



Das Schwarze Auge

GLAUBE, MACHT
— & —
HELDENMUT
DIE GESTADE DES GOTTWALS

Talentstil-SF	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite
Weg der Godi	Allgemeinwissen	15	Kind der Natur	16	Vertrauenswürdig	17
Weg der Sangara	Kind der Natur	15	Soziale Kompetenz	16	Vertrauenswürdig	17
Weg der Skaldin	Ermutigende Darstellung	15	Soziale Kompetenz	16	Seemannsgarn	17
Weg des Runenschöpfers	Gute Verarbeitung	15	Handwerkskunst	16	Seemannsgarn	17

Kampfstil-SF	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite
Hammerfaust-Stil	Kopfstoß	21	Meisterlicher Wurf	22	Schwinger	23
Ottajasko-Rekker-Stil	Berserkerangriff	20	Nervös machen	22	Wuchtiger Wurf	24
Prem-Stil	Schilddeckung	23	Wuchtiger Wurf	24	Zertrümmern	24
Stammeskrieger-Stil	Berserkerangriff	20	Machtvoller Sturmangriff	21	Schmerzwut	23
Thorwal-Stil	Drehschlag	20	Schilddeckung	23	Taktische Befehle	24
Tierkrieger-Stil	Beserkerangriff	20	2 weitere nach primärem Patron siehe Tabelle unten			
Wulfgar-Stil	Drehwurf	21	Tiefe Wunde	24	Wuchtiger Wurf	24

Zauberstil-SF	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite
Scholar der Halle des Windes zu Olport	Eiserne Konzentrationsstärke	26	Gegnerische Zauberpraxis (Eis, Luft und Wasser)	26	Vollendeter Elementarist	26
Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal	Artefaktanalytiker	25	Harmoniezauberei	26	Vortrefflicher Hellseher	26

Liturgiestil-SF	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite
Geisterführer	Bannmeister	28	Geistergefäß	28	Omen	29
Hüter der Walwütigen	Erzwungene Liturgie	28	Gebieter der Kraft	28	Schutz der Unsterblichen	29
Jäger der Seeschlangen	Gebieter der Tapferkeit	28	Omen	29	Tapferkeit der Unsterblichen	29
Medizinleute	Gesunder Geist, gesunder Körper	28	Heilritus	29	Omen	29
Tierpriester	Aussaugen	28	Körperkontrolle	29	Omen	29
Verkünder des Schicksals	Omen	29	Schutz der Unsterblichen	29	Verbesserte Fokussierung	29

Patron	Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten
Adler	Riskanter Schuss, Rückendeckung
Bär	Offensives Verhalten, Schmerzwut
Eule	Rückendeckung, Taktische Befehle
Falke	Blitzreflexe, Extremschuss
Feuermolch	Miese Tricks, Taktische Befehle
Fischotter	Antäuschen, Miese Tricks
Gebirgsbock	Defensives Verhalten, Taktische Befehle
Mammut G&K006	Defensives Verhalten, Machtvoller Sturmangriff

Patron	Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten
Nashorn	Machtvoller Sturmangriff, Nervös machen
Rabe	Blitzreflexe, Taktische Befehle
Säbelzahn tiger G&K006	Offensives Verhalten, Tiefe Wunde
Vielfraß	Miese Tricks, Machtvoller Wirbelangriff
Wildschwein	Machtvoller Sturmangriff, Nervös machen
Wolf	Offensives Verhalten, Taktische Befehle

Glaube, Macht und Heldenmut
Die Gestade des Gottwals



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Regeldesign

Nikolai Hoch, Alex Spohr

Autor:innen

Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Alex Spohr mit Beiträgen von Julian Härtl

Lektorat

Frauke Forster, Nikolai Hoch

Korrektorat

Bettina Ain

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Ben Maier

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen

Verena Biskup, Marc Bornhöft, Steffen Brand, Tim Brothage, Annika Maar, Nathaniel Park, Janina Robben, Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer, Mia Steingräber, Bryan Syme, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Michael Witmann

Mitarbeiter:innen Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner

Verlag Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Simon Burandt, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Benedict Marko, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Markus Plötz, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Alex Spohr, Jens Ullrich, Jan Wagner

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Saskia Steltner, Stefan Tannert, Sven Timm, Anke Zimmermann

Copyright © 2021 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. 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.

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Mit Dank an Julian Härtl, Peter Horstmann, Jeanette Marsteller
und alle Unterstützenden des Thorwal-Crowdfundings

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



GLAUBE, MACHT UND HELDENMUT



Inhaltsverzeichnis

Weltliche Professionen	5
Kämpferprofessionen	7
Zaubererprofessionen	9
Geweihtenprofessionen	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten	13
Talentstilsonderfertigkeiten	13
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten	14
Kampfsonderfertigkeiten	15
Kampfstilsonderfertigkeiten	16
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten	18
Allgemeine magische Sonderfertigkeiten	23
Zauberstilsonderfertigkeiten	23
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten	24
Liturgiestilsonderfertigkeiten	25
Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten	27
Animistenprägungen	29
Gildenprägungen	30
Kirchenprägungen	31
Runenschöpferprägungen	32
Zauberbardenprägungen	33



Zwischen die Buchdeckel einer DSA5-Regionalspielhilfe passen leider nur begrenzt viele Inhalte. Zusätzliche Regelemente zur Ausgestaltung der neuen Professionen, die in der Regionalspielhilfe **Die Gestade des Gottwals** vorgestellt wurden, findest du deshalb in dieser Spielhilfe. Wir stellen dir Talent-, Kampf-, Zauber- und Liturgiestile vor, die zu typischen aus der Region stammenden Helden passen. Selbstverständlich sind auch die zugehörigen erweiterten Talent-, Kampf-, Zauber- und Liturgiesonderfertigkeiten enthalten! Mehr Informationen zu Talent-, Kampf-, Zauber- und Liturgiestilen findest du jeweils in den Regelerweiterungsbänden **Aventurisches Kompendium 1-2**, **Aventurische Magie 1-3** und **Aventurisches Götterwirken 1-2**.

Zusätzlich haben wir in die Professionspakete aus **Die Gestade des Gottwals** direkt die neuen Stil-Sonderfertigkeiten eingebaut, damit du noch einfacher mit deinen Lieblingshelden aus der Region losspielen kannst! Beschreibungen für Zauber, welche in den Professionspaketen verwendet werden, findest du im **Regelwerk** und in **Die Gestade des Gottwals**, dazu passende Zaubererweiterungen werden in den Bänden **Aventurische Magie 1-3** vorgestellt.

Um deinem Sangara oder deiner Tierkriegerin noch mehr Individualität zu verleihen, kannst du für deine Helden auch Prägungen wählen, die wir dir ebenfalls hier präsentieren. Bei Prägungen handelt es sich um **Fokusregeln der Stufe 1**.

Anders als in den Professionspaketen in **Die Gestade des Gottwals** sind in diesen Paketen Sonderfertigkeiten für typische Talent-, Kampf-, Zauber- und Liturgiestile der Profession aufgenommen und verrechnet worden. Die AP-Kosten fallen darum entsprechend höher als in der Regionalspielhilfe aus. Eine genaue Erklärung der jeweiligen Sonderfertigkeiten findest du ebenfalls in diesem Band.

Viel Spaß beim Spiel in Thorwal und dem Gjalskerland!

Nikolai Hoch & Alex Spohr

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. bei der Sonderfertigkeit **Trampeln**^{ABE008}.

ABE – Aventurisches Bestiarium

AMA – Aventurische Magie

G&K – Geisterwald & Knochenklippen

S&R – Sturmgeheul & Runenzauber

PROFESSIONEN



Die hier aufgeführten Professionen enthalten im Gegensatz zu den Professionswerten der Regionalspielhilfe **Die Gestade des Gottwals** als Ergänzung die dazugehörigen

Talent-, Kampf-, Zauber- und Liturgiestile. Entsprechend dieser Ergänzung ist auch jeweils der AP-Wert erhöht worden.

Weltliche Professionen

Skaldin

Die Skaldin ist eine Professionsvariante der Bardin aus dem Grundregelwerk. Wir haben die Skaldin hier dennoch zusätzlich aufgeführt, um sie mit ihrem eigenen Talentstil vorzustellen, der sich von dem Weg der Bardin unterscheidet.



Skaldin

Professionspaket

AP-Wert: 172 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Thorwal

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Musizieren, Weg der Skaldin

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Singen 7, Tanzen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Betören 2, Etikette 4, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Überreden 5

Natur: Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 8

Handwerk: Holzbearbeitung 3, Musizieren 7

Empfohlene Vorteile: Gutes Aussehen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaften (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Hässlich

Thorwalsche Godi*

Professionspaket

AP-Wert: 310 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Thorwal

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Sagen & Legenden, Weg der Godi

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 8, Raufen 8
Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Zehen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 7, Willenskraft 6

Natur: Fährtsensuchen 3, Fischen & Angeln 2, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 7, Sternkunde 5

Handwerk: Handel 3, Steinbearbeitung 5

Empfohlene Vorteile: keine

Empfohlene Nachteile: Arm

Ungeeignete Vorteile: Reich, Unscheinbar

Ungeeignete Nachteile: Unfrei

*) Die Werte gelten für eine profane Godi, die keine übernatürlichen Fähigkeiten aufweist.



Kämpferprofessionen

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 Wuchtschlag I und Thorwal-Stil), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Beidhändiger Kampf I, Belastungsgewöhnung I, Vorstoß, Wuchtschlag I und Thorwal-Stil

Kampftechniken: Dolche 10, Raufen 12, Hiebaffen 12, Schilde 12, Schwerter 12, Wurfaffen 10, Zweihandhiebaffen 11

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 7, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 6, Zecken 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, Blutausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile



Σ
E
MMXIV

Premier Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 410 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I und Prem-Stil), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Schildspalter und Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Einschüchtern, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Schildspalter, Wuchtschlag I, Prem-Stil

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Schilde 12, Wurfaffen 10; eine der folgenden Kampftechniken 12, eine weitere 10: Hiebaffen, Schwerter, Zweihandhiebaffen

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 6, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnes-schärfe 3, Zehen 4

Gesellschaft: Einschüchtern 7, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Willenskraft 3

Natur: Fährtsensuchen 3, Fesseln 3, Fischen & Angeln 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 5, Rechnen 3, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3

Handwerk: Boote & Schiffe 5, Handel 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Metallbearbeitung 3

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Reich, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar, alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile

Ottajasko-Rekkerin

Professionspaket

AP-Wert: 310 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Thorwal, IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit), GE 13 (für die SF Finte I und Ottajasko-Rekker-Stil), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I und Ottajasko-Rekker-Stil)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Aufmerksamkeit, Finte I, Wuchtschlag I, Ottajasko-Rekker-Stil

Kampftechniken: Hiebaffen 10, Raufen 12, Schwerter 10, Zweihandhiebaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnes-schärfe 3, Zehen 3

Gesellschaft: Einschüchtern 7

Natur: Fährtsensuchen 4, Fischen & Angeln 2, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 3, Götter & Kulte 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 3, Stoffbearbeitung 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Ottajasko)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen und geweihten Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Behäbig, Blutausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen und geweihten Nachteile



Zaubererprofessionen

Gildenlose Magierin der Halle des Windes zu Olport

Professionspaket

AP-Wert: 355 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Halle des Windes zu Olport

Kampftechniken: Hieb Waffen 10, Raufen 8, Stangenwaffen 8, Wurf Waffen 8

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Zeichnen 2

Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 2, Orientierung 3, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 4, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sphärenkunde 4, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 2, Boote & Schiffe 3, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Lederarbeiten 2, Malen & Zeichnen 4, Stoffbearbeitung 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Tätowierung, Trocken, Wind im Haar; Zauber: Aeolito 5, Attributo (Mut) 5, Elementarer Diener 5, Hexagramma 4, Manifesto 10, Nebelwand (Elfen) 6, Wirbelform 6

Empfohlene Vorteile: Affinität zu Elementaren^{AMA225 & S&R009}, Hohe Seelenkraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Bluttausch, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube), Verpflichtungen II (Akademie)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Behäbig, Niedrige Seelenkraft



Graumagier der Schule der Hellsicht zu Thorwal

Professionspaket

AP-Wert: 348 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 14 Abenteuerpunkte, Analytiker, Bindung des Stabes, Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal

Kampftechniken: Raufen 7, Schwerter 8, Stangenwaffen 9

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 2, Zeichen 1

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Menschenkenntnis 4, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 1, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 2, Lederbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4, Stoffbearbeitung 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Luftstoß, Tätowierung, Trocken, Wasserhöhe; Zauber: Adlerrauge (Elfen) 5, Analys 6, Balsam 4, Oculus Astralis 5, Odem 4, Penetriz-
zel 4, Sensibar 5, Xenographus 4

Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz), Prinzipientreue (Verteidigung der Lehrfreiheit, politische Neutralität, Schutz der wegen ihrer Meinung Verfolgten), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen II (Gilde, Akademie, Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Wasser), Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Verwöhnt)

Reisende Sangara

Professionspaket

AP-Wert: 314 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Thorwal, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Zauberbarden) (80 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Singen, Weg der Sangara

Kampftechniken: Dolche 8, Hiebaffen 10, Raufen 8
Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 2, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 2, Singen 8, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Verbergen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Betören 2, Einschüchtern 2, Menschenkenntnis 5, Überreden 5

Natur: Fährtensuchen 2, Orientierung 5, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

Wissen: Geographie 5, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 5, Magiekunde 2, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3

Handwerk: Holzbearbeitung 3, Musizieren 4, Stoffbearbeitung 3

Zauber/Magische Handlungen:

Ein Zaubertrick aus folgender Liste: Feuerfinger, Hintergrundmusik, Lockruf, Trocken; Zaubermelodien: Melodie der Angriffslust 4, Melodie der Täuschung 4, Melodie der Versöhnung 4, Melodie des Windes 4

Empfohlene Vorteile: Glück, Magische Einstimmung (Wesen des Waldes), Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang

Empfohlene Nachteile: Körperliche Auffälligkeit, Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Unheimlich, Weltfremd), Prinzipientreue (Ögnir-Glaube), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Rachsucht), Stigma

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Kälteempfindlich, Sprachfehler, Stumm, Taub



Runenschöpfer (Runahöfundur)

Professionspaket

AP-Wert: 360 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Thorwal, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Runenschöpfer) (75 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Weg des Runenschöpfers

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 10, Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 2, Singen 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Einschüchtern 2, Menschenkenntnis 2, Überreden 2, Willenskraft 3

Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 5, Götter & Kulte 4, Magiekunde 3, Rechnen 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Malen & Zeichen 7; 24 AP, die der Runenschöpfer auf folgende Talente verteilen kann: Holzbearbeitung, Lederbearbeitung, Metallbearbeitung, Steinbearbeitung, Stoffbearbeitung (maximaler FW pro Talent: 8)

Zauber/Magische Handlungen: Zauber:

Adlerauge 4, Motoricus 4, Sensibar 4; Zauberrunen: Friedensrunen 5, Ottarunen 4, Rüstunen 4, Schicksalsrunen 5, Schutzrunen vor Zauberei 5

Empfohlene Vorteile: Begabung in einem Handwerkstalent, Glück

Empfohlene Nachteile: keine

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: keine

Tierkrieger des Hochlands (Durro-Dûn)

Professionspaket

AP-Wert: 392 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Gjalsker, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Animisten) (125 AP), GE 13 oder KK 13 (für die SF Tierkrieger-Stil)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Bindung der Waffe, Tierkrieger-Stil

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 10, Raufen 12, Schwerter 11, Zweihandhieb Waffen 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 5

Gesellschaft: Einschüchtern 4

Natur: Fährtsensuchen 5, Fischen & Angeln 3, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 5, Wildnisleben 6

Wissen: Götter & Kulte 2, Magiekunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Wunden 5, Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Steinbearbeitung 5

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Handwärmer, Lockruf; Zauber: Armatrutz 4, Axzelleratus 5, Sanftmut 6; Animistenkräfte: Großer Sprung 4, Patronruf 6, Talentverbesserung 5

Empfohlene Vorteile: Beidhändig, Flink, Schutzgeist^{AMA226 & S&R009}, Tierfreund^{ABE121}

Empfohlene Nachteile: Blutausch, Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Raubtiergeruch^{ABE121}, Unfähig (Gesellschaftstalente)

Ungeeignete Vorteile: Angenehmer Geruch, Begabung (Gesellschaftstalente)

Ungeeignete Nachteile: Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfähig (Naturtalente)



Geweihtenprofessionen

Gjalskerschamane des Hochlands (Brenoch-Dûn)

Professionspaket

AP-Wert: 315 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Gjalsker, Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Stammesregeln) (-10 AP), Verpflichtungen II (Stamm) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gjalskerschamanen) (100 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Tierpriester

Kampftechniken: Hieb Waffen 11, Raufen 10

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Einschüchtern 2, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Rechnen 2, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 3

Liturgien: Diener der Wolken 7, Geistheilung 5, Heldenkraft 6, Tiere beruhigen 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete

Nachteile:

Behäbig,
Unfähig (Körper-
talente),
Unfrei,
Zerbrechlich

Varianten:

- 🔥 **Geisterführer** (312 AP):
Liturgiestil Geisterführer statt Tierpriester
- 🔥 **Medizinleute** (312 AP):
Liturgiestil Medizinleute statt Tierpriester



Wandernder Swafnirgeweihter

Professionspaket

AP-Wert: 280 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Thorwal, Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Swafnirkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Thorwal, Tempel, Gemeinschaft) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche) (115 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitspezialisierung Götter & Kulte, Geländekunde (Meereskundig), Jäger der Seeschlangen

Kampftechniken: Hieb Waffen 10, Raufen 8, Schilde 10, Wurf Waffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Kraftakt 2, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 2, Zehen 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Fesseln 2, Fischen & Angeln 2, Orientierung 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 2, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 2

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Heilkunde Wunden 2, Holzbearbeitung 2, Lederbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Feuersegen, Geburtssegen und Speisesege), Besänftigung 6, Blutiger Zorn 6, Ermütigung 6, Herr der Meere 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Richtungssinn, Vertrauenerweckend, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile:

Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile), Schlechte Eigenschaft (Jähzorn, Neugier)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Bluttausch, Unfrei

Varianten:

- 🔥 **Hüter der Walwütigen** (305 AP):
Liturgiestil Hüter der Walwütigen statt Jäger der Seeschlangen
- 🔥 **Verkünder des Schicksals** (302 AP):
Liturgiestil Verkünder des Schicksals statt Jäger der Seeschlangen

SONDERFERTIGKEITEN



Die hier aufgeführten Sonderfertigkeiten umfassen alle Talent-, Kampf-, Zauber- und Liturgiестile der Professionen, die für **Die Gestade des Gottwals** besonders typisch sind. Aufgeführt sind jeweils die Stil-Sonderfertigkeiten sowie die zu ihnen gehörenden erweiterten Sonderfertigkeiten in den Bereichen Talente, Kampf, Zauberei und Liturgien. Wenn bestimmte erweiterte Sonderfertigkeiten andere Sonderfertigkeiten

voraussetzen, die aus einer Regelerweiterung wie dem **Aventurischen Kompendium I-II**, **Aventurische Magie I-III** oder **Aventurisches Götterwirken I-II** stammen, so sind diese jeweils ebenfalls aufgeführt, damit du die Fokusregeln mit der Regionalspielhilfe **Die Gestade des Gottwals** und der Erweiterung **Glaube, Macht & Heldenmut** nutzen kannst, ohne auf die anderen Regelerweiterungsbände zurückgreifen zu müssen.

Allgemeine Sonderfertigkeiten

Drohgebärden

Barbarinnen und andere Kämpferinnen können durch wilde Schreie oder einschüchterndes Auftreten ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt die Heldin eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Einschüchtern*. Die Abenteurerin kann mittels *Einschüchtern (Drohung)* ihre Gegner während eines Kampfes in Angst versetzen. Die Heldin muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt ihr Spieler eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* ab. In ihrer Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfunde bis zu QS +1 andere Personen ihrer Wahl einen Malus von -1 AT, -1 Verteidigung und -1 FK (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Drohgebärden).

Voraussetzungen: Einschüchtern 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ermutigender Gesang

Der Held kennt eine Reihe von Musikstücken, die seine Zuhörer ermutigen können. Wenn er singt, vertreibt er die Angst aus den Herzen seiner Gefährten.

Regel: *Ermutigender Gesang* ist eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Singen*. Wenn der Abenteurer ein entsprechendes Lied oder ein Musikstück vorträgt, das mindestens 1 Minute in Anspruch nimmt, kann er seinen freiwilligen Zuhörenden einmal innerhalb von 4 Stunden eine Stufe *Furcht* nehmen. Der Spieler würfelt eine Probe auf *Singen (unterschiedliche Anwendungsgebiete)*. Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritt, maximal kann er QS Personen seiner Wahl von der Wirkung profitieren lassen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Talentstilsonderfertigkeiten

Weg der Godi

Godi sind Meisterinnen der Weissagung und der Prophezeiungen. Sie wissen, was Menschen hören wollen, und können sie entsprechend manipulieren.

Regel: Die Godi kann einer Gruppe von bis zu 6 Zuhörenden die Zukunft voraussagen. Sie legt dazu eine Probe auf *Sagen & Legenden* ab. Für die nächsten QS/2 Tage erhält sie ihnen gegenüber eine Erleichterung von +1 bei Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Überreden*.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Allgemeinwissen, Kind der Natur, Vertrauenswürdig

Voraussetzungen: Sagen & Legenden 6

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Weg der Sangara

Die Sangara sind bewandert in der Kunst des Gesangs und in dem Wissen über die alten Sagas der Hjaldinger.

Regel: Der Held erhält bei *Singen (Bardenballade)* und *Sagen & Legenden (Thorwal)* eine Erleichterung von +1.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Kind der Natur, Soziale Kompetenz, Vertrauenswürdig

Voraussetzungen: Singen 7

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg der Skaldin

Die thorwalschen Bardinnen, auch Skaldinnen genannt, sind Meisterinnen der Liedkunst und der Sagas.

Regel: Die Heldin erhält bei *Musizieren, Singen (Bardenballade)* und *Sagen & Legenden (Thorwal)* eine Erleichterung von +1.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Ermutigende Darstellung, Soziale Kompetenz, Seemannsgarn

Voraussetzungen: Musizieren 7, Singen 7

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Weg des Runenschöpfers

Für einen Runenschöpfer ist die Ausübung seines Handwerks eine beruhigende Tätigkeit, bei der er seinen Geist und seinen Körper in Einklang mit den astralen Strömungen seiner Umgebung bringen kann.

Regel: Wenn der Held 1 Stunde lang in einer Art Meditation eines seiner Handwerkstalente durchführt, die er normalerweise für das Herstellen von Runen einsetzt, und dabei hjaldingsche Gesänge intoniert, regeneriert er 1W3 AsP. Diese Handwerks-Meditation kann nicht gleichzeitig eingesetzt werden, um Zauberrunen herzustellen. Die Anwendung ist nur einmal alle 24 Stunden möglich.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Gute Verarbeitung, Handwerkskunst, Seemannsgarn

Voraussetzungen: Tradition (Runenschöpfer), Singen 6
AP-Wert: 8 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

Voraussetzungen: Musizieren 12 oder Singen 12, Sonderfertigkeit Ermutigender Gesang, passender Talentstil

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Gute Verarbeitung

Eine *Gute Verarbeitung* sorgt bei hergestellten Gegenständen für einen höheren Wert. Heldinnen, 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, das 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

Ermutigende Darstellung

Künstler können durch ihre Darbietung die Moral der Zuhörenden verbessern, wenn sie sich auf deren Emotionen konzentrieren und an ihren Mut appellieren.

Regel: Ermutigende Darstellung ist eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Musizieren* oder *Singen*. Wenn der Abenteuerer ein entsprechendes Musikstück vorträgt, das mindestens 1 Minute in Anspruch nimmt, kann er seinen freiwilligen Zuhörenden einmal innerhalb von 4 Stunden eine Stufe *Furcht* nehmen. Die Spielerin würfelt eine Probe auf *Musizieren (unterschiedliche Anwendungsgebiete)* oder *Singen (unterschiedliche Anwendungsgebiete)*. Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritts, maximal kann sie QS x 2 Personen ihrer Wahl von der Wirkung profitieren lassen.



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

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 das Leben 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

Soziale Kompetenz

Sich an die Regeln der Etikette zu halten, ein Gespür für die passenden Worte, die Mimik und Gestik zu entwickeln und sich 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 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

Seemannsgarn

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

Regel: Der Held kann eine unglaubliche (teilweise erlogene) Geschichte erzählen, die seine Zuhörenden 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

Vertrauenswürdig

Vertrauen muss man sich verdienen – es gibt jedoch auch Heldinnen, 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

Kampfsonderfertigkeiten

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 (erste AT); -4 (zweite AT), -6 (dritte AT)

Voraussetzungen: Stufe I: GE 15; Stufe II: GE 17, *Wirbelangriff I*

Kampftechniken: Dolche, Fächer, Fechtwaffen, Raufen

AP-Wert: Stufe I/II: 25/35 Abenteuerpunkte

Kampfstilsonderfertigkeiten

Hammerfaust-Stil (passiv)



Thorwalsche Kämpfer sind dafür bekannt, dass sie mit Leichtigkeit Gegenstände mit der Wucht eines Schlages zerbrechen können.

Regel: Der Held, der diesen Stil beherrscht, richtet bei Lebewesen +1 TP an. Waffenlose Angriffe verdoppeln ihre TP gegen Objekte. Sollte ein Kenner dieser SF also 7 TP Strukturschaden auswürfeln, richtet er stattdessen 14 TP Strukturschaden an.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Kopfstoß, Meis-terlicher Wurf, Schwinger

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Ottajasko-Rekker-Stil (passiv)



Die Rekker einer Ottajasko kämpfen vor allem gemeinsam gegen ihre Feinde. Dies hat dazu geführt, dass ein Rekker, der seinen Gegnern an der Seite seiner Gefährten gegenübersteht, derart von Zuversicht durchdrungen ist, dass er auf den ersten Blick nahezu unbesiegbar erscheint.

Regel: Wenn sich der Held und mindestens zwei seiner Gefährten (nicht zwangsweise Mitglieder der Ottajasko), die sich in einem Radius von 10 Schritt um den Helden herum aufhalten, jeweils in Angriffsdistanz zu mindestens einem Gegner befinden, kann der Held 1 Stufe der Zustände *Schmerz*, *Furcht* oder *Betäubung* ignorieren. Ab insgesamt zwei Stufen beliebiger Zustände treten die vollen Erschwernisse in Kraft.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Berserkeran-griff, Nervös machen, Wuchtiger Wurf

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Prem-Stil (passiv)



In der Premer Kriegerschule lernen die Zöglinge, wie sie am besten an der Küste und im Wasser kämpfen. Sie sind darin ausgebildet, nicht in Panik zu verfallen und ihre Waffen bestmöglich in Swafnirs Element einzusetzen. Dieses Balancegefühl sorgt zudem dafür, dass ihnen weniger Missgeschicke im Kampf widerfahren.

Regel: Für eine Kriegerin aus Prem sinken die Erschwernisse beim Kampf im Wasser (siehe **Regelwerk** Seite 239) um bis zu 4 Punkte. Bei bestätigten Patzern im Nahkampf erleidet sie nur 1W6 SP.●○.....

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Schilddeckung, Wuchtiger Wurf, Zertrümmern

Voraussetzungen: GE 13, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Stammeskrieger-Stil (passiv)



Viele Stammeskrieger einzelner Kulturen zeichnet ein wilder, auf Einschüchterung ausgelegter Kampfstil aus.

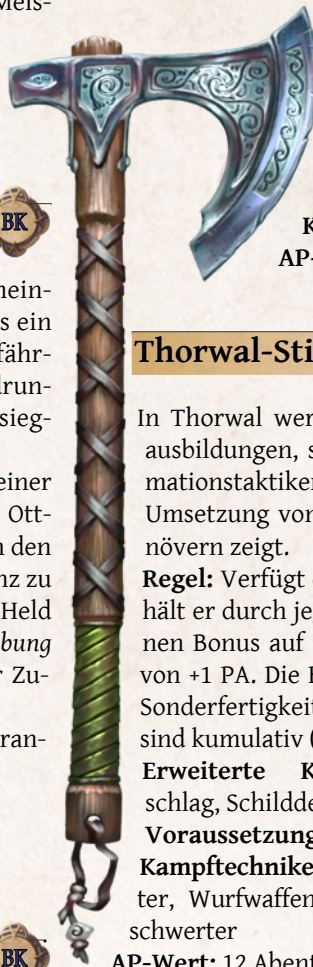
Regel: Bei der Sonderfertigkeit *Drohgebärden* muss der Held nur 1 freie Aktion statt einer regulären Aktion aufwenden.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Berserkeran-griff, Macht-voller Sturmangriff, Schmerzwut

Voraussetzungen: MU 13, Droh-gebärden

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Thorwal-Stil (passiv)



In Thorwal werden nicht nur vielseitige Waffen-ausbildungen, sondern auch Schildwall- und For-mationstaktiken geübt, was sich in der schnellen Umsetzung von Befehlen und bei defensiven Ma-növern zeigt.

Regel: Verfügt ein Held über diesen Kampfstil, er-hält er durch jegliche Sonderfertigkeit, die ihm ei-nen Bonus auf PA verleiht, einen weiteren Bonus von +1 PA. Die Boni, sowohl jene aus den anderen Sonderfertigkeiten wie auch die durch diesen Stil, sind kumulativ (bis zu einem Maximum von +6 PA).

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Dreh-schlag, Schilddeckung, Taktische Befehle

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Hiebaffen, Schilde, Schwer-ter, Wurfaffen, Zweihandhiebfaffen, Zweihand-schwerter

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

•Spielst du mit der Optio-nalregel der Patzertabelle, dann können Kriegerinnen mit diesem Stil stattdessen das Ergebnis des Wurfs auf die Tabelle um eine Aus-wirkungskategorie nach oben oder unten verän-dern (bis hin zum Tabelle-nergebnis 2 bzw. 12).

Tierkrieger-Stil (passiv)



Gjalsker Tierkriegerinnen besitzen ihren eigenen Kampfstil, der besonders stark dadurch geprägt ist, die natürlichen Feinde der Gjalsker - Ghule, Oger und Orks - zu bekämpfen.

Regel: Um im Kampf gegen Ghule, Oger und Orks in eine *Vorteilhafte Position* zu gelangen, benötigt die Heldin nur 1 freie Aktion, und ihre Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmanöver)* ist um +2 erleichtert.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Beserkerangriff, 2 weitere nach primärem Patron

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13, Tradition (Animisten in der Ausprägung Tierkrieger)

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

Patron	Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten
Adler	Riskanter Schuss, Rückendeckung
Bär	Offensives Verhalten, Schmerzwut
Eule	Rückendeckung, Taktische Befehle
Falke	Blitzreflexe, Extremschuss
Feuermolch	Miese Tricks, Taktische Befehle
Fischotter	Antäuschen, Miese Tricks
Gebirgsbock	Defensives Verhalten, Taktische Befehle
Mammut ^{G&K006}	Defensives Verhalten, Machtvoller Sturmangriff
Nashorn	Machtvoller Sturmangriff, Nervös machen
Rabe	Blitzreflexe, Taktische Befehle
Säbelzahn ^{G&K006}	Offensives Verhalten, Tiefe Wunde
Vielfraß	Miese Tricks, Machtvoller Wirbelangriff
Wildschwein	Machtvoller Sturmangriff, Nervös machen
Wolf	Offensives Verhalten, Taktische Befehle

Wulfgar-Stil (passiv)



Als einer der besten Krieger mit dem Schneidzahn galt der legendäre Thorwaler Wulfgar Thorgrimsson. 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: Wurfaffen (nur Wurfäxte)

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte



Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten

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 welcher 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 einige 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. Die Erschwernis für die nächste KR kann durch weitere *Finten*-Manöver weiter erhöht werden.

Erschwernis: -1/-2/-3

Voraussetzungen: *Finte* I/II/III (je nach *Antäuschen*-Stufe), passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Fechtwaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Beispiel: Carolan verfügt über die Sonderfertigkeiten *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 eine *Finte* II einsetzen und der Angriff gelingen, würden auf die 2 Punkte Erschwernis aus dem *Antäuschen* der vorangegangenen KR noch vier weitere Punkte Erschwernis hinzukommen. Setzt er zusätzlich auch noch *Antäuschen* ein, so würden die TP um 2 gesenkt bleiben und die VW des Gegners in der folgenden KR wiederum um -2 erschwert sein.

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 an und endet am Ende einer KR. Er kann während dieser Zeit keine Fernkampfangriffe ausführen oder Talente (außer *Einschüchtern*, *Willenskraft* und *Körpertalente*) einsetzen. Am Ende der Wirkungs-dauer erleidet der Held 1 Stufe *Betäubung* für so viele KR, wie die Wirkung anhält.

Voraussetzungen: MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

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. Sollten 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

Drehschlag (Spezialmanöver)



Manche Kämpfer haben gelernt, ihre gesamte Kraft in eine Drehbewegung zu legen. Diese Angriffe sind extrem wuchtig, sorgen aber 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. Geron's 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: Wurfaffen (nur Wurfäxte)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Extremschuss (passiv)



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

Kopfstoß (Spezialmanöver)



Nicht nur mit Fäusten und Tritten kann man seinen Feind verletzen, auch ein *Kopfstoß* ist dazu geeignet. Allerdings birgt er das Risiko, dass der Kämpfer sich dabei selbst verletzt.

Regel: Der Gegner muss bei einer gelungenen und unverteidigten AT des Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) erschwert um -1 ablegen. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Dafür erleidet der Widersacher nur die halben TP des Angriffs. Ist der Angriff gelungen und unverteidigt, erleidet der Angreifer 1 SP. Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende der Größenskategorie *mittel* anwenden.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 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 der VW der Heldin bis zum Ende der nächsten KR um 2. • ○

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Sturmangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hieb-
waffen, Schwerter, Stangenwaffen,
Zweihandhieb-
waffen, 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 Angriffs-
distanz 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 derselben 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 benötigt die Heldin 1 freie Aktion. Die Attacken dürfen nicht gegen denselben Gegner gerichtet sein.

Erschwernis: -4 (zweite AT), -6 (dritte AT)

Voraussetzungen: Wirbelangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fächer, Raufen

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte



Der maximale Bonus, der durch das Addieren der (halben) GS entstehen kann, ist die volle natürliche GS der Angreiferin. Auch ein Bonus durch Zauber wie den AXCELERATUS kann nur so viele zusätzliche TP einbringen, bis die volle GS der Angreiferin erreicht ist. Hat eine Heldin beispielsweise eine GS von 8, würde sie aufgrund der GS +4 TP anrichten. Dies kann durch den Zauber auf maximal +8 TP erhöht werden (den Wert der vollen, natürlichen GS), wenn die Angreiferin entsprechend schnell ist. Zu diesen TP kommen noch die +2 TP des Manövers hinzu, für diese gilt die Grenze der natürlichen GS nicht.



Meisterlicher Wurf (Spezialmanöver)



Anstürmende Gegner kann man mit der richtigen Technik und einem *Meisterlichen Wurf* auf den Boden werfen und so in eine ungünstige Lage bringen.

Regel: Die Heldin kann gegen eine Raufen-AT eine Raufen-PA einsetzen, um einen *Meisterlichen Wurf* anzusetzen. Diese PA ist um -4 erschwert. Gelingt sie, dann erhält der Feind den Status *Liegend*, aber keinen Schaden. Ein *Meisterlicher Wurf* kann nur gegen Gegner der Größenkategorie der Heldin oder kleiner eingesetzt werden. Die Abenteurerin muss beim Einsatz des *Meisterlichen Wurfs* unbewaffnet agieren, sie darf also keine Waffen in den Händen tragen.

Erschwernis: -4 (für die Parade)

Voraussetzungen: Wurf, 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.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: MU 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Nervös machen (passiv)

Einige Kämpfer lieben es, ihre Gegner *nervös zu machen*. Wer nervös ist, dem unterlaufen häufiger Fehler. Genau das ist das Ziel dieser Fähigkeit, die man häufig bei Söldnern und Duellanten findet.

Regel: Durch ständige 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 eingeschüchterten Gegners um 5 % (normalerweise von 20 auf 19-20). Sollten andere Effekte die Patzerwahrscheinlichkeit ebenfalls beeinflussen, so werden diese mit der Wirkung der Sonderfertigkeit entsprechend verrechnet. 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), kann sie durch ihr ausgezeichnetes Offensivverhalten entscheiden, 1 oder 2 Punkte Erschwernis zu ignorieren. Sollten 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



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 Aktion 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

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

Schilddeckung (passiv)



Geübte Soldatinnen vermögen aus ihren Schilden einen kaum zu überwindenden Wall zu formen.

Regel: Eine Schildkämpferin mit dieser SF kann zusammen mit einem weiteren Schildkämpfer, der sich maximal einen halben Schritt neben ihr befinden darf, eine *Schilddeckung* aufbauen. Die Schilde müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Alle Kämpferinnen in der *Schilddeckung* gelten für Fernkampfangriffe als ein Ziel der nächstkleineren Größenkategorie, also statt als *mittel* als *klein*.

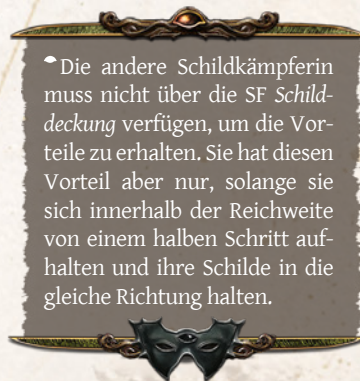
Zudem erhalten alle einen Bonus von +1 auf die Parade mit dem Schild. • Solange sich die Kämpferinnen in der *Schilddeckung* befinden, können sie nicht sprinten (siehe **Regelwerk** Seite 229).

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

• Die andere Schildkämpferin muss nicht über die SF *Schilddeckung* verfügen, um die Vorteile zu erhalten. Sie hat diesen Vorteil aber nur, solange sie sich innerhalb der Reichweite von einem halben Schritt aufhalten und ihre Schilde in die gleiche Richtung halten.



Schmerzwut (passiv)

BK

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.

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 dessen 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

Schwinger (Spezialmanöver)

WK

Ein risikoreicher *Schwinger* ist ein kraftvoller Schlag, der einen Gegner schwer treffen soll, allerdings zu Lasten der eigenen Abwehr.

Regel: Der Held muss eine um -2 erschwerte AT ausführen. Bei einem Treffer erleidet der Gegner +1 TP. Entstehen so 4 oder mehr SP, muss der Gegner eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) erschwert um -1 ablegen. Bei deren Misslingen erleidet er eine Stufe *Betäubung*. In jedem Fall gilt, dass bis zum Ende der nächsten KR der Abenteurer eine Erschwernis von -2 auf seine Verteidigung bekommt.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Taktische Befehle (passiv)

BK

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 Kämpfende diese Sonderfertigkeit aufweisen, entscheidet die reguläre Initiative über die Reihenfolge, aber sie sind alle vor den übrigen am Kampf Beteiligten an der Reihe. Eine Person, die die Schicksalspunkte-Option *Erster* verwendet, ist dennoch vor allen Kampfbeteiligten mit dieser Sonderfertigkeit an der Reihe. Benutzen mehrere Kämpfende 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.

Voraussetzungen: Kriegskunst 8, Anführer, passender Kampfstil

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Tiefe Wunde (Spezialmanöver)

BK

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

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* abgelegt werden. Nur der länger anhaltende Status *Blutend* zählt. Nur Wesen der Kategorie Lebewesen können den Status *Blutend* erleiden, nicht Lebende sowie Objekte sind gegen den Status *Blutend* immun.

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

Wuchtiger Wurf (Spezialmanöver)



Ob eine Wurfwaffe großen Schaden anrichtet, bemisst sich nicht nur an der Art der Waffe, sondern ebenso an der Wucht, mit der sie geworfen wird. Einige Experten unter den Fernkämpfern wissen zudem, die richtige Technik einzusetzen, um möglichst verheerende Wunden zuzufügen.

Regel: Verfügt ein Abenteurer über die SF *Wuchtiger Wurf*, aktiviert er für Wurfwaffen die Schadensschwelle KK

14. Mit jedem KK-Punkt über 14 richtet er mit Wurf-
waffen +1 TP an.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Wurfwaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zertrümmern (Spezialmanöver)



In manchen Fällen stellt rohe Gewalt den besten Weg dar, um ein lästiges Hindernis zu überwinden.

Regel: Bei Angriffen gegen Objekte erhält der Held +1W6 TP zu seinem üblichen Schaden hinzu.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hieb- und Stichwaffen, Kettenwaffen, Zweihand-
hieb- und stichwaffen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Allgemeine magische Sonderfertigkeiten

Konzentrationsstärke

Ablenkungen sind beim Wirken von Magie mehr als nur hinderlich und können schnell dafür sorgen, dass ein Zauber misslingt. Wer aber verschiedene Techniken beherrscht, um die Konzentration zu bewahren, wird durch Störungen weniger beeinflusst.

Regel: Wird die Heldin in ihrer Konzentration beim Wirken von Zaubern gestört, sind die nötigen Proben auf *Selbstbeherrschung* (*Störungen ignorieren*) durch diese Sonderfertigkeit um +1 erleichtert.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, MU 13, Leiteigen-
schaft der Tradition 13

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Zauberstilsonderfertigkeiten

Scholar des Halle des Windes zu Olport

Die Olporter Magier sind Spezialisten der Elementarmagie, die sich auf die drei Elemente Eis, Luft und Wasser bezieht, da diese Elemente in der Seefahrt eine große Rolle spielen.

Regel: Zauber mit dem Merkmal *Elementar*, die einem der Elemente Eis, Luft oder Wasser zugeordnet werden können, erhalten eine Erleichterung von +1.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten:

Eiserne Konzentrationsstärke, Gegnerische Zauberpraxis (Eis, Luft und Wasser), Vollender Elementarist

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Scholar der Schule der Hellsicht zu Thorwal

Die Thorwaler Hellsichtakademie steht in dem Ruf, selbst für eine Schule der grauen Gilde äußerst liberal zu sein. Dennoch bemühen sich die Lehrkräfte, die philosophische Theorie mit einem praxisorientierten Unterricht zu vereinen, weshalb Abgänger für alle Eventualitäten des Abenteuerlebens gewappnet und nur schwer durcheinanderzubringen sind.

Regel: Anwender des Stils sind nur schwer aus der Fassung zu bringen. Durch die Sonderfertigkeit wird eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent

Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) erworben. Sobald der Held eine Stufe *Verwirrung* erleidet, darf sein Spieler eine Probe auf *Willenskraft* (*Bedrohungen standhalten*) ablegen. Gelingt sie, so kann der Held pro QS eine Stufe *Verwirrung* unterdrücken. Das Unterdrücken funktioniert für einen Kampf (maximal 1 Stunde). Der



Held muss bereits über mindestens 1 Stufe des Zustands *Verwirrung* verfügen, damit er diese SF einsetzen kann. Der Einsatz kostet 1 freie Aktion. Endet die Wirkung der Sonderfertigkeit, erhält der Held zusätzlich zu den vorhandenen Stufen *Verwirrung* eine Stufe *Betäubung*.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Artefaktanalytiker, Harmoniezauberei, Vortrefflicher Hellseher
Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Artefaktanalytiker

Manch eine Hellsichtzauberin hat sich auf die Entschlüsselung von Artefakten konzentriert und eine Technik erlernt, mit der sie die magische Aura eines Zauberobjekts besser sehen kann.

Regel: Wird ein Objekt mittels ANALYS untersucht, sind Proben auf den Zauberspruch und auf das Talent *Magiekunde (Artefakte)* zum Zweck der magischen Analyse um +1 erleichtert.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Eiserne Konzentrationsstärke

Kaum etwas mag dem Zauberer noch seinen Fokus zu rauben. Selbst im tiefsten Kampfgetümmel ist er noch dazu in der Lage, problemlos Zauber zu wirken.

Regel: Wie bei der Sonderfertigkeit *Konzentrationsstärke* sind Proben auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erleichtert, wenn der Held in seiner Konzentration beim Wirken von Zaubern gestört wird. Mit dieser verstärkten Variante steigt die Erleichterung jedoch um +2 weitere Punkte auf insgesamt +3.

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Konzentrationsstärke, passender Zauberstil

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Gegnerische Zauberpraxis

Kennerinnen dieser Sonderfertigkeit sind mit den Zeichen von Elementarmagie auch auf gegnerischer Seite vertraut und darauf vorbereitet. Es fällt ihnen leichter, einen gegnerischen Zauber kommen zu sehen und diesem zu entgehen.

Regel: Gegen Zauber mit dem Merkmal *Elementar*, die auf dem gewählten Element basieren, erhält die Abenteuerin eine Erleichterung von +2 auf ihre Verteidigung (gleich ob es eine Probe auf Ausweichen, eine Parade oder eine Fertigungsprobe ist). Die Heldin muss beim Wirken des Zaubers die Formel gehört oder die Geste gesehen haben, damit sie die Erleichterung erhält.

Voraussetzungen: passender Zauberstil

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro gewähltem Element

• Wenn der gegnerische Zauber als Fernkampfangriff gilt, wird die Erleichterung mit der Erschwerung auf die Verteidigung verrechnet (siehe Regelwerk Seite 243f).



Harmoniezauberei

Manche Zauberer verfügen über ein harmonisches Verständnis der Magie, das es ihnen erlaubt, die astralen Fäden deutlich kreativer zu verweben.

Regel: Dem Helden ist es möglich, bei der Modifikation *Zauberdauer erhöhen* nicht nur eine Erleichterung von +1, sondern eine von +2 zu bekommen. Allerdings erhöht sich die Zauberdauer dadurch auch um 2 Stufen. Am Ende aller sonstigen Berechnungen erhöhen sich die Kosten des Zauberspruchs um 50 %. Diese Sonderfertigkeit kann nur bei Zaubersprüchen, nicht aber bei Ritualen eingesetzt werden.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Vollendeter Elementarist

Der Zauberer ist ein Ausnahmetalent auf dem Gebiet des Elementarismus.

Regel: Zauber des Merkmals *Elementar* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Vortrefflicher Hellseher

Vortreffliche Hellseher können mit ihrer Zauberkraft in beinahe jeden beliebigen Geist eindringen. Kaum ein Phänomen bleibt ihnen verschlossen.

Regel: Zauber des Merkmals *Hellsicht* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Liturgiestilsonderfertigkeiten

Geisterführer

Einige Schamanen besitzen ein besonderes Gespür für Geister und die Geisterwelt, sodass es ihnen leichtfällt, diese zu rufen, aber auch zu verbannen.

Regel: Der *Geisterführer* erhält bei allen Fertigkeitstests, die sich mit dem Beschwören, Verbannen oder Kommunizieren mit Geistern befassen, +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Allerdings muss ihm bei einer gelungenen Probe auf *Tierkunde* und *Wildnisleben* 1 FP abgezogen werden (bis zu einem Minimum von 0 FP).

Erweiterte Liturgiestilsonderfertigkeiten: Bannmeister, Geistergefäß, Omen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (eine Schamanentradition)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Hüter der Walwütigen

Die *Hüter der Walwütigen* sind darin geschult, Walwütige und Berserker zu beruhigen. Durch ihre Art gelingt es ihnen oft, den *Bluttausch* aufzuhalten und den Wüterich zu stoppen.

Regel: Hüter der Walwütigen erhalten im Talent *Überreden* das neue Anwendungsgebiet *Berserker beruhigen*. Kulturschaffende, die den Status *Bluttausch* erlitten haben, können innerhalb von 7-QS KR durch eine Probe auf *Überreden (Berserker beruhigen)* beruhigt werden. Der Einsatz kostet ab Beginn der Probe jede KR 1 Aktion. Der Kulturschaffende muss sich in



Hörreichweite des Geweihten befinden. Die *Hüter der Walwütigen* erhalten +1 FP bei Proben auf *Bekehren & Überzeugen*, *Heilkunde Seele*, *Menschenkenntnis* und *Überreden*, allerdings nur gegenüber Personen mit der Kultur Thorwaler.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Erzwangene Liturgie, Gebieter der Kraft, Schutz der Unsterblichen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Jäger der Seeschlangen

Der *Jäger der Seeschlangen* hat sich dem Kampf gegen Meeresungeheuer aller Art verschrieben. Er verliert nie den Mut beim Anblick der Schrecken der Meere und steigert sich schnell in seinen göttlichen Auftrag hinein.

Regel: *Jäger der Seeschlangen* können sich bei einer erfolgreichen AT entscheiden, lieber selbst eine Stufe *Entrückung* zu erlangen, als TP für ihren Gegner auszuwürfeln. Eingesetzt werden kann diese Fähigkeit nur gegen Meereslebewesen. Diese Fähigkeit kann nur einmal alle 24 Stunden eingesetzt werden. *Jäger der Seeschlangen* können bei Wasserdämonen aller Art und Meeresungeheuern eine Probe auf *Willenskraft (Bedrohungen standhalten)* ablegen, falls diese Wesen bei ihnen Zustände verursacht haben. QS/2 Stufen beliebiger Zustände (außer *Belastung* und *Entrückung*) werden unterdrückt, solange der Kampf anhält. Die Stufen müssen auf die Zustände verteilt werden.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter der Tapferkeit, Omen, Tapferkeit der Unsterblichen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Medizinleute

Der Begriff *Medizinleute* bezeichnet Schamanen, deren Stärke die Heilung von Körper und Geist ist. Sie kennen sich mit zahlreichen Methoden aus, um einen Patienten wieder gesunden zu lassen.

Regel: Der Medizinmann erhält bei allen Fertigkeitstests, die sich mit Heilkunst befassen, gleich ob profaner oder karmaler Art, +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Allerdings muss ihm bei einer gelungenen Probe auf *Magiekunde*, *Sphärenkunde* und

Sternkunde 1 FP abgezogen werden (bis zu einem Minimum von 0 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gesunder Geist, gesunder Körper, Heilritus, Omen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (eine Schamanentradition)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Tierpriester

Tierpriester sind Schamanen, die sich der Wildnis und den darin lebenden Kreaturen besonders verbunden fühlen. Sie erlangen leichter Kontrolle über Tiere und können die Natur leichter manipulieren als andere Schamanen.

Regel: Der *Tierpriester* erhält bei allen Fertigkeitstests, die sich mit Tieren und der Wildnis befassen, gleich ob profaner oder karmaler Art, +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Allerdings muss ihm bei einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Gift*, *Heilkunde Krankheiten*, *Heilkunde Seele* und *Heilkunde Wunden* 1 FP abgezogen werden (bis zu einem Minimum von 0 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Aussaugen, Körperkontrolle, Omen

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (eine Schamanentradition)

AP-Wert: 18 Abenteuerpunkte

Verkünder des Schicksals

Unter den Swafnirgeweihten gibt es eine Strömung, welche die Zuversicht der Ottajakso stärkt und ihnen Mut zuspricht. Durch sie scheinen die Rekker und Kriegerinnen mehr auf ihr Glück und das Schicksal zu vertrauen und gehen höhere Risiken ein.

Regel: *Verkünder des Schicksals* stärken die Moral ihrer Verbündeten. Alle Verbündeten (und der Geweihte selbst), sofern sie in einem Radius von 16 Schritten um den Geweihten stehen, können nach dem Einsatz eines Schips entscheiden, ob sie den Schip ausgehen haben oder nicht (und so ggf. einen nutzlosen Schip-Einsatz verhindern). Der Einsatz der Sonderfertigkeit dauert 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*. Die Wirkung hält 5 Minuten an.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Omen, Schutz der Unsterblichen, Verbesserte Fokussierung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Swafnirkirche)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten

Aussaugen

Einige Priester und Schamanen können aus dem Blut anderer Kulturschaffender Lebenskraft für sich gewinnen.

Regel: Die Geweihte kann das Blut eines Kulturschaffenden trinken und LeP zurückgewinnen. Für jeweils 2 LeP, die sie einem Kulturschaffenden auf diese Weise abzieht, kann sie sich 1 LeP gutschreiben (bis zu ihrem LE-Maximum). Der Vorgang kann nur in einer ruhigen Phase und nicht in einem Kampf stattfinden. Der Vorgang dauert pro Punkt LeP-Zugewinn 1 Aktion. Der Einsatz der Fähigkeit verursacht bei der Geweihten 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 18 Abenteuerpunkte

Bannmeister

Wer sich näher mit Geistern (und Dämonen) beschäftigt, insbesondere Schamaninnen, vermag diese Wesen auch leichter zu vertreiben.

Regel: Die Geweihte erhält beim Bannen von Geistern und Dämonen eine Erleichterung von +1.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Erzwungene Liturgie

Durch seine schiere Willenskraft und durch ein intuitives Verständnis des göttlichen Willens kann der Geweihte Liturgien erzwingen.

Regel: Wenn der Geweihte die Liturgiemodifikation *Erzwingen* einsetzt, so erhält er bei Gelingen der Liturgie +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Gebieten des (Aspekts)

Diese Sonderfertigkeit erlaubt einem Geweihten, einen Aspekt seiner Gottheit besonders gut zu meistern.

Regel: Liturgien und Zeremonien des gewählten Aspekts seiner Tradition erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der allgemeine Aspekt kann nicht gewählt werden.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Geistergefäß

Berühmt sind die *Geistergefäße* der Schamanen, in die sie Geister einschließen können, um sie unschädlich zu machen. Mit dieser Fähigkeit kann ein solches *Geistergefäß* erschaffen werden.

Regel: Der Geweihte kann ein Objekt von der Größe einer typischen Vase zu einem *Geistergefäß* machen. Wichtig ist, dass das Gefäß verschließbar ist, also z. B. über einen Deckel verfügt. Um das *Geistergefäß* für seinen Einsatz vorzubereiten, benötigt der Geweihte 4 Stunden. In dem Gefäß kann ein Geist eingeschlossen werden, sofern er sich in das Gefäß begibt oder man ihn dazu zwingt, z. B. mit einer Zeremonie, und es verschlossen wird. Ein eingeschlossener Geist kann das *Geistergefäß* so lange nicht verlassen, bis der Deckel oder Verschluss geöffnet wird.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Gesunder Geist, gesunder Körper

Ein Patient, dessen Geist gesund und stabil ist, wird auch körperliche Leiden schneller überstehen können.

Regel: Diese Sonderfertigkeit eröffnet eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Heilkunde Seele*. Der Geweihte kann nach einer gelungenen Probe auf *Heilkunde Wunden* oder eine Liturgie oder Zeremonie, die mindestens 5 volle LeP wiedergegeben hat, eine Probe auf *Heilkunde Seele* ablegen und dem Verletzten zusätzlich QS/2 LeP heilen. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht beim Geweihten 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Heilritus

So manch eine Schamanin wurde bereits dabei beobachtet, wie sie mittels überlieferter Riten und tradierter Anrufungen Verwundete auf wundersame Weise genesen lässt.

Regel: Die Geweihte kann Karmaenergie einsetzen, um durch Handauflegen und einen längeren Ritus von 30 Minuten ein Lebewesen zu heilen. Für jeweils 2 KaP, welche die Geweihte einsetzt, erhält ihr Ziel 1 LeP zurück (bis zu ihrem LE-Maximum). Für den Einsatz dieser Fähigkeit ist keine Probe notwendig und es gibt keine Begrenzung, wie viele ihrer KaP die Geweihte einsetzen kann.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Körperkontrolle

Manche Geweihte vermögen ihren Körper bis aufs Äußerste zu beanspruchen, ohne dass sie sich verletzen oder erschöpfen.

Regel: Sollte die Geweihte aufgrund einer misslungenen Probe auf *Körperbeherrschung* TP oder SP erleiden, wird der Schaden halbiert. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit kostet 1 freie Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Omen

Viele Geweihte sind dazu in der Lage, ein *Omen* zu erkennen und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. So können sie ihre Handlungen zielgerichteter einsetzen und ihrer Gottheit besser dienen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann eine Geweihte ihr Karma dazu einsetzen, bei einer gelungenen Probe auf ein wohlgefälliges Talent das Ergebnis zu verbessern. Pro 5 KaP kann 1 FP hinzugewonnen werden (bis zu einem Maximum von insgesamt 18 FP). Maximal können so 20 KaP verwendet werden. Hierunter fallen keine Kampftechniken, auch wenn sie bei den wohlgefälligen Talenten aufgezählt sind. Bei Sammelproben gilt der Bonus nur für einen Versuch.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Schutz der Unsterblichen

Einige Geweihte können andere Personen segnen, um sie vor übernatürlichen Angriffen besser zu schützen.

Regel: Die Geweihte kann einen Kulturschaffenden segnen, der gegen übernatürliche Angriffe wie Zauber und Liturgien +2 RS erhält. Dieser RS ist mit anderem RS kombinierbar, wenn dieser auch gegen den übernatürlichen Schaden angewandt werden kann. Die Geweihte kann nicht selbst von dieser SF profitieren. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und der Effekt dauert 1 Stunde an. Der Kulturschaffende muss bei der Aktivierung der Sonderfertigkeit berührt werden. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Tapferkeit der Unsterblichen

Durch eine hinreißende Rede kann ein Geweihter seinen Zuhörenden Mut machen und sie im Namen der Gottheit zu Höchstleistungen antreiben. Allerdings verlieren die Zuhörenden nicht nur ihre Angst, sondern auch ihre Vorsicht und gehen durch die Tapferkeit der Unsterblichen hohe Risiken ein, ohne Rücksicht auf Verluste.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Geweihte eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Bekehren & Überzeugen*. Der Held kann mittels *Bekehren & Überzeugen* seine Gefährten während eines Kampfes unterstützen. Der Held muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt er eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* ab. Bis zu QS/2+1 andere Personen seiner Wahl in seiner Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Bonus von +2 AT und können alle Zustandsstufen *Furcht* unterdrücken (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF *Tapferkeit der Unsterblichen* oder anderen SF, die AT, Verteidigung oder FK beeinflussen).

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Verbesserte Fokussierung

Geweihte müssen sich während des Wirkens ihrer Liturgien oft mit Störungen auseinandersetzen. Ein ruhiger Geist ist dabei hilfreich, die Konzentration nicht zu verlieren.

Regel: Wie bei der Sonderfertigkeit *Fokussierung* sind Proben auf *Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)* erleichtert, wenn der Held in seiner Konzentration beim Wirken von Liturgien gestört wird. Mit dieser verstärkten Variante steigt die Erleichterung jedoch um +2 weitere Punkte auf insgesamt +3.

Voraussetzung: Sonderfertigkeit *Fokussierung*, passender Liturgiestil

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

PRÄGUNGEN



Die vorliegenden Regeln sind Fokusregeln der Stufe I für die Sonderfertigkeit *Tradition* in unterschiedlichen Varianten. Die nachfolgenden Ausführungen enthalten die Prägungen der Traditionen, die für **Die Gestade des Gottwals** besonders typisch sind. •○..... Weitere Details zu diesen Fokusregeln kannst du in den Regelerweiterungen **Aventurische Magie I-III** und **Aventurisches Götterwirken II** nachlesen.



• Sollten dir die Regeln für Prägungen in den unterschiedlichen Traditionen zu kleinteilig sein, kannst du sie einfach ignorieren – so wie jede Fokusregel.



Animistenprägungen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für die Sonderfertigkeit *Tradition* (*Animisten*).



Um die Eigenheiten der aventurischen Animisten regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Animistenprägungen zurückgreifen, kleine Eigenarten, welche die Ausprägung des Animisten darstellen.

- Animistenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Animisten-Helden eine passende Animistenprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Animisten können Animistenprägungen in Absprache mit dem Meister wechseln. Dies ist ein Prozess, der mindestens 7 Tage dauern sollte, allerdings kommt dies häufiger im Leben eines Animisten vor. Wechselt ein Held die Prägung, bekommt er automatisch die neue Animistenprägung, verliert aber die alte.



Schwierigere Waffenkontrolle: Der Einsatz der Animistenwaffe kostet bei Waffenzaubern zusätzlich 3 AsP.

Voraussetzungen: Tradition (Animisten)

Klingenmeister

Die gefährlichsten Krieger unter den Animisten sind die Klingenmeister. Für sie ist der Umgang mit ihrer Waffe eine Selbstverständlichkeit und sie benötigen weniger Kraft für deren Waffenzauber. Darüber hinaus

scheint ihre Waffe in ihren Händen auch noch gefährlicher und schärfer zu sein. Allerdings sind sie keine Spezialisten der Animistenkräfte und können diese deutlich schwerer wirken als andere Animisten.

Waffenmeister: Der Einsatz einer Animistenwaffe kostet bei Waffenzaubern 1 AsP weniger (bei einem Minimum von 1 AsP). Zudem richtet die Waffe in ihren Händen +1 TP an.

Schwierigere Geisterkontrolle: Proben auf Animistenkräfte sind um -1 erschwert.

Voraussetzungen: Tradition (Animisten)

Geisterseher

Geisterseher verfügen über eine besondere Gabe, die sie intuitiv dazu nutzen, sich Geister besonders gewogen zu machen, wenn sie diese manipulieren oder in ihren Körper eindringen lassen. Ihnen fällt es deutlich leichter als anderen Animisten, die Kraft der Wesenheit für ihre Zwecke zu benutzen. Dafür fällt ihnen die Kontrolle über die Animistenwaffe schwerer und sie müssen mehr ihrer magischen Macht investieren, damit diese ihre Wirkung erzielt.

Geistergefäß: Proben bei Animistenkräften sind um +1 erleichtert.

Zauberkrieger

Zauberkrieger fokussieren sich auf den Einsatz einfacher Zauber. Sie können diese leichter wirken als andere Animisten. Dafür ist die Kontrolle über die Astralenergie bei ihnen deutlich weniger ausgeprägt, sodass sie für alle Zauberhandlungen mehr Kraft aufbringen müssen.

Zauberfokussierung: Zauber (nicht jedoch Animistenkräfte) sind um +1 erleichtert.

Kraftverlust: Zauber kosten bei ihrem Einsatz zusätzlich 2 AsP.

Voraussetzungen: Tradition (Animisten)

Gildenprägungen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für die Sonderfertigkeit *Tradition* (Gildenmagier).



Um die Eigenheiten der aventurischen Magiergilden regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Gildenprägungen zurückgreifen, kleine Eigenarten, die Angehörige der jeweiligen Magierzunft charakterisieren.

- Gildenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.
- Jede Spielerin kann für ihre Heldin eine passende Gildenprägung wählen, wenn sie die Voraussetzungen erfüllt.
- Wechselt eine Heldin die Gilde, bekommt sie automatisch die neue Gildenprägung, verliert aber die alte.



Schwarz- und Weißmagierinnen als etwas versponnen und weltfremd. Auch wenn dies nicht auf alle zutrifft, so erleiden Graumagierinnen bei Proben auf *Etikette* und *Überreden* gegenüber Nichtmagiebegabten eine Erschwernis von -1 bei Teilproben auf IN. Gegenüber Vertrauten und Personen, die den Umgang mit Magierinnen gewohnt sind, entfällt dieser Nachteil.

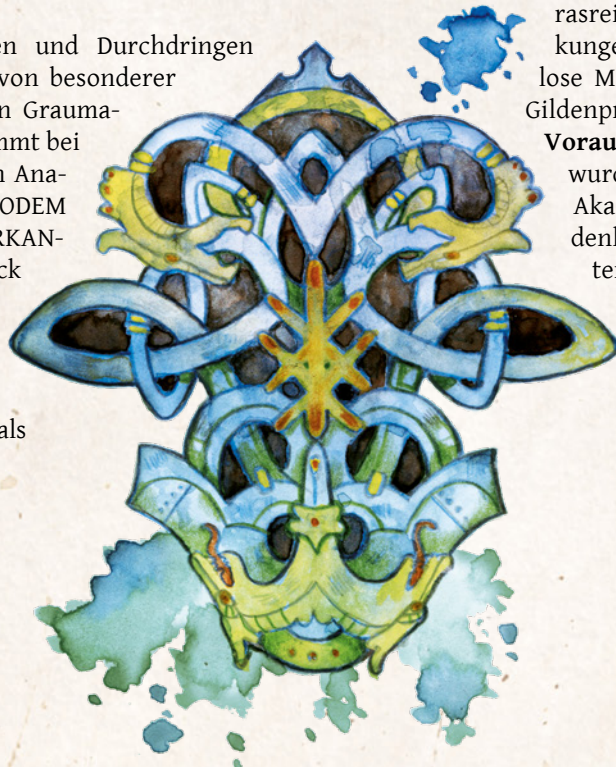
Voraussetzungen: Die Heldin wurde an einer Akademie oder von einer privaten Lehrmeisterin der Grauen Gilde unterrichtet und gehört der Gilde an, Tradition (Gildenmagier).

Graue Gilde

Die graue Gilde ist die größte der drei Magiergilden, jedoch folgen ihre Mitglieder sehr unterschiedlichen Lebenswegen und Weltanschauungen. Gemeinsam sind ihnen nur der unermüdliche Forscherdrang und die stete Suche nach Erkenntnis. Zudem stehen sie allen Formen der Magie offen gegenüber, wenn sie auch einen verantwortungsvollen Umgang mit den eigenen Kräften lehren.

Wissbegierig: Das Verstehen und Durchdringen magischer Phänomene ist von besonderer Wichtigkeit für die meisten Graumagierinnen. Die Heldin bekommt bei Zaubern, die der magischen Analyse dienen (beispielsweise ODEM ARCANUM und ANALYS ARKANSTRUKTUR) oder einen Blick auf die Astralwelt erlauben (OCULUS ASTRALIS), bei Gelingen +1 FP.

Verkopft: Graumagierinnen gelten stärker noch als



Gildenlose

Es gibt zahlreiche private Lehrmeister, die sich keiner der drei Gemeinschaften verbunden fühlen und auch einige Akademien gehören keiner Gilde an. Zudem kommt es immer wieder vor, dass angehende Magier ihre Abschlussprüfungen nicht bestehen und keine Aufnahme finden. Manch ein Zauberer wird aufgrund begangener Verfehlungen ausgeschlossen. In all diesen Fällen gelten die Magier als gildenlos. Dadurch sind sie zwar frei in ihrem Handeln, genießen aber nicht den rechtlichen Schutz des Gildenwesens und sind besonders im Mittel- und Ho-rasreich zahlreichen Einschränkungen unterworfen. Gildenlose Magier verfügen über keine Gildenprägung.

Voraussetzungen: Der Held wurde an einer gildenlosen Akademie oder von einem gildenlosen privaten Lehrmeister unterrichtet, er hat seine Ausbildung abgebrochen, oder er wurde von der Gilde ausgeschlossen, Tradition (Gildenmagier)

Kirchenprägungen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für die Sonderfertigkeit *Tradition (diverse Kirchen)*.



In jeder aventurischen Kirche gibt es verschiedene Strömungen unter den Geweihten. Um diese Strömungen und ihre Auswirkungen darzustellen, kannst du die nachfolgenden Regeln zu Kirchenprägungen verwenden.

- Kirchenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte.
- Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seine Heldin eine oder zwei passende Kirchenprägungen wählen, wenn sie die Voraussetzungen erfüllt. Er kann nicht zwei konträre Prägungen wählen.
- Wechselt eine Heldin die Ausrichtung ihrer Überzeugungen, verliert sie die dazu passende Kirchenprägung, kann aber nach Meisterentscheid eine neue wählen, die zu ihrer jetzigen Weltanschauung passt.
- Schamaninnen können, wie alle anderen Geweihten, ebenfalls „Kirchenprägungen“ wählen, obwohl sie nicht Teil einer Kirche sind. Unter ihnen gibt es aber gewisse Tendenzen, die sich mit den vorliegenden Prägungen darstellen lassen. Gleiches gilt für Priester von Kulturen, die ebenfalls keiner Kirche im eigentlichen Sinne angehören.

Die vier Kirchenprägungen

Es existieren vier unterschiedliche Kirchenprägungen, von denen je zwei gegensätzliche Pole darstellen und nicht miteinander kombiniert werden können:

- Pragmatismus und Mysterienkult
- Traditionelle Denkrichtung und Moderne Sichtweise

Pragmatismus

Die pragmatischen Strömungen eines Glaubens versuchen, die Lehrmeinung an die tatsächlichen Gegebenheiten, die Nöte der Gläubigen und den Alltag anzupassen. Anhänger des Pragmatismus legen die Glaubenslehre gerne praktisch aus und versuchen nicht, in einem allzu engen Korsett zu agieren. Kritiker könnten Pragmatiker als zu verweltlicht bezeichnen



und an dem Kern ihres Glaubens zweifelnd. Durch ihre Einstellung kommt es selten zu wirklichen Patzern, wenn sie Liturgien wirken, da sie eine feste Struktur, beinahe eine Art unumstößliches Regelwerk, im Wirken der karmalen Kräfte sehen. Dafür können Pragmatiker weniger gut die Vorteile einer Entrückung nutzen.

Gefestigte Liturgie: Pragmatiker beschäftigen sich sehr genau mit den Wirkungen von Liturgien. Unterläuft ihnen ein Patzer beim Wirken einer Liturgie, darf der Spieler den Wurf auf eine entsprechende Patzertabelle wiederholen (siehe **Regelwerk** Seite 314), wenn ihm das Ergebnis nicht zusagt. Das zweite Ergebnis ist bindend.

Schwache Entrückung: Entrückungsstufen bringen dem Pragmatiker immer eine um 1 schwächere Stufe an Boni (also Boni bei Stufe III wirken nur wie bei Stufe II). Die Nachteile bleiben aber gleich.

Voraussetzungen: Der Held verfügt nicht über die Kirchenprägung Mysterienkult, Tradition (diverse Kirchen).

Mysterienkult

Unter den Geweihten gibt es einige, die sich deutlich stärker von den mystischen Ideen hinter dem Willen der Gottheit lenken lassen als andere. Dieses Gottvertrauen äußert sich in den Mysterienkulturen. Anhänger der Mysterienkulte können deutlich länger den göttlichen Hauch in sich aufnehmen und *Entrückung* erfahren. Allerdings geben sie auch beim Wirken von Zeremonien mehr von ihrer Kraft ab, als sie müssten, da sie ihre Macht weniger als kontrollierbare Fähigkeit, sondern als das direkte Wirken ihrer Gottheit betrachten.

Starke Entrückung: Ein Angehöriger des Mysterienkults kann entscheiden, dass es doppelt so lange dauert, bis eine Stufe *Entrückung* bei ihm abgebaut ist.

Karmalabgabe: Zeremonien kosten am Ende aller Berechnungen 1 KaP zusätzlich. Dies gilt explizit nicht für Liturgien.

Voraussetzungen: Der Held verfügt nicht über die Kirchenprägung Pragmatismus, Tradition (diverse Kirchen).

Traditionelle Denkrichtung

Die traditionellen Angehörigen einer Kirche oder eines Kults versuchen, die Dinge so zu erledigen, wie sie früher schon immer erledigt wurden. Was kann daran falsch sein? Sie halten sich strikt an die heiligen Texte, an die Lehrmeinung der Patriarchen, Matriarchinnen und anderer Kirchenoberer und würden diese kaum in Zweifel ziehen.

Verlässlichkeit der Lehre: Durch die ständige Anwendung von Liturgien nach altbewährtem Muster haben die Traditionalisten gelernt, karmale Wirkungen besonders effektiv einzusetzen. Wenn eine Liturgie oder Zeremonie nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhält der Geweihte beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Verhaftet in der Tradition: Umgekehrt sind traditionell ausgerichtete Geweihte beim Verändern der althergebrachten Gebete und Gesten einer Liturgie manchmal etwas überfordert. Modifizieren sie eine Liturgie oder Zeremonie, so erhalten sie eine zusätzliche Erschwernis von -1.

Voraussetzungen: Der Held verfügt nicht über die Kirchenprägung Moderne Sichtweise, Tradition (diverse Kirchen).

Moderne Sichtweise

Während Priester traditioneller Denkschulen an das Althergebrachte glauben, sind Geweihte eher moderner Sichtweisen nicht auf starre Dogmen angewiesen. Sie sind durchaus bereit, auf bestimmte althergebrachte Gebete und Gesten zu verzichten, ohne dass es für sie schlimmere Konsequenzen hat

Aufgeschlossen für Neues: Ein Geweihter kann bei Zeremonien Gebet oder Geste verändern, ohne dass dies für ihn regeltechnische Auswirkungen mit sich bringt. Bei Liturgien kann er dies ebenfalls tun und die Erschwernis, die dabei entsteht, um insgesamt 1 reduzieren.

Anstrengende Zeremonien: Zeremonien sind für Geweihte einer modernen Sichtweise anstrengend auszuführen. Sie erleiden dabei eine zusätzliche Erschwernis von -1.

Voraussetzungen: Der Held verfügt nicht über die Kirchenprägung Traditionelle Denkrichtung, Tradition (diverse Kirchen).

Runenschöpferprägungen

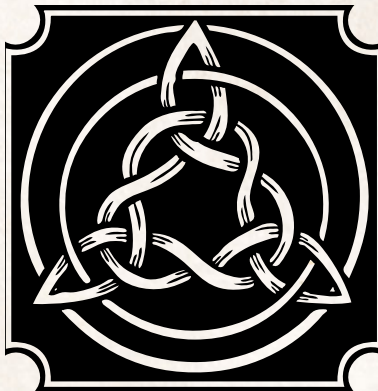
Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für die Sonderfertigkeiten *Tradition (Runenschöpfer)* und *Zauberrunenkunde*.

Um die Eigenheiten der aventurischen Runenschöpfer regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Runenschöpferprägungen zurückgreifen, kleine Eigenarten, die Angehörige der jeweiligen Ausrichtung charakterisieren.

☛ Runenschöpferprägungen kosten keine Abenteurpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punkte-technisch auf.

☛ Jede Spielerin kann für ihren Helden eine passende Runenschöpferprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.

☛ Die Ausprägung kann, nachdem eine für den Helden bestimmt wurde, nicht mehr gewechselt werden.



Runenkontrolle: Setzt ein Blutrunenschöpfer eine Zauberrune *schnell* ein, kostet ihn dies 1 AsP weniger (Minimum 1 AsP).

Ungeduld: Setzt ein Blutrunenschöpfer eine Zauberrune *langsam* ein, so ist die dazugehörige Handwerksprobe um -1 erschwert.

Voraussetzungen: Tradition Runenschöpfer

Runenhandwerker

Runenhandwerkerinnen setzen ihre Gabe vor allem für Arbeiten ein, die Zeit kosten. Schnelle Anwendungen

von Blutrunen sind für sie nicht so leicht möglich und kosten sie mehr Zeit als die Blutrunenschöpferinnen benötigen würden. Dafür sind ihre übrigen Arbeiten von besonders guter Qualität.

Meisterarbeit: Setzt eine Runenhandwerkerin eine Zauberrune *langsam* ein, erhält sie +1 FP bei der Handwerksprobe (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Träge: Setzt eine Runenhandwerkerin eine Zauberrune *schnell* ein, erhöht sich die Zauberdauer um 1 Aktion.

Voraussetzungen: Tradition Runenschöpfer

Blutrunenschöpfer

Blutrunenschöpfer können Zauberrunen sehr schnell einsetzen und sparen dabei sogar Kraft. Dafür sind sie nicht so geduldig beim langsamen Auftragen von Runen und es fällt ihnen etwas schwerer, die dafür notwendige Konzentration aufzubringen.

Zauberbardenprägungen

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für die Sonderfertigkeit *Tradition* (Zauberbarden).



Naturverbundene

Um die Eigenheiten der aventurischen Zauberbarden regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Zauberbardenprägungen zurückgreifen, kleine Eigenarten, die Angehörige der jeweiligen Ausrichtung charakterisieren.

- Zauberbardenprägungen kosten keine Abenteuerpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden eine passende Zauberbardenprägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Die Ausprägung kann, nachdem eine für den Helden bestimmt wurde, nicht mehr gewechselt werden.



Unter den Zauberbarden gibt es jene, die sich vorzugsweise in der Natur aufhalten und die ihre magischen Handlungen vor allem auf die Beeinflussung lebloser Objekte, des Wetters oder von Naturphänomenen spezialisiert haben. Jene Zauberbarden werden als Naturverbundene bezeichnet und für sie gilt, dass es für sie anstrengender ist, den Geist von Lebewesen zu beeinflussen.

Kenntnis der Natur: Naturverbundene erhalten eine Erleichterung von +1 auf *Wildnisleben*.

Einflusslosigkeit auf Menschen: Naturverbundene müssen bei Zaubermelodien, die das Merkmal *Einfluss* aufweisen, +2 AsP bezahlen.

Voraussetzungen: Tradition Zauberbarden

Menschenkenner

Die Menschenkenner unter den Zauberbarden sind besonders talentiert darin, Einfluss auf andere Personen zu nehmen. Zaubermelodien, die hingegen auf leblose Objekte wirken, sind für sie kostenintensiver.

Einfluss auf Menschen: Menschenkenner erhalten eine Erleichterung von +1 auf *Menschenkenntnis*.

Unkenntnis der Natur: Menschenkenner müssen bei Zaubermelodien, die nicht das Merkmal *Einfluss* aufweisen, +2 AsP bezahlen.

Voraussetzungen: Tradition Zauberbarden





Glaube, Macht und Heldenmut Die Gestade des Gottwals

Ausgestattet mit Glaube, Macht und Heldenmut ziehen die Helden der Gestade des Gottwals auf Abenteuer aus. Während die Thorwaler durch den Glauben an ihren Gott Swafnir verbunden sind, dienen die Schamanen der Gjalsker vielen Gottheiten, angeführt vom Mammutgott Natûru-Gon. Tapfere Krieger und *Rekkerinnen* verteidigen ihre *Ottajasko* vor allerlei Gefahren oder streifen als Tierkrieger durch die Moore und das Hochland der Gjalsker. In den Magierakademien von Thorwal und Olport gehen die Magier der Erkundung der Elemente und der Analyse magischer Phänomene nach, während die magischen Zauberbarden, die man in Thorwal *Sangara* nennt, von Ort zu Ort ziehen und im Namen des Swafnirsohnes Ögnir Zwietracht säen oder Frieden stiften.

In dieser Fokusregelergänzung zu **Die Gestade des Gottwals** erhältst du Talent-, Kampf-, Zauber- und Liturgiestile, sowie erweiterte Sonderfertigkeiten für die in der Regionalspielhilfe vorgestellten Traditionen und Professionen.

Zur Nutzung von **Glaube, Macht & Heldenmut: Die Gestade des Gottwals** benötigst du lediglich **Die Gestade des Gottwals**, **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**. Alle weiteren notwendigen Regeln sind enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25262PDF