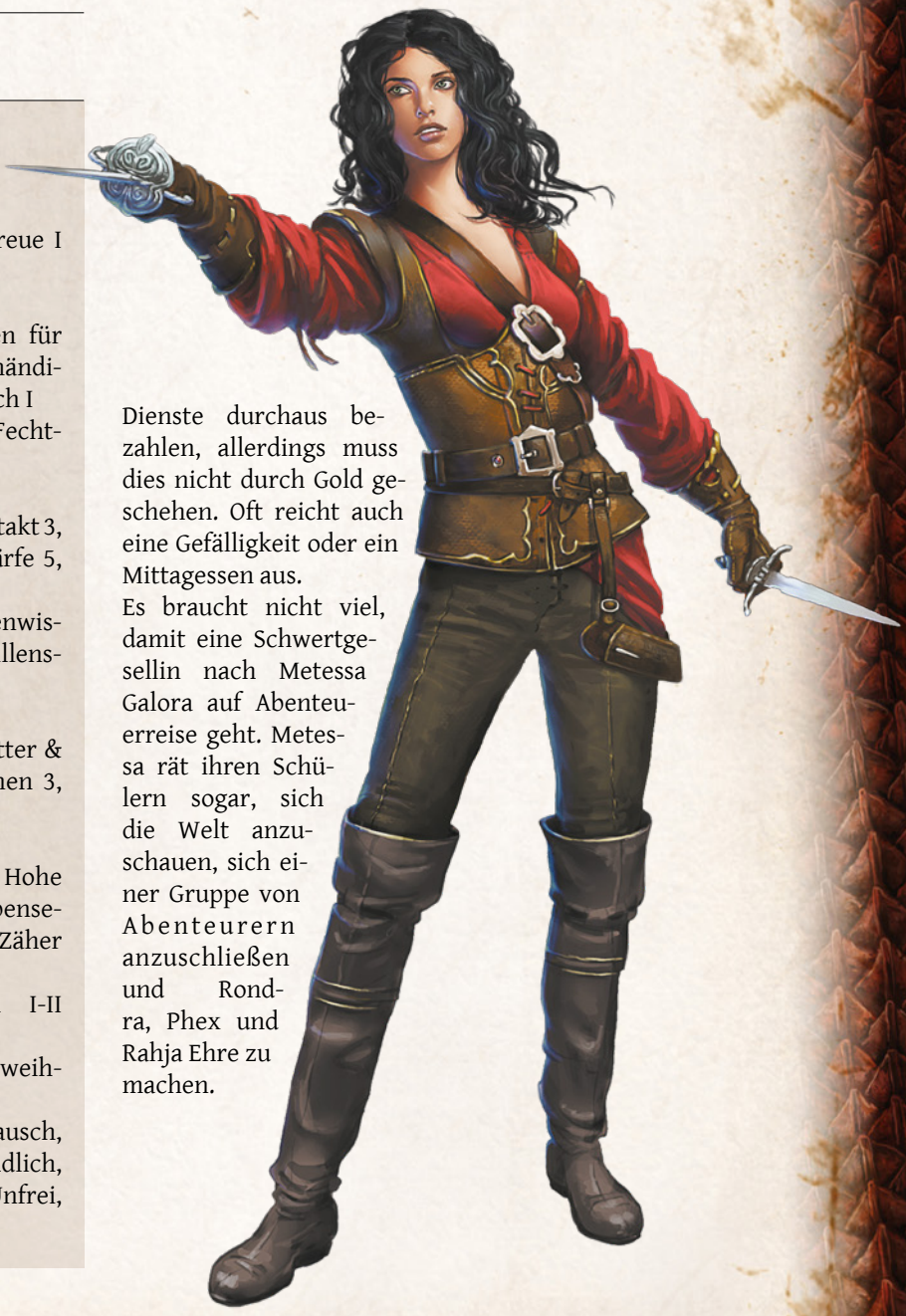
AP-Wert: 239 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Kultur Novadis, Geschlecht männlich
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Rechtskunde
Kampftechniken: Dolche 9
Talente:
Körper: Kraftakt 2, Reiten 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 5, Etikette 5, Menschenkenntnis 6, Überreden 3, Willenskraft 6
Natur: Orientierung 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 2
Wissen: Brett- & Glückspiel 4, Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 4, Rechnen 6, Rechtskunde 8, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Handel 3
Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Reich, Vertrauenerweckend
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid, Streitsucht, Verwöhnt, Vorurteile), Prinzipientreue (99 Gesetze), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Verschwendungssucht)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutrausch, Unfrei

Ausrüstung und Tracht
Eine Schwertgesellin nach Metessa Galora wurde von ihrer Meisterin im Kampf mit dem Degen und Rapier ausgebildet und wird die Waffe auch während ihrer Abenteuerkarriere führen. Als Seitenwaffe wird gelegentlich eine Balestrina oder Handarmbrust verwendet, aber auch mit Wurfdolchen weiß eine Caballera nach Metessa Galora umzugehen. Zudem kann sie einen Linkhanddolch mit sich führen, aber ihr Stil ist legt auch den einhändigen Kampf nahe. Rüstungen kommen für den schnellen und auf Wendigkeit bedachten Kampfstil kaum in Frage. Außerdem sehen die wenigsten Rüstungen in den Augen einer Puniner Schwertgesellin gut aus. Eine Garether Platte oder gar ein Kettenhemd ist eben nur etwas für Garetier und Nordmärker.

Metessa Galora-Schwertgesellin
Professionspaket

AP-Wert: 357 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I, Einhändiger Kampf, Metessa Galora-Stil und Präziser Stich I), Nachteil Prinzipientreue I (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (–10 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Finte I, Einhändiger Kampf, Metessa Galora-Stil, Präziser Stich I
Kampftechniken: Armbrüste 11, Dolche 12, Fechtwaffen 12, Raufen 12, Wurfwaffen 11
Talente:
Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Reiten 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 3, Zechen 2
Gesellschaft: Betören 5, Einschüchtern 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 3
Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Mechanik 2, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 3
Handwerk: Fahrzeuge 4, Heilkunde Wunden 3
Empfohlene Vorteile: Adel, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Wohlklang, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Schwertmeisterin)
Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile
Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Metessa Galora-Schwertgesellin
Die in Punin ansässige Schwertmeisterin Metessa Galora ist eine junge Fechtlehrerin, die sich vor allem der Ausbildung der Kinder wohlhabender Patrizier und Adliger gewidmet hat. Sie steht in der Tradition der almadanischen Caballeros, Kämpfer mit leichten Fechtwaffen, die im Grunde die Schwertgesellen der Provinz darstellen. Metessas Stil setzt den geschickten Einsatz des Degens oder Rapiers und der Umgebung voraus, gelegentlich unterstützt durch einen Linkhanddolch. Neben Ausfällen und gewagten Antäuschungsmanövern, werden auch Sprünge von Dach zu Dach, das Hochkämpfen auf einer Treppe und der Einsatz von Kronleuchtern, Seilen und anderen Gegenständen als improvisierte Waffen geübt. Eine Schwertgesellin in den Fußstapfen von Metessa Galora kämpft nicht um des Kämpfens Willen. Sie kämpft, wenn ihre Ehre in Frage gestellt wurde oder wenn jemand ihre Hilfe benötigt. Sie lässt sich ihre Dienste durchaus bezahlen, allerdings muss dies nicht durch Gold geschehen. Oft reicht auch eine Gefälligkeit oder ein Mittagessen aus.
Es braucht nicht viel, damit eine Schwertgesellin nach Metessa Galora auf Abenteuerreise geht. Metessa rät ihren Schülern sogar, sich die Welt anzuschauen, sich einer Gruppe von Abenteurern anzuschließen und Rondra, Phex und Rahja Ehre zu machen.



Neersander Krieger

An der Akademie von Neersand wird man in vielen klassischen Kriegertugenden und -waffen ausgebildet. Eine Besonderheit ist jedoch der Umgang mit dem bornischen Wurfdolch, dem Borndorn. Praktisch jeder Krieger der Akademie hat gelernt damit umzugehen. Ansonsten ist die strenge Akademie darauf bedacht, dass der Neersander Krieger sich tadellos in der Natur auskennt und dort alleine überleben kann. Man sagt den Kriegern zudem nach, dass sie als Schutz vor den Gefahren des Überwals fungieren und deshalb auch Ahnung von übernatürlichen Feinden haben. Tatsächlich kennen sich die Neersander passabel mit Feenwesen aus und wissen um deren Nutzen und Gefahren.

Um einen Neersander Krieger für ein Abenteuer zu gewinnen, bedarf es meist nur die Aussicht auf eine gute Belohnung, sei es in Form von Gold, Ruhm oder Ansehen. Er fügt sich gut in jede Heldengruppe ein und hat auch keine Schwierigkeiten im Umgang mit Leuten von niederem Stand. Er ist aber durch die bornische Gesellschaftsstruktur geprägt und wird mit Leibeigenen anders umgehen als mit Streunern aus der Gosse.

Neersander Krieger

Professionspaket

AP-Wert: 411 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I und Neersand-Stil), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (–20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte Belastungsgewöhnung I, Finte I, Neersand-Stil, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 10, Hiebwaffen 10, Raufen 12, Schwerter 12, Zweihänder 12, Wurfwaffen 12

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Reiten 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Zechen 4

Gesellschaft: Einschüchtern 4, Etikette 4, Menschenkenntnisse 2, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 3, Fesseln 2, Fischen & Angeln 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 5, Wildnisleben 4

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 5, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 2, Lebensmittelbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Adel, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Wohlklang, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Akademie, Dienst- oder Lehnsherr)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Ausrüstung und Tracht

Ein Neersander Krieger führt Langschwert, Zweihänder, vielleicht noch einen Kurzbogen und mit sehr großer Sicherheit einen Borndorn mit sich. Als Rüstung wählt er das klassische Kettenhemd, auch wenn er dieses gelegentlich mit einem Helm aus Stahl kombiniert. Darüber trägt er meist einen Umhang oder gar einen ganzen Pelzumhang, wenn der Winter im Bornland Einzug hält.

Patrizierin

Der Patrizierin mögen Ansehen und Wohlstand in die Wiege gelegt worden sein, doch da dies in ihren Kreisen für alle gilt, hat sie gelernt, sich zu beweisen. Als Erbangehörige einer bürgerlichen Familie von Händlern, Beamten der Krone, oder selbst dem niedrigen Adel entstammend, wird sie täglich mit den Untiefen der Stadtpolitik konfrontiert. Sie hat privaten Unterricht genossen und die Etikette ihres Standes bis zur Perfektion gemeistert. Wenn einmal alle Vermittlungsversuche zwischen den wetteifernden Patriziergeschlechtern scheitern, weiß sie die Ehre ihrer Familie im Duell zu verteidigen. An der finanziellen und einflussreichen Spitze der einfachen Bevölkerung, aber kaum als konstante Gewalt der oberen Ränge zu bezeichnen, hängt das Gedeihen ihres Namens von der Güte ihrer Entscheidungen ab. Reichtum, Macht und Ruhm für Generationen liegen in Armeslänge, doch die Konkurrenz schläft nicht. Meist in den größeren Städten des Mittelreiches, Bornlandes und Horasreiches ansässig, sind die Rivalen zudem von mannigfaltiger Gestalt und alles andere als mittellos. Um dort hervorzustechen und einen bleibenden Eindruck zu hinterlassen, wird die aufstrebende Patrizierin förmlich ins Heldentum gezwungen.
Ob er die Maschine der Mächtigeren ölt, oder Sand ins Getriebe streut, der *Intrigenmeister* spielt ein geduldiges Spiel auf Zeit. Er investiert langfristig in seine Beziehungen und sammelt Gefallen wie Offiziere Orden. Stets mit einer Hand am Puls der Stadt, weiß er genau wo Helden gebraucht werden – schließlich hat er dafür gesorgt.

Ausrüstung und Tracht
Die Patrizierin trägt das Schillern ihrer guten Herkunft in der Regel auf dem Rücken eines Pferdes zur Schau. Sie ist mit einem Schwert, Degen oder Khunchomer bewaffnet und trägt beizeiten eine Rüstung, wenn der Atem der Rivalen ihren Nacken kitzelt.

Patrizierin
Professionspaket

AP-Wert: 238 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: Adel (5-15 ASP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Etikette
Kampftechniken: Bögen 8, Dolche 8, eine der folgenden Kampftechniken auf 11: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter
Talente:
Körper: Kraftakt 2, Reiten 4, Selbstbeherrschung 3, Tanzen 4, Zechen 3
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Betören 3, Einschüchtern 5, Etikette 7, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 5, Überreden 5, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 3, Tierkunde 2
Wissen: Brett- & Glückspiel 2, Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 3, Magiekunde 2, Rechnen 2, Rechtskunde 6, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Handel 2, Heilkunde Wunden 2, Lederbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Reich, Vertrauenerweckend
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid, Streitsucht, Verwöhnt, Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Geiz, Goldgier, Jähzorn, Verschwendungssucht), Verpflichtungen (Lehnsherr)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutrausch, Unfrei
Varianten:
- *Intrigenmeister/in* (252 AP): Bekehren & Überzeugen 7 statt 3, Betören 7 statt 3, Reiten 2 statt 4, Selbstbeherrschung 0 statt 3, Überreden 7 statt 5, Willenskraft 6 statt 4

Prospektor

Der Prospektor durchforstet Sumus Leib nach ingerimmgefälligen Schätzen. Andere würden von Steinen sprechen, doch er weiß, dass in den Tiefen Deres weit mehr verborgen liegt. Wenn um die großen Siedlungen des Landes alles kartographiert und erschlossen ist, dringt der Prospektor an die entlegendsten Orte vor, um neue Stätten des Reichtums zu entdecken. Mit dem Herz eines Abenteurers bewaffnet, ist sein Blick für alles offen. Seine Lust auf das Unbekannte, das unentdeckte Potential naher und ferner Regionen, prädestiniert ihn dazu, eines Tages zu tief zu graben oder Boden zu betreten, der keine Gäste wünscht – und die Konsequenzen wie ein Held zu tragen.

Weitaus gezielter schürft die *Goldsucherin*. Sie ist die Wohlhabendste ihrer Zunft, da jeder Fund sicheren Profit bedeutet. Anders als der gemeine Prospektor wird sie nie um Werte feilschen müssen. Da Goldadern von nahezu allen kulturschaffenden Völkern Deres begehrt werden, hat die Goldsucherin gelernt, die Quelle auszureizen bevor jemand anderes überhaupt Anspruch erheben kann.

Der *Erzsucher* spezialisiert sich auf Materialien, die für Waffen, Rüstzeug und Mechanik verwendet werden können. Wo die Goldsucherin schneller und bei Bedarf schlagfertiger sein muss als die Konkurrenz, liegt seine Expertise im Definieren und Erkennen von Güteklassen.

Die Spezialisierung der *Quellensucherin* unterscheidet sich von ihren Professionsgenossen durch einen besonderen Feinsinn für das Flüstern der Natur. Sie schafft neue Zugänge zu Gewässern, die Zivilisation ermöglichen. So entscheiden ihre Fähigkeiten nicht nur am Rande der Wüste mitunter über Leben und Tod.

Ausrüstung und Tracht

Um die Gefahren der Wildnis zu überstehen, benötigt ein Prospektor jeder Spezialisierung mindestens einen geräumigen Rucksack für Feuerstein und Stahl, Spitzhacke, Seil und winter-, tropen- oder wüstenfeste Kleidung. Zu Verteidigungszwecken ist ein Streitkolben eine übliche Ergänzung.

Prospektor

Professionspaket

AP-Wert: 368 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Wildnisleben
Kampftechniken: Dolche 10, Hiebwaffen 11, Raufen 10
Talente:
Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Reiten 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Tanzen 2, Taschendiebstahl 2, Verbergen 3, Zechen 5
Gesellschaft: Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Willenskraft 3
Natur: Fährtensuchen 4, Fesseln 4, Fischen & Angeln 4, Orientierung 5, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 5, Wildnisleben 6
Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 5, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 2, Fahrzeuge 3, Handel 4, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 4, Metallbearbeitung 5, Steinbearbeitung 5
Empfohlene Vorteile: Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Arm, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Geiz, Goldgier, Neugier, Spielsucht)
Ungeeignete Vorteile: Adel, Angenehmer Geruch, Reich
Ungeeignete Nachteile: Blind, Kälteempfindlich

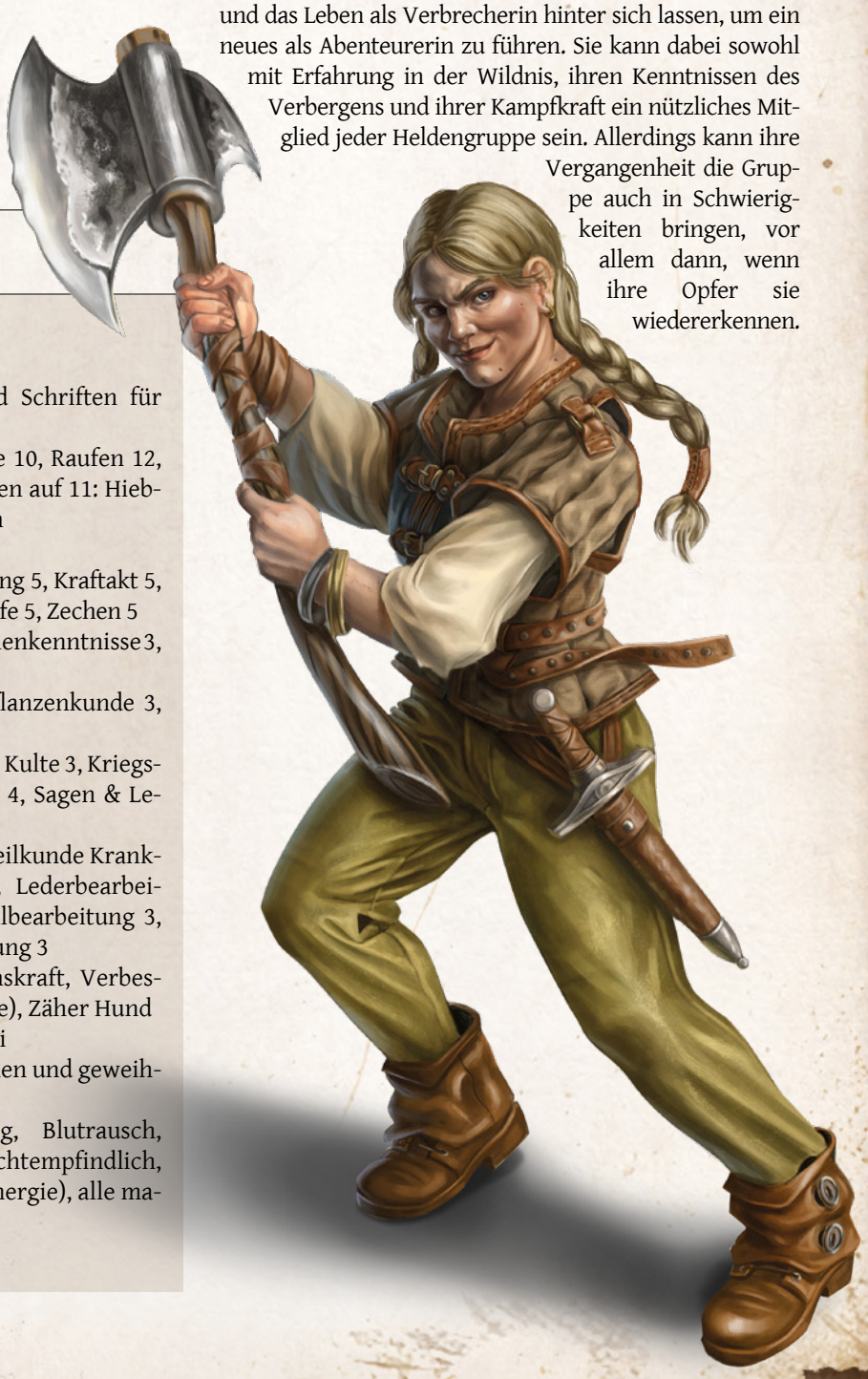
Ausrüstung und Tracht
Eine Räuberin trägt meist eine gefährlich aussehende Waffe wie eine schwere Axt, einen Streitkolben oder einen Säbel bei sich. Hat sie bislang noch keine Beute gemacht, muss sie sich oft mit einem Knüppel, einer Keule, einem Dolch oder bestenfalls einer Holzfälleraxt begnügen. Rüstungen sind bei Räubern selten, aber sie tragen alles, was schützt und sie nicht zu auffällig macht. Insofern sind Lederrüstungen deutlich häufiger anzutreffen als raschelnde Kettenhemden. Ansonsten führen sie mit sich, was sie zum Leben in der Wildnis gebrauchen können: Fackeln, Seile, Proviant, Feuerstein und Stahl.

Räuberin

Das Leben in Aventurien ist manchmal sehr hart. Es kann viele gute Gründe geben, warum eine eigentlich unbescholtene Bäuerin oder Jägerin entschließt, den praiosgefälligen Pfad zu verlassen und stattdessen das Leben einer Vogelfreien zu führen. Armut, Enttäuschung über die Gesetze des Adels oder eine ungerechte Bestrafung waren oftmals schon Auslöser dafür, warum jemand Wegelagerer wurde.

Die Räuberin muss deshalb kein schlechter Mensch sein. Manche Wegelagerinnen achten darauf, nur Wohlhabende zu bestehlen, die die armen Nachbarn der Räuberin auspressen. Oder sie schüchtert mit ihrer schweren Axt ihre Opfer nur ein, würde aber Reisende nur verletzten, wenn sie selbst angegriffen wird.

Eine Räuberin mag irgendwann auch ein Einsehen haben und das Leben als Verbrecherin hinter sich lassen, um ein neues als Abenteurerin zu führen. Sie kann dabei sowohl mit Erfahrung in der Wildnis, ihren Kenntnissen des Verbergens und ihrer Kampfkraft ein nützliches Mitglied jeder Heldengruppe sein. Allerdings kann ihre Vergangenheit die Gruppe auch in Schwierigkeiten bringen, vor allem dann, wenn ihre Opfer sie wiedererkennen.



Räuberin
Professionspaket

AP-Wert: 310 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 10, Raufen 12, eine der folgenden Kampftechniken auf 11: Hiebwaffen, Schwerter, Stangenwaffen
Talente:
Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 5, Zechen 5
Gesellschaft: Einschüchtern 5, Menschenkenntnisse 3, Überreden 4, Willenskraft 3
Natur: Fesseln 5, Orientierung 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 5
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 2, Rechnen 2, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 6
Handwerk: Fahrzeuge 3, Handel 3, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 4, Lederbearbeitung 3, Holzbearbeitung 3, Metallbearbeitung 3, Steinbearbeitung 3, Stoffbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Arm, Unfrei
Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), alle magischen und geweihten Nachteile

Rommilyser Kriegerin

Die Kriegerakademie Feuerlilie in Rommilys bildet einen Kriegertyp aus, so wie Klein-Alrik ihn sich vorstellt. Die Rommilyser Kriegerin trägt Kettenhemd, Stahlhelm und Langschwert, ist auch im Umgang mit dem Zweihänder erprobt und kann passabel reiten, vor allem aber ist ihr Mut beeindruckend, der sich zudem mit taktischem Geschick paart. Keine Herausforderung ist für sie zu groß. Sie strebt nach Ruhm und Anerkennung und will eines Tages mit Waldemar dem Bären, Raidri Conchobair oder König Cuano in einem Satz erwähnt werden. Manchmal ist die Rommilyser Kriegerin etwas überheblich, aber sie setzt sich, dank des starken Einflusses der Traviakirche, für Schwächere vorbildlich ein und ist deren selbsternannte Beschützerin. Nur mit den Schwertgesellen der Tannhaus-Schule verbindet sie eine ewige, auf Konkurrenz basierende, Feindschaft.

Nach ihrer Ausbildung verstärken die Rommilyser Kriegerinnen oft die Armee der Provinz oder des Kaiserhauses, einige reisen aber auch als Abenteurerinnen durch Aventurien und versuchen durch ihre Taten berühmt zu werden.

Ausrüstung und Tracht
Langschwert, Streitaxt oder -kolben, Zweihänder, Gambeson und Pferd – mehr braucht eine Kriegerin aus Rommilys nicht.

Rommilyser Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 319 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: MU 13 (für die SF Rommilys-Stil), GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), Sonderfertigkeit Anführer (10 AP) (für die SF Rommilys-Stil), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (–20 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8, Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Rommilys-Stil
Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 10, Lanzen 10, Raufen 10, Schwerter 12, Zweihandschwerter 12
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Reiten 8*, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Zechen 3
Gesellschaft: Einschüchtern 3, Etikette 5, Menschenkenntnisse 2, Überreden 2, Willenskraft 4
Natur: Fesseln 3, Orientierung 3, Tierkunde 6
Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 6, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Heilkunde Wunden 4
Empfohlene Vorteile: Adel, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Wohlklang, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Akademie, Dienst- oder Lehnsherr)
Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile
Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile
*) Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeiten *Berittener Kampf* und *Lanzenangriff* ein FW in Reiten von 10 notwendig ist. Der Werte ist auf 8 gesetzt, um nicht durch einen Bonus eines Kulturpakets einen Wert von höher als 10 zu erhalten. Steigere einfach mit AP die fehlenden Punkte auf das Talent, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.

Sappeurin

Gerade bei Belagerungen von Burgen können Krieger mitunter nur warten, bis die Kämpfer in der Burg aufgeben, oder sich eine Möglichkeit zum Angriff bietet. Während sie warten, ist die Zeit der Sappeurin angebrochen. Sie gräbt sich bis zur Festungsmauer, um diese einstürzen zu lassen. Ihr Einsatz ist dabei auf vielerlei Art gefährlich. Zum einen kann es jederzeit zu einem Einsturz der gegrabenen Tunnel kommen, zum anderen können die Verteidiger der Burg auch einen Gegentunnel graben und die Sappeurin von hinten angreifen. Die Sappeurin lebt mit diesem Risiko, weiß aber sehr wohl auch, dass von ihrem Geschick meistens viele Leben abhängen, denn je eher eine Belagerung endet, desto weniger Verletzte und Verluste gibt es auf beiden Seiten zu beklagen.

Gerade ihr gefährlicher Beruf und die schlechte Bezahlung kann für eine Sappeurin einen Grund darstellen, warum sie irgendwann lieber als Abenteurerin durch die Lande zieht, statt sich weiterhin in den Dienst einer Armee zu stellen. Ihre Aufgabe wird dadurch nicht ungefährlicher, aber die Belohnung kann deutlich höher ausfallen.

Ausrüstung und Tracht

Als Soldatin mit speziellem Auftrag braucht die Sappeurin auch spezielle Ausrüstung. Kerzen und Laterne gegen die Dunkelheit, einen Stahlhelm gegen Steinschlag, einen Spaten und einen Pickel, um Erdreich und Mauerwerk zu beseitigen – und noch jede Menge anderer Kleinigkeiten zum Überleben. Als Waffe bevorzugt sie Kurzschwert oder Dolch, aber sie hat gelernt auch mit längeren Waffen in beengter Umgebung umzugehen.

Sappeurin

Professionspaket

AP-Wert: 292 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Sappeur-Stil), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Sappeur-Stil, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Dolche 10, Hiebwaffen 12, Raufen 10, Schwerter 10
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Zechen 3
Gesellschaft: Einschüchtern 3, Etikette 3, Menschenkenntnisse 2, Überreden 2, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 6
Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 7, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Heilkunde Wunden 4, Steinbearbeitung 8
Empfohlene Vorteile: Adel, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Dienst- oder Lehnsherr)
Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile
Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Sarvinio della Monte-Schwertgesellin

Das Schwertgesellentum hat sich zwar vor allem im Mittel- und Horasreich verbreitet, aber mittlerweile gibt es auch in Meridiana hin und wieder Kämpferinnen, die sich Schwertmeisterin nennen und Schüler ausbilden. Sarvinio della Monte stammt ursprünglich aus Almada, ist aber mit seinem Vater (einem in Ungnade gefallenen Adligen der Familie vom Berg) schon in seiner Kindheit nach Al'Anfa ausgewandert. Intrigen stürzten seinen Vater ins Verderben, aber Sarvinio gelang es dank seiner erlernten Caballero-Kampfkünste zu überleben und bildet seit einigen Jahren in der Palaststadt Mirham Schüler und Schülerinnen aus.

Eine Schwertgesellin nach Sarvinio della Monte zeichnet sich vor allem durch schnelle Angriffe, Provokationen und den Willen, den Kampf auch auf kor- statt rondragefällige Art und Weise zu gewinnen, aus.

Üblicherweise wird der Stil mit Säbel oder Schwert und Buckler ausgeführt – aber eine Sarvinio-Schwertgesellin ist in der Wahl ihrer Waffen nicht eitel. Hauptsache sie gewinnt.

Ausrüstung und Tracht

Säbel und Buckler sind die typischen Waffen einer Sarvinio della Monte-Schwertgesellin. Als Rüstung bevorzugt sie in den meisten Fällen eine Lederrüstung, die eine gute Kombination aus Schutz und Bewegungsfreiheit bietet. Bevor sie schwerere Rüstungen tragen würde, verzichtet sie aber lieber ganz auf eine Panzerung.

Sarvinio della Monte-Schwertgesellin

Professionspaket

AP-Wert: 321 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: MU 13 (für die SF Sarvinio della Monte-Stil), GE 13 (für die SF Beidhändiger Kampf I und Finte I)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte Finte I, Beidhändiger Kampf I, Sarvinio della Monte-Stil

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 11, Schilde 12, Schwerter 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Zechen 5

Gesellschaft: Betören 5, Einschüchtern 7, Etikette 5, Menschenkenntnisse 4, Überreden 5, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 2, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Handel 2, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Wunden 4

Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Wohlklang, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Schwertmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Scanlail ni Uinin-Schwertgeselle

Die Schwertgesellin des albernischen Raufens nach Scanlail ni Uinin ist es gewohnt, mit widrigen Umständen fertig zu werden. Unsicherheit kennt die Schwertgesellin nicht, weder auf dem gesellschaftlichen Parkett, noch auf dem Fechtboden. Ihr ist es gleich, ob sie sich an Bord eines Flussseglers befindet oder am Hofe einer Baronin. Stets höflich, aber immer bestimmt und wachsam, sind die Maximen, nach denen eine ni Uinin-Schwertgesellin lebt. Derjenige, dem sie ihr Schwert angedient hat, dem gebührt die höchste Loyalität, dann folgen die anderen, die unter dem Kommando des Dienstherrn kämpfen. Auch wenn viele Schwertgesellinnen auf Schiffen anheuern, sieht man sie seit einiger Zeit auch vermehrt in Adelsgarden. Hier werden sie vor allem deswegen geschätzt, weil ihnen der Ruf vorauseilt, niemanden einfach seinem Schicksal zu überlassen. Häufig sucht sie den Streit mit traditionellen Kriegern und Rittern, die nicht selten auf die Schwertgesellin herabblicken, um ihre Schwertkunst unter Beweis zu stellen.

Ausrüstung und Tracht

Die Schwertgesellin ist für gewöhnlich leicht gerüstet mit einem Havener Lederharnisch, einem Gambeson oder einer thorwalschen Krötenhaut. Das Havener Messer und der Havener Buckler sind die Waffen ihrer Wahl, die sie selbst in den engsten Winkeln noch perfekt zum Einsatz bringen kann. Sie ist aber auch im Einsatz von Kurzschwert, Dolchen und Wurfmessern geübt, die sie meist in Gürtel oder Schärpe am Körper trägt. Auch die Gaoraith, die albernische Wurfaxt, ist eine unter Schwertgesellen beliebte Waffe.

Scanlail ui Uinin-Schwertgeselle

Professionspaket

AP-Wert: 379 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Kampfreflexe I), GE 13 (für die SF Finte I, Vorstoß und Scanlail ni Uinin-Stil), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (–20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Finte I, Kampfreflexe I, Scanlail ni Uinin-Stil, Vorstoß, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 11, Raufen 12, Schilde 12, Schwerter 12, Wurfwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Reiten 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Zechen 4

Gesellschaft: Betören 4, Etikette 5, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 2, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Mechanik 3, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Heilkunde Wunden 3

Empfohlene Vorteile: Beidhändigkeit, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Krieger, Ritter, Söldner), Verpflichtungen I (Lehrmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar, alle magischen Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutrausch, Fettleibig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen Nachteile

Schankmagd

Fast jeder Aventurier ist schon mal einer Schankmagd (oder ihrem männlichen Pendant, dem Schankburschen) gestoßen. Für viele Abenteurer ist sie eine Begegnung, während sie auf einen Auftrag im Wirtshaus warten oder nach getaner Arbeit, um bei einem Ferdoker Gerstenbräu zu entspannen. Kaum jemand würde auf die Idee kommen, dass so manche Heldin als Schankmagd begonnen hat.

Aber wer, wenn nicht die Schankmagd, hört während ihrer Arbeit so viele bemerkenswerte Dinge, Gerüchte und Heldentaten von umherreisenden Abenteurern? Schnell kann sie dadurch von dem Traum, ein selbstbestimmtes Leben auf Reisen zu führen, angesteckt werden. Nicht selten hat sich eine Schankmagd einer Heldengruppe angeschlossen. Zunächst meist als nutzlos abgestempelt, hat eine Schankmagd jedoch einen Vorteil, den man nicht untergehen lassen sollte: Sie ist es gewohnt, mit Menschen umzugehen und kann selbst grimmige Gesellen umgarnen, sodass sich deren Zunge lockert. Der Kampf mag wirklich nicht das Gebiet der Schankmagd sein, aber sie kann wie sonst kaum jemand Informationen beschaffen, sich umhören und kennt sich gut mit Essen und Trinken aus.

Ausrüstung und Tracht

Üblicherweise benötigt eine Schankmagd keine Waffen. Sie hat gelernt, dass man sich in einem Wirtshaus manchmal körperlich durchsetzen muss, vor allem gegenüber betrunkenen und aufdringlichen Gästen. Doch ein Schubser oder eine schallende Ohrfeige reichen meistens aus. Mit einem Nudelholz, einem Tablett oder Tellern als improvisierte Wurfwaffen weiß sie meist auch umzugehen. Eine Rüstung wird eine Schankmagd aber nie tragen – wozu auch. Da sie meist nicht vermögend ist, hält sich ihre sonstige Ausrüstung ebenfalls in Grenzen. Sie wird allenfalls einen Dolch oder ein Brotmesser mit sich führen, vielleicht noch ein wenig Kleidung und persönlichen Bedarf.

Schankmagd

Professionspaket

AP-Wert: 249 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Überreden
Kampftechniken: Dolche 8, Hiebwaffen 8, Raufen 10
Talente:
Körper: Gaukeleien 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 3, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 3, Taschendiebstahl 3, Verbergen 6, Zechen 6
Gesellschaft: Betören 6, Etikette 4, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 6, Überreden 6, Verkleiden 2
Natur: Orientierung 3
Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 2, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Fahrzeuge 2, Handel 4, Heilkunde Seele 4, Lebensmittelbearbeitung 4, Musizieren 2, Schlösserknacken 2, Stoffbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Gutaussehend, Wohlklang
Empfohlene Nachteile: Arm, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Goldgier, Naiv, Neugier), Zerbrechlich
Ungeeignete Vorteile: Adel, Reich
Ungeeignete Nachteile: Blind, Blutrausch, Taub

Schaukämpferin

Auf Jahrmärkten, bei einem Zirkus oder bei einer Truppe von Gauklern kann man hin und wieder auf eine Schaukämpferin stoßen. Diese meist selbsternannte „stärkste Frau von ganz Aventurien“ ist nicht einfach nur eine arrogante Blenderin. Sie ist in der Tat stark und versucht ihre Muskeln mit spektakulären Auftritten zu verbinden. Anfangs mag sie nur eine Metallstange zum Aufwärmen verbiegen, später wird sie starke Frauen und Burschen aus dem Publikum herausfordern.

Als Heldin mag sie sich gerade von ihren Gauklergefährten getrennt haben und sucht nach einer neuen Beschäftigung. Zwar mag sie etwas arrogant erscheinen, aber in den meisten Fällen ist dies nur Teil ihrer Maskerade und sie ist eine gute Kameradin, die im Kampf nicht zu unterschätzen ist, auch wenn sie nur Fäuste, Tritte und Kopfstöße einsetzt.

Schaukämpferin

Professionspaket

AP-Wert: 268 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: KK 13 (für die SF Haltegriff, Schwitzkasten und Wuchtschlag I)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Haltegriff, Schwitzkasten, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Hiebwaffen 11, Raufen 12
Talente:
Körper: Gaukeleien 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4, Zechen 5
Gesellschaft: Einschüchtern 5, Etikette 2, Menschenkenntnisse 5, Überreden 5, Willenskraft 5
Natur: Orientierung 3
Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Rechnen 2, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Handel 4, Heilkunde Wunden 4
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Arm
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

Ausrüstung und Tracht

Eine Schaukämpferin führt üblicherweise keine nennenswerte Anzahl an Waffen mit sich. Vielleicht eine Keule oder einen Knüppel, aber wenn es hart auf hart kommt, dann reicht ein Schlag mit der Faust oder ein Fußtritt meistens aus, um einem Gegner das Fürchten zu lehren.

Schauspielerin

Die Schauspielerin sehnt sich nach Ruhm und Anerkennung auf einer der berühmten Bühnen Aventuriens. In einigen großen Städten des Mittel- und Horasreiches gibt es große Theater wie die Garether Heldenbühne, wo ein gelungener Auftritt für die Schauspielerin vielleicht bedeutet, dass die Aufmerksamkeit eines wohlhabenden Mäzens auf sie fallen wird.

Viele Schauspielerinnen müssen sich jedoch mit weit weniger begnügen. Sie reisen durch das Land und nehmen an kleinen Bühnen Rollen an, werden schlecht bezahlt und zerstreiten sich nicht selten mit dem menschenschindenden Direktor des Theaters.

Dies kann ein guter Grund für die Schauspielerin sein, sich anderweitig nach einer Verdienstmöglichkeit umzusehen. So kann es schnell passieren, dass eine wortgewandte und gebildete Schauspielerin sich einer Heldengruppe anschließt und für die Verhandlungen übernimmt oder sich als Gardist verkleidet, um einen gefangenen Freund aus dem Kerker zu befreien. Zwar hat sie sich gewiss vorgestellt, auf andere Weise Ruhm zu erlangen, doch sie kann mit ihren Heldentaten die Menschen mindestens ebenso begeistern wie mit ihren Schauspielkünsten.

Ausrüstung und Tracht

Schminke, Verkleidungen und andere Requisiten sind meistens der einzige Besitz einer Schauspielerin, solange sie noch nicht erfolgreich war und einen Gönner hat.

Eine Schauspielerin braucht außer dem eigene Wort keine Waffe. Dennoch sind viele aufgrund heldenhafter Rollen auf der Bühne im Umgang mit Rapier oder Schwert vertraut und besitzen gelegentlich eine solche Waffe. Viel lieber halten sie sich aber einen Gegner mit einer Handarmbrust oder Balestrina fern.

Schauspielerin

Professionspaket

AP-Wert: 246 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Verkleiden
Kampftechniken: Armbrüste 8, Dolche 8, Raufen 10, eine der folgenden Kampftechniken auf 10: Fechtwaffen, Hiebwaffen, Schwerter
Talente:
Körper: Kraftakt 2, Selbstbeherrschung 3, Singen 3, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Zechen 3
Gesellschaft: Betören 4, Einschüchtern 3, Etikette 5, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Verkleiden 8, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 3
Wissen: Brett- & Glückspiel 2, Geographie 5, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 2, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Handel 3, Stoffbearbeitung 6
Empfohlene Vorteile: Geborener Redner
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Goldgier)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Unfrei

Schmugglerin

Das Leben als Schmugglerin ist hart und gefährlich. Wichtig ist die Kenntnis von geheimen Wegen und Pfaden, um an Zöllnern, Stadtgardisten und anderen Dienern der Obrigkeit vorbeizukommen. Aber auch das Wissen um den Wert von Waren, wann ein Schiff mit seiner Fracht im heimatlichen Hafen eintrifft und wen man bestechen muss, damit er beide Augen zudrückt, sind überlebenswichtige Fähigkeiten, die eine Schmugglerin haben muss.

Der Weg bis zu einer Heldin ist bei der Schmugglerin nicht weit. Wie alle zwielichtigen Abenteurer kann es sein, dass sie sich einer Heldengruppe anschließen will, weil sie sich noch größeren Profit verspricht und deshalb ihr Talent in die Dienste ihrer Gefährten stellt. Möglich wäre auch, dass sie durch Konkurrenten oder Intrigen aus den eigenen Reihen gezwungen wurde, ihre Heimat zu verlassen und sich deshalb einer Gruppe von Abenteurern anschließt. Fest steht, dass sie eine Überreichung für ihre Freunde sein kann, denn sie versteht es vorbildlich, ungesehen in eine Stadt einzudringen, aus einem Kerker zu entkommen und ist wehrhaft.

Schmugglerin

Professionspaket

AP-Wert: 287 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Verbergen
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Schwerter 10, Wurfwaffen 11
Talente:
Körper: Gaukeleien 4, Klettern 6, Körperbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Taschendiebstahl 3, Verbergen 8, Zechen 4
Gesellschaft: Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Verkleiden 7, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 6
Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 5, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Fahrzeuge 3, Handel 4, Schlösserknacken 3
Empfohlene Vorteile: Flink, Fuchssinn, Glück, Richtungssinn, Unscheinbar, Zwergennase
Empfohlene Nachteile: Arm, Persönlichkeitsschwäche (Neid), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Geiz, Goldgier, Kleptomanie, Neugier, Spielsucht, Verschwendungssucht), Verpflichtungen (Gilde), Verstümmelt
Ungeeignete Vorteile: Adel, Reich
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blind, Blutrausch, Nachtblind, Schlafwandler

Ausrüstung und Tracht

Ein Kletterseil, eine Fackel, ein Wurfhaken, ein Fernrohr – all dies sind passende Ausrüstungsgegenstände für eine Schmugglerin. Sie stammt meistens aus der Unterschicht einer Stadt, konnte sich durch das mehr oder wenige lukrative Schmuggelgeschäft aber ein paar wertvolle Gegenstände kaufen. Dazu gehört meistens neben einem obligatorischen Dolch auch eine Waffe wie ein Säbel oder Kurzschwert. Rüstungen trägt sie nur, wenn es sein muss und kaum bei ihrer Arbeit, da sie sie körperlich einschränken.

Schreiberin

Der Beruf des Schreibers ist in Aventurien immer noch sehr verbreitet. Nicht jeder Mittelreicher, nicht jeder Bornländer kann lesen und schreiben. Insofern benötigt man eine Schreiberin, um Briefe zu verfassen, Gesetztestexte zu schreiben oder sich vorlesen zu lassen. Eine Schreiberin führt oft ein bescheidenes Leben. In einer kleinen Ortschaft wird sie von vielen Leuten aufgesucht, falls diese einen Brief schreiben müssen, dazu aber nicht in der Lage sind. In den Diensten eines Adligen oder eines Granden zählen zu ihren Aufgaben das Protokollieren des Gesagten oder der Einnahmen und Ausgaben.

Warum eine Schreiberin zur Heldin wird kann viele Ursachen haben. Vielleicht hat sie ein altes Schriftstück im Schrank ihres Herren entdeckt, dass ein furchtbares Geheimnis birgt und sie will es lösen. Es kann auch sein, dass sie zu viel gesehen (bzw. gelesen) hat, und sie Ziel eines Attentats werden soll. Deshalb muss sie fliehen und schließt sich zum Schutz einer Heldengruppe an.

Ausrüstung und Tracht
Pergamente, Bücher, Kohlestifte, Schreifedern – dies ist die Ausrüstung der Schreiberin. Als Waffe mag sie ansonsten ein Messer oder einen Dolch mit sich führen.

Schreiberin

Professionspaket

AP-Wert: 153 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5
Gesellschaft: Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 3
Natur: –
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Handel 5
Empfohlene Vorteile: keine
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blind

Schriftsteller

Die Schriftstellerei ist meist eine undankbare Arbeit. Verlage ändern die Texte des Schriftstellers nach Belieben und Leser zerreißen den neuesten Roman förmlich in der Luft. Von Zeit zu Zeit wird diese Mühsal des Schriftstellers aber entlohnt. Selten in Form von barer Münze, sondern vielmehr durch Anerkennung, freundliche Briefe von Verehrerinnen seiner Bücher oder gute Kritiken.

Was kann einen Schriftsteller überhaupt dazu bewegen, von seinem Stuhl aufzustehen und seine Schreibkammer zu verlassen? Zum einen sind einige Schriftsteller neugierige Menschen, die gerne ihre eigenen Erlebnisse oder die ihrer Gefährten zu Papier bringen möchten und deshalb auch die Erfahrung eines Abenteuers erleben möchten. Zum anderen kann ein Schriftsteller durch puren Zufall in Abenteuer hineingeraten. So oder so kann er als jemand, der über vielfältiges Wissen verfügt, in jeder Heldengruppe eine Bereicherung darstellen. Für körperliche Anstrengungen ist er hingegen in den meisten Fällen nicht geschaffen – dies überlässt er lieber den Helden seiner Abenteuerromane.

Ausrüstung und Tracht

Ein Schriftsteller ist immer bewaffnet mit Schreibfeder, Tintenfäßchen und Papier. Mehr Waffen braucht er nicht. Damit kann er jeden unliebsamen Menschen zwischen zwei Buchdeckel bannen.

Ab und an, wie bei vielen Gelehrten und Magiern üblich, nennt er noch ein Federmesser sein Eigen, dass sich aber kaum als echte Waffe gebrauchen lässt. Rüstungen trägt der Schriftsteller höchstens zu Recherchezwecken.

Schriftsteller

Professionspaket

AP-Wert: 163 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte
Kampftechniken: Raufen 8
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4
Gesellschaft: Etikette 2, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 3
Natur: –
Wissen: Geographie 7, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 4, Rechnen 4, Sagen & Legenden 6
Handwerk: Heilkunde Seele 5
Empfohlene Vorteile: keine
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier)
Ungeeignete Vorteile: keine
Ungeeignete Nachteile: Blind

Seekriegerin

Mit dem salzigen Kuss der See bekleidet, ist die Seekriegerin mit den Eigenheiten der Schifffahrt intim vertraut. Meist von den Küstengebieten oder Zyklopeninseln abstammend, lebt sie seit Kindertagen nur mit einem Fuß auf dem Land. So heuert sie in den Häfen aller Länder gewöhnlich als Wache für Handels- und Kriegsschiffe an, wobei sie als Kriegerin einem spezifischen Codex folgt, aber keiner Herrin und keinem Meister dauerhaft verpflichtet ist. Mit der Freiheit, die sie genießt, ist Ungewissheit verbunden. Es lässt sich nie voraussagen, wohin die Seekriegerin als nächstes aufbrechen muss und noch weniger, ob Efferd ihr gnädig ist und sie heil ankommen lässt. Dieser Umstand hat sie hart und widerstandsfähig gemacht, wie es kein Unterricht in den Hallen einer Kriegerakademie könnte. Selbst wenn sie entgegen aller Wahrscheinlichkeit, trotz Freiheit und Meeresluft, nicht den Drang zum Abenteuer in sich wachsen spürt, wird ihr Dienst als Wächterin sie in die phantastischsten Situationen bringen. Ihre spezialisierte Ausbildung ist nicht günstig, sodass sie meist große Schiffe und wertvolle Fracht begleitet, die die Zusatzkosten einer professionellen Seekriegerin rechtfertigen. Freilich ziehen schwimmende Schatzkammern bizarre Schrecken aus den Tiefen der Ozeane, sodass sich manches Raunen durch die Gassen der Häfen erstreckt, wenn die Krakentöterin sich am Dock das Blut von der Rüstung wäscht. Vielleicht wird die Seekriegerin eines Tages müde, sich immer neue Auftraggeber zu suchen und geht ein dauerhaftes Bündnis mit einer Forschergruppe ein, schwört ihre Treue einem Schiff, gleich wen es befördert oder wird selbst Kapitänin ihrer eigenen Expedition. Sicher ist, dass die zwingende Kameradschaft in der Isolation des Meeres Heldentaten provoziert, denn dort überleben alle oder niemand.

Ausrüstung und Tracht

Die Seekriegerin ist mit Speer und Kurzschwert bewaffnet, um ihre Schlagreichweite an die Situation anpassen zu können. Um auf tosender See mobil zu bleiben und im Ernstfall nicht zu ertrinken, trägt sie leichte Lederrüstung und einen Holzschild, der sie vor Hieben schützt und etwas Auftrieb im Wasser bietet.

Seekriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 360 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I, Kampf im Wasser und Seekrieger-Stil), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Finte I, Kampf im Wasser, Seekrieger- Stil, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Dolche 11, Raufen 12, Schilde 12, Schwerter 12, Stangenwaffen 12
Talente:
Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Zechen 5
Gesellschaft: Einschüchtern 5, Etikette 3, Menschenkenntnisse 3, Überreden 3, Willenskraft 4
Natur: Fischen & Angeln 2, Orientierung 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 3
Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 6
Handwerk: Boote & Schiffe 5, Heilkunde Wunden 3
Empfohlene Vorteile: Begabung (Schwimmen), Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Dienst- oder Lehnsherr)
Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

Stutzer

Der Stutzer hat bei einem privaten Fechtmeister Unterricht genommen, ohne jedoch die Kampfkunst so zu perfektionieren, wie dies für einen Krieger oder eine Schwertgesellin wichtig ist. Sein Können reicht aus, um ein Duell auszufechten und sich eines Strauchdiebs zu erwehren. Die eigentliche Stärke des Stutzers ist aber die Kombination seiner Kampffähigkeiten mit der Eleganz, die er auf höfischem Parkett zur Schau stellt. Er ist charmant, redegewandt und mutig.

Zwar ist die Domäne des Stutzers die Stadt und es muss gute Gründe geben, warum er sein heimatliches Umfeld verlassen sollte, doch Abenteuer ziehen ihn an wie eine Motte das Licht. Zudem steht der Stutzer loyal zu seinen Freunden und zu seinem Ehrenwort. Hat er eine Entscheidung gefällt, wird er alles daransetzen, sie auch durchzuführen. Für ihn sind Abenteuer und Kämpfe Herausforderungen, an denen man sich messen muss, um seine Fähigkeiten unter Beweis zu stellen. Seine gute Laune und Zuversicht wird der Stutzer dabei so gut wie nie verlieren.

Ausrüstung und Tracht

Viel trägt ein Stutzer nicht bei sich, aber da er meistens wohlhabend ist, kann er sich gute Ausrüstung im Bedarfsfall leisten. Alles, was man in der Stadt gebrauchen kann, kommt für ihn in Frage: ein Vinsalter Ei, ein Schnupftuch, ein Buch und Schreibutensilien.

Viel wichtiger ist dem Stutzer aber seine Waffe. Je nach Vorliebe wird der Stutzer Rapier, Florett oder eine andere Fechtwaffe mit sich führen, die meisten sind zudem den Kampf mit einer Parierwaffe gewohnt, sodass auch Linkhanddolche sehr beliebt sind. Rüstungen hingegen sind nichts für einen Stutzer, der immer auf Beweglichkeit im Kampf setzt.

Stutzer

Professionspaket

AP-Wert: 343 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), Nachteil Prinzipientreue I (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (–10 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Finte I

Kampftechniken: Dolche 11, Fechtwaffen 12, Raufen 12, Wurfwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 5, Zechen 5

Gesellschaft: Betören 7, Einschüchtern 4, Etikette 7, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 6, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 4, Mechanik 2, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 3

Handwerk: Fahrzeuge 4, Heilkunde Wunden 3

Empfohlene Vorteile: Adel, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Wohlklang, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: keine

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Tannhaus-Schwertgeselle

Meister Eboreus Tannhaus, der einen ähnlichen Stil wie Adersin pflegt, bildet seine Schüler in Rommilys aus und seine Schule genießt mittlerweile sogar einen besseren Ruf als die Kriegerakademie der Stadt. Sein Stil wird mit Anderthalbhänder, schwerer Plattenrüstung und offensiven Bewegungen durchgeführt, die es dem Kontrahenten schwer machen, einen Treffer zu landen. Manche Beobachter sagen, dass ein Schwertgeselle aus der Tannhaus-Schule schon mit einem gewissen Maß an Arroganz geboren wurde. Tatsächlich sind die Schwertgesellen fast immer sehr selbstbewusst, aber ihre Ausbildung ist auch teuer und vorzüglich. Nichtsdestotrotz ist ein Schwertgeselle der Tannhaus-Schule ein ehrlicher und gerechter Kämpfer.

Ausrüstung und Tracht
Wie schon Kämpfer des Adersin-Stils bevorzugen auch die Schwertgesellen nach Eboreus Tannhaus den Kampf mit einem Anderthalbhänder. Als Seitenwaffe führen sie einen Lang- oder Scheibendolch mit sich.

Tannhaus-Schwertgeselle

Professionspaket

AP-Wert: 375 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit), GE 13 (für die SF Finte I, Tannhaus-Stil, Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Vorteil Adel (5-15 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Duell-Kodex, Schutz der Schwachen) (–20 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Tannhaus-Stil, Vorstoß, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Dolche 11, Raufen 12, Schwerter 12, Zweihandschwerter 12
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Reiten 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Zechen 4
Gesellschaft: Betören 2, Etikette 7, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 2, Tierkunde 2
Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Mechanik 3, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Wunden 3
Empfohlene Vorteile: Adel, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Wohlklang, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Schwertmeister)
Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile
Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Taschendieb

Der Taschendieb ist die hochspezialisierte Form des gemeinen Diebes. Während ein gewöhnlicher Dieb gelegentlich irgendwo einbricht, von einem Basarstand etwas mitgehen lässt oder sich mit anderen Verbrechen beschäftigt, ist der Taschendieb ein Meister der Täuschung und der flinken Finger und will nur die Taschen seines Opfers leeren. Er nähert sich seinem Opfer entweder direkt, um es mit seiner Überredungskunst und Ablenkungen zu verwirren und so den Diebstahl vorzubereiten, oder er ist so lautlos, dass er in einer Menschenmasse nicht auffällt und Patrizier mit einem Griff in dessen Geldbeutel um Silbertaler und Dukaten erleichtert. In schwierigen Fällen muss er auch zum Schneidemesser greifen und den Beutel abschneiden oder ein Loch in Tuch oder Leder stechen, um an die Münzen zu kommen.

Ein Taschendieb wird nicht selten zum Heldendasein gezwungen oder durch Zufall in Abenteuer verwickelt. Es kann schneller passieren als er denkt, dass in einem Geldbeutel etwas war, was er gar nicht haben wollte (ein Amulett des Namenlosen, ein verfluchtes Artefakt, die Brosche der Kaiserin) und nun einige Leute hinter ihm her sind. Die beste Möglichkeit, sich aus dieser Lage zu retten, ist es, die Stadt zu verlassen und sich vielleicht einer umherreisenden Gruppe anzuschließen, oder ein paar Helden um Rat fragen. In all diesen Fällen wird sich der Taschendieb dazu überreden lassen, seinem alten Beruf abzuschwören und seine Fähigkeiten in die Dienste seiner neuen Freunde und von Phex zu stellen.

Ausrüstung und Tracht
Ein Taschendieb trägt immer ein Schneidemesser oder einen Dolch bei sich, um einen Geldbeutel oder -katze vom Gürtel seines Opfers zu schneiden. Ansonsten kleidet er sich meistens unauffällig wie die meisten Passanten auf der Straße.

Taschendieb

Professionspaket

AP-Wert: 282 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Taschendiebstahl
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 10, Wurfwaffen 11
Talente:
Körper: Gaukeleien 4, Klettern 6, Körperbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Taschendiebstahl 8, Verbergen 7, Zechen 3
Gesellschaft: Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Verkleiden 7, Willenskraft 4
Natur: Orientierung 4
Wissen: Brett- & Glücksspiel 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 2, Rechnen 5, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Fahrzeuge 3, Handel 4, Schlösserknacken 3
Empfohlene Vorteile: Beidhändigkeit, Flink, Fuchssinn, Glück, Richtungssinn, Schlangenmensch, Unscheinbar, Zwergennase
Empfohlene Nachteile: Arm, Persönlichkeitsschwäche (Neid), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Geiz, Goldgier, Kleptomanie, Neugier, Spielsucht, Verschwendungssucht), Verpflichtungen (Gilde), Verstümmelt
Ungeeignete Vorteile: Adel, Reich
Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blind, Blutrausch, Nachtblind, Schlafwandler

Tätowiererin

Tätowierungen sind als Mal der Zugehörigkeit oder Testament feierlichen Eigenwillens vor allem unter Thorwalern verbreitet. So wundert es nicht, dass die Tätowiererin sich meist in Hafenstädten niederlässt, wo sie zuverlässig potentiellen Kunden aus dem seeliebenden Volk begegnet. Aber auch im Süden, rund um Al'Anfa, findet sich eine größere Gemeinde an Liebhabern und Liebhaberinnen der Körperkunst. Jenseits dieser Orte sind Tätowierungen der breiten Bevölkerungen überwiegend im Kontext von Magiergildensiegeln bekannt, was mehr oder weniger positive, aber immer angespannte Reaktionen hervorzurufen vermag. Nicht zuletzt um Missverständnisse zu vermeiden, muss die Tätowiererin umfassend mit Symbolik und Heraldik unterschiedlichster Kulturen vertraut sein. Da ihre Profession, abgesehen von rituell verliehenen Sippenbekenntnissen einer Ottajasko, selten gefragt ist, spezialisiert sich die professionelle Tätowiererin meist auf jene Kunden, die ihr Schaffen als Kunst begreifen, die gesammelt werden will. Als Künstlerin hat sie sich deshalb einen unverwechselbaren Stil angeeignet, der nicht ohne Weiteres nachzuahmen ist. So treten Berühmtheit und Reichtum in greifbare Nähe, sofern sich die entsprechenden Abnehmer finden lassen. Sie genießt höchstes Vertrauen, schließlich besteht ihr Handwerk in der dauerhaften Veränderung von Körpern. Anders als die ratsame Ehrfurcht vorm Medicus, dessen schlimmstes Versagen zumindest nicht mehr ertragen werden muss, trägt der Tätowierte seine Schande mit durchs Leben. Wie jede Künstlerin hat sie etwas mitzuteilen. Und im Dialog mit den wandelnden Betrachter-Galerien bieten sich ihr viele Möglichkeiten, dort über die Nadel ihre Visionen einzuflüstern, wo Heldentum gebraucht wird.

Ausrüstung und Tracht
Um ihr Werk zu verrichten, trägt die Tätowiererin Nadeln und eine Auswahl an Farben mit sich. Für das Planen von Motiven besitzt sie außerdem ein Notizbuch mit Schreibwerk. Da nie vorherzusehen ist, wann Preisverhandlungen scheitern, steckt in ihrem Gürtel meist noch ein Dolch.

Tätowiererin
Professionspaket

AP-Wert: 279 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Malen & Zeichnen
Kampftechniken: Dolche 8, Hiebwaffen 8, Raufen 10
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6
Gesellschaft: Betören 2, Einschüchtern 3, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 3
Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 4
Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Magiekunde 3, Rechnen 2, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 6
Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Gift 3, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 5, Lederbearbeitung 5, Malen & Zeichnen 7
Empfohlene Vorteile: Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit)
Ungeeignete Vorteile: Adel
Ungeeignete Nachteile: Angst vor Nadeln, Angst vor Schmerzen, Blind, Farbenblind, Taub, Verstümmelt

Thorwaler Krieger

Im Gegensatz zu den Premer Kriegern, die ihre Kampfkünste auf den Schlagabtausch zwischen zwei Einzelpersonen spezialisiert haben. Sind die Thorwaler Krieger vor allem darin geschult worden, als Einheit zu fungieren. Ein Thorwaler Krieger setzt sich für den Mann oder die Frau neben sich im Scharmützel ein, folgt taktischen Befehlen und baut, wenn es notwendig sein muss, einen Schildwall mit den anderen auf.

Wie alle Thorwaler ist auch der Krieger aus Thorwal gespannt auf die Welt außerhalb der heimischen Langhäuser und des Ottajaskos. Es kann gut sein, dass er sich nach seiner Ausbildung entschließt, einige Jahre die Welt zu bereisen und ferne Länder kennenzulernen, bis er wieder nach Hause zurückkehrt.

Ausrüstung und Tracht

Die bevorzugte Ausstattung des Thorwaler Kriegers besteht aus Orknase, Breitschwert, Kettenrüstung und Thorwalerschild. Neben einer Kettenrüstung sind auf See auch die Krötenhaute der Nordleute beliebt und wenn es der Thorwaler Krieger zu Ruhm und vor allem Gold gebracht hat, wird er sich auch einen Schuppenpanzer leisten.

Thorwaler Krieger

Professionspaket

AP-Wert: 424 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Beidhändiger Kampf I und Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Thorwal-Stil und Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (–20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Beidhändiger Kampf I, Belastungsgewöhnung I, Thorwal-Stil, Vorstoß und Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 12, Hiebwaffen 12, Schilde 12, Schwerter 12, Zweihandhiebwaffen 11, Wurfwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Zechen 6

Gesellschaft: Einschüchtern 5, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 4, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Boote & Schiffe 6, Heilkunde Wunden 3

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Akademie oder Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Viehtreiber

Anders als ein gewöhnlicher Hirte ist der Viehtreiber in wilderen Regionen unterwegs, um die Tiere seiner Sippe oder seiner Herrin zu beschützen und zu den Weidegründen zu treiben. Vor allem die Viehtreiber vom nomadisch lebenden Volk der Nivesen sind berühmt, obwohl sie sich eher als Begleiter der Karene betrachten, mit denen sie gemeinsam durch den Norden ziehen. Weiterhin kennt fast jeder Aventurier die Weidener Rinderbarone bzw. deren Viehtreiber, oder die Viehtreiber des Svellttals, die Klein-Alrik meistens zuerst in den Sinn kommen, wenn er den Namen hört.

Ein Viehtreiber muss sich gut mit den betreuten Tieren auskennen, er muss der Natur gewachsen sein, durch die er die Herde treibt, und er muss gewappnet sein, um Viehdiebe zu vertreiben.

Auf Abenteuer mag es einen Viehtreiber ziehen, wenn er seine Anstellung verloren hat und er sich nach einem neuen Broterwerb umsehen muss, oder weil seine Reise deckungsgleich mit der der Helden ist. Er kann in einer Gruppe vor allem als Pfadfinder und Wildniskundiger dienen, oder die Kämpfer einer Gruppe unterstützen.

Viehtreiber

Professionspaket

AP-Wert: 410 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Tierkunde
Kampftechniken: Dolche 10, Hiebwaffen 11, Raufen 10, eine der folgenden Kampftechniken auf 11: Armbrüste oder Wurfwaffen
Talente:
Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Reiten 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Zechen 5
Gesellschaft: Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Willenskraft 5
Natur: Fährtensuchen 7, Fesseln 4, Fischen & Angeln 4, Orientierung 7, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 8, Wildnisleben 7
Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Rechnen 5, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Handel 4, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 4, Metallbearbeitung 5, Steinbearbeitung 5
Empfohlene Vorteile: Kälteresistenz, Richtungssinn, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Arm, Persönlichkeitsschwäche (Unheimlich), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Geiz, Goldgier, Neugier, Spielsucht)
Ungeeignete Vorteile: Adel, Angenehmer Geruch, Reich
Ungeeignete Nachteile: Blind, Kälteempfindlich

Ausrüstung und Tracht

Der Viehtreiber hat in der Regel Wildnisausrüstung dabei, insbesondere Feuerstein und Stahl, eine Wolldecke, eine Pfanne, Nadel- und Zwirnset und andere nützliche Dinge. Je nach Umgebung und Jahreszeit trägt er einfache oder Winterkleidung, die ihn beim Reisen kaum behindert. Manchmal verfügt er über ein Reittier, etwa ein Pferd oder einen Esel, aber oft sind Viehtreiber auch zu Fuß unterwegs.

Als Waffen bevorzugt er eine Fernkampfwaffe, etwa eine Armbrust oder bei nivesischen Viehtreibern Kurzbögen und Wurfkeulen. Mit Rüstungen weiß er wenig anzufangen, aber einige Viehtreiber zwängen sich als Abenteurer in eine Lederrüstung.

Vinsalter Krieger

Der Vinsalter Krieger ist ein hervorragend ausgebildeter Kämpfer, der sich sowohl auf dem Schlachtfeld bewegen kann, als auch auf höfischem Parkett. In seiner Ausbildung lernt er zum einen den Umgang mit einer Plattenrüstung und den Kampf mit dem Anderthalbhänder, um sich in der Schlacht zu beweisen. Zum anderen lernt er aber auch den Umgang mit einer leichten Fechtwaffe und ohne Rüstung zu kämpfen, denn in den Gassen Vinsalts wird der Krieger nur selten gerüstet herumlaufen. Zudem ist er begabt mit der Armbrust und Torsionswaffen wie der Balestrina und der Balestra.

Ein Vinsalter Krieger ist meist im höfischen Leben und der horasischen Armee eingebunden, aber es kann ihn zu einem Abenteuer treiben, wenn das Horasreich bedroht wird und er die Hilfe von Helden benötigt. Vielleicht wird er am Ende bei seinen neuen Freunden bleiben, weil er mit ihnen große Gefahren durchgestanden hat und sich vorstellen kann, ebenfalls ein Leben als ungebundener Abenteurer zu führen.

Ausrüstung und Tracht

Die Ausrüstung eines Vinsalter Kriegers ist sehr vielseitig. Zum einen führt er in Schlachten einen Anderthalbhänder mit sich, zum anderen für Duelle ein Rapier. Außerdem ist er dank seiner Ausbildung auch im Umgang mit Armbrüsten und Torsionswaffen geschult, von denen er auch welche mit sich führt, meist eine Balestrina oder eine Balestra. In der Schlacht bevorzugt der Vinsalter Krieger eine Plattenrüstung, außerhalb davon begnügt er sich auch mit Waffenrock oder Kettenhemd.

Vinsalter Krieger

Professionspaket

AP-Wert: 389 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Präziser Schuss/Wurf I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), GE 13 (für die SF Finte I und Vinsalt-Stil), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (–20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Präziser Schuss/Wurf I, Vinsalt-Stil

Kampftechniken: Armbrüste 11, Dolche 11, Fechtwaffen 12, Raufen 11, Schwerter 12, Zweihandschwerter 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 4, Zechen 5

Gesellschaft: Betören 4, Einschüchtern 2, Etikette 6, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 3, Geographie 5, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 6, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Heilkunde Wunden 2, Lebensmittelbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Adel, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Wohlklang, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Akademie, Dienst- oder Lehnsherr)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Winhaller Krieger

Die Absolventin der Akademie Rondras Schwertkunst zu Winhall gilt als mutig und ein wenig tollkühn aber bodenständig. Häufig versucht sie, sich zu beweisen und ihre Fähigkeiten mit dem Schwert zu perfektionieren. Die Schwachen zu beschützen ist ihr Pflicht und Erfüllung zugleich, und nicht selten stellt sie ihre eigenen Bedürfnisse hintenan, wenn es einem guten Zweck dient. Albernische Adlige werben sie gern für ihr Gefolge, auch in jeder Stadtgarde und als Geleitschutz für jeden Handelszug kann sie auf Anstellung hoffen. Bei aller Demut und Loyalität, ist sie bestrebt, jede Herausforderung anzunehmen und zu meistern, um die eigenen Fähigkeiten zu verbessern. Das Andenken heldenhafter Vorbilder, wie etwa Schwertkönig Raidri Conchobair, ruft sie sich stets in Erinnerung, um allen Gefahren für Land und Leute standhaft entgegenzutreten.

Ausrüstung und Tracht

Die Winhaller Kriegerin ist eine klassische Vertreterin ihrer Zunft und meist mit Kettenhemd und Waffenrock, sowie Langschwert, Dolch und Holzschild ausgerüstet. Einige besitzen einen Kurzbogen für die Jagd, den sie aber auch gegen Orks einzusetzen wissen. Anstelle eines Kriegerbriefs erhält jede Abgängerin eine in leuchtend rotes Leder eingenähte, handtellergroße vergoldete Scheibe. Auf ihr sind Name, Abstammung und die Zeit an der Akademie vermerkt. Es heißt, keine Winhaller Kriegerin hätte dieses Ehrenzeichen jemals verkauft oder auch nur freiwillig aus den Händen gegeben.

Winhaller Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 363 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I, Vorstoß und Winhall-Stil), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (–20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß, Winhall-Stil, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 10, Lanzen 8, Raufen 10, Schilde 12, Schwerter 12, Zweihandschwerter 10, Wurfwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Reiten 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Zechen 2

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 2, Orientierung 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Boote & Schiffe 2, Heilkunde Wunden 2, Steinbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-III (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Blutrausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich, alle magischen Nachteile

Zimmermann

Ein altehrwürdiger Beruf ist der des Zimmermanns. Ein Zimmermann stellt Möbel wie Tische und Stühle her, aber auch Schränke und Kommoden. In keiner Stadt, ja in keinem Dorf, darf der Zimmermann fehlen, denn ohne muss man sich sein Mobiliar selbst herstellen. Was einfach aussieht, stellt den Ungeübten oft vor eine schier unlösbare Aufgabe.

Der Zimmermann ist ein ingerimmgefälliger Handwerker, der sowohl in seiner Werkstatt als auch außerhalb arbeitet. Durch die Grundlagen seiner Arbeit ist er im Stande, Holz fast jede beliebige Form durch seine Bearbeitung zu geben. Der *Schiffszimmermann* ist hingegen verantwortlich für Reparaturen, die auf einem Schiff anfallen: Das Ersetzen von Planken, das Anfertigen eines neuen Mastes oder auch die Reparatur der Möbel des Kapitäns.

Was könnte Zimmerleute, die gefragte Handwerker sind, dazu verleihten auf Abenteuerfahrt auszuziehen? Ein Schiffszimmermann ist oft an Bord eines Schiffes und kann durch die Reisen in manche Abenteuer um Piraten und Erforschung fremder Eilande verwickelt werden. Ein einfacher Zimmermann kann beispielsweise als Geselle auf der Walz sein und so in Kontakt mit anderen Abenteurern geraten.

Ausrüstung und Tracht

Ein Zimmermann trägt üblicherweise einfache Handwerkertracht, einen Hammer, einen Hobel, vielleicht auch mal ein Messer oder einen Dolch. Da seine Arbeit es nicht erfordert, wird er nur selten jemals eine Rüstung getragen haben. Mit den meisten Hiebwaffen kennt er sich aber aus, denn sie sind gar nicht so viel anders, als der Hammer, den er mit sich führt.

Zimmermann

Professionspaket

AP-Wert: 268 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Holzbearbeitung
Kampftechniken: Dolche 8, Hiebwaffen 11, Raufen 10, Zweihandhiebwaffen 9
Talente:
Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Zechen 3
Gesellschaft: Einschüchtern 3, Etikette 2, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Willenskraft 3
Natur: Orientierung 3, Pflanzenkunde 6
Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Mechanik 4, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3
Handwerk: Boote & Schiffe 2, Fahrzeuge 3, Handel 3, Holzbearbeitung 8, Malen & Zeichnen 3, Metallbearbeitung 3, Steinbearbeitung 3
Empfohlene Vorteile: keine
Empfohlene Nachteile: keine
Ungeeignete Vorteile: Adel
Ungeeignete Nachteile: keine
Varianten:
- *Schiffszimmermann/-frau* (279 AP): Boote & Schiffe 6 statt 2, Fahrzeuge 0 statt 3, Schwimmen 3 statt 0

Zofe

Die Zofe scheint aufgrund ihrer sozialen Position einen begrenzten Handlungsspielraum für eigene Belange zu besitzen. Doch dieser Eindruck trügt. Tatsächlich steigt sie oft zur engsten Vertrauten ihrer Herrin auf, da sie gleichzeitig mitten im Geschehen, aber von dessen direkten Auswirkungen nicht betroffen ist. Aus der Perspektive des Dritten beobachtet sie unbeachtet, wie sich Intrigennetze spinnen und hortet Informationen, die sie nach eigenem Maß verwenden kann. Gemeinsam mit anderen Kammerdienern wird sie im schlechtesten – oder besten – Fall als erweitertes Mobiliar betrachtet, da sie immer anwesend ist, aber niemals offen eingreift. Wenn Wissen Macht bedeutet, besitzt die Zofe deshalb so einige. Da sie, anders als gewöhnliche Dienerinnen und Domestikerinnen, keine Angestellte ist, sondern ernannt wird, wird ihr großes Vertrauen entgegengebracht. Der Standesunterschied zu ihrer Herrin begründet neben Befähigung das Hauptkriterium ihrer Berufung, die weithin als Ehre gilt. Damit verbunden ist ein sozialer Aufstieg, der sie über die einfache Tätigkeit einer Haushaltsgehilfin erhebt. Sie ist vielmehr eine Gesellschafterin, die den Geschmack und Status ihrer Herrin sichernd begleitet. Auch Nachtreterin genannt, sorgt die Zofe dabei dafür, dass Garderoben, genau wie die Beziehungen ihrer Herrin, stets gepflegt sind, wobei punktuelle Eingriffe hinter deren Rücken zur Pflicht gehören. Dazu muss die Zofe vielseitig talentiert sein. Allem voran erkennt die Zofe zuverlässig Chancen und weiß diese kreativ zu nutzen. Schließlich trifft sie jede Entscheidung für Zwei. Da sie routiniert ihr eigenes Wohl mit dem ihrer Herrin überblendet, liegt der Zofe der Drang zu selbstlosen Taten nahe am Wesen. Vielleicht wird sie zur Heldin, um ihre Herrin vor Anderen zu retten oder um Andere vor ihrer Herrin zu retten.

Ausrüstung und Tracht
Die Zofe muss vor allem für jegliche Eventualitäten gewappnet sein. Zunächst übersetzt sich dies in die Sicherheit eines Dolches. Aber es bedeutet gleichfalls, dass sie stets Kamm und Bürste, einen kleinen Silberspiegel, sowie Schreib- und Nähzeug mit sich führt.

Zofe

Professionspaket

AP-Wert: 230 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: keine
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Etikette
Kampftechniken: Raufen 8
Talente:
Körper: Reiten 2, Selbstbeherrschung 2, Singen 3, Sinnesschärfe 6, Tanzen 4, Taschendiebstahl 4, Verbergen 6, Zechen 3
Gesellschaft: Betören 5, Etikette 6, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 4, Willenskraft 3
Natur: Orientierung 3
Wissen: Götter & Kulte 4, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5
Handwerk: Fahrzeuge 2, Handel 3, Heilkunde Seele 6, Lebensmittelbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 3, Musizieren 3, Schlösserknacken 4, Stoffbearbeitung 6
Empfohlene Vorteile: Angenehmer Geruch, Flink, Gutaussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Unscheinbar, Vertrauenerweckend, Wohlklang, Zeitgefühl, Zwergennase
Empfohlene Nachteile: Angst vor ..., Persönlichkeitsschwäche (Neid, Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Autoritätsglaube, Goldgier, Naiv, Neugier, Rachsucht), Unfrei, Verpflichtungen (Dienstherrin), Zerbrechlich
Ungeeignete Vorteile: Adel, Reich
Ungeeignete Nachteile: Blind, Behäbig, Eingeschränkter Sinn, Farbenblind, Stumm, Taub

Ausrüstung und Tracht
Ein Zwergenkrieger, der sich von Hardas hat ausbilden lassen, ist keiner zwergischen Waffe abgeneigt. Ein Drachenzahn gehört zur Ausstattung, eine Zwergenskraja und selbstverständlich ein Felsspalter. Ein Wurmspieß wird selten benutzt, ebenso Fledermäuse. Dafür ist ein Zwergenkrieger nach Hardas ein profunder Kenner der Schweren Armbrust.
Als Rüstung (und normale Alltagskleidung) kommt nur das Kettenhemd in Frage, eventuell noch kombiniert mit ein paar Plattenteilen für die Schulter und einem obligatorischen Zwergenhelm.

Zwergenkrieger nach Hardas

Professionspaket

AP-Wert: 388 Abenteuerpunkte
Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I und Hardas-Stil), Spezies Zwerg (für die SF Hardas-Stil), Nachteil Prinzipientreue I (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (–10 AP)
Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Hardas-Stil, Wuchtschlag I
Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 12, Hiebwaffen 12, Schilde 12, Zweihandhiebwaffen 12, Armbrüste 11
Talente:
Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Zechen 7
Gesellschaft: Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 3, Willenskraft 6
Natur: Orientierung 4, Tierkunde 3
Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 6, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 4
Handwerk: Heilkunde Wunden 3, Metallbearbeitung 6
Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund
Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Dienstherr)
Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile
Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutrausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Zwergenkrieger nach Hardas

Unter den Zwergenvölkern gelten die Ambosszwerge als diejenigen, die die besten Krieger hervorbringen. Einer unter ihnen ist Hardas Sohn des Kurolas, ein erfahrener Abenteurer, der mittlerweile auch Schüler in seiner Heimat ausbildet. Nicht jeder seiner Schüler muss ein Ambosszwerg sein, aber die meisten sind es. Hardas' Stil kann als besonders typisch für die Kampfart der Ambosszwerge angesehen werden. Ein Zwergenkrieger nach Hardas kennt sich bestens mit dem Felsspalter aus, führt eventuell aber auch Zwergenskraja und Holzschild, und auf weite Distanzen setzt er auf die Treffsicherheit seiner Schweren Armbrust. Während die Xorloscher Akademie an den Traditionen des Drachenkampfes festhält, sind die Krieger von Hardas sich durchaus bewusst, dass oberhalb ihrer Stollen vor allem Orks, Goblins und menschliche Feinde bekämpft werden müssen. Deshalb wird in Hardas' Unterricht auf Waffen wie den Wurmspieß oder den Drachentöter nicht viel Wert gelegt.
Wer bei Hardas ausgebildet wurde, kennt meist zwei Wege: Entweder wird er zu einem Wächter, der für einen Bergkönig eine Zwergenbinge gegen äußere Feinde verteidigt, oder er reist einige Jahrzehnte, so wie Hardas selbst, durch Aventurien, um seine Kampfeskünste zu üben und zu verfeinern.

Professionen in der Übersicht

Weltliche Professionen:		
Professionen	**Seite**	**AP-Wert**
Apothekarius	**161**	310 Abenteuerpunkte
Auftragsmörderin	**162**	265 Abenteuerpunkte
Baderin	**163**	277 Abenteuerpunkte
Bote	**164**	350 Abenteuerpunkte
Fallensteller	**165**	365 Abenteuerpunkte
Fleischer	**166**	234 Abenteuerpunkte
Garether Kriegerin	**167**	355 Abenteuerpunkte
Herrscher	**168**	233 Abenteuerpunkte
Holzfäller	**169**	228 Abenteuerpunkte
Ishannah al'Kira-Balayan	**170**	365 Abenteuerpunkte
Karawanenführerin	**171**	305 Abenteuerpunkte
Kontoristin	**172**	248 Abenteuerpunkte
Landwehrsoldat	**173**	343 Abenteuerpunkte
Lanisto	**174**	349 Abenteuerpunkte
Logenmitglied	**175**	278 Abenteuerpunkte
Mawdli	**176**	239 Abenteuerpunkte
Metessa Galora-Schwertgesellin	**177**	357 Abenteuerpunkte
Neersander Krieger	**178**	411 Abenteuerpunkte
Patrizierin	**179**	238 Abenteuerpunkte
Prospektor	**180**	368 Abenteuerpunkte
Räuberin	**181**	310 Abenteuerpunkte
Rommilyser Kriegerin	**182**	319 Abenteuerpunkte
Sappeurin	**183**	292 Abenteuerpunkte
Sarvinio della Monte-Schwertgesellin	**184**	321 Abenteuerpunkte
Scanlail ni Uinin-Schwertgeselle	**185**	379 Abenteuerpunkte
Schankmagd	**186**	249 Abenteuerpunkte
Schaukämpferin	**187**	268 Abenteuerpunkte
Schauspielerin	**188**	246 Abenteuerpunkte
Schmugglerin	**189**	287 Abenteuerpunkte
Schreiberin	**190**	153 Abenteuerpunkte
Schriftsteller	**191**	163 Abenteuerpunkte
Seekriegerin	**192**	360 Abenteuerpunkte
Stutzer	**193**	343 Abenteuerpunkte
Tannhaus-Schwertgeselle	**194**	375 Abenteuerpunkte
Taschendieb	**195**	282 Abenteuerpunkte
Tätowiererin	**196**	279 Abenteuerpunkte
Thorwaler Krieger	**197**	424 Abenteuerpunkte
Viehtreiber	**198**	410 Abenteuerpunkte
Vinsalter Krieger	**199**	389 Abenteuerpunkte
Winhaller Krieger	**200**	363 Abenteuerpunkte
Zimmermann	**201**	268 Abenteuerpunkte
Zofe	**202**	230 Abenteuerpunkte
Zwergenkrieger nach Hardas	**203**	388 Abenteuerpunkte

KAPITEL 6: ARCHETYPEN

»Klein-Alrik, du glaubst wirklich, dass die einzigen Helden Magier und Krieger sind? Oh, da täuschst du dich, mein Junge. Gewiss, ein Gildenmagier ist, wenn er ausgebildet und erfahren ist, eine machtvolle Person. Sicherlich, die Märchen sind voller Kriegerinnen, die heldenhafte Taten vollbracht haben, Oger, Riesenamöben und Drachen erschlagen haben. Aber, kleiner Alrik, du solltest nicht unterschätzen, wer die wahren Helden sind. Nimm nur mal die Botenreiter, Hilda zum Beispiel. Sie ist tagein, tagaus unterwegs, sie kann nicht zaubern oder Wunder wirken. Sie stellt sich den Gefahren der Wildnis, hat schon so manchen Ork ausgeschaltet und sich Wettrennen mit Räubern geliefert. Sie ist eine wahre Heldin, die viel zu oft unterschätzt wird. Aventurien ist voll von ihnen: den Abenteurern. Erinnere dich an die Geschichte, die ich dir erzählt haben. Von Rashid, dem kleinen Burschen, der seinem Vater beim Tränken der Kamele half. Er war es, der die Dschinnenlampe gefunden hat und zu einem großen Helden wurde.
Wenn du so weitermachst, Klein-Alrik, dann kannst du so werden wie Rashid. Glaube mir, ich weiß von was ich spreche, denn auch wenn ich nur ein Apotheker bin, in meiner Jugend war ich auch auf Abenteuer aus. Und weißt du was, kleiner Alrik, ich hatte früher mal einen Freund, der Rashid hieß und aus Rashdul stammte.«
—Onkel Boronmäus von Abilacht, zu seinem Enkel Alrik Grumhuber, 1039 BF

Auf den nachfolgenden Seiten sind acht spielfertige Archetypen aufgeführt. Sie alle wurden mit den Regeln der Heldenerschaffung und dem Erfahrungsgrad Erfahren erstellt und ergänzen die zwölf Archetypen aus dem DSA5-Regelwerk. Alle Archetypen wurden aus Professionen des Aventurischen Kompendiums II erstellt, um die diversen Möglichkeiten profaner Helden aufzuzeigen.
Unter den Helden befinden sich sowohl verschiedene Kämpfertypen als auch Heiler und Wildniserfahrene, damit du aus einer abwechslungsreichen Mischung wählen kannst.
Verbunden sind die Archetypen wieder mit einer Geschichte, die sich dieses Mal um ein Geschenk dreht, dass eine lange Reise nimmt.

Die garetische Botenreiterin

»Dort entlang!«

»Gareth-Lowangen in zwei Wochen? Gebt mir ein Shadif und ich schaffe es in einer!«

»Macht Euch keine Sorgen, erhabene Sultana. Euer Brief ist bei mir bestens aufgehoben und wird Euren Geliebten in der vorgegebenen Zeit erreichen.«

Energisch trieb Luminia ihrer kastanienbraunen Stute die Fersen in die Seiten und trieb das Tier zu einem schnellen Galopp an. Die Praiosscheibe stand bereits tief am Himmel und sie musste sich beeilen, wenn sie die Nacht nicht in der Wüste verbringen wollte. Entschlossen setzte sie sich im Sattel auf und genoss einen Moment das Gefühl der Freiheit an ihrem von Druckstellen schmerzenden Hintern. Der laue Abendwind schlug ihr rau ins Gesicht und schmirgelte ihre Haut. Für einen Moment schloss sie die Augen und reckte sich den staubigen Luftströmen entgegen, war sogar versucht, die Zügel loszulassen und die Arme wie Schwingen von sich zu werfen.

Im nächsten Moment fuhr ein plötzlicher Ruck durch sie und ihr Pferd, der sie beinahe vornüber fallen ließ. Erschrocken riss sie die Augen auf, packte die Mähne und krallte sich verzweifelt in den staubigen Haaren der Stute fest, die scheinbar gestolpert war. Einen quälenden Augenblick lang spürte Luminia ihr Herz vor Schreck laut in ihrer Brust pochen, als das Tier mit den Vorderläufen in die Knie ging und das Gleichgewicht zu verlieren drohte.

Doch schon im nächsten Moment riss die Stute energisch ihren Kopf in die Höhe, kam wieder auf die Beine und setzte in schnellen Sprüngen vorwärts. Erleichtert atmete Luminia auf und setzte sich wieder aufrecht in den Sattel. Für den Bruchteil eines Wimpernschlags hatte sie sich schon am Boden liegen gesehen, zertrampelt von den mächtigen Hufen ihres Pferdes.

Entschieden griff sie die Zügel fester und ermahnte sich selbst, nie wieder eine solche Dummheit zu begehen. Schließlich hätte ihr klar sein müssen, dass ihr Pferd bei diesen Lichtverhältnissen nicht mehr genug sah, um Hindernissen auszuweichen, und sich daher ganz auf sie verließ.

Noch während sie dies dachte, spürte sie, wie die rhythmischen Schläge der Hufe plötzlich in einem disharmonischen Donnern verklangen und die sanften Sprünge ihrer Stute sich jäh in die eines wankenden Wüstenschiffs verwandelten. Sofort zuckte der Schreck durch ihre Glieder. Auch wenn sie noch nicht sonderlich lange bei den Beilunker Reitern war, so hatte sie doch oft genug auf einem Pferd gesessen, um zu begreifen, was das bedeutete: ihr Pferd lahmte.

»Mist!«, fluchte sie erstickt und ließ die Stute parieren. Als sie stand, sprang Luminia ab und untersuchte die Beine des Tiers. Sie konnte zwar keine äußerlichen Wunden oder derlei sehen, aber sie wusste, dass das nicht viel hieß. Vorsichtig befühlte sie die Beine, hob die Hufe, betastete die Gelenke und Fesseln. Das rechte Vorderbein der Stute pulsierte und wurde sehr rasch warm. Obwohl es noch nicht angeschwollen war, machte Luminia sich keine Illusionen. Das Tier war ernsthaft verletzt.

Spezies: Mensch (Mittelländerin)
Kultur: Mittelreicherin
Profession: Botin (Botenreiterin)
Erfahrungsgrad: erfahren

»Verdammt, verdammt, verdammt und dreizehnmal verflucht!«, zischte sie und ließ ihren Blick hilflos über den Horizont gleiten. Ohne Reittier war sie inmitten der Khômwüste rettungslos verloren. Wilde Bestien lebten hier und kamen bei Nacht hervor, ganz abgesehen von den novadischen Räubern und Gesetzlosen, die hier hinter jeder Düne lauern konnten.
Sie erschauderte. Einen Moment lang überlegte sie, ob sie trotzdem wieder aufsteigen und die Verletzung einfach in Kauf nehmen sollte. Doch die Furcht, von dem Tier womöglich abgeworfen zu werden, wenn sie es zu großen Qualen aussetzte, hielt sie zurück. Also streifte sie seufzend ihrem Pferd die Zügel über den Kopf und schnalzte auffordernd mit der Zunge.
»Na komm, Mädchen. Lass uns nicht länger hier bleiben als nötig.«

Die Heldin im Spiel

Die Botenreiterin steht oft im Dienste solch renommierter Botendienste wie der Beilunker Reiter, der Silbernen Falken oder der Blauen Pfeile. Es kommt auch vor, dass sie selbstständig ist oder einer wohlhabenden Person in Festanstellung dient. Grundlegend macht dies für sie aber keinen Unterschied. Für sie ist das Ziel der Weg und die Ankunft gleichermaßen. Sie liebt es auf dem Rücken ihres Pferdes schnell wie Rondras Blitz durch die Wildnis zu reiten und abenteuerliche Reisen zu erleben. Ihre natürliche Neugier ist deshalb eher ein Vorteil als ein Hindernis, es bringt sie aber oft genug auch in Gefahr, denn manchmal will sie etwas erkunden, was sie von ihrem eigentlichen Weg abbringt. Als Teil einer Heldengruppe kann die Botenreiterin als Pfadfinderin ebenso dienen, wie als wildniserfahrene Begleiterin. Sie kennt eine Menge Abkürzungen und Tricks, wie man im Freien überlebt. Zudem kennt sie sich gut mit Pferden aus und kann diese sowohl zu Höchstleistungen anstacheln, als auch deren Verletzungen heilen. Zudem ist sie gut auf dem Laufenden, was Gerüchte und Klatsch und Tratsch angeht, denn viele Menschen, denen sie auf ihren Reisen begegnet, wollen Neues von fernen Orten erfahren und auch sie schnappt dabei einiges auf.

Sozialstatus: frei
Vorteile: Reich I
Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Orientierung, Finte I, Geländekunde (Wald), Ortskenntnis (Gareth), Tierstimmen imitieren, Wettervorhersage
Sprachen: Garethi III, Isdira I, Rogolan II, Tulamidya I
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 11 / PA 7), Fechtwaffen 6 (AT 7 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 7 / PA –), Lanzen 6 (AT 7 / PA 4), Raufen 10 (AT 11 / PA 7), Schilde 6 (AT 7 / PA 3), Schwerter 10 (AT 11 / PA 7), Stangenwaffen 6 (AT 7 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 7/ PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 7 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 4, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 4, Reiten 10, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 10, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 6, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 8, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 7, Überreden 3, Verkleiden 0, Willenskraft 4
Natur: Fährtensuchen 7, Fesseln 0, Fischen & Angeln 5, Orientierung 8, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 10, Wildnisleben 8
Wissen: Brett- & Glücksspiel 5, Geographie 7, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 0, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 2, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 4
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 3, Fahrzeuge 5, Handel 3, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 8, Holzbearbeitung 4, Lebensmittelbearbeitung 6, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 3, Metallbearbeitung 1, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 4
Ausrüstung: Säbel, Kleidung (einfach), Pferd (Warunker), 45 Silbertaler

MU	*13*
KL	*11*
IN	*14*
CH	*13*
FF	*11*
GE	*14*
KO	*13*
KK	*11*
LeP	*31*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*14+1W6*
SK	*1*
ZK	*1*
AW	*7*
Schips	*3*
RS/BE	*0/0*

Der mhanadische Karawanenführer

»Das Wasser würde ich nicht trinken, es sei denn Ihr wollt Euch den Flinken Difar einfangen.«

»Keine Kamelstute ist schneller als meine Rohaja.«

»Schneller, Rohaja, schneller! Sonst holen uns diese Ferkinahunde noch ein!«

Vorsichtig näherte Bahir sich der wie tot daliegenden Gestalt. Es schien eine Frau zu sein, zierlich und mit langen Haaren. Sie trug eine breite Ledertasche um die Brust geschnallt und war über und über mit dem rötlichen Staub der Khôm-wüste bedeckt. Sie lag zusammengekauert am Wegesrand und Bahir hätte sie für tot gehalten, wenn ihr Mundwinkel nicht gezuckt hätte, als er seinen Schatten über sie warf.

»Wasser...«, hörte er sie leise stöhnen.
Hastig bedeutete er dem Rest seiner Karawane zu halten und sank vor ihr auf die Knie. Ihr Körper glühte und ihre Lippen waren gesprungen. Ihre Augen hatten ihren Glanz verloren, was Bahir verdeutlichte, wie ausgetrocknet sie sein musste. Behutsam hob er ihren zierlichen Oberkörper an und legte ihr seinen Wasserschlauch an die Lippen. Gierig sog sie Schluck um Schluck ein, doch er spürte, dass sie kaum die Kraft hatte, sich dazu aufzurichten.
Nachdem sie seine Trinkwasserration beinahe zur Gänze geleert hatte, schnappte sie er der Kamele gehoben wurde und ihre geschundene Haut unter breiten Bahnen Stoff verschwunden war, wandte er sich wieder seinen Kameltreibern zu und bedeutete ihnen, wieder aufzubrechen. Der Rest der Reise verlief ohne weitere Zwischenfälle und einige Zeit später kamen sie endlich in Silas an.
Bahir verlor keine Zeit und brachte die Frau, die noch immer mit den Nachwirkungen der Sonne kämpfte, sofort in das Haus eines Medicus. Anschließend begab er sich zurück zu seinen Gefährten und half ihnen, die Waren von den Kamelen zu schnallen und diese ordentlich zu versorgen.
Sie würden nicht lange hier bleiben, bloß einige Tage, in denen er, seine Gefährten und ihre Tiere sich ein wenig erholen konnten, ehe er sie erneut in die unbarmherzige Wüste hinausführen würde. Doch er nahm sich vor, zuvor nochmal einen Blick auf seinen Schützling zu werfen. Es fühlte sich nicht richtig an, einfach zu verschwinden, ohne sich zumindest erkundigt zu haben, ob die junge Frau wohlauf war. Also machte er sich vier Tage später abermals auf den Weg zum Hospital.
Leise klopfte er an die Tür und trat dann zögerlich über die Schwelle des Krankenzimmers. Zu seiner Überraschung saß die blonde Frau aufgerichtet auf einem Bett und sah ihm freundlich entgegen, als er eintrat.
»Ich freue mich, Euch zu sehen«, hörte er sie sagen. »Ich hatte schon befürchtet, Ihr verließet die Stadt, ehe ich Euch danken kann.«
»Dann erinnert Ihr Euch an mich?«, fragte Bahir verblüfft. Er hatte nicht angenommen, dass sie sich überhaupt an etwas erinnern würde, was in der Wüste geschehen war. Nicht bei dem Hitzschlag, den sie dort erlitten hatte und so benommen, wie sie gewesen war.
»Natürlich. Ihr seid mein Retter. Wie könnte ich Euch je vergessen?«
Lächelnd, weil ihn dieses unverblümte Geständnis irgendwie erfreute, trat er an ihr Bett und setzte sich zu ihr. Sie sah deutlich besser aus, als noch vor wenigen Tagen. Ihre Haut war zwar noch immer gerötet und schuppte sich, doch in ihren Augen funkelte wieder der Glanz des Lebens, der ihm versicherte, dass sie sich vollständig erholen würde.
»Ich wollte mich vergewissern, dass es Euch wieder gut geht, ehe ich aufbreche.«

Er sah, wie sie bei seinen Worten errötete, während ein scheues Lächeln über ihr Gesicht flog.
»Das tut es. Dank Euch. Ich weiß nicht, wie ich Euch jemals danken kann.«
»Das müsst Ihr nicht«, erwiderte er abwehrend und sah sie an. »Bei Aves, es war meine heilige Pflicht Euch zu helfen als ich Euch fand.«
»Aber es ist mir ein Bedürfnis«, antwortete sie sanft, während ihre Hand wie beiläufig zu ihrem Ohr wanderte, um eine vorgefallene Strähne zurückzustreichen. Fasziniert musterte Bahir ihr helles Haar, das wie flüssiges Gold über ihre Schulten floss. Dabei glitt sein Blick auf ein goldenes Amulett, das an einer feinen Kette um ihren Hals hing.
»Ich habe es von meiner Mutter«, hörte er sie leise murmeln. Sie schien seinem Blick gefolgt zu sein, was ihn unwillkürlich beschämte. Er hatte sie nicht anstarren wollen.
Doch sie schien ihm nicht böse zu sein, denn einen Augenblick später senkte sie ihr Haupt und zog die Kette über ihren Kopf.
»Hier«, keuchte sie und hielt ihm das Kleinod hin. »Als Zeichen meiner Dankbarkeit.«
Erstaunt runzelte Bahir die Stirn.
»Ihr wollt es mir geben?«
»Ihr habt mein Leben gerettet.«
Er schüttelte abwehrend den Kopf.
»Das kann ich nicht annehmen«, erwiderte er, doch da ergriff sie bereits seine Hand und legte das Amulett hinein.
»Hättet Ihr mich nicht gefunden, wäre ich jetzt tot. Es hat mir stets Glück gebracht. Ich bete, dass es Euch ebenso Glück bringen möge.«

Der Held im Spiel

Der Karawanenführer hat meistens klein angefangen. Als Jugendlicher hat er sich einer Karawane angeschlossen und niedere Hilfsarbeiten verrichtet. Mit der Zeit wurde er aber immer unentbehrlicher und der Anführer der Karawane hat ihm immer mehr zu tun gegeben, bis er ein echter Teil der Familie wurde. Zwar hat der Karawanenführer keine Schulbildung genossen, dafür hat er durch seine Erfahrung viel gelernt und kennt sich bestens in der Wüste aus. Er weiß, wo es Wasser gibt, was man Menschen und Tieren zumuten kann, und welche Gefahren in der Wüste lauern. Gegenüber dem Leben in großen Städten ist er etwas naiv, denn er kennt sich nur in kleinen Dörfern und Oasen aus. Die meiste Zeit war er unter den anderen Arbeitern der Karawane und hatte nicht viel Kontakt mit anderen Menschen, sieht man von jenen Reisenden ab, die er von Oase zu Oase begleitete. Aber gerade diese Weltfremdheit ist für ihn auch ein großer Anreiz. Er will nicht immer nur Karawanenführer bleiben, sondern die Welt außerhalb der Wüste erkunden: die waldreichen Gegenden des Mittelreiches, den dampfenden Dschungel des Südens und die schneebedeckten Eiswüsten des Norden.

Sozialstatus: frei
Vorteile: Richtungssinn, Zäher Hund
Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Wildnisleben, Geländekunde (Berge, Wüste), Ortskenntnis (Heimatoase), Tierstimmen imitieren
Sprachen: Tulamidya III, Garethi II, Rogolan I, Ur-Tulamidya I
Schriften: keine
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 7), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 6 (AT 8 / PA 5), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8/ PA 4), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 3, Klettern 8, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 7, Reiten 7, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 4, Singen 0, Sinnesschärfe 10, Tanzen 0, Taschendiebstahl 2, Verbergen 10, Zechen 0
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 3, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 7
Natur: Fährtensuchen 8, Fesseln 4, Fischen & Angeln 0, Orientierung 8, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 10, Wildnisleben 10
Wissen: Brett- & Glücksspiel 6, Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 4, Magiekunde 1, Mechanik 0, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 8, Sphärenkunde 0, Sternkunde 5
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 5, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 8, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 8
Ausrüstung: Maultiere (2x), Dolch, 20 Dukaten, 5 Silbertaler

MU	*14*
KL	*10*
IN	*14*
CH	*11*
FF	*11*
GE	*14*
KO	*14*
KK	*12*
LeP	*33*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*14+1W6*
SK	*1*
ZK	*2*
AW	*7*
Schips	*3*
RS/BE	*0/0*

Spezies: Mensch (Tulamide)
Kultur: Mhanadistani
Profession: Karawanenführer
Erfahrungsgrad: erfahren

Die horasische Apothekaria

»Vorsicht, wenn ihr das zusammenrührt könnte es ex ...«

»Bitte sehr, Wirselkrautsalbe für Eure Verspannung.«

»Unsichtbarkeitselixiere? Tut mir leid, aber ich bin keine Alchimistin, sondern eine seriöse Gelehrte.«

Valiana war ganz vertieft in die geschmeidige Bewegung, mit der ihr Mörser durch die Schale fuhr und die hellgrauen Klumpen zu einem feinen Pulver zermahlte, als die Glocke an der Vordertür wild zu klingeln begann. Überrascht hob sie den Blick und trat aus der Kammer nach vorne in den Verkaufsraum ihrer kleinen Apotheke. Ein hochgewachsener Wüstensohn stand vor der Ladentheke und ließ den Blick suchend über die zahllosen Töpfchen und Krüge wandern, die sie fein säuberlich auf den Regalen platziert und mit präziser Schönschrift etikettiert hatte.

»Den Zwölfen zum Gruße, werter Herr«, begrüßte sie ihn freundlich und zwang sich, den Blick von den Sandspuren am Boden zu lösen, die der Fremde versehentlich mit hereingebracht hatte und die in ihr sofort den quälenden Impuls zu fegen weckten.

Doch der Tulamide schien von ihrer Neurose glücklicherweise nichts zu bemerken, denn sein Blick flog noch immer hektisch über die sorgfältig benannten Tiegel und Kästchen.

»Kann ich Euch vielleicht behilflich sein? Sucht Ihr etwas Bestimmtes?«, versuchte Valiana es erneut und erst jetzt schien der Fremde überhaupt von ihr Notiz zu nehmen.

»Seid gegrüßt, al'Orhima«, antwortete er, während er seinen Blick von den Regalen löste und sich zu ihr umwandte. »Ich bin auf der Suche nach Tabaschir. Ich war bereits in vier anderen Apotheken, doch es scheint, als habe kein Apothekari es vorrätig.«

Mit einem verständnisvollen Lächeln trat Valiana hinter dem Tresen hervor und ließ ihren Blick suchend über die sortierten Gläser mit den gestanzten, getrockneten oder pulverisierten Extrakten gleiten.

»Tabaschir ... Den Namen habe ich irgendwo schonmal gelesen ... Tabaschir, Tabaschir ... Ah ja!«, rief sie triumphierend und griff nach einem verschlossenen Becher, in dem sich etwas befand, das wie grobkörniger grüner Sand aussah. »Ihr müsst entschuldigen, werter Effendi, aber dieses Mittel wird hierzulande nicht besonders oft verlangt. Ich selbst habe es nur, weil ich gerne mit verschiedensten Stoffen und Mixturen experimentiere.«

Zuvorkommend hielt sie es ihm entgegen, damit der Fremde prüfen konnte, ob das Mittel auch das richtige war. Dass sich ein erleichtertes Lächeln auf seinem Gesicht ausbreitete, wertete sie als Zustimmung. Also schritt sie schnell zurück hinter den Tresen und zog ihre Waage hervor.

»Wie viel darf ich Euch abfüllen?«

Sie sah wie der Tulamide nachdenklich das Gesicht verzog und dann, mit einem prüfenden Blick auf die grüne Masse, abwägend die Augen verengte.

»Etwa zwei Unzen?«

Belustigt sah sie auf. Der Mann war nicht der erste ihrer Kunden, der sich mit der Schätzung des richtigen Maßes schwertat.

»Darf ich Euch eine Frage stellen?«, fragte sie freundlich, während sie ein sauberes Töpfchen aus Ton unter dem Tresen hervorzog und es vor sich auf den Tisch stellte. »Zu welchem Zweck benötigt Ihr das Granulat?«

»Ich habe eine Freundin, die unter schlimmen Verbrennungen leidet. Tabaschir ist unter meinem Volk ein bekanntes Mittel gegen Verbrennungen, weil es kühlt und der Haut bei der Heilung hilft«, antwortete er.

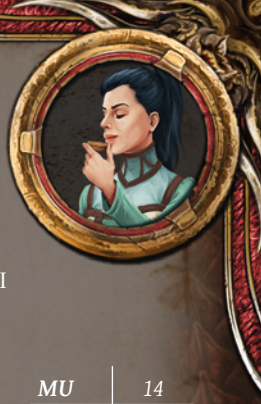
Nickend drehte Valiana den Krug vor sich, bis die auf der Innenseite eingelassenen Abmessungen in symmetrischer Position zur Tischkante ausgerichtet waren.

»Ich verstehe. Dann habt Ihr vor, es auf die Haut aufzutragen? Wie wäre es, wenn ich es Euch direkt in eine Salbe mische? Vielleicht noch versetzt mit ein wenig Perlenextrakt? Dann lässt sich die Arznei besser auftragen und das Perlmutt sorgt zugleich dafür, dass keine entstellenden Male auf der Haut zurückbleiben.«

Scheinbar beeindruckt hob der Fremde die Brauen.

»Das wäre wunderbar.«

Sie lächelte zustimmend, während sie mit der Hand abermals unter den Tresen griff und die Preisliste hervorzog. Doch als ihre Augen suchend über das Pergament glitten, versteinerte ihr lächeln.



»Oh ... Ich fürchte, dieses Tabaschir ist nicht ganz billig. Zusammen mit dem Perlenextrakt ...«
Sie verstummte jäh, als der Mann eine goldene Kette unter seinem Gewand hervorzog und sie vorsichtig, aber bestimmt vor ihr auf den Tisch legte. Ein glänzendes Amulett hing daran und auch ohne es zu wiegen oder auch nur näher zu untersuchen wusste Valiana, dass das Schmuckstück ein kleines Vermögen wert sein musste.
»Wird das reichen?«
Beklommen biss sie sich auf die Lippen und nickte, ohne weitere Fragen zu stellen. Wer immer die Verletzte auch war, der Mann machte sich ganz offenkundig Sorgen um sie.
»Ich bin gleich zurück«, murmelte sie und kehrte in ihre kleine Kammer zurück, wo noch immer der Mörser und die Schale herumlagen. Routiniert zermahlte sie die grünen Körner und die Perlen und rührte eine wundstillende Salbe an. Dann nahm sie Waage und Messbecher zur Hand und rührte die gemahlenen Zutaten mit einer Sorgfalt unter, die ihr bei den Nachbarn den Ruf einer Pedantin eingebracht hatten. Doch Valiana war sich der Verantwortung bewusst, die ihr Beruf mit sich brachte, und sie wollte den Kunden nicht enttäuschen.
Als sie fertig war, kam sie wieder nach vorne, stellte den bereits zurechtgelegten Tontopf vor sich auf die Waage und wog vor dem Fremden die Menge der grünlich schimmernden Paste ab. Dann verschloss sie den Topf und übergab ihn dem Beduinen.
»Ich danke Euch, al'Orhima«, murmelte der Mann und verneigte sich ehrfürchtig.
Zufrieden lächelnd sah sie ihm nach. Dann wanderte ihr Blick zu dem goldenen Medaillon auf dem Tresen.

Die Heldin im Spiel

Kaum jemand, außer vielleicht die genialsten Alchimisten und Magier, kennt sich besser in der Herstellung von Heil- und Wundsalben aus als die Apothekaria. Sie ist darin ausgebildet, Kräuter und andere Substanzen so zu mischen, dass man daraus ein potenteres Heilmittel herstellen kann. In erster Linie stell sie Heilsalben her, aber sie ist durchaus in der Lage, ihre Kenntnisse auch auf umgekehrte Weise anzuwenden und Gifte zu produzieren, denn im Grunde sind Gifte nichts anderes als zu hochpotenzierte Medizin. Die Apothekaria hat eine gute Arbeit, die sich für sie auszahlt, doch es kann Gründe geben, warum sie sich irgendwann dazu entschließt, auf Abenteuerreise zu gehen. Sie selbst ist von einer unbändigen Neugier beseelt und in der Ferne mag sie Pflanzen entdecken, die sich bislang jedem Entdeckungsversuch verweigert haben. Vielleicht sucht sie nach dem Stein der Weisen ihres Berufsstandes. Oder es ist lediglich ihre Abenteuerlust, die sie dazu veranlasst.

Sozialstatus: frei
Vorteile: Giftresistenz II; Glück II
Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Fertigkeitsspezialisierung Pflanzenkunde, Ortskenntnis (Silas)
Sprachen: Garethi III, Bosparano III, Tulamidya I
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 6 (AT 8 / PA 4), Fechtwaffen 6 (AT 8/ PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 3), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 3), Raufen 8 (AT 10 / PA 5), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 6 (AT 8 / PA 4), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8/ PA 3), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 3), Armbrüste 6 (FK 8), Bögen 6 (FK 8), Wurfwaffen 6 (FK 8)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 0, Kraftakt 0, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 10, Singen 0, Sinnesschärfe 6, Tanzen 1, Taschendiebstahl 0, Verbergen 8, Zechen 3
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 0, Etikette 2, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 10, Überreden 5, Verkleiden 0, Willenskraft 4
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 4, Pflanzenkunde 10, Tierkunde 9, Wildnisleben 5
Wissen: Brett- & Glücksspiel 7, Geographie 4, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 0, Magiekunde 3, Mechanik 1, Rechnen 8, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 6, Sternkunde 3
Handwerk: Alchimie 7, Boote & Schiffe 1, Fahrzeuge 0, Handel 10, Heilkunde Gift 10, Heilkunde Krankheiten 7, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 7, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 8, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0
Ausrüstung: Dolch, Donf (5x), Gulmond (5x), Wirselkraut (5x), 60 Dukaten, 3 Silbertaler

MU	*14*
KL	*14*
IN	*14*
CH	*14*
FF	*14*
GE	*11*
KO	*10*
KK	*9*
LeP	*25*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*13+1W6*
SK	*2*
ZK	*0*
AW	*6*
Schips	*5*
RS/BE	*0/0*

Spezies: Mensch (Mittelländerin)
Kultur: Horasierin
Profession: Apothekaria
Erfahrungsgrad: erfahren

Der erzzwergische Sappeur

»Nicht dort graben!«

»Die werden schon sehen, diese Großlinge, was ihre Mauer wert ist, wenn ich sie erst mal erreicht habe.«

»Ein halber Schritt pro Tag? Das ist erbärmlich. Gebt mir einen zwergischen Pickel und ich schaffe mindestens das Anderthalbfache.«

Gut gelaunt schlenderte Gramosch durch die ihm bekannten Straßen von Silas, geradewegs auf die hellgrün gestrichene Tür der Apotheke zu, der er bei jedem seiner Aufenthalte in der Stadt einen Besuch abzustatten pflegte. Er kannte die Besitzerin des kleinen Lädchens schon seit einigen Jahren. Sie waren sich damals per Zufall begegnet, als die Frau noch ein kleines Kind an der Hand ihres Vaters gewesen war, das diesem neugierig durch die belebten Gassen und Markplätze folgte.
Gramosch war damals zu Besuch bei seinen Eltern gewesen, die es aus irgendeinem Grund bevorzugten, in der Stadt unter Menschen zu leben, anstatt zum Schlund in den Schoß der Sippe zurückzukehren. Er besuchte sie regelmäßig und brachte ihnen immer etwas aus der Heimat mit.
So war es auch damals gewesen. Er hatte eine Figur aus leuchtend rotem Sandstein in einem Beutel an seinem Gürtel getragen und war gerade auf dem Weg zum Haus seiner Eltern gewesen, als das kleine Mädchen plötzlich vor ihm gestanden hatte. Seine großen Augen hatten voller Faszination auf dem roten Stein geruht und nachdem Gramosch die Kleine nachsichtig angelächelt hatte, war ihre Scheu schlagartig von ihr abgefallen. Sie hatte ihn ausgefragt, woher er kam, was das für ein Stein sei, wozu die rote Farbe gut war, woher sie kam, und so weiter und so weiter ... In seinen fast hundert Jahren war er noch niemals einem so neugierigen und wissbegierigen Geschöpf begegnet und er kam nicht umhin, das Mädchen in sein Herz zu schließen.
Im Laufe der Zeit war eine enge Freundschaft zwischen ihnen entstanden, das Kind war zu einer verständigen jungen Frau herangewachsen, die gerne mit den verschiedensten Stoffen und Substanzen experimentierte. Daher machte Gramosch seither, wann immer er in die Stadt zu seinen Eltern kam, einen Abstecher in die kleine Apotheke, die das Mädchen eröffnet hatte, um ihr neue, seltene oder ungewöhnliche Steine oder Mineralien mitzubringen, die ihm bei seinen Aufträgen als Sappeur so unter die Schaufel kamen.
Ein helles Glöckchen klingelte, als er die ordentliche Stube betrat und zu seiner Überraschung stellte Gramosch fest, dass Valiana nicht wie sonst in ihrem Hinterzimmer am Experimentieren war, sondern sich mit nachdenklicher Miene über den Tresen beugte.
»Deinen Göttern zum Gruße«, rief er erfreut. Als sie aufsah, erschien ein ehrliches Lächeln auf ihrem Gesicht.
»Gramosch! Wie schön dich zu sehen! Ist schon wieder ein ganzer Götterlauf verflogen?«
Sie umarmten einander und erneut fiel Gramosch auf, wie sehr die Kleine seit ihrer ersten Begegnung gewachsen war. Hätte er es nicht besser gewusst, hätte er geargwöhnt, sie wurde bei jedem ihrer Treffen noch ein Stück größer.
»Schau, was ich dir mitgebracht habe«, rief er voll Stolz und zog einen Beutel mit kleinen roten Kieseln hervor.
Valianas Augen wurden groß.
»Ist das...?«
»Blutstein«, bestätigte er zwinkernd. »Im Norden verwenden die Schamanen das Pulver, um Wunden zu verschließen. Ich bin sicher, dir wird eine brauchbare Verwendung einfallen.«
Strahlend nahm sie den Beutel entgegen und ging ins Hinterzimmer, um ihn zu verwahren. Derweil ließ Gramosch seinen Blick über die ordentliche Einrichtung der Stube gleiten, bis seine Augen auf einem goldenen Anhänger ruhen blieben, der vor ihm auf dem Tresen lag. Irritiert verengte er die Augen.
»Und, was gibt es Neues?«, fragte er neckisch, als sie wieder zurück kam. »Hast du inzwischen einen Verehrer, von dem ich nichts weiß?«
»Was?«
Scheinbar verwirrt musterte sie ihn. Dann folgte ihr Blick dem seinen und sie schien zu verstehen.
»Nein, das ... Ein Kunde hat es mir als Bezahlung gegeben. Ich glaube, seine Frau war erkrankt. Es schien ihm wichtig zu sein, daher habe ich es angenommen.«
»Oh.«

Sozialstatus: frei
Vorteile: Dunkelsicht II, Hohe Lebenskraft V, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II
Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Ortskenntnis (Silas), Sappeur-Stil, Wuchtschlag I
Sprachen: Rogolan III, Garethi II
Schriften: Rogolan-Runen
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 12 (AT 14 / PA 8), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 3), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8/ PA 5), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 7), Bögen 6 (FK 7), Wurfwaffen 6 (FK 7)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 0, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 7, Reiten 0, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 6, Singen 0, Sinnesschärfe 10, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 8, Zechen 6
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 8, Etikette 3, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Verkleiden 0, Willenskraft 4
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 6, Pflanzenkunde 1, Tierkunde 0, Wildnisleben 0
Wissen: Brett- & Glücksspiel 5, Geographie 0, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 6, Kriegskunst 7, Magiekunde 0, Mechanik 2, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 7, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 5, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 5, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 0, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 6, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 9, Stoffbearbeitung 0
Ausrüstung: Streitaxt, Lederrüstung, Laterne, 48 Dukaten, 7 Silbertaler

MU	*14*
KL	*10*
IN	*13*
CH	*10*
FF	*12*
GE	*13*
KO	*14*
KK	*14*
LeP	*41*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*6*
INI	*14+1W6*
SK	*2*
ZK	*3*
AW	*7*
Schips	*3*
RS/BE	*0/0*

Er verzog nachdenklich die Brauen. Er hatte schon vermutet, dass dieses Schmuckstück eines war, das einen Mann mit einer Frau verband. Unwillkürlich flogen seine Gedanken zu der Frau in seinem Leben. Es war eine junge Schwertgesellin, die er auf einer seiner Reisen in Havena kennengelernt hatte. Sie war kämpferisch und tapfer und mutig und wunderschön. Dummerweise war er sich nicht sicher, ob sie überhaupt wusste, dass er existierte. Er hatte nicht viel Erfahrung mit Frauen und war zu nervös gewesen, um sie anzusprechen.
Als hätte Valiana seine Gedanken gelesen, fragte sie plötzlich.
»Und was ist mit dir? Gibt es mittlerweile eine Frau in deinem Leben?«
Seufzend schüttelte er den Kopf, doch seine Freundin schien in ihm zu lesen wie in einem offenen Buch. Einen Augenblick darauf hörte er ein leises Kratzen auf Holz und als er aufblickte, lag das goldene Schmuckstück vor ihm.
»Schmuck ist immer ein guter Anfang, um eine Frau zu umwerben«, lächelte sie zwinkernd. Ungläubig sah er zu ihr auf.
»Ich verstehe nicht...«
»Mach ihr damit den Hof. Keine Frau wird jemals den Mann vergessen, der ihr zum ersten Mal Schmuck geschenkt hat, glaub mir.«
»Aber ... Ich kann es mir nicht leisten.«
»Es ist ein Geschenk«, erwiderte sie lächelnd und zwinkerte ihm erneut zu. »Du bringst mir doch auch jedes Jahr Geschenke mit. Endlich kann ich diese Geste einmal erwidern.«
Doch er zögerte. Einen Moment später stemmte Valiana energisch die Arme in die Hüften.
»Gramosch Steingräber, wage es bloß nicht, meine Gabe zurückzuweisen! Du nimmst jetzt sofort diese Kette, machst deiner Liebsten den Hof und wirst glücklich und zufrieden, verstanden?«

Der Held im Spiel

Der zwergische Sappeur steht im Dienste eines Menschenreiches und ist dort in einer militärischen Spezialeinheit. Viele Tage lang ist er nicht beschäftigt und kann deshalb tun und lassen was er will. Sollte jedoch eine Belagerung bevorstehen, so kann er zum entscheidenden Faktor werden. Er und seine Leute graben sich durch Erde und Stein, bis hin zu Mauern von Burgen und Schlössern, um sie gezielt einstürzen zu lassen. Als Zwerg wie als Sappeur kennt er sich mit Tunneln und Höhlensystemen bestens aus, ist an die Dunkelheit gewöhnt und kann, sofern er auf Gegner trifft, sie gut verteidigen. Zwar sind Sappeure nicht die Kämpfer, die an vorderster Front antreten, aber er versteht sich darauf, Schaufel, Pickel und Angst auch in beengter Umgebung einzusetzen. Wie jeder Zwerg ist er zudem ein trinkfester Geselle. In seiner Freizeit, oder wenn er beschließen sollte, seine Arbeit für ein paar Jahrzehnte zu unterbrechen, kann sich der zwergische Sappeur auch einer Abenteuergruppe anschließen, um mal etwas anderes zu erleben als das Graben von Tunneln.

Spezies: Zwerg
Kultur: Erzzwerge
Profession: Sappeur
Erfahrungsgrad: erfahren

Die Scanlail ni Uinin-Schwertgesellin

»Das, mein Freund, nennt sich Havener Messer.«

»Der Buckler mag klein sein, aber beurteilst du Zwergenkrieger auch nur nach ihrer Größe? Solltest du nicht.«

»Nimm das, Schurke.«

Konzentriert kniff Raike die Augen zusammen und fixierte den Krieger vor sich. Der schwere Zweihänder in seiner Hand durchschnitt die Luft wie eine Verlängerung seines Arms und rechtfertigte dadurch das selbstgefällige Grinsen, das sich über sein Gesicht zog. Sie seufzte grimmig und hob ihren Faustschild, auch wenn sie bezweifelte, dass die winzige Scheibe einem kraftvollen Hieb des Schwerts vor ihr tatsächlich gewachsen war. Wenn ihr Kopf doch bloß nicht so schmerzen würde.

Im Stillen verfluchte sie sich dafür, gestern Nacht zu tief ins Glas geschaut zu haben. Sie hätte nach ihren Übungen einfach nach Hause gehen und den dunkelhaarigen Angroschim stehen lassen sollen, der sie kurz darauf hinter der Arena abgepasst und stockend seine unbeholfene Einladung vorgebracht hatte. Doch sie hatte es nicht über sich gebracht, den Zwerg abzuweisen, dem bei ihrem kurzen Zögern bereits ein nervöser Schweißtropfen über den perlenbesetzten Bartzopf gerollt war. Es war offensichtlich gewesen, dass es ihn all seinen Mut gekostet haben musste, sie überhaupt anzusprechen und der Kriegerin in ihr hatte dieser Wagemut durchaus imponiert.

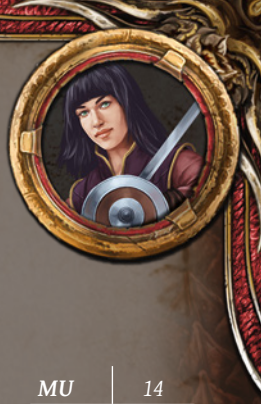
Und die Frau in ihr war dahin geschmolzen, als er sie – zugegeben stotternd und mit teilweise irritierenden Metaphern – mit Komplimenten überschüttet hatte, während sie gemeinsam gegessen, getrunken und gelacht hatten. Es war ein wirklich angenehmer Abend gewesen und sie hatten sich auf Anhieb verstanden. Gramosch, wie der Zwerg sich Raike vorgestellt hatte, war ein wirklich außergewöhnliches Exemplar unter den Angroschim. Er widerlegte beinahe jedes Klischee, war gut gelaunt, weltoffen, geduldig und dabei unglaublich sensibel gewesen. Was vermutlich daran lag, dass seine Eltern ihn im Horasreich unter Menschen aufgezogen hatten, wie er erzählt hatte.

Und nachdem seine Nervosität endlich verflogen war, hatte es nicht lange gedauert, bis sie in ein tiefgründiges Gespräch verwickelt gewesen waren. Sie hatten über ihre Wünsche und Träume für die Zukunft gesprochen, aber auch über ihre bisherigen Leben, über Freude und Leid, die Launen des Schicksals und deren Überwindung. Dabei hatte er Humpen um Humpen bestellt und Raike hatte unermüdlich mitgezecht, obwohl sie schon sehr bald gemerkt hatte, dass sie nicht mit ihm mithalten konnte. Doch aus irgendeinem Grund war es ihr wichtig gewesen, sich keine Blöße vor ihm zu geben. Vielleicht hatte sie ihm sogar imponieren wollen...

Grimmig schloss Raike die Augen und atmete tief durch, um den Werwolf in ihrem Kopf hinzuhalten, der mit quälender Intensität an den Wänden ihres Schädels kratzte. Sie musste sich konzentrieren!

Im letzten Augenblick sprang sie beiseite und schaffte es gerade eben, dem auf sie zu sausenden Schwert auszuweichen. Unter normalen Umständen wäre es ihr ein leichtes gewesen, diesen Hünen von einem Mann im Kampf zu besiegen. Sie war flink, leichtfüßig, schnell und zudem eine hervorragend ausgebildete Kurzschwertkämpferin. Doch heute riss nicht nur der Wolf in ihrem Kopf an seinen Ketten. Auch dieser Kampf war kein normaler. Er war eine Herausforderung gewesen. Eine Herausforderung, die sie bestehen musste.

Ihr wurde schlecht, als der Wolf in ihrem Innern aufheulte und die schemenhaften Erinnerungen der letzten Nacht wieder hervorholte. Sie hatte mit Gramosch in der Taverne gesessen und begonnen, ihn in ihr Herz zu schließen, als er ihr unsicher eine Halskette mit einem goldenen Amulett verehrt hatte. Doch ihre Freude über das Kleinod war nur allzu bald von dem schneidenden Gelächter eines hochgewachsenen



Spezies: Mensch (Mittelländerin)
Kultur: Mittelreicherin
Profession: Scanlailui Uinin-Schwertgesellin
Erfahrungsgrad: erfahren

Sozialstatus: frei
Vorteile: Hohe Lebenskraft V
Nachteile: Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen)
Sonderfertigkeiten: Finte I, Kampfreflexe I, Ortskenntnis (Havena), Scanlail ni Uinin-Stil, Vorstoß, Wuchtschlag I
Sprachen: Garethi III, Isdira I, Thorwalsch III
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 11 (AT 13 / PA 8), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 12 (AT 14 / PA 7), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8/ PA 5), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurfwaffen 10 (FK 10)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 5, Reiten 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 10, Singen 0, Sinnesschärfe 6, Tanzen 5, Taschendiebstahl 0, Verbergen 6, Zechen 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 4, Einschüchtern 8, Etikette 5, Gassenwissen 7, Menschenkenntnis 7, Überreden 0, Verkleiden 0, Willenskraft 7
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 4, Orientierung 2, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 3, Wildnisleben 3
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 6, Magiekunde 0, Mechanik 3, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 7, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 5, Musizieren 7, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1
Ausrüstung: Säbel, Havener Messer, Faustschild, Lederrüstung, 18 Dukaten

MU	*14*
KL	*11*
IN	*14*
CH	*12*
FF	*10*
GE	*14*
KO	*13*
KK	*12*
LeP	*36*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*14+1W6*
SK	*2*
ZK	*1*
AW	*7*
Schips	*3*
RS/BE	*0/0*

Schwertkämpfers gedämpft worden, der ihre Unterhaltung höchstwahrscheinlich schon eine ganze Weile lang verfolgt hatte.
Er war an ihren Tisch gekommen und hatte Gramosch verhöhnt, ihn getrietzt und provoziert. Erstaunlicherweise war der Angroschim jedoch ruhig geblieben – im Gegensatz zu ihr. Ihr bereits deutlich vernebelter Verstand hatte nur noch schwerfällig funktioniert und war genau in dem Moment in Streik getreten, als der Kämpfer seine Herausforderung ausgesprochen hatte. Da hatte ihr Stolz übernommen und ein Wort hatte das andere ergeben.
Das Ergebnis war dieser Schwertkampf und der Einsatz – das Kleinod. Sie durfte es nicht verlieren. Andernfalls könnte sie Gramosch niemals wieder unter die Augen treten. Und das wollte sie, mehr als alles andere.
Entschlossen atmete sie tief durch, als ihre flinken Füße abermals über den Sand flogen und sie einem weiteren Schwerthieb auswich. Sie bemühte sich, klar zu denken, den Werwolf zu verdrängen und eine Schwachstelle in seiner Deckung zu finden. Solch große Männer wie er, die sich ihres Sieges zu gewiss wähnten, machten früher oder später schließlich immer einen Fehler.
Doch ihre Glieder waren schwerfällig und ihre Reaktionen langsam. Genau wie ihr Verstand. Wann immer sie einer Schwachstelle gewahr wurde, schien eine Ewigkeit zu vergehen, ehe ihr Körper die Befehle ihres Kopfes ausführte. Jedes Mal hatte der Hüne genug Zeit, seinen Fehler zu korrigieren, sich zu verteidigen, zu kontern – anzugreifen. Und mit jedem Sprung zur Seite, mit jedem Ausfallschritt zurück, mit jeder Finte und jeder Flugrolle wurden ihre Glieder schwerer und träger.
Schließlich spürte sie, wie ein enormer Schlag auf ihren Arm traf und ihr Schild unter der Kraft des Aufschlags zerbarst. Die Wucht stieß sie zu Boden und einen Augenblick darauf ragte eine glänzende Klinge unter ihrem Kinn auf.
»Gewonnen«, hörte sie den Krieger über sich sagen.
Grimmig senkte sie den Blick, während er sich zu ihr hinab beugte, das Amulett um ihren Hals ergriff und ihr mit einem Ruck die Kette über den Kopf zog. Das würde er bereuen!

Die Heldin im Spiel

Eine Schwertgesellin nach Schwertmeister Scanlail ui Uinin ist eine hervorragende Kämpferin, die sich auf den Kampf mit einer kurzen Waffe, etwa dem Kurzschwert oder dem Havener Messer, und dem Buckler versteht. Sie ist in Havena groß geworden und kennt die dortigen Gassen wie ihre Westentasche. Oft wird sie als Leibwächterin für Wohlhabende auf einem Schiff angeworben, oder ist unterwegs, um sich mit anderen Schwertgesellen, Kriegerinnen oder anderen Kämpfern zu messen. Es fehlt also nicht viel, um eine Schwertgesellin aus Havena für ein Abenteuer zu begeistern. Sie kennt sich auf dem Parkett der Etikette gut aus, aber ihr sind auch Seemannskneipen oder die Hinterhöfe der Städte nicht fremd und sie weiß, wie sie sowohl mit einem Adligen, als auch einem einfachen Matrosen reden muss. Als Schwertgesellin ist sie geachtet und fast jeder, der sie an ihrem Schwertgesellenring erkennt, wird großen Respekt vor ihr haben. Als Havenerin verehrt sie vor allem Efferd, als Kämpferin Rondra, misstraut aber Magie und übernatürlichen Vorkommnissen.

Der Rommilyser Krieger

»Bei Rondra, dich werde ich das Fürchten lehren.«

»Raidri Conchobair war der größte Krieger, der jemals lebte. Und jeder Krieger möchte versuchen, ihn zu übertrumpfen.«

»Ein Tannhäusler? Die mögen sich selbst als die besten Kämpfer titulieren, aber viel habe ich von denen noch nicht gesehen.«

Siegmann Baerenfarn war guter Dinge an diesem Morgen, als er der hochnäsigen Gräfin zu deren Kutsche folgte. Auch wenn Herdwinja von Natternfurt nicht eben seiner Definition von angenehmer Gesellschaft entsprach, so empfand er es dennoch als seine Pflicht, ihr sicheres Geleit durch die unwegsame Wildnis der Drachensteine zu gewähren, wenn sie ihn darum bat. Abgesehen davon würde sie ihn für seinen Schutz gut entlohnen.

Mit dem Daumen am Griff seines schweren Zweihänders trat er an die Kutsche heran und verschaffte sich einen Überblick über das Gefährt. Es gab an jeder Seite eine mit breiten Fenstern versehene Tür, die mit einfachen Riegeln versehen waren. Nichts, was einen Räuber aufhalten würde. Mit kritischem Blick besah er sich die Räder und Achsen auf der Unterseite. Sie schienen massiv und ausreichend stabil, aber die Speichen zwischen den hölzernen Rädern machten ihm Sorgen. Ein einziger Speer könnte sie blockieren.

Nachdem er sich mit den Sicherheitsmängeln des Gefährts vertraut gemacht hatte, bestieg er sein eigenes Pferd und legte sich einen Plan für den unwahrscheinlichen Fall zurecht, dass sie in einen Hinterhalt gerieten. Obwohl er die Berge gut genug kannte, um die gängigsten Orte für mögliche Überfälle umgehen zu können, wollte er nichts dem Zufall überlassen.

Dann ritten sie los. Schweigend setzte Siegmann sich an die Spitze und hielt wachsam Ausschau. Derweil spielte seine Hand mit dem goldenen Amulett an seinem Sattel, das er vor Wochen in einem Kampf gewonnen hatte. Obwohl er zuweilen ein schlechtes Gewissen deswegen hatte, wusste er doch, dass seine Tat gerecht gewesen war. Er hatte nichts gegen die Angroschim als Volk, aber zu sehen, wie einer von ihnen unverblümt eine menschliche Frau umgarnte, das ging dann doch zu weit. Beziehungen zwischen Menschen und anderen Wesen waren in seinen Augen abscheulich und ein Frevel wider der praiosgefälligen Ordnung. Es war seine Pflicht gewesen, einzugreifen und das zu unterbinden.

Als die Pfade zunehmend unwegsamer wurden, wusste Siegmann, dass sie von nun an nur noch langsam vorankommen würden. Es kostete die Kutschpferde zunehmend Anstrengung, das schwere Gefährt die Steigung der Berge empor zu ziehen, und außerdem standen die Bäume immer dichter, die Wege wurden unbefestigter und die Abhänge steiler. Doch er wusste auch, dass die eigentliche Gefahr bei den Kreaturen lag, die dieser Gebirgskette ihren Namen gegeben hatten.

In den Wäldern der Drachensteine wimmelte es nur so von Drachen. Und auch, wenn Siegmann wusste, dass die meisten dieser Wesen Reisenden kaum Beachtung schenkten, so konnte er nur hoffen, dass sie nicht zufällig auf den Hort einer solchen Bestie stießen.

Als hätten seine Befürchtungen das Schicksal herausgefordert, erblickte Siegmann in diesem Moment die Umrisse eines großen Baumdrachen in den Wipfeln der Bäume vor ihnen. Ihm war, als blicke die Kreatur ihn geradewegs an, als seien all seine Sinne auf ihn und die sich nähernde Kutsche gerichtet. Unwillkürlich brachte Siegmann sein Pferd zum Stehen und bedeutete dem Kutscher ebenfalls anzuhalten.

»Wieso halten wir?«, ertönte fast sofort die entrüstete Stimme der Gräfin aus dem Innern der Kutsche.

»Ich fürchte, wir müssen einen anderen Weg suchen, edles Fräulein«, antwortete er, ohne seine Augen von dem Untier abzulassen, das in einiger Entfernung vor ihnen lauerte. Ein empörtes Schnauben ertönte.

»Auf gar keinen Fall! Kutscher, fahrt weiter.«

Fassungslos über so viel Hochmut funkelte Siegmann die Gräfin an. Doch ehe er seine Sprache wieder gefunden hatte, um zu protestieren, hatte sich die Kutsche bereits wieder in Bewegung gesetzt.

Im gleichen Moment verdunkelte ein gewaltiger Schatten den Himmel und ein wütendes Grollen erklang. Entsetzt riss Siegmann die Augen auf und blickte geradewegs auf die gefletschten Zähne des Drachen, der drohend über ihre Köpfe hinweg schoss. Er hörte, wie die Pferde vor der Kutsche verängstigt zu wiehern begannen und spürte, wie sein eigener Wallach in schierer Panik die

Vorderläufe vom Boden hob und herum schwang, um davon zu laufen. Es kostete ihn alle Kraft, das Tier unter Kontrolle zu halten, als der Drache drohend eine weitere Volte flog, um schließlich erneut, diesmal mit weit geöffnetem Maul, auf ihn zuzustürzen. Ein gefährliches Glühen färbte seine Kehle.

Entsetzt sprang Siegmann vom Pferd, das sofort in gestreckten Galopp verfiel und davonlief. Er griff nach seinem Schwert und wappnete sich bereits gegen den Schmerz des Flammenatems, den der Drache jeden Moment über seine Haut ziehen würde. Doch dann traf ihn bloß ein heftiger Windstoß, der ihn mit Wucht von den Füßen schleuderte, als der Drache direkt über seinen Kopf hinweg jagte.

Einen Augenblick blieb Siegmann verdattert im Sand sitzen und starrte der Bestie nach und es dauerte eine Weile, bis sein Verstand sich endlich wieder ausreichend gesammelt hatte.

»Was war das?«, hörte er den Kutscher mit zitternder Stimme fragen.

»Ein Baumdrache.«

»Was wollte der von uns? Wieso hat er angegriffen?«

»Er ... Ich hatte ein Schmuckstück am Sattel. Baumdrachen lieben glänzenden Schmuck ...«, murmelte Siegmann beschämt. Vorsichtig richtete er sich auf wieder auf, schob sein Schwert zurück in die Scheide und kletterte dann zu dem Kutscher auf den Kutschbock. »Lasst uns verschwinden, ehe das Biest zurückkehrt und es als nächstes auf die Ketten der Gräfin abgesehen hat.«

Der Held im Spiel

Wenn sich ein kleines Kind im Mittelreich einen Krieger vorstellt, dann kommt der Rommilyser Krieger dieser Vorstellung sehr nah. Er ist ausgebildet in den rondragefälligen Tugenden, führt klassische Waffen wie Langschwert und Zweihänder, und trägt eine Kettenrüstung mit Helm. Tatsächlich hat die Kriegerakademie von Rommilys schon so manchen Helden hervorgebracht und die Rommilyser Krieger mussten in den letzten Jahren, unter anderem bei der Belagerung der Stadt durch Borbaradianer, oft beweisen, wie kampfstark sie sind. Durch die Schwertgesellenschule Tannhaus, die ebenfalls in Rommilys residiert, ist zudem ein Konkurrent in die Stadt gezogen, mit denen sich der Rommilyser Krieger nicht allzu gut versteht. Dies hat sie jedoch zusätzlich angestachelt. Der Rommilyser Krieger ist in verschiedenen Taktiken geschult und kann seinen Kampfgefährten deshalb Befehle geben, die sie – geschickt umgesetzt – in eine vorteilhafte Lage bringen. Er ist der geborene Anführer, der sich gerne als der Kopf einer Heldengruppe betrachtet und gewiss auch die Fähigkeiten dazu hat. Allerdings blitzt deshalb manchmal auch Arroganz und Selbstüberschätzung hervor. Dennoch muss man dem Krieger aus Rommilys zugestehen, dass er auch im Zweikampf eine Macht darstellt.

Sozialstatus: frei
Vorteile: Glück II, Reich III, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II
Nachteile: Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen)
Sonderfertigkeiten: Anführer, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Ortskenntnis (Rommilys), Rommilys-Stil, Wuchtschlag I
Sprachen: Garethi III, Rogolan II, Isdira I
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 6), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 10 (AT 12 / PA 7), Raufen 10 (AT 12 / PA 7), Schilde 6 (AT 8 / PA 5), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandschwerter 12 (AT 14 / PA 8), Armbrüste 10 (FK 10), Bögen 6 (FK 6), Wurfwaffen 6 (FK 6)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 5, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Reiten 8, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Singen 0, Sinnesschärfe 3, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 4
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 5, Einschüchtern 8, Etikette 5, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 2, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 8
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 3, Fischen & Angeln 0, Orientierung 3, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 7, Wildnisleben 4
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 10, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 5 Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 0, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 8, Holzbearbeitung 1, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 5, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 1
Ausrüstung: Langschwert, Zweihänder, Plattenrüstung, 19 Dukaten

MU	*14*
KL	*11*
IN	*12*
CH	*12*
FF	*10*
GE	*13*
KO	*14*
KK	*14*
LeP	*33*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*14+1W6*
SK	*1*
ZK	*2*
AW	*7*
Schips	*5*
RS/BE	*0/0*

Spezies: Mensch (Mittelländer)
Kultur: Mittelreicher
Profession: Rommilyser Krieger
Erfahrungsgrad: erfahren

Die Neersander Kriegerin

»Die Fährte dort führt zu den Orks.«

»Als der alte Posan die Akademie leitete war alles besser.«

»Noch nie eine Nivesin gesehen? Ah, verstehe, du glaubst, wir Nivesen wären allesamt Nomaden und Faulenzer. Weit gefehlt, Bursche.«

Pori duckte sich vorsichtig hinter den breiten Stamm der Eiche, auf der sie saß, und beobachtete aufmerksam das Nest auf dem gegenüberliegenden Baum. Der Baumdrache, den sie schon seit einer Weile verfolgt hatte, war ausgeflogen. Sein Hort lag verlassen, doch als Nivesin wusste Pori nur zu gut, wie aggressiv die Kreatur reagieren würde, wenn sie vorzeitig zurückkehrte und sie dann in ihrem Hort vorfand. Und ein wütender Drache war selbst für eine ausgebildete Kriegerin wie sie ein ernstzunehmender Gegner.

Sie hörte ein leises Winseln vom Fuß ihres Baumes und sah, dass Takku, ihre große weiße Wolfsgefährtin, die Pfoten am Stamm empor reckte und an der Rinde kratzte, als wolle sie hinauf klettern.

»Still, Takka«, befahl sie leise und das Kratzen erstarb. Die Wölfin setzte sich und sah mit schiefgelegtem Kopf und gespitzten Ohren zu ihr auf. Wieder ertönte ein wimmerndes Jaulen.

»Takka!«, zischte sie ermahnend, doch unvermittelt erregte eine Grollen in der Ferne ihre Aufmerksamkeit. Sie hob den Blick und sah einen dunklen Schatten über die Baumkronen auf sie zu gleiten. Der Drache schien einen großen dunklen Reif in den Klauen zu halten und erst, als das Wesen näher kam, erkannte sie, dass es sich um die zerfetzten Überreste eines ledernen Sattels handelte.

Schnell zog sie sich noch tiefer in die Schatten des Stamms und der belaubten Äste zurück, betend, dass der Wind nicht seine Richtung ändern würde.

Der Drache landete in seinem Nest und begann, seinen Blick über die Schätze wandern zu lassen, fast als wolle er sich vergewissern, dass während seiner Abwesenheit nichts abhanden gekommen war. Pori wusste, dass Baumdrachen kaum mehr Verstand hatten als ein Maultier. Dennoch war sie froh, auf ihren Instinkt gehört und keinen verfrühten Vorstoß gewagt zu haben, als die Bestie sich schließlich wieder dem Sattel zuwandte und begann, das zerfetzte Leder mit den scharfen Reißzähnen zu bearbeiten.

Für einen Augenblick wunderte Pori sich über das Verhalten des Drachen. Doch dann – nach einem weiteren gewaltigen Ruck – zog ein goldenes Glitzern ihre Aufmerksamkeit auf sich. Es schien vom Sattel zu kommen. Jemand hatte eine goldene Kette oder etwas Ähnliches daran befestigt. Kein Wunder, dass es die Aufmerksamkeit des Drachen erregt hatte. Hoffentlich hatte sich der Sattel in diesem Moment nicht festgeschnallt auf dem Rücken eines Pferdes befunden, dachte sie missmutig, während sie dem Drachen weiter dabei zusah, wie er mit Klauen und Zähnen das Leder bearbeitete, um seinen goldenen Schatz davon zu befreien.

Als das goldene Objekt schließlich mit einem hellen Klingeln auf dem kleinen Goldhaufen im Drachenhort aufschlug, warf der Drache das überflüssige Leder mit einem Schnauben vom Baum. Unwillkürlich erschall ein erschrockenes Winseln.

Pori erschauderte. Schnell warf sie einen Blick hinunter und sah, wie Takka argwöhnisch zu dem herabgefallenen Objekt schlich und es misstrauisch beschnupperte. Im gleichen Moment wurde der Drache auf die Wölfin aufmerksam. Ein ohrenbetäubendes Brüllen erklang aus der Krone des Baumes und Pori sah, wie sich die Kehle der Kreatur hell verfärbte. Entsetzt kletter-

Spezies: Mensch (Nivesin)
Kultur: Bornländerin
Profession: Neersander Kriegerin
Erfahrungsgrad: erfahren

te sie aus ihrem Versteck und griff mit ihren behandschuhten Fingern nach einem Stein in ihrer Tasche.
»Takka, lauf!«, schrie sie bestimmt und zog den golden glitzernden Klumpen hervor. Ein mächtiger Zauber lag darauf, der jedes Wesen, das ihn berührte, binnen Sekunden lähmen würde. Eigentlich hatte sie vorgehabt, den Stein unauffällig irgendwo zu platzieren und zu warten, bis der Drache darauf aufmerksam wurde und versuchen würde, ihn zu stehlen. Dann hatte sie ins Nest klettern und die Beute einstreichen wollen, um sie am Hafen von Neersand zu verkaufen und ein neues, schuldenfreies, Leben zu beginnen. Doch nun musste sie improvisieren.
Ein flüchtiger Blick nach unten versicherte ihr, dass die Wölfin ihrem Befehl gefolgt war. Wenigstens musste sie sich um sie also keine Gedanken mehr machen. Allerdings war ihr Plan nicht vollkommen ausgereift gewesen, bemerkte sie jäh, als die wütenden Augen des Drachen sie fixierten. Sie schluckte.
Mit einer Geschwindigkeit, zu der kaum ein anderes Wesen in der Lage gewesen wäre, stieß der Drache sich von seinem Nistplatz ab und erhob sich in die Luft, geradewegs auf sie zu. Pori sah, wie der Drache seinen hell glühenden Schlund öffnete und eine bedrohliche Wärme strahlte ihr aus seiner Kehle entgegen.
Alles geschah unglaublich schnell. Der Drache raste auf sie zu, bereit, sie mit seinem gleißenden Feueratem zu verbrennen. Geistesgegenwärtig hob Pori die Hand und warf den magischen Stein geradewegs in den weit geöffneten Rachen der Bestie. Diese fing ihn reflexhaft mit dem Maul.
Kaum hatte sich der Drache sein Maul um den Brocken geschlossen, erstarrte seine Gestalt. Seine Flügel verharrten regungslos in der Luft, die Hitze in seinem Schlund verflog. Einen Moment später fiel die gewaltige Kreatur wie ein Stein zu Boden und blieb regungslos am Fuß ihres Hortes liegen.

Sozialstatus: frei
Vorteile: Hohe Zähigkeit
Nachteile: Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen)
Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Neersand-Stil, Ortskenntnis (Neersand), Wuchtschlag I
Sprachen: Garethi III, Nujuka II
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 10 (AT 12 / PA 8), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 4), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 4), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 6 (AT 8 / PA 4), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8/ PA 4), Zweihandschwerter 12 (AT 14 / PA 4), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 10 (FK 10), Wurfwaffen 12 (FK 12)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 8, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 10, Reiten 4, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 7, Singen 3, Sinnesschärfe 3, Tanzen 3, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zechen 6
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 0, Einschüchtern 9, Etikette 4, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Verkleiden 0, Willenskraft 8
Natur: Fährtensuchen 4, Fesseln 2, Fischen & Angeln 2, Orientierung 6, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 8, Wildnisleben 4
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 5, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 0, Sternkunde 0
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 0, Fahrzeuge 5, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Lebensmittelbearbeitung 3, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 10, Metallbearbeitung 5, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 2
Ausrüstung: Langschwert, Kettenrüstung, 30 Dukaten

MU	*14*
KL	*11*
IN	*12*
CH	*12*
FF	*10*
GE	*14*
KO	*14*
KK	*13*
LeP	*33*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*14+1W6*
SK	*1*
ZK	*3*
AW	*6*
Schips	*3*
RS/BE	*0/0*

Die Heldin im Spiel

Die Neersander Kriegerakademie liegt am Rande des Bornlandes. Sie hat einen passablen Ruf auch außerhalb des Bornlandes, allerdings sticht sie nicht aus der Reihe der Kriegerakademien hervor. Die Neersander Kriegerin kann sich aber sicher sein, dass sie sich besser in der Wildnis auskennt als so mancher Wildnisläufer, denn während der Ausbildung gehört es dazu, dass die jungen Krieger außerhalb der Akademiemauern die Natur entdecken. Die Neesander Kriegerin kennt sich zudem mit den zauberhaften Wesen des Überwals aus und weiß von so mancher Legende zu berichten. Ihre Neugier für das Übernatürliche mag auch der Anreiz dafür sein, dass sie sich einer Heldengruppe anschließt und auf Abenteuerreise geht. Als Nivesin ist die Neersander Kriegerin zudem das Kind zweier Welten, denn auch wenn es ab und an vorkommt, dass Nivesen sesshaft sind, so ist ihr Anblick als Kriegerin dennoch selbst in Neersand selten. Sie ist bestrebt, gegen Vorurteile vorzugehen und sich zu beweisen, wird aber ihre Familie deshalb nicht in Verlegenheit bringen, sondern stolz auf die Errungenschaften des Nomadenvolkes sein.

Der meridianische Seekrieger

»Bildet eine Linie. Schild hoch!«

»Macht Euch keine Sorgen, mein Herr. Es sind nur Piraten, mit denen werden wir spielend fertig.«

»Bei Efferd! Eine Seeschlange! Zu den Rotzen!«

Vareno Casarez stand am Mast des Händlerschiffs und kniff die Augen gegen die beißende Gischt zusammen, die die hohen Wellen ihm ins Gesicht trieben. Der Seemann in ihm wusste, dass eine stürmische See ein Zeichen Efferds war, auch wenn er nicht zu deuten wagte, ob als Warnung oder als Ausdruck göttlichen Missfallens. Der Krieger in ihm hingegen spürte, dass Gefahr in der Luft lag. Die eisigen Tropfen, die ihm von Gesicht und Nacken perlten, riefen ein tiefes Unbehagen in ihm wach, das ihm nur allzu vertraut war. Gefahr lag in der Luft.

Auch wenn er selbst nicht recht benennen konnte, woher er diese Gewissheit nahm, so war er sich dennoch vollkommen sicher, dass seine Intuition ihn nicht täuschte. Die Gischt, die peitschenden Wellen am Bug, der von Wolken geschwärzte Himmel – all das waren die Vorboten einer unsichtbaren Bedrohung.

Grimmig blinzelte er sich die salzigen Tropfen aus den Augen und schloss seine Faust in einem stummen Gebet um den Talisman an seinem Hals.

Er war sich regelrecht lächerlich vorgekommen, als er – ein mit allen Wassern gewaschener Seekrieger in den besten Jahren – im Hafen von Brabak gestanden und wie eine ängstliche Jungfer auf die goldene Kette mit dem Amulett gestarrt hatte, die einer der jüngst eingelaufenen Matrosen vor ihm auf dem Kai zum Verkauf angeboten hatte. Und obwohl er sich im Grunde nicht für einen sonderlich abergläubischen Mann hielt, hatte eine innere Stimme ihn gedrängt, nicht ohne diesen Glücksbringer an Bord zu gehen. Fast, als hätte das Schmuckstück nach ihm gerufen.

Jetzt wusste er es besser. Schon das Kleinod war ein Zeichen der Götter gewesen, dessen war er sich sicher, als sich die Haare in seinem Nacken in Erwartung der unbekannten Gefahr warnend aufrichteten. Etwas würde geschehen. Und er und die Mannschaft würden alles Glück brauchen, das die Götter ihnen gewähren mochten, um das drohende Unheil zu überstehen.

Eine kräftige Welle traf das Schiff und verteilte eine weitere blendende Wolke aus Gischt um ihn herum. Er hörte, wie die Matrosen sich gegenseitig Befehle zuriefen und eilig begannen, die Segel einzuholen. Doch er konnte sie weder sehen, noch ihre Worte verstehen. Zu laut brauste der Wind und zu dicht war der Nebel, der sich jäh um das Schiff gelegt hatte. Instinktiv schloss sich Varenos Hand um den Knauf seines Schwertes. Er war kein Magier, doch selbst er wusste, dass ein solcher Nebel mitten auf dem Meer keinen natürlichen Ursprung haben konnte.

Als hätte das Schicksal seine Gedanken gelesen, hörte er im nächsten Moment ein leises Surren zu seiner Rechten, von der Seite der Reling. Ein weniger erfahrener Seemann hätte das Geräusch im ohrenbetäubenden Brausen des Windes vermutlich gar nicht wahrgenommen und ein weniger erfahrener Krieger hätte ihm angesichts des Sturms wohl keine Beachtung geschenkt. Doch Varenos wacher Verstand registrierte die Bedrohung, kombinierte, schlussfolgerte.

Mit einem kräftigen Schwung zog er sein Schwert und hieb mit aller Kraft auf das durchnässte Geländer der Reling, an dem sich plötzlich ein eiserner Haken spannte.

»Piraten!«, brüllte er so laut er gegen die schneidenden Sturmböen anschreien konnte und wollte sich bereits umwenden, um zur Alarmglocke zu hechten, als ein weiteres Zischen in der Luft seine Aufmerksamkeit fesselte.

Mit einem weiteren dumpfen, im Brausen der Wellen und des Windes kaum zu vernehmenden, *Klong* verhakte sich ein weiterer Enterhaken im Holz des Geländers, dann ein zweiter und ein dritter. Entschlossen hieb Vareno auf das sich spannende Seil ein, um den Angriff abzuwehren, doch da registrierten seine Ohren bereits weitere Ge-

Spezies: Mensch (Utulu)
Kultur: Südaventurier
Profession: Seekrieger
Erfahrungsgrad: erfahren

Sozialstatus: frei
Vorteile: Glück I, Hohe Lebenskraft V, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie) II
Nachteile: keine
Sonderfertigkeiten: Finte I, Kampf im Wasser, Ortskenntnis (Brabak), Seekrieger- Stil, Wuchtschlag I
Sprachen: Garethi III, Mohisch II, Tulamidisch I
Schriften: Kusliker Zeichen
Kampftechniken: Dolche 11 (AT 13 / PA 8), Fechtwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Hiebwaffen 6 (AT 8 / PA 5), Kettenwaffen 6 (AT 8 / PA –), Lanzen 6 (AT 8 / PA 5), Raufen 12 (AT 14 / PA 8), Schilde 12 (AT 14 / PA 8), Schwerter 12 (AT 14 / PA 8), Stangenwaffen 12 (AT 14 / PA 8), Zweihandhiebwaffen 6 (AT 8/ PA 5), Zweihandschwerter 6 (AT 8 / PA 5), Armbrüste 6 (FK 6), Bögen 6 (FK 6), Wurfwaffen 6 (FK 6)
Talente:
Körper: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 10, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 10, Reiten 0, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 4, Singen 0, Sinnesschärfe 4, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 0, Zechen 6
Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 0, Betören 1, Einschüchtern 8, Etikette 3, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 4, Verkleiden 0, Willenskraft 5
Natur: Fährtensuchen 0, Fesseln 0, Fischen & Angeln 3, Orientierung 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 8, Wildnisleben 3
Wissen: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 0, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Magiekunde 0, Mechanik 0, Rechnen 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 0, Sternkunde 6
Handwerk: Alchimie 0, Boote & Schiffe 6, Fahrzeuge 0, Handel 5, Heilkunde Gift 1, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 5, Lebensmittelbearbeitung 0, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 0, Metallbearbeitung 3, Musizieren 0, Schlösserknacken 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0
Ausrüstung: Holzschild, Langschwert, Streitaxt, Lederrüstung, 24 Dukaten, 5 Silbertaler

MU	*14*
KL	*10*
IN	*12*
CH	*12*
FF	*10*
GE	*14*
KO	*14*
KK	*14*
LeP	*38*
AsP	*-*
KaP	*-*
GS	*8*
INI	*14+1W6*
SK	*1*
ZK	*2*
AW	*7*
Schips	*4*
RS/BE	*0/0*

schosse, die irgendwo im Nebel um ihn herum in die Planken schlugen. Dann erschien mit einem Mal ein dunkler Schatten vor ihm auf der anderen Seite der Reling und im nächsten Moment gab der Nebel den Blick auf die Silhouette eines gigantischen Schiffes frei, das direkt vor ihm aufragte.
Einen Augenblick lang erstarrte Vareno, den Griff fest um sein Schwert geschlossen, als die hämischen Fratzen mehrerer Männer vor ihm aufragten. Es kostete sein erfahrenes Auge nur einen Blick, um zu erkennen, dass sie sich einer Übermacht gegenüber sahen. Da schwangen sich die ersten Piraten bereits an Seilen zu ihm herüber. Vareno reagierte schnell. Entschlossen stürmte er auf den erstbesten Eindringling zu und stieß ihn über die Reling ins Wasser, ehe er überhaupt Gelegenheit gefunden hatte, sein Gleichgewicht auf den nassen Planken des Schiffs wiederzufinden. Dabei sauste sein Schwert durch die Luft und hieb nach einem zweiten, sodass dieser schmerzerfüllt aufschrie und zu Boden fiel. Doch als er sich umwandte, sah er sich bereits fünf weiteren Piraten gegenüberstehen, die es wohlbehalten auf sein Schiff geschafft hatten und ihm nun mit gezückten Säbeln entgegensahen.
Entschlossen verzog Vareno das Gesicht und funkelte sie an. Wenn es der Wille Efferds oder Rondras war, dass er hier und heute sterben würde, so würde er es erhobenen Hauptes und in dem Versuch tun, so viele gotteslästerliche Piraten wie möglich mit sich zu nehmen. Mit einem lauten Brüllen warf er sich in den Kampf. Metall traf auf Metall, Säbel klirrten, Schreie wurden vom tosenden Wind erstickt.
Die Piraten umringten ihn, manövrierten ihn immer dichter an die Reling, bis er schließlich das nasse Holz der Reling in seinem Rücken fühlte. Eine Klinge traf ihn in den Oberarm, ließ ihn taumeln. Ein zweiter Hieb sauste auf ihn zu und hätte ihn fast enthauptet, hätte er sich nicht im letzten Moment zurückgeworfen. Dabei fiel sein Oberkörper gegen die zerstörte Reling. Er spürte, wie das beschädigte Holz unter seinem Gewicht barst, hörte den Knall. Dann verlor er auch schon den Boden unter den Füßen und stürzte rücklings hinab in die eisigen Fluten.

Der Held im Spiel

Der Seekrieger wurde nicht in einer Akademie, aber von anderen erfahrenen Seekriegern ausgebildet. Sein Zuhause sind das Meer und die Hafenstädte. Eigentlich ist er mehr ein Matrose als ein Krieger, aber seine primäre Aufgabe ist der Schutz von Schiff, Ladung und Mannschaft (etwa in dieser Reihenfolge). Er weiß, welche Gefahren ihn auf einer Seereise erwarten und kennt sich hervorragenden damit aus, eine entsprechende Taktik zu wählen, wenn es zu einem Kampf mit Seeräubern oder Meeresungeheuern kommt. Der Seekrieger ist stolz auf seine Fähigkeiten und betrachtet sich nicht als Söldner. Er dient dauerhaft einem Herrn, einer Familie oder einer Reederei und geht ansonsten keine Verpflichtungen ein. Dennoch kann es geschehen, dass er irgendwann genug von den ständigen Seereisen hat und sich lieber eine Zeit lang auf Abenteuer an Land konzentriert. Vielleicht lockt ihn ein alter Freund, ein Schatz, oder etwas anderes, sein altes Leben hinter sich zu lassen. In einer Heldengruppe ist er nicht nur ein hervorragender Kämpfer, sondern auch ein Spezialist auf See und er kennt sich zudem in der Unterwelt der Hafenstädte passabel aus. Meistens müssen die anderen Helden aber hinnehmen, dass er an diversen Aberglauben festhält und Unmengen an Talismanen mit sich herumschleppt.

Am Ende des Weges

Seufzend schloss Luminia die Augen und genoss die sanfte Brise auf ihrer Haut und in ihren Lungen, die das Meer vor ihr verströmte. Beinahe zwei Wochen war es inzwischen her, dass der Karawanenführer Bahir sie halbverdurstet in der Wüste Khôm gefunden und sich ihrer angenommen hatte. Er hatte sie nicht nur versorgt und in Sicherheit gebracht, sondern hatte sich selbst nach ihrer Rettung noch um sie gekümmert, sie im Hospital besucht und ihr sogar bei seiner nächsten Rückkehr eine Salbe mitgebracht, die die schweren Verbrennungen ihrer Haut binnen kürzester Zeit geheilt hatte.
Nachdem sie sich soweit erholt hatte, dass sie das Hospital verlassen konnte und sich bei den Beilunker Reitern zurückzumelden, hatte er ihr sogar das Geleit seiner Karawane angeboten, damit sie den Rückweg durch die Wüste nicht nochmals alleine auf sich nehmen musste. Während der Reise waren sie sich nähergekommen, hatten geflirtet, aber schließlich festgestellt, dass sie zu verschieden waren, um mehr als Freunde zu werden.
Also hatten sie sich als Freunde getrennt und Luminia war zu den Beilunker Reitern zurückgekehrt, wo bereits der nächste Auftrag auf sie gewartet hatte. Er hatte sie in die Rosenstadt Drôl geführt, wo sie aber, kaum angekommen, von ihrem dortigen Stationsaufseher für zwei Wochen freigestellt worden war, um sich zu erholen, da ihr die Anstrengungen der letzten Zeit noch immer auf den Leib geschrieben waren.
Abermals einatmend genoss Luminia die frische Seeluft und das Rauschen der Wellen vor sich, während sich ihre nackten Füße – die beinahe einzigen hellen Stellen an ihrem kross gebrannten Körper – in den weichen Sand der Küste gruben. Sie könnte ewig hier sitzen und einfach nur den Wellen zusehen, wie sie ruhig und gleichmäßig über den Strand schwappten.
Entspannt folgte ihr Blick den weißen Perlenkronen, als sie sich mit einem Mal eines dunklen Schattens gewahr wurde, der in einiger Entfernung von ihr im Wasser ruhte und an dem sich die Wellen brachen. Im ersten Moment hielt sie es für einen Felsen, doch als der Stein leicht zu zucken begann, erkannte sie ihren Irrtum.
Erschrocken sprang sie auf und rannte über den Sand, geradewegs auf die durchweichte Gestalt zu, deren Kopf und Körper bei jedem neuen Branden der Wellen von trübem Wasser bedeckt wurden. Hastig packte sie den schweren schlaffen Körper des Menschen und drehte ihn auf den Rücken. Dem dunklen Bart nach zu urteilen, handelte es sich um einen menschlichen Mann. Seine Gestalt war groß und muskulös, mit dunkler Haut und einer tiefen Schnittwunde in der Schulter. Schnell fasste sie ihn um die Schultern und zog ihn einige Schritte weiter zurück, damit das Wasser seine Atemwege nicht länger erreichen konnte. Dann kniete sie sich eilig neben ihn und untersuchte seinen Leib nach einem Lebenszeichen. Ihre Finger ertasteten einen schwachen Puls an seinem Hals, der scheinbar entschlossen war, seinen ausgekühlten Körper hartnäckig am Leben zu erhalten.
Glücklicherweise war sie als Botenreiterin in den Grundlagen der Heilkünste ausgebildet worden, sodass sie nun wusste was zu tun war. Nachdem sie sich vergewissert hatte, dass der Mann ungehindert atmen konnte, schnitt sie ihm die nassen, kalten Kleider vom Leib. Dabei fiel ihr Blick auf eine goldene Kette an seinem Hals, die ihr merkwürdig bekannt vorkam.
Einen Augenblick erstarrte Luminia und betrachtete entgeistert das Amulett auf seiner Brust, doch die kühle Brise, die kurz darauf über seinen nassen Körper strich, zwang sie, ihre Verwunderung zu verdrängen. Schnell hüllte sie ihn in ihren eigenen Umhang, um ihn aufzuwärmen. Dann löste sie ihren Gürtel und schlang ihn fest um seinen Oberarm, um die Blutung seiner Wunde zu stoppen. Danach schmiegte sie sich an ihn, um ihn zu wärmen.
Es dauerte eine Weile, doch nachdem einige Zeit vergangen war, spürte sie, wie allmählich das Leben in den Körper neben ihr zurückkehrte. Als er erstickt zu husten begann, richtete sie sich auf und beugte sich besorgt über ihn. Seine Lider hoben und senkten sich einige Male, dann kniff der Mann die Augen zusammen und sah sie an.
»Den Göttern sei Dank, du bist wach«, hauchte sie leise und legte ihm instinktiv die Hand an die Wange. Er blinzelte wieder, schloss dann für einen Moment erschöpft die Augen und atmete tief durch, als würde er sich unter ihrer Berührung entspannen. Doch dann spannten sich die Muskeln unter ihr an und er versuchte sich mit einem Ächzen aufzurichten.
»Nicht. Bleib liegen«, keuchte sie, stützte ihn dann jedoch hilfsbereit, als er ihre Worte ignorierte.
»Wo bin ich?«, hörte sie ihn benommen murmeln.
»An der Küste kurz vor Drôl«, antwortete sie und musterte besorgt sein bleiches Gesicht.
Er keuchte angestrengt, während sein Blick über seine Umgebung glitt. Dann sah er sie an.
»Du hast mich gerettet?«
Sie schüttelte abwehrend den Kopf.
»Du wurdest angespült. Ich habe dich nur gefunden.«
Sie sah, wie seine Hand an das Amulett fuhr.
»Den Göttern sei Dank«, keuchte er aufatmend und tat einen tiefen, erleichterten Atemzug. Dann zog er an der goldenen Kette, sodass sie sich löste und hielt sie ihr hin.
»Ich danke dir, *Peraina*.«
Erstaunt nahm Luminia das Amulett entgegen. Obwohl sie nicht wusste, warum er es ihr gab oder wie es überhaupt in seinen Besitz gekommen war, so verspürte sie dennoch ein merkwürdiges Gefühl der Ruhe und Zufriedenheit, als sie es ergriff.
Egal, was ihr zugestoßen war, egal auf welchen Pfaden das Erbstück den Weg zu ihr zurückgefunden hatte – nie zuvor war ihr deutlicher bewusst gewesen, wie allumfassend und verwoben das Netz war, mit dem der göttliche Wille die Welt umspannte.

ANHANG

Checkliste für Optionalregeln

Anhand der vorliegenden Liste kann jede Spielgruppe genau festhalten, mit welcher der in diesem Buch beschriebenen Optionalregeln sie spielen wollen.

Regel	Ja, wir spielen mit dieser Optionalregel	Seite
Alternative Sammelprobe	☐	67
Anbahnung ausspielen	☐	37
Einsatz von Manövern ohne Kampfsonderfertigkeit	☐	124
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten ohne Kampfstile	☐	118
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten ohne Talentstile	☐	68
Flüchtende und aufgebende Helden	☐	99
Fokus-Fähigkeiten erwerben	☐	8
Gute und schlechte Liebesbekundungen	☐	39
Kontakte bei der Heldenerschaffung	☐	60
Kritische Treffer und Kritische Fehlschläge	☐	100
Meucheln und Betäuben	☐	117
Ungewohnter Einsatz von Kampftechniken	☐	227

Neue Waffen und Rüstungen

An dieser Stelle sind weitere Nah- und Fernkampfwaffen aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** ergänzen und die von einigen der vorgestellten Professionen verwendet werden.

Nahkampfwaffen

TP: Trefferpunkte
L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle
AT/PA-Mod: Modifikator für Attacke und Parade der Waffe
RW: Reichweite
Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)
Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)
Preis: Preis der Waffe in Silbertalern (S)
Anmerkung:
2H: Eine Waffe, die zweihändig geführt werden muss. Damit ist die Nutzung eines Schilds, einer zweiten Waffe für den beidhändigen Kampf oder die zusätzliche Nutzung einer Parierwaffe ausgeschlossen.
i: Die Waffe gilt als improvisiert. Bei Attacken und Parade reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (sprich: es ist wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung.

Kampftechnik Dolche

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Schlachtermesser (i)	1W6+2		–1/–3	kurz	1 Stn	35 HF	40 S	prim

Kampftechnik Fächer

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kriegsfächer	1W6+2	GE 15	–3/0	kurz	1,25 Stn	40 HF	200 S	einf

Anmerkung kleiner Schild, 15 Strukturpunkte, oder Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe).
Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion.
Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem ausgeklappten Fächer als Schild, aber nicht, wenn man ihn und eine andere Hauptwaffe führt.
Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite **244**) noch eine Erschwernis von 1.
Mit einem offenen Fächer können nur Angriffe der Kampftechniken Raufen, Dolche und Fechtwaffen, sowie Fernkampftechniken (siehe oben) pariert werden. Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen.
Mit geschlossenem Fächer können Waffen aller Kampftechniken außer Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen.

Kampftechnik Fechtwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Elfendolch	1W6+1	GE 16	0/0	kurz	0,5 Stn	40 HF	100 S	komp (1AP)

Kampftechnik Fechtwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Degen	1W6+3	GE 15	0/+1	mittel	0,75 Stn	90 HF	150 S	einf
Aleeza	1W6+2	GE 16	+1/+1	mittel	0,5 Stn	95 HF	250 S	komp (3 AP)

Kampftechnik Hiebwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Fleischerbeil (i)	1W6+3	KK 14	–1/–3	mittel	1 Stn	35 HF	25 S	prim
Zwergenskraja	1W6+3	KK 13	0/–1	mittel	2 Stn	60 HF	100 S	komp (1 AP)

Kampftechnik Schilde

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Brillantzwergischer Buckler	1W6	KK 16	–3/0	kurz	1 Stn		– 50 S	einf
Anmerkung 25 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe) Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Buckler kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite **244**) noch eine Erschwernis von 1.								
Faustschild	1W6	KK 16	–3/0	kurz	1 Stn		– 40 S	einf
Anmerkung 20 Strukturpunkte, Parierwaffe (PA-Bonus +1 für die Hauptwaffe) Der AT-Abzug gilt nur für den Angriff mit dem Schild, aber nicht, wenn man einen Schild und eine andere Hauptwaffe führt. Mit einem Buckler kann man versuchen, ein Geschoss zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite **244**) noch eine Erschwernis von 1.								

Kampftechnik Schwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Amazonensäbel	1W6+4	GE/KK 15	0/0	mittel	2 Stn	100 HF	200 S	komp (2 AP)
Brillantzwergisches Kurzschwert	1W6+1	GE/KK 14	0/0	kurz	1 Stn	70 HF	100 S	komp (1 AP)
Hauswehr	1W6+2	GE/KK 15/14	–1/–2	mittel	1 Stn	65 HF	50 S	prim
Havener Messer	1W6+3	GE/KK 15	0/0	mittel	0,50 Stn	75 HF	200 S	einf

Kampftechnik Spießwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Drachentöter (2H)	2W6+6	GE/KK 16	0/–	überlang	10 Stn	400 HF	1.500 S	komp (5 AP)
Anmerkung Diese Waffe kann nur in einem Spießgespann (siehe Seite **130**) eingesetzt werden.								

Kampftechnik Stangenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Elfenspeer (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/0	lang	1,25 Stn	200 HF	120 S	komp (2 AP)
Mistgabel (2H, i)	1W6+2	GE/KK 15	–1/–2	lang	1,5 Stn	180 HF	55 S	einf
Wurmspieß (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/–2	lang	4 Stn	180 HF	120 S	komp (2 AP)

Kampftechnik Zweihandhiebwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Holzfälleraxt (2H, i)	2W6+1	KK 13	0/–4	mittel	4 Stn	110 HF	80 S	prim
Spitzhacke	1W6+5	KK 13	–1/–5	mittel	2,75 Stn	70 HF	20 S	prim
Zwergenschlägel (2H)	1W6+6	KK 13	0/–1	mittel	3 Stn	120 HF	100 S	

Fernkampfwaffen

TP: Trefferpunkte
LZ: Ladezeit in Aktionen
RW: Reichweite
Munitionstyp: Welche Art von Munition verwendet die Waffe?
Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)
Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)
Preis: Preis der Waffe in Silbertaler (S)

Kampftechnik Armbrüste

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Balestra	2W6+2	4 Aktionen	10/35/60	Kugeln	2,75 Stn	80 HF	200 S	komp (4 AP)

Kampftechnik Wurfwaffen

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Borndorn	1W6+2	1 Aktion	2/10/15	–	0,75 Stn	45 HF	65 S	einf
Gaoraith (Albernisches Wurfbeil)	1W6+5	1 Aktion	2/10/25	—	1,25 Stn	50 HF	100 S	einf
Anmerkung Proben auf FK sind um 1 erschwert.								

Neue Kampftechniken

Neben den im Regelwerk aufgeführten Kampftechniken gibt es noch weitere Kampftechniken für exotischere Waffentypen. Im Aventurischen Kompendium II stellen wir dir die Nahkampftechniken Fächer und überlange Spieße vor. Wie bei allen Kampftechniken startet ein Held auch in diesen beiden Kampftechniken mit einem Kampftechnikwert von 6 und kann diesen nach den üblichen Regeln steigern. Aufgeführt sind bei der Beschreibung die dazugehörige Leiteigenschaft der Kampftechnik und der Steigerungsfaktor.

Ungewohnter Einsatz von Kampftechniken
Optionale Regel

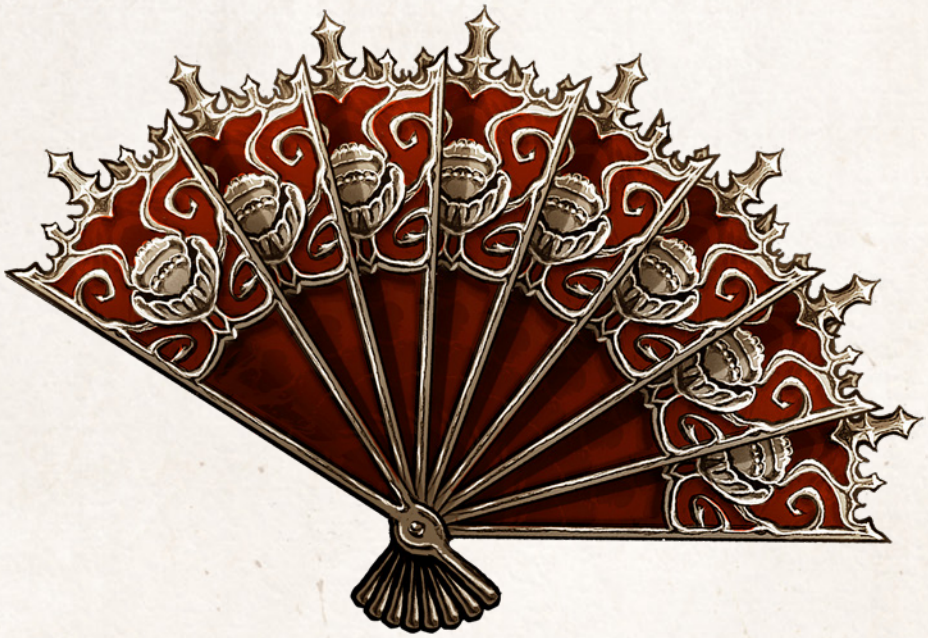
Die Waffen der neuen Kampftechniken sind in ihrer Handhabung so exotisch, dass Helden üblicherweise größere Schwierigkeiten beim Gebrauch haben werden. Deshalb gelten bei neuen Kampftechniken Erschwernisse von bis zu 3 auf Attacke, Parade und Fernkampf. Diese Erschwernisse sollten sich im Laufe der Zeit abbauen, das letzte Wort darüber hat der Meister. Durch den Einsatz dieser Optionalregel wird das Spiel etwas komplexer.

Fächer

Die seltenen und vor allem in Aranien gebräuchlichen Fächerwaffen können von erfahrenen Kämpfern als kleine Schilde und Parierwaffen gleichermaßen eingesetzt werden. Besonderheiten: Fächer ein- oder ausklappen dauert jeweils 1 Aktion.
Mit dem ausgeklappten Fächer kann man versuchen, Geschosse (Bolzen, Pfeile, Kugeln, Wurfdolche – und Scheiben u. Ä., nicht aber Wurfspeere und -äxte) wie mit einem Schild zu parieren, allerdings erleidet man bei der Parade zusätzlich zu den üblichen Modifikatoren (siehe **Regelwerk** Seite **244**) noch eine Erschwernis von 1.
Mit einem offenen Fächer können nur Nahkampfangriffe der Kampftechniken Raufen, Dolche und Fechtwaffen pariert werden sowie Fernkampftechniken (siehe oben). Nur ein offener Fächer kann als kleiner Schild dienen.
Mit geschlossenem Fächer können Waffen aller Kampftechniken außer Kettenwaffen, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter und Fernkampftechniken pariert werden. Nur ein geschlossener Fächer kann als Parierwaffe dienen.
Leiteigenschaft: GE
Steigerungsfaktor: C

Spießwaffen

Bei überlangen Spießen handelt es sich um Speerwaffen, die noch länger sind als die üblichen Stangenwaffen. Sie werden bei Formationskämpfen oder unter speziellen Kampfsituationen wie dem Drachenkampf eingesetzt. Zu ihnenzählen, neben der klassischen Pike der mittelländischen Heerhaufen, der berühmte Drachentöter der Zwerge.
Besonderheiten: Mit überlangen Spießen können keine normalen Paraden ausgeführt werde, außer eventuell Formationsparaden.
Leiteigenschaft: KK
Steigerungsfaktor: C



Kampftechniken und dazugehörige Kampfsonderfertigkeiten

Die nachfolgende Auflistung beinhaltet Kampfsonderfertigkeiten des **Regelwerks**, des **Aventurischen Kompendiums (AKO)** und des **Aventurischen Kompendiums II (AKO II)**.

Nahkampf-Kampftechniken

Dolche
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Klingenfänger, Kreuzblock, Präziser Stich I-III, Riposte, Schnellziehen, Todesstoß, Verteidigungshaltung, Vorstoß
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Ausfall I-II, Doppelangriff, Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Kha-Formation, Klinge drehen, Klingentänzer, Machtvolle Meisterparade, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik, Wirbelangriff I-II
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baliho-Stil, Fedorino-Stil, Marwan Sahib-Stil, Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Hand Borons-Stil, Metessa Galora-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Tod von Links, Vorbeiziehen
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Angetäuschter Angriff, Angriff nach Hinten, Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Machtvoller Wirbelangriff, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit,Verbesserter Doppelangriff, Versteckte Klinge

Fächer
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Klingenfänger, Kreuzblock, Präziser Stich I-III, Riposte, Schnellziehen, Todesstoß, Verteidigungshaltung, Vorstoß
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Ausfall I-II, Doppelangriff, Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Kha-Formation, Klingentänzer, Machtvolle Meisterparade, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik, Wirbelangriff I-II
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): –
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Ishannah al'Kira-Sti,l Neersand-Sti,l Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Tod von Links, Vorbeiziehen
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Machtvoller Wirbelangriff, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit, Verbesserter Doppelangriff, Versteckte Klinge

Fechtwaffen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Einhändiger Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Kreuzblock, Präziser Stich I-III, Riposte, Schnellziehen, Todesstoß, Verteidigungshaltung, Vorstoß
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Ausfall I-II, Doppelangriff, Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Kha-Formation, Klinge drehen, Klingentänzer, Machtvoll, Meisterparade, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik, Wirbelangriff I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Fedorino-Stil, Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Baliho-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Gardisten-Stil, Metessa Galora-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Sarvinio della Monte-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Vinsalt-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Hohe Klinge, Tod von Links, Vorbeiziehen
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Angetäuschter Angriff, Angriff nach Hinten, Antäuschen, Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Formationsattacke, Formationsparade, Machtvoller Sturmangriff, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit, Verbesserter Doppelangriff

Hiebwaffen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Betäubungsschlag, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Doppelangriff, Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Kha-Formation, Klingentänzer, Machtvolle Meisterparade, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Cendrasch-Stil, Elenvina-Stil, Mengbilla-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Gardisten-Stil, Hardas-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Thorwal-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Tod von Links, Verkürzte Waffenführung, Vorbeiziehen, Windmühle
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Angriff nach Hinten, Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Formationsattacke, Formationsparade, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen),, Verbesserte Aufmerksamkeit Verbesserter Betäubungsschlag, Verbesserter Doppelangriff, Zweifacher Angriff

Kettenwaffen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Vorstoß, Wuchtschlag I-III
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Kha-Formation, Klingentänzer, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Reißangriff, Umwickeln, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Tod von Links
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Lanzen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Lanzenangriff
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Meisterparade

Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Auflaufen, Berittene Lanzenformation, Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Kha-Formation, Klingentänzer, Lanzenführung, Machtvolle Meisterparade, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation Turnierreiterei, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho- Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Gareth-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Frontalangriff, Mächtiger Lanzenangriff, Tod von Links
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Durchbohrung (nur Kriegslanzen), Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Meisterlicher Turnierreiter, Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Peitschen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Wuchtschlag I-III, Zu Fall bringen
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Kha-Formation, Klingentänzer, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Umwickeln, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Tod von Links Kampftechniken und dazugehörige Kampfsonderfertigkeiten
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Raufen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Haltegriff, Kampfreflexe I-III, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III, Wurf
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Schwitzkasten, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Blutgrätsche, Drachenkampf-Taktik, Durchgezogener Tritt I-III, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Geschossabwehr I-III, Grätsche, Kha-Formation, Klingentänzer, Machtvolle Meisterparade, Meisterliche Geschossabwehr I-III, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Umrennen, Ungeheuer-Taktik, Wirbelangriff I-II
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Bornländisches Raufen, Elenvina-Stil, Gladiatoren-Stil, Hammerfaust-Stil, Hruruzat, Marwan Sahib-Stil, Mercenario-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil, Unauer Schule, Zyklopäisches Ringen
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Boxer-Stil, Fasarer Blutgruben-Stil, Garether Gossen-Stil, Hand Borons-Stil, Hardas-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fußfeger, Haltegriff brechen, Handkantenschlag, Kopfstoß, Meisterlicher Wurf, Sprungtritt, Tiefschlag, Tod von Links, Würgegriff
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Angetäuschter Angriff, Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Eisenfaust, Ellbogenangriff, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Machtvoller Wirbelangriff, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Meisterliches Umrennen, Miese Tricks, Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit, Verbesserter Schwitzkasten

Schilde
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Verteidigungshaltung
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Kha-Formation, Klingentänzer, Machtvolle Meisterparade, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Schildschlag, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Balboram-Stil (nur brillantzwergischer Buckler), Fasarer Blutgruben-Stil, Gardisten-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Sarvinio della Monte-Stil, Scanlail ni Uinin-Stil (nur Faustschild), Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Thorwal-Stil, Winhall-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Schilddeckung, Schildstoß, Tod von Links
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Angetäuschter Angriff, Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Formationsattacke, Formationsparade, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Schwerter
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Einhändiger Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Betäubungsschlag, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Doppelangriff, Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Kha-Formation, Klinge drehen, Klingentänzer, Machtvolle Meisterparade, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Marwan Sahib-Stil, Mengbilla-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Balboram-Stil (nur brillantzwergisches Kurzschwert), Fasarer Blutgruben-Stil, Gardisten-Stil, Ishannah al'Kira-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Sarvinio della Monte-Stil, Scanlail ni Uinin-Stil (nur Kusliker Säbel, Kurzschwert und Havener Messer), Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Thorwal-Stil, Winhall-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Hohe Klinge, Sprungangriff, Tod von Links, Verkürzte Waffenführung, Vorbeiziehen, Windmühle
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Angetäuschter Angriff, Angriff nach Hinten, Aufliegende Klinge, Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Formationsattacke, Formationsparade, Machtvoller Sturmangriff, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit, Verbesserter Betäubungsschlag, Verbesserter Doppelangriff, Zweifacher Angriff

Spießwaffen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III, Zu Fall bringen
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Beschützer, Herunterstoßen, Festnageln, Pikenwall, Kampfstil- Kombination, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, **Kampfsonderfertigkeiten (AKO II):** Auflaufen, Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Kha-Formation, Klingentänzer, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Spießgespann, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): –
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Sti,l Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Aufspießen
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Drachentod (nur Drachentöter), Erweiterte Dra-

chenkampf-Taktik, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Verbesserte Aufmerksamkeit

Stangenwaffen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III, Zu Fall bringen
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Beschützer, Betäubungsschlag, Herunterstoßen, Festnageln, Pikenwall, Berittener Flugkampf, Kampfstil- Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Meisterparade
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Kha-Formation, Klinge drehen (muss eine spitze Klinge haben), Klingentänzer, Machtvolle Meisterparade, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Hylailos-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Gardisten-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Aufspießen, Binden, Mächtiger Rundumschlag, Sprungangriff, Verkürzte Waffenführung, Windmühle
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Formationsattacke, Formationsparade, Machtvoller Sturmangriff, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit, Verbesserter Betäubungsschlag, Verbesserter Schwitzkasten

Zweihandhiebwaffen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen, Zweihändiger Reiterkampf
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Kha-Formation, Klingentänzer, Machtvolle Meisterparade, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Cendrasch-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Hardas-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil Thorwal-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Verkürzte Waffenführung, Weiter Schwung, Windmühle
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Angriff nach Hinten, Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Formationsattacke, Formationsparade, Machtvoller Sturmangriff, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Zweihandschwerter
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen, Zweihändiger Reiterkampf
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Gegenhalten, Kha-Formation, Klingentänzer, Machtvolle Meisterparade, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Adersin-Stil, Baburin-Stil, Baliho-Stil, Dajin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil, Rondras Trutz-Stil (nur Rondrakamm)
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Hohe Klinge, Verkürzte Waffenführung, Weiter Schwung, Windmühle

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Fasarer Blutgruben-Stil, Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Ritter des neuen Pfades-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Tannhaus-Stil (nur Anderthalbhänder), Thorwal-Stil, Vinsalt-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Angriff nach Hinten, Berserkerangriff, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Drehschlag, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Formationsattacke, Formationsparade, Machtvoller Sturmangriff, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nervös machen, Offensives Verhalten, Reizen, Schmerzwut, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Fernkampf-Kampftechniken

Armbrüste
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Armbrüste)
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Armbrust überdrehen, Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Kha-Formation, Klingentänzer, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Irbrasch-Stil (nur Balläster, Eisenwälder und Leichte Armbrust), Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Vinsalt-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahrender Schütze
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Blattschuss, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Fixierungsschuss, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Extremschuss, Machtvoller Kernschuss, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nachladespezialist (Kampftechnik), Nervös machen, Offensives Verhalten, Rückendeckung, Riskanter Schuss, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Blasrohre
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Feindgespür I-III, Kampfreflex I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Verbessertes Ausweichen I-III
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II, Schnellladen (Blasrohre)
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Kha-Formation, Klingentänzer, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): –
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Xorlosch-Stil,
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): –
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Extremschuss, Machtvoller Kernschuss, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nachladespezialist (Kampftechnik), Nervös machen, Offensives Verhalten, Rückendeckung, Riskanter Schuss, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Bögen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Bögen)
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Ballistischer Schuss, Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Kha-Formation, Klingentänzer, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Querschuss I-III, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahrender Schütze
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Blattschuss, Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Fixierungsschuss, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Extremschuss, Machtvoller Kernschuss, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nachladespezialist (Kampftechnik), Nervös machen, Offensives Verhalten, Rückendeckung, Riskanter Schuss, Taktik

durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Diskusse
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Verbessertes Ausweichen I-III
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Eisenhagel I, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II, Schnellladen (Diskusse), Verteilter Eisenhagel
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Kha-Formation, Klingentänzer, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): –
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Odilmar-Stil, Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil Stammeskrieger-Stil, Valaria-Stil (nur Elfenbögen), Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): –
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Extremschuss, Machtvoller Kernschuss, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nachladespezialist (Kampftechnik), Nervös machen, Offensives Verhalten, Rückendeckung, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Schleudern
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Schleudern), Verbessertes Ausweichen I-III
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Kha-Formation, Klingentänzer, Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina- Stil, Prem-Stil
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Neersand-Stil, Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): –
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Extremschuss, Machtvoller Kernschus,s Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nachladespezialist (Kampftechnik), Nervös machen, Offensives Verhalten, Rückendeckung, Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Wurfwaffen
Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Wurfwaffen)
Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Berittener Flugkampf, Eisenhagel I-II, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II, Verteilter Eisenhagel
Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Drachenkampf-Taktik, Formation, Gefechtsformation, Kha-Formation, Klingentänzer, Kraftvoller Speerwurf (nur Wurfspeere), Meisterlicher Klingentänzer, Plänkler-Formation, Ungeheuer-Taktik, Weitwurf
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahrender Schütze, Waffenwurf, Wuchtiger Wurf
Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO II): Ayshara-Stil (nur Wurfdolche und Wurfsterne/-scheiben/-ringe), Neersand-Stil, Pelleas-Stil (nur Wurfspeere), Phexcaer Gossen-Stil (nur improvisierte Waffen), Rommilys-Stil, Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Seekrieger-Stil, Plänkler-Stil, Stammeskrieger-Stil, Thorwal-Stil, Wulfgar-Stil (nur Wurfäxte), Xorlosch-Stil
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO II): Blattschuss (nur Wurfspeere), Blitzreflexe, Defensives Verhalten, Drehwurf (nur Wurfäxte), Fixierungsschuss (nur Wurfdolche und Wurfstern/-ringe/-scheiben), Erweiterte Drachenkampf-Taktik, Extremschuss, Geschickter Wurf, Machtvoller Kernschuss, Meister elfischer Waffen (solange Elfenwaffen), Meister zwergischer Waffen (solange Zwergenwaffen), Nachladespezialist (Kampftechnik), Nervös machen, Offensives Verhalten, Rückendeckung, Sprungwurf (nur Wurfspeere), Taktik durchbrechen, Taktische Befehle, Tiefe Wunde (Waffe muss über eine spitze Klinge verfügen), Verbesserte Aufmerksamkeit

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten und passende Kampfstile

Bewaffneter Kampf
Angetäuschter Angriff: Scanlail ni Uinin-Stil
Angriff nach Hinten: Rondras Schutz-Stil, Sappeur-Stil, Sarvinio della Monte-Stil
Antäuschen: Metessa Galora-Stil
Aufliegende Klinge: Seekrieger-Stil, Winhall-Stil
Aufspießen: Baburin-Stil, Xorlosch-Stil
Berserkerangriff: Fasarer Blutgruben-Stil, Stammeskrieger-Stil
Binden: Adersin-Stil, Balboram-Stil, Elenvina-Stil, Fedorino-Stil, Metessa Galora-Stil, Scanlail ni Uinin-Stil, Tannhaus-Stil, Vinsalt-Stil
Blattschuss: Neersand-Stil, Odilmar-Stil, Valaria-Stil
Blitzreflexe: Hand Borons-Stil
Breschenangriff: Baliho-Stil
Defensives Verhalten: Rommilys-Stil
Drachentod: Xorlosch-Stil
Drehschlag: Thorwal-Stil
Drehwurf: Wulfgar-Stil
Durchbohrung: Gareth-Stil, Ritter des neuen Pfades-Stil
Erweiterte Drachenkampf-Taktik: Xorlosch-Stil
Extremschuss: Ederion-Stil
Fahrender Schütze: Baburin-Stil
Fixierungsschuss: Ayshara-Stil, Ederion-Stil, Irbrasch-Stil, Odilmar-Stil
Formationsattacke: Plänkler-Stil
Formationsparade: Seekrieger-Stil
Frontalangriff: Gareth-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil
Geschickter Wurf: Ayshara-Stil
Hohe Klinge: Dajin-Stil, Ishannah al'Kira-Stil, Rondras Trutz-Stil, Vinsalt-Stil
Mächtiger Lanzenangriff: Ritter des alten Wegs-Stil
Mächtiger Rundumschlag: Cendrasch-Stil, Dajin-Stil, Hylailos-Stil
Machtvoller Kernschuss: Valaria-Stil, Vinsalt-Stil
Machtvoller Sturmangriff: Fasarer Blutgruben-Stil, Hardas-Stil, Stammeskrieger-Stil
Machtvoller Wirbelangriff: Ishannah al'Kira-Stil
Meister elfischer Waffen: Ederion-Stil
Meister zwergischer Waffen: Hardas-Stil
Meisterlicher Turnierreiter: Gareth-Stil
Meisterliches Umrennen: Sappeur-Stil
Nachladespezialist (Kampftechnik): Irbrasch-Stil
Nervös machen: Balboram-Stil, Metessa Galora-Stil, Sarvinio della Monte-Stil
Offensives Verhalten: Rommilys-Stil, Plänkler-Stil
Reizen: Plänkler-Stil
Riskanter Schuss: Valaria-Stil
Rückendeckung: Irbrasch-Stil, Pelleas-Stil
Schilddeckung: Elenvina-Stil, Hylailos-Stil, Prem-Stil, Rondras Schutz-Stil, Thorwal-Stil
Schildstoß: Baliho-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil, Ritter des neuen Pfades-Stil, Scanlail ni Uinin-Stil, Winhall-Stil
Schmerzwut: Hardas-Stil, Rondras Schutz-Stil, Stammeskrieger-Stil
Sprungangriff: Hylailos-Stil, Marwan Sahib-Stil, Mengbilla-Stil
Sprungwurf: Pelleas-Stil
Taktik durchbrechen: Tannhaus-Stil
Taktische Befehle: Rommilys-Stil, Seekrieger-Stil, Thorwal-Stil
Tiefe Wunde: Ayshara-Stil, Hand Borons-Stil, Pelleas-Stil, Odilmar-Stil,
Tod von Links: Balboram-Stil, Fedorino-Stil
Verbesserte Aufmerksamkeit: Gardisten-Stil
Verbesserter Betäubungsschlag: Gardisten-Stil
Verbesserter Doppelangriff: Gardisten-Stil, Ishannah al'Kira-Stil
Verbesserter Schwitzkasten: Wulfgar-Stil
Verkürzte Waffenführung: Adersin-Stil, Tannhaus-Stil
Versteckte Klinge: Hand Borons-Stil
Vorbeiziehen: Fedorino-Stil
Waffenwurf: Elenvina-Stil, Mengbilla-Stil
Weiter Schwung: Cendrasch-Stil, Dajin-Stil, Rondras Trutz-Stil
Windmühle: Adersin-Stil, Baliho-Stil, Marwan Sahib-Stil, Neersand-Stil, Rondras Trutz-Stil
Wuchtiger Wurf: Baburin-Stil, Marwan Sahib-Stil, Neersand-Stil, Prem-Stil, Winhall-Stil, Wulfgar-Stil
Zertrümmern: Cendrasch-Stil, Mengbilla-Stil, Prem-Stil, Sappeur-Stil
Zweifacher Angriff: Ritter des neuen Pfades-Stil

Waffenloser Kampf
Eisenfaust: Boxer-Stil, Phexcaer Gossen-Stil
Fußfeger: Hruruzat, Unauer Schule
Haltegriff brechen: Bornländisches Raufen, Gladiatoren- Stil, Mercenario-Stil, Zyklopäisches Ringen
Handkantenschlag: Hruruzat
Kopfstoß: Bornländisches Raufen, Garether Gossen-Stil, Hammerfaust-Stil, Mercenario-Stil
Meisterlicher Wurf: Hammerfaust-Stil, Unauer Schule, Zyklopäisches Ringen
Miese Tricks: Fasarer Blutgruben-Stil, Garether Gossen-Stil, Phexcaer Gossen-Stil, Sarvinio della Monte-Stil
Schwinger: Boxer-Stil, Hammerfaust-Stil
Sprungtritt: Gladiatoren-Stil, Hruruzat
Tiefschlag: Bornländisches Raufen, Boxer-Stil, Garether Gossen-Stil, Gladiatoren-Stil, Mercenario-Stil, Phexcaer Gossen-Stil
Würgegriff: Unauer Schule, Zyklopäisches Ringen

INDEX

A

Abenteuerpunkte 8
Ablegen 27
Abrichten und Dressieren 24
Abrichten von domestizierten Tieren 25
Abschleppen 36
Abschleppspezialist/in (SF) 41
Abweichende Aspekte 49
Allgemeinwissen (SF) 84
Alternative Gruppensammelprobe 67
Alternative Sammelprobe 67
Amputationen 10
Anatomie (Spezies) (SF) 70
Anbahnung 35
Anbändeln 36
Angetäuschter Angriff (SF) 139
Angriff nach Hinten (SF) 139
Angriffslust (Panik-Status) 23
Angstgift (Gift) 12
Annehmbar 46
Antäuschen (SF) 139
Anzeigen 27
Apothekarius (Profession) 161
Apport 27
Arachnae (Gift) 13
Archetyp 205
Aspekte des Lebensstils 45
Ätzes geben (SF) 70
Aufhübschen 36
Auflaufen (SF) 125
Aufliegende Klinge (SF) 140
Auftragsmörderin (Profession) 162
Augenpest (Krankheit) 17
Aus 28
Ausbildungsaufsätze 25, 27, 29
Ausfall I-II (SF) 125
Ayshara-Stil (SF) 119, 132

B

Baderin (Profession) 163
Balboram-Stil (SF) 119, 132
Basiliskenblick (Krankheit) 17
Bedrohliche Aura (SF) 84
Beeindruckende Vorstellung (SF) 70
Befreier 62ff.
Befreierhandlung 64
Begabte/r Aufreißer/in (Vorteil) 40
Begehren (Zustand) 35
Beistand der Götter I/II (Schicksalspunkte-SF) 88
Bergbau (SF) 71
Berittene Lanzenformation (SF) 125
Bernstein erhitzen (SF) 71
Berserkerangriff (SF) 140
Betäuben 63, 117
Betäubungsgift (Gift) 13
Bierbrauerei (SF) 71
Bine Maschores (SF) 71
Blattschuss (SF) 140
Bleiche Sieche (Krankheit) 18
Blitzreflexe (SF) 141
Blutend (Status) 147, 103ff.
Blutgrätsche (SF) 126
Blutkrächzen (Krankheit) 18
Boabungaha (Gift) 13
Bote (Profession) 164
Boxer-Stil (SF) 122, 132
Brabbeln (Panik-Status) 23
Buchdruck mit beweglichen Lettern 44
Buchdruck und Lesbarkeit 44
Bücher lesen und Studium eines Buchs 41
Buchpassagen finden 42

C

Chirurgischer Eingriff 11
Crunch 7ff.
Crunch-Elemente 8

D

Dauer des Buchdrucks 44
Defensives Verhalten (SF) 141
Doppelangriff (SF) 126
Drachenkampf-Taktik (SF) 126
Drachenspeichel (Gift) 13
Drachentod (SF) 141
Drehschlag (SF) 141
Drehwurf (SF) 141
Dressur von Wildtieren 25
Durchbohrung (SF) 141
Durchgezogener Tritt I-III (SF) 126

E

Ederion-Stil (SF) 119, 132
Einfluss 38ff.
Einflussstufe 59
Einkommen (Vorteil) 48
Einnahmequelle (SF) 84
Einstellung 38
Einstellungsstufe 39
Eisenfaust (SF) 142
Elegante Frisur (SF) 71
Elend 46
Ellbogenangriff I-III (SF) 126
Entfernungen schätzen (SF) 71
Entfesselungskünstler (SF) 71
Entspannendes Liebesspiel (SF) 84
Erfahrungsgrad von Reittieren 27

Erfolgreicher Jäger (SF) 84
Erholsame Regeneration (Schicksalspunkte-SF) 89
Erholsames Bad (SF) 71
Ermutigende Darstellung (SF) 84
Erweiterte Drachenkampf-Taktik (SF) 142
Erweiterte Kampfsonderfertigkeit 139
Erweiterte Talentsonderfertigkeit 84
Erwerb von Kontaktpersonen 59
Extremschuss (SF) 143

F
Fächer (Kampftechnik) 227
Fachwissen (SF) 84
Fährtenleser (SF) 84
Fallensteller (Profession) 165
Fasarer Blutgruben-Stil (SF) 119, 132
Fass I-III 28
Faszinierende Darstellung (SF) 84
Feuerzunge (Gift) 13
Fixierungsschuss (SF) 142
Fleischer (Profession) 166
Flucht- und Aufgabe-Regeln 98
Flucht-Wurf 98
Fluff 7ff.
Fokus-Fähigkeiten 8
Fokusregel 7ff.
Formation (SF) 125, 126
Formationsattacke (SF) 143
Formationsparade (SF) 143
Freund von Freunden (Schicksalspunkte-SF) 89

G
Galanterie (SF) 72
Gänsepusteln (Krankheit) 19
Gardisten-Stil (SF) 119, 133
Garether Gossen-Stil (SF) 122, 133
Garether Kriegerin (Profession) 167
Gareth-Stil (SF) 119, 133
Gefallen 60
Gefallensstufe 60
Gefechtsformation (SF) 127
Gegenhalten (SF) 127
Geiselnahme-Regeln 62
Geiselnehmer 62ff.
Geiselnehmerhandlung 63
Gelbschwanzskorpiongift (Gift) 14
Gerüchte aufschnappen (SF) 85
Gerüchtekoch I-III (SF) 72
Geschickter Wurf (SF) 143
Geschossabwehr I-III (SF) 127
Gesteinskunde (SF) 85
Giftverstärkung (Giftart) (SF) 72
Gonede (Gift) 14
Grandioser Leibdiener (SF) 85
Grasse (Krankheit) 19
Grätsche (SF) 128
Großes Heilbad (SF) 85
Grundregel 7ff.
Gruppen als Verbindung 59
Gute Beziehungen 59
Gute Verarbeitung (SF) 85

H
Halbgift (Gift) 14
Haltet durch! (Schicksalspunkte-SF) 90
Hand Borons-Stil (SF) 120, 133
Handel und Hehlerei 60
Handlungen erzwingen 39
Handwerkskunst (SF) 85
Hardas-Stil (SF) 120, 133
Hausbau 50
Heilkraft I-III (Schicksalspunkte-SF) 89
Heilung von Panik-Status 24
Heilungsspezialgebiet (Anwendungsgebiet) (SF) 10
Heraldikspezialist (SF) 72
Herbstpocken (Krankheit) 19
Herrschaftsanspruch (SF) 85
Herrscher (Profession) 168
Hinterhaltsspezialist (SF) 72
Hofzeremoniell (SF) 73
Holzfäller (Profession) 169
Holzkenntnis (SF) 73
Horasierkrankheit (Krankheit) 19
Hütetier 26
Hysterie (Panik-Status) 23

I und J
Inhaltsqualität von Büchern 42
Inhaltsstufe 42-44
Inhaltsvorteile hinterlegen 44
Irbrasch-Stil (SF) 120, 133
Ishannah al'Kira-Balayan (Profession) 170
Ishannah al'Kira-Stil (SF) 120, 134
Jagdtier 26

K
Kampfabbruch 98
Kampfstil 118
Kampfstilsonderfertigkeit 118, 124, 132
Kampftier 26
Karawanenführerin (Profession) 171

Karg 46
Karmesin (Krankheit) 20
Kernschuss I-III (SF) 128
Kha-Formation (SF) 128
Kind der Natur (SF) 86
Kinderkrankheit 16ff.
Klein-Alrik 182, 198, 205
Klinge drehen (SF) 128
Klingentänzer (SF) 128
Knochenbrüche schienen 11
Komm 28
Komplexitätsgrad 7
Kontakte und Verbindungen 58
Kontoristin (Profession) 172
Kopieren und Abschreiben von Büchern 43
Kopist (SF) 86
Körperliches Geschick (SF) 86
Körperpflege 46
Kraftanstrengung (SF) 86
Kraftvoller Speerwurf (SF) 128
Krankheiten und Spezies 17
Kräutermischung (SF) 73
Kritischer Fehlschlag 100ff.
Kritischer Treffer 100ff.
Kryptographie (SF) 73
Kunstbegabt (SF) 86
Kunstflug (SF) 74
Kunstreiten (SF) 74
Kunststück 28
Kurzschrift (SF) 74

L
Landwehrsoldat (Profession) 173
Langzeitwerbung 38
Lanisto (Profession) 174
Lanzenführung (SF) 129
Laut 28
Lebensstil erwerben 47
Lebensstil nach sozialem Stand 48
Lebensstil-Regeln 45
Leg-ga-leg (SF) 75
Lehrer I-III (SF) 75
Leichenblässe (Krankheit) 20
Lerneinheit 65
Lernzeit 65
Lesegeschwindigkeit 41
Letzte Reserve (Schicksalspunkte-SF) 89
Logenmitglied (Profession) 175
Loyalität 29
Luxuriös 47

M
Machtvolle Meisterparade (SF) 129
Machtvoller Heiler (SF) 86
Machtvoller Kernschuss (SF) 144
Machtvoller Sturmangriff (SF) 144
Machtvoller Wirbelangriff (SF) 144
Marbos Ruhe (Gift) 15
Marderkrätze (Krankheit) 21
Mawdli (Profession) 176
Masseur/in (SF) 75
Meister der Orientierung (SF) 86
Meister elfischer Waffen (SF) 144
Meister zwergischer Waffen (SF) 144
Meisterin der Tarnung (SF) 86
Meisterliche Geschossabwehr I-III (SF) 129
Meisterliche Kräutermischung (SF) 87
Meisterlicher Klingentänzer (SF) 129
Meisterlicher Turnierreiter (SF) 145
Meisterliches Umrennen (SF) 145
Menschenstimmen imitieren (SF) 76
Metessa Galora-Schwert-gesellin (Profession) 177
Metessa Galora-Stil (SF) 120, 134
Meucheln 117
Meucheln und Betäuben 117
Miese Tricks (SF) 145

N
Nachladespezialist (Kampftechnik) (SF) 145
Nahrung 46
Namensschmeichler (SF) 76
Neersander Krieger (Profession) 178
Neersand-Stil (SF) 120, 134
Nerven aus Stahl (SF) 76
Nervös machen (SF) 145

O
Odilmar-Stil (SF) 120, 135
Offensives Verhalten (SF) 146
Ohnmacht (Panik-Status) 23
Opfer 62
Opferhandlung 63
Orkenkrätze (Krankheit) 21

P und Q
Panik-Regeln 22
Panik-Status 22ff.
Panikursache 22
Paralyse (Krankheit) 17
Patrizierin (Profession) 179
Pelleas-Stil (SF) 120, 134
Personal 46

Phantastische Tätowierung (SF) 87
Phexcaer Gossen-Stil (SF) 122, 134
Phobie (Panik-Status) 23
Plänkler-Formation (SF) 129
Plänkler-Stil (SF) 121, 137
Platz 28
Porzellanarbeiten (SF) 76
Profession 159
Prospektor (Profession) 180
Purpurblitz (Gift) 15
Querschuss I-III (SF) 129

R
Rahjalieb (Pflanze) 20
Räuberin (Profession) 181
Rechnungswesen (SF) 87
Regeln 7ff.
Reichlich 46
Reisen 46
Reißangriff (SF) 130
Reißwasserseuche (Krankheit) 21
Reittier 26
Reizen (SF) 146
Renntier 26
Riskanter Schuss (SF) 146
Ritter des neuen Pfades-Stil (SF) 120, 135
Rommilyser Kriegerin (Profession) 182
Rommilys-Stil (SF) 121, 135
Rondras Schutz-Stil (SF) 121, 135
Rotbacke (Krankheit) 21
Routinierte Wundversorgung (SF) 87
Rückendeckung (SF) 146

S
Sappeurin (Profession) 183
Sappeur-Stil (SF) 121, 136
Sarvinio della Monte-Schwertgesellin (Profession) 184
Sarvinio della Monte-Stil (SF) 121, 136
Scanlail ni Uinin-Schwertgeselle (Profession) 185
Scanlail ni Uinin-Stil (SF) 121, 136
Schankmagd (Profession) 186
Schaukämpferin (Profession) 187
Schauspielerin (Profession) 188
Schicksalsmacht (Schicksalspunkte-SF) 89
Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit 88
Schildschlag (SF) 130
Schlafkrankheit (Krankheit) 21
Schleiertanz (SF) 76
Schmerzwut (SF) 146
Schmugglerin (Profession) 189
Schreiberin (Profession) 190
Schreikrampf (Panik-Status) 23
Schriftsteller (Profession) 191
Schwarzer Lotos (Gift) 15
Schwere Verbrennungen behandeln 11
Seekriegerin (Profession) 192
Seekrieger-Stil (SF) 121, 137
Seemannsgarn (SF) 87
Selbstbewusstes Auftreten (SF) 76
Sich umhören 60
Sinnlicher Tanz (SF) 76
Soziale Interaktion 40
Soziale Kompetenz (SF) 87
Spezielle Verletzungen und Behandlung 10
Spießgespann (SF) 130
Spießwaffen (Kampftechnik) 227
Sprache der Blumen (SF) 76
Sprungwurf (SF) 147
Staatskunst (SF) 77
Stammeskrieger-Stil (SF) 121, 137
Stechender Blick (SF) 77
Steigender und sinkender Lebensstil 48
Still 28
Stumpfsinn (Panik-Status) 23
Stutzer (Profession) 193
Such 28
Suchtier 26

T
Taktik durchbrechen (SF) 147
Taktische Befehle (SF) 147
Talentanwendungen 9
Talentstil 68
Talentstilsonderfertigkeit 68, 78
Tannhaus-Schwertgeselle (Profession) 194
Tannhaus-Stil (SF) 121, 137
Taschendieb (Profession) 195
Tätowiererin (Profession) 196
Täuschung der Zuschauer (SF) 87
Texte schreiben 43
Thorwaler Krieger (Profession) 197
Thorwal-Stil (SF) 121, 137
Tiefe Wunde (SF) 147
Tierische Begleiter 24
Tierverbundenheit (SF) 88
Tinzal (Gift) 15
Trage- oder Zugtier 26
Trefferzonen-Set 10
Treiben 28

Tricks 27
Triefnase (Krankheit) 239
Turnierkenntnis (SF) 77
Turnierreiterei (SF) 130

U

Überanstrengung 66
Überanstrengungsstufe 66
Übernatürliche Krankheit 16
Üble Verletzungen 10
Umrennen (SF) 130
Umwickeln (SF) 130
Unauffälliger Griff (SF) 88
Ungeheuer-Taktik (einzelne Spezies) (SF) 131
Universalgenie (SF) 88
Unterminieren (SF) 77
Unterschlupf finden (SF) 77
Üppig 47
Urkaritgift (Gift) 15
Ursachen von Krankheiten 16

V

Valaria-Stil (SF) 121, 138
Verbesserte Aufmerksamkeit (SF) 148
Verbesserter Betäubungsschlag (SF) 148
Verbesserter Doppelangriff (SF) 148
Verbesserter Schwitzkasten (SF) 148
Verbindungspunkt 58
Verfassen von Büchern 42
Verführung 37
Vergnügen 46
Verhandlungsdurchgang 62
Verhandlungsgeschick (SF) 88
Verstecke finden (SF) 77
Versteckte Klinge (SF) 148
Versteinert (Status) 18
Vertrauenswürdig (SF) 88
Vertrautentiere und Abrichten 29
Verzierungen, Initialen und Illustrationen 43
Viehtreiber (Profession) 198
Vinsalter Krieger (Profession) 199
Vinsalt-Stil (SF) 121, 138
Visarnetgift (Gift) 15
Vogelspinnengift (Gift) 15

W und X

Wache 28
Wachtier 27
Weg der Baderin (SF) 78
Weg der Bardin (SF) 78
Weg der Gauklerin (SF) 78
Weg der Gelehrten (SF) 79
Weg der Heilerin (SF) 79
Weg der Karawanenführerin (SF) 79
Weg der Kontoristin (SF) 79
Weg der Künstlerin (SF) 79
Weg der Patrizierin (SF) 80
Weg der Prostituierten (SF) 80
Weg der Räuberin (SF) 80
Weg der Schankmagd (SF) 80
Weg der Schaukämpferin (SF) 80
Weg der Schreiberin (SF) 80
Weg der Seefahrerin (SF) 80
Weg der Spitzelin (SF) 81
Weg der Tätowiererin (SF) 81
Weg der Zofe (SF) 81
Weg des Adligen (SF) 81
Weg des Apothekers (SF) 81
Weg des Boten (SF) 82
Weg des Fallenstellers (SF) 82
Weg des Fleischers (SF) 82
Weg des Händlers (SF) 82
Weg des Höflings (SF) 82
Weg des Holzfällers (SF) 82
Weg des Jägers (SF) 82
Weg des Prospektors (SF) 82
Weg des Schriftstellers (SF) 83
Weg des Streuners (SF) 83
Weg des Taschendiebes (SF) 83
Weg des Zimmermanns (SF) 83
Wegabkürzungen kennen (SF) 78
Wegkenntnis (SF) 78
Wegrennen (Panik-Status) 23
Weitwurf (SF) 131
Werte schätzen (SF) 78
Wildtiere als Handaufzucht 25
Winhaller Krieger (Profession) 200
Winhall-Stil (SF) 121, 138
Wink des Schicksals (Schicksalspunkte-SF) 90
Winzerei (SF) 78
Wirbelangriff I-II (SF) 131
Wohnung 46
Wulfgar-Stil (SF) 122, 138
Xorlosch-Stil (SF) 122, 138

Z

Zahnbehandlung 12
Zeiteinheiten 66
Zimmermann (Profession) 201
Zirkustier 27
Zofe (Profession) 202
Zuverlässigkeit 59
Zuverlässigkeitsstufe 59
Zweifacher Angriff (SF) 149
Zwergenkrieger nach Hardas (Profession) 203

Das Schwarze Auge

AVENTURIEN

AVENTURISCHES KOMPENDIUM II

Aventurien ist ein Kontinent voller Gefahren und Herausforderungen, die einer Heldengruppe all ihre Kampfkünste und ihren Einfallsreichtum abverlangt.

Mit dem Aventurischen Kompendium II hältst du einen Regelerweiterungsband für DSA5 in den Händen, der dir neue Optionen für den Kampf und Talenteinsatz eröffnet. Zahlreiche neue waffenlose und bewaffnete Kampfstile erweiterten die Möglichkeiten der Helden. Ob mit dem blutigen Stil der Fasarer Blutgruben, der Eleganz einer elburischen Balayan-Meisterin oder den hinterhältigen Angriffen der Agenten der Hand Borons - im Aventurischen Kompendium II wirst du den richtigen Stil für deinen Abenteurer finden.

Doch nicht nur Krieger und Schwertgesellen kommen auf ihre Kosten, auch alle übrigen Heldentypen können von den in diesem Band enthaltenen Erweiterungsregeln profitieren. Das Kompendium enthält zahlreiche neue Fokusregeln: Von Chirurgie und Abrichten, über Geiselnahme, Lernzeiten und Kontaktpersonen findest du eine ganze Reihe von nützlichen Fokusregeln für das Spiel.

Das Aventurische Kompendium II enthält darüber hinaus eine große Sammlung neuer Sonderfertigkeiten und Talentstile. Mit diesen neuen Stilen lassen sich nun auch profane Helden wie Streuner, Heiler und Handwerker stärker spezialisieren und mit neuen Fähigkeiten ausstatten.

Darüber hinaus kannst du wieder aus einer Vielzahl an Professionen deinen Helden erstellen oder aus einigen Archetypen eine spielfertige Heldin auswählen.

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3–6 SPIELER
AB 14 JAHREN

ULISSES SPIELE

www.ulisses-spiele.de

US25007PDF