

Das Schwarze Auge

GLAUBE, MACHT
&
HELDENMUT
DIE SONNENKÜSTE

Talentstil-SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite
Weg der Bardin	15	Ermutigende Darstellung	16	Faszinierende Darstellung	16	Kunstbegabt	18
Weg der Gelehrten	15	Allgemeinwissen	16	Fachwissen	16	Universalgenie	18
Weg der Pflanzenkundlerin	15	Erfolgreicher Sammler	16	Kind der Natur	17	Meisterliche Kräutermischung	18
Weg des Kartographen	15	Fachwissen	16	Handwerkskunst	17	Universalgenie	18
Weg des Rechtswahrers	15	Bedrohliche Aura	16	Kind der Natur	17	Körperliches Geschick	17
Kampfstil-SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite
Hylailos-Stil	19	Mächtiger Rundumschlag	20	Schilddeckung	21	Sprungangriff	21
Neetha-Stil	19	Machtvoller Sturmangriff	20	Taktische Befehle	21	Zweifacher Angriff	22
Oloranthe della Cerrano-Stil	19	Angetäuschter Angriff	20	Nervös machen	21	Schildstoß	21
Zauberstil-SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite
Scholar der Kalliomathëa Dorikeikos von Sorabis	23	Kundiger Sphärologe	24	Machtvolle Verbotene Pforten	24	Vortrefflicher Hellseher	24
Liturgiestil-SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite	Erweiterte SF	Seite
Anhänger des Güldenens	25	Geteilte Freude	27	Guter Handel	28	Missionierung	28
Freidenker	25	Aufbegehren	27	Langanhaltender Segen	28	Stille Meditation	29
Naaghot-Shaar-Kultisten	25	Aufbegehren	27	Erzwungene Liturgie	27	Geistkontrolle	27
Pastori	25	Gebieten der Magie	27	Geistkontrolle	27	Stilles Gebet	29
Satori	26	Gebieten des Wissens	27	Langanhaltender Segen	27	Stilles Gebet	29
Stille Wanderer	26	Gebieten der Reise	27	Stille Andacht	29	Stilles Gebet	29
Zugvögel	26	Gebieten der Reise	27	Geteilte Freude	27	Verbesserte Fokussierung	29



Glaube, Macht und Heldenmut
Die Sonnenküste



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktion

Johannes Kaub

Regeldesign

Alex Spohr

Autor

Johannes Kaub

Lektorat & Korrektorat

Jens Kothe

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Nele Klumpe

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust, Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen

Lukas Banas, Verena Biskup, Tim Brothage, Anja Di Paolo, Christof Grobelski, Florian Häckh, Carl Hassler, Nele Klumpe, Christina Kraus, Dagmara Matuszak, Nathaniel Park, Matthias Rothenaicher, Holger Schulz, Elif Siebenpfeiffer, Isabella Spitznagel, Sebastian Watzlawek, Karin Wittig, Carina Wittrin, Malte Zirbel

Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Cora Elsässer, Carsten Moos, Johanna Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz, Markus Plötz **Marketing** Philipp Jerulank, Björn Meyer, Katharina Wagner, Wolfgang G. Wettach **Ulisses Digital** Alina Conard, Nico Dreßen, Thomas Engelbert, Nele Klumpe, Julia Metzger, Phillip Nuss, Maximilian Thiele, Jan Wagner, Carina Wittrin, Kai Woitczyk **Verlag** Zoe Adamietz, Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown, Simon Burandt, Carlos Dias, Christiane Ebrecht, Frauke Forster, Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst, Markus Heinen, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Johannes Kaub, Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski, Thomas Michalski, Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Nils Schürmann, Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher, Ross Watson **Vertrieb** Stefan Heinrichs, Nils Herzmann, Jan Hulverscheidt, Anke Kühn, Thomas Schwertfeger, Stefan Tannert

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.

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



GLAUBE, MACHT UND HELDENMUT



Inhaltsverzeichnis

Professionen	5
Weltliche Professionen	5
Chababischer Rechtswahrer	5
Harodische Pflanzenkundlerin	5
Horasischer Kartograph	6
Zyklopäische Philosophin	6
Kämpferprofessionen	7
Hylailer Kriegerin	7
Neethaner Kriegerin	8
Oloranthe della Cerrano-Schwertgeselle	8
Zaubererprofessionen	9
Gildenloser Magier nach	
Kalliomathëa Dorikeikos von Sorabis	9
Satuduraki	10
Geweihtenprofessionen	11
Draconiter	11
Zyklopäischer Avesgeweihter	12
Sonderfertigkeiten	13
Allgemeine Sonderfertigkeiten	13
Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten	14
Talentstilsonderfertigkeiten	15
Erweiterte Talentsonderfertigkeiten	16
Kampfstilsonderfertigkeiten	19
Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten	20
Zauberstilsonderfertigkeiten	23
Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten	24
Liturgiestilsonderfertigkeiten	25
Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten	27
Der Avestab	30
Der Opferdolch des Namenlosen	31
Die Purpurnen Gewänder	31
Prägungen	32
Zauberbardenprägungen	32
Kirchenprägungen	32

Zwischen die Buchdeckel einer DSA5-Regionalspielhilfe passen leider nur begrenzt viele Inhalte. Zusätzliche Regelemente zur Ausgestaltung der neuen Professionen, die in der Regionalspielhilfe **Die Sonnenküste** 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 viele Professionspakete aus **Die Sonnenküste** direkt die neuen Stil-Sonderfertigkeiten eingebaut, damit du noch einfacher mit deinen Lieblingshelden aus der Region losspielen kannst! Beschreibungen für Zauber und Liturgien, welche in den Professionspaketen verwendet werden, findest du im **Regelwerk** und in **Die Sonnenküste**, dazu passende Zauber- und Liturgieerweiterungen werden in den Bänden **Aventurische Magie 1-3** und **Aventurischen Götterwirken 1-2** vorgestellt.

Um deiner zyklopäischen Zauberbardin oder deinem hesindegeweihten Draconiter noch mehr Individualität zu verleihen, kannst du für deinen Helden auch eine Zauberbarden- oder eine Kirchenprägung wählen, die wir dir ebenfalls hier präsentieren. Bei Zauberbarden- und Kirchenprägungen handelt es sich um **Fokusregeln der Stufe I**.

Anders als in den Professionspaketen in **Die Sonnenküste** 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 aus als in der Regionalspielhilfe. Eine genaue Erklärung der jeweiligen Sonderfertigkeiten findest du jeweils im Anschluss an die Wertekästen.

Viel Spaß beim Spiel in der *Magna Thalassea*!

Johannes Kaub

PROFESSIONEN



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

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

Weltliche Professionen

Chababischer Rechtswahrer

Professionspaket

AP-Wert: 310 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Rechtskunde, Weg des Rechtswahrers, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Armbrüste 12, Fechtwaffen 12, Raufen 12, Schwerter 12

Talente:

Körper: Klettern 2, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Reiten 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Verbergen 3

Gesellschaft: Einschüchtern 5, Etikette 2, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 4

Natur: Fährtsuchen 4, Fesseln 4, Wildnisleben 2

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 2, Rechnen 2, Rechtskunde 7, Sagen & Legenden 2
Handwerk: Fahrzeuge 2, Handel 2, Heilkunde Wunden 3, Malen & Zeichnen 2

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

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blutausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)



Harodische Pflanzenkundlerin

Professionspaket

AP-Wert: 317 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Pflanzenkunde, Geländekunde (Sumpfkundig), Weg der Pflanzenkundlerin

Kampftechniken: Raufen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 6, Zeichnen 3

Gesellschaft: Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 8, Tierkunde 6, Wildnisleben 3

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

Handwerk: Alchimie 7, Handel 5, Heilkunde Gift 7, Heilkunde Krankheiten 7, Heilkunde Wunden 7

Empfohlene Vorteile: Giftresistenz, Immunität gegen Gift

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Arm, Blind, Blutausch, Eingeschränkter Sinn (Geruch & Geschmackssinn), Farbenblind, Gifтанfällig



Horasischer Kartograph

Professionspaket

AP-Wert: 307 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Kartographie, Weg des Kartographen, eines der folgenden Talente bekommt eine Fertigkeitsspezialisierung: Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Sagen & Legenden

Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 8, Raufen 8, eine Kampftechnik aus folgender Liste 10: Hiebaffen, Schwerter, Stangenwaffen

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 3, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 6

Gesellschaft: Etikette 1, Überreden 3, Willenskraft 3

Natur: Fährtensuchen 2, Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 6

Wissen: Geographie 8, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 6, Sternkunde 4

Handwerk: Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 3, Lebensmittelbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 8, Steinbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Giftresistenz, Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Krankheitsresistenz, Richtungssinn, Zeitgefühl, Zwergennase

Empfohlene

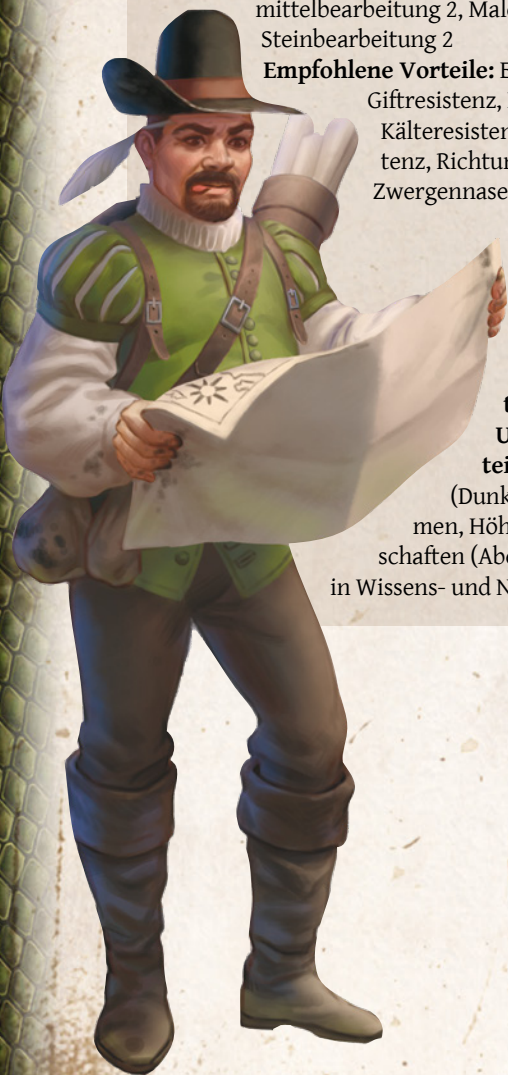
Nachteile:

Schlechte Eigenschaften (Neugier, Goldgier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ...

(Dunkelheit, engen Räumen, Höhe), Schlechte Eigenschaften (Aberglaube), Unfähig in Wissens- und Naturtalenten



Zyklopäische Philosophin

Professionspaket

AP-Wert: 196 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Sagen & Legenden, Weg der Gelehrten*

Kampftechniken: Dolche 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Etikette 5, Überreden 2, Willenskraft 2

Natur: Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3

Wissen: Geographie 7, Geschichtswissen 6, Götter & Kulte 5, Magiekunde 2, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 8, Sphärenkunde 2, Sternkunde 3

Handwerk: Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 3, Malen & Zeichnen 4

Empfohlene Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Neid, Weltfremd), Schlechte Eigenschaften (Naiv, Neugier), Unfähig in Körper- und Gesellschaftstalenten

Ungeeignete Vorteile: Begabung in Körpertalenten

Ungeeignete Nachteile: Blutransch, Schlechte Eigenschaften (Aberglaube)

*) An dieser Stelle sind die AP-Kosten für die Talentstil-SF Weg der Gelehrten für ein B-Talent (z. B. Sagen & Legenden) eingerechnet. Falls du ein Talent mit einem anderen Steigerungsfaktor wählst, sind die AP-Kosten der Profession entsprechend anzupassen.



Kämpferprofessionen

Hylailer Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 416 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I und Zu Fall bringen), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Körperbeherrschung, Finte I, Hylailos-Stil, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Schleudern 10, Schilde 11, Schwerter 11, Stangenwaffen 11

Talente:

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Reiten 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 3, Zehen 2

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

Natur: Fischen & Angeln 6, Orientierung 4, Pflanzkunde 2, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

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

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Handel 3, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Metallbearbeitung 3

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

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)

Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar

Ungeeignete Nachteile: Arm, Bluttausch, Fettleibig, Persönlichkeitsschwächen (Vorurteile), Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei



Neethaner Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 360 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: MU 13 (für die SF Neetha-Stil), GE 13 (für die SF Finte I), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I, Neetha-Stil, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Dolche 12, Hieb Waffen 11, Schilde 10, Schwerter 12

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Reiten 8*, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2, Tanzen 4, Zechen 2

Gesellschaft: Einschüchtern 3, Etikette 6, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 6, Rechnen 2, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Fahrzeuge 2, Handel 2, Heilkunde Wunden 5

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

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-II (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Blutausch, Fettleibig, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

*) Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeit *Berittener Kampf* ein FW in *Reiten* von 10 notwendig ist. Der *Reiten*-FW wurde hier nur auf 8 gesetzt, damit sich nicht durch den Bonus eines Kulturpakets ein Wert von höher als 10 ergibt.

Steigere daher einfach mit AP die fehlenden Punkte auf das Talent, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.



Oloranthe della Cerrano-Schwertgeselle

Professionspaket

AP-Wert: 367 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Kampfrelexe I), GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Finte I, Kampfrelexe I, Oloranthe della Cerrano-Stil, Vorstoß, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Raufen 12, Schilde 12, Schwerter 12, Wurf Waffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Reiten 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Zechen 4

Gesellschaft: Betören 4, Etikette 5, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 2, Tierkunde 2

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

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Heilkunde Wunden 3

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

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Krieger, Ritter, Söldner), Verpflichtungen I (Lehrmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Arm, Blutausch, Fettleibig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei



Zaubererprofessionen

Gildenloser Magier nach Kalliomathëa Dorikeikos von Sorabis

Professionspaket

AP-Wert: 364 Abenteurpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Bindung des Stabes, Scholar der Kalliomathëa Dorikeikos von Sorabis

Kampftechniken: Raufen 8, Stangenwaffen 8

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 4, Menschenkenntnis 3, Überreden 2, Willenskraft 5

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

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Magiekunde 5, Mechanik 3, Rechnen 5,

Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 7, Sternkunde 5

Handwerk: Alchimie 3, Boote & Schiffe 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Blick in den Limbus, Feuerfinger, Signatur; Analys Arkanstruktur 6, Blick in die Gedanken 4, Gardianum 4, Invercano 4, Oculus Astralis 6, Odem Arcanum 4, Transversalis 7

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit, Neid), Schlechte Eigenschaft (Neugier, Goldgier), Verpflichtungen II (Lehrmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Wasser), Bluttausch, Niedrige Seelenkraft



Satuduraki

Professionspaket

AP-Wert: 260 Abenteuerpunkte

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

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Musizieren, Weg der Bardin, Bindung des Zauberinstruments, Hilferuf

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Singen 8, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Zechen 2

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Betören 3, Etikette 3, Menschenkenntnis 5, Überreden 5

Natur: Wildnisleben 6

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

Handwerk: Holzbearbeitung 3, Musizieren 8

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Hintergrundmusik, Schlangenhände, Trocken; Melodie der Ermutigung 6, Melodie der Feen 4, Melodie der Freundschaft 7, Melodie der Tiere 7, Melodie der Weisheit 4

Empfohlene Vorteile: Gutes Aussehen, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Arroganz, Eitelkeit), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen I (Lehrmeister, Gönner)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Sprachfehler, Stumm, Taub



Geweihtenprofessionen

Draconiter

Professionspaket

AP-Wert: 258 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Nachteil Prinzipientreue I (Hesindekirche, Ordensregel) (–10 AP), Verpflichtungen II (Orden, Magisterin der Magister) (–20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Weg der Gelehrten*

Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 2, Selbstbeherrschung 2, Singen 2, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 4, Etikette 4, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 6

Natur: Orientierung 2, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 3

Wissen: Geographie 4, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 6, Magiekunde 4, Mechanik 4, Rechnen 4, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 3, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 2, Lebensmittelbearbeitung 2, Lederbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Geborener Redner, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Vertrauenerweckend, Zeitgefühl

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz), Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch

Varianten**:

- ☛ **Arkaner Zweig:** Um ein Mitglied des arkanen Zweigs zu spielen, passe die Werte einer magischen Profession an die hier vorgestellten an. Die Voraussetzungen bleiben gleich.

- ☛ **Eiserne Schlange (301 AP):** Taschendiebstahl 2 statt 0, Verbergen 4 statt 0, Gassenwissen 2 statt 0, Überreden 7 statt 2, Verkleiden 4 statt 0, Sphärenkunde 4 statt 3, Schlösserknacken 2 statt 0

- ☛ **Sakraler Zweig (349 AP):** zusätzliche Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hesindekirche) (130 AP); Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte; Bekehren & Überzeugen 7 statt 4, Götter & Kulte 7 statt 6; Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Bild für die Ewigkeit 6, Entzifferung 5, Göttlicher Fingerzeig 3, Magieschutz 7, Magiesicht 6, Magiespiegel 5

*) An dieser Stelle sind die AP-Kosten für die Talentstil-SF *Weg der Gelehrten* für ein B-Talent (z. B. *Geschichtswissen*) eingerechnet. Falls du ein Talent mit einem anderen Steigerungsfaktor wählst, sind die AP-Kosten der Profession entsprechend anzupassen.

**) Bei der Wahl eines passenden Zauberstils für die magisch begabte Variante des Draconiters kannst du auf den Stil seiner magischen Ausbildungsstätte (z. B. einer Magierakademie) zurückgreifen.

Geweihte Mitglieder des Draconiterordens können über einen Liturgiestil der Hesindekirche (siehe Seite 25) verfügen.



Zyklopäischer Avesgeweihter

Professionspaket

AP-Wert: 374 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue I (Aveskirche) (-10 AP), Verpflichtungen II (Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Aveskirche) (110 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 16 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Kartographie, Zugvögel

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 8, Schleudern 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Reiten 2, Selbstbeherrschung 4, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4, Zechen 4

Gesellschaft: Betören 3, Etikette 2, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Verkleiden 2, Willenskraft 2

Natur: Fesseln 2, Orientierung 7, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

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

Handwerk: Boote & Schiffe 2, Fahrzeuge 2, Handel 4, Lebensmittelbearbeitung 2, Malen & Zeichnen 4, Musizieren 4, Stoffbearbeitung 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen (außer Eidsegen, Grabsegen und Weisheitssegen), Geschwinder Schritt 6, Göttliches Zeichen 6, Reisesegen 5, Ruf der Heimat 4, Unbeschwerte Wanderung 5, Wegweiser 5

Empfohlene Vorteile: Entfernungssinn, Glück, Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Mystiker, Pragmatiker, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutransch, Pechmagnet, Persönlichkeitsschwächen (Verwöhnt), Schlechte Eigenschaft (Autoritätsgläubig), Unfrei



SONDERFERTIGKEITEN



Allgemeine Sonderfertigkeiten

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 des Talents *Singen*. Wenn der Abenteurer ein entsprechendes Lied oder ein Musikstück vorträgt, was mindestens 1 Minute in Anspruch nimmt, kann er seinen freiwilligen Zuhörern 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 Abenteurerpunkte

Faszinierender Gesang

Es gibt viele Möglichkeiten, Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und dafür andere abzulenken. Durch Gesang kann eine Abenteurerin beispielsweise ihre Zuhörer einlullen.

Regel: Faszinierender Gesang ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Singen*. Wenn die Heldin ein entsprechendes Lied vorträgt, das maximal 5 Minuten andauern darf, sind alle ihre Zuhörer in diesem Zeitraum so gebannt, dass sie als leicht abgelenkt gelten und sie z. B. bei Proben auf *Sinnesschärfe* eine Erschwernis von -1 erhalten. Die Spielerin würfelt eine Probe auf *Singen (unterschiedliche Anwendungsgebiete)*. Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritt, maximal kann die Abenteurerin QS Personen ihrer Wahl durch die Wirkung beeinflussen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

Kräutermischung

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

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

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

Voraussetzungen: Pflanzenkunde 8

AP-Wert: 8 Abenteurerpunkte



Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Zeichen des Schicksals

Durch die Deutung von Zeichen oder anderen Phänomenen kann ein Geweihter den Glauben an die Götter stärken und seine Zuversicht auf andere übertragen.

Regel: Der Geweihte kann auf einen anderen Kulturschaffenden, auf dem der Geburtssegens oder die Initiation des Pantheons des Geweihten liegt, Schicksalspunkte übertragen (im Verhältnis 2 zu 1). Die Übertragung dauert 1 Minute und derjenige, der die

Schicksalspunkte erhält, kann durch Zeichen des Schicksals nur einmal alle 24 Stunden Schicksalspunkte bekommen. Damit kann der Geweihte dem Kulturschaffenden auch 1 Punkt mehr verleihen, als dessen Maximum beträgt. Gibt der Kulturschaffende diesen Punkt aus, kann er bei der Regeneration von Schicksalspunkten nicht wieder über sein Maximum hinausgehen.

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter, mindestens 2 Schicksalspunkte

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Talentstilsonderfertigkeiten

Weg der Bardin

Niemand kann sich mit der künstlerischen Darbietung einer Bardin messen, zumindest nicht, wenn es um Gesangs- oder Musikdarbietungen geht.

Regel: Die Heldin erhält bei *Musizieren* und *Singen* eine Erleichterung von +1.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Ermutigende Darstellung, Faszinierende Darstellung, Kunstbegabt

Voraussetzungen: Musizieren 8, Singen 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Weg der Gelehrten

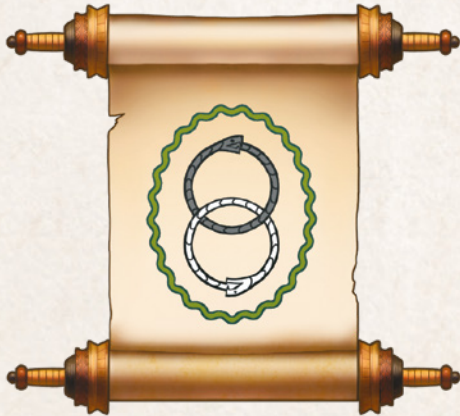
Kaum jemand kennt sich in einem speziellen Wissensgebiet so gut aus wie die Gelehrte, sodass ihr dort kaum Fehler passieren und sie mit tiefgreifendem Wissen ihre Gefährten zu beeindrucken weiß.

Regel: Die Heldin muss ein Wissenstalent, das für ihre Profession eine tragende Rolle spielt, mit Erwerb dieses Stils auswählen und erhält darin eine Erleichterung von +1.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Allgemeinwissen, Fachwissen, Universalgenie

Voraussetzungen: ausgewähltes Talent FW 8

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent 5/10/15/20 Abenteuerpunkte



Weg der Pflanzenkundlerin

Wer sich in die Wildnis begibt, um nützliche Pflanzen zu finden, entwickelt bald ein ganz besonderes Gespür für die ergiebigsten Wuchsorte von Heil-, Gift- und Nutzpflanzen.

Regel: In jeder Region, für welche sie die Sonderfertigkeit *Geländekunde* erworben hat, erhält die Heldin bei Proben auf *Pflanzenkunde* eine zusätzliche Erleichterung von +1 (insgesamt also +2).

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Erfolgreicher Sammler, Kind der Natur, Meisterliche Kräutermischung

Voraussetzung: Pflanzenkunde 8, SF Geländekunde

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Weg des Kartographen

Ein ausgebildeter Kartograph weiß genau, worauf bei der Erstellung nützlichen Kartenmaterials zu achten ist.

Regel: Die Heldin bekommt eine Erleichterung von +1 auf *Geographie* (*Kartographie*). Sie benötigt zudem für das Zeichnen einer Karte nur die Hälfte der Zeit, die man normalerweise braucht.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Fachwissen, Handwerkskunst, Universalgenie

Voraussetzung: Malen & Zeichnen 8, SF Kartographie

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Weg des Rechtswahrers

Wer sich auf die Spur verbrecherischen Gelichters setzt, weiß nur allzu gut, womit er sich anlegt, und kann den Methoden von Räubern und Banditen seine einschlägige Erfahrung entgegensetzen.

Regel: Der Held kennt sich hervorragend mit der Jagd nach Banditen und Räubern aus. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*) und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) sind um +1 erleichtert.

Erweiterte Talentsonderfertigkeiten: Bedrohliche Aura, Körperliches Geschick, Kind der Natur

Voraussetzungen: Sinnesschärfe 4, Willenskraft 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Erweiterte Talentsonderfertigkeiten

Allgemeinwissen

Wer über eine herausragende Allgemeinbildung verfügt, der kann zu jedem Thema etwas beitragen, auch wenn es nur Grundkenntnisse sind.

Regel: Die Heldin kann bei einer Probe auf ein Wissenstalent, die maximal um -3 erschwert sein darf, entscheiden, ob sie die Probe ablegen möchte oder diese automatisch als mit QS 1 gelungen gilt.

Voraussetzungen: passender Talentstil

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Bedrohliche Aura

Ein Held kann sich darin üben, eine furchteinflößende Mimik aufzusetzen. Dadurch erlangt er eine bedrohliche Ausstrahlung, die es ihm leichter macht, andere einzuschüchtern.

Regel: Von dem Helden geht eine bedrohliche Aura aus. Bei gelungenen Proben auf *Einschüchtern* erhält er +1 FP.

Voraussetzungen: passender Talentstil

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Erfolgreicher Sammler

Eine verlässliche Methode, um auf Reisen stets einen vollen Magen zu haben, ist das Sammeln von essbaren Kräutern, Früchten und Pilzen.

Regel: Ein Held mit dieser Sonderfertigkeit erzielt bei gelungenen Proben auf *Pflanzenkunde* zur Nahrungsbeschaffung +1 QS (bis zu einem Maximum von 6 QS).

Voraussetzung: SF Sammler, passende Talentstil-SF

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Ermutigende Darstellung

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

Regel: Die Sonderfertigkeit funktioniert wie die Sonderfertigkeit *Ermutigender Gesang* und lässt sich nun auch für das Talent *Musizieren* anwenden. Dabei sind maximal QS x 2 Zuhörer von der Wirkung betroffen (statt QS Personen).

Voraussetzungen: Musizieren 12 oder Singen 12, SF Ermutigender Gesang, passende Talentstil-SF

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Fachwissen

Manchmal ist es für einen Helden sinnvoll, sich auf ein ganz bestimmtes Wissen zu spezialisieren. Der Held profitiert von dieser Konzentration auf dieses Wissensgebiet und kann darin durch fachliche Kompetenz glänzen.

Regel: Der Held muss sich auf ein Wissenstalent und zwei darin enthaltener Anwendungsgebiete festlegen. Legt der Held eine Probe darauf ab, kann er +1 QS addieren (bis zu einem Maximum von 6 QS).

Voraussetzungen: passender Talentstil

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Talent: 4/8/12/16 Abenteuerpunkte

Faszinierende Darstellung

Sänger und Musikanten können es zu einer wahren Meisterschaft darin bringen, durch ihre Darbietung für Ablenkung zu sorgen.



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

Voraussetzungen: Musizieren 12 oder Singen 12, SF Faszinierender Gesang, passende Talentstil-SF

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Handwerkskunst

Nicht jeder Aventurier kennt sich in jedem Handwerk gleich gut aus. Jene Handwerker, die ein bestimmtes Gebiet gemeistert haben, können leichter großartige Objekte herstellen als einfache Gesellen.

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

Voraussetzung: passende Talentstil-SF

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 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

Körperliches Geschick

Hat sich eine Heldin darin geübt, kann sie in einer speziellen körperlichen Fähigkeit durch besondere Höchstleistungen glänzen. Sie hebt sich dadurch von anderen auf diesem Gebiet ab.

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

Voraussetzungen: passender Talentstil

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



Kunstbegabt

Manch ein musisch begabter Held ist nicht auf eine Kunst beschränkt, sondern zeichnet sich durch das Verständnis für eine ganze Palette an Fähigkeiten aus.

Regel: Der Held hat in den Talenten *Malen & Zeichnen*, *Musizieren*, *Singen* und *Tanzen* ein wenig Ahnung. Legt er eine Probe auf eines dieser Talente (oder nach Meistersentscheid ein anderes Talent im Zusammenhang mit Kunst oder Erschaffung von Kunst), und kann er bei Gelingen +1 QS addieren (bis zu einem Maximum von 6 QS).

Voraussetzungen: passender Talentstil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Meisterliche Kräutermischung

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

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

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit Kräutermischung, passender Talentstil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Universalgenie

Es gibt Helden, die in jedem Wissensgebiet zumindest rudimentäre Kenntnisse aufweisen. Solche Universalgenies können gelegentlich mit Wissensbrocken überraschen, für die man das Fachgebiet regelrecht studiert haben müsste.

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

Voraussetzung: passende Talentstil-SF

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



Kampfstilsonderfertigkeiten

Hylailos-Stil (passiv)



Den Krieger von Hylailos wird nachgesagt, dass sie hervorragende Leibwächter sind, die sich trotz ihrer wuchtigen Waffen ausgezeichnet in Verteidigungsgefechten schlagen. Ein großer Teil ihrer Ausbildung wird darauf verwandt, im Umgang mit dem Pailos eine spielerische Geschmeidigkeit zu lehren, die beinahe die barbarische Natur dieser Waffe vergessen lässt.

Regel: Ein Krieger von Hylailos vermag selbst wuchtige Waffen schnell und präzise zu führen. Dadurch verbessern sich PA-Abzüge von AT/PA-Modifikatoren bei Waffen der Kampftechnik *Stangenwaffen* um 1. Maximal ist dadurch ein Abzug von 0 erreichbar.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Mächtiger Rundumschlag, Schilddeckung, Sprungangriff

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Neetha-Stil (passiv)



Die adligen Zöglinge der Hohen Schule der Reiterei werden an unterschiedlichen Waffen ausgebildet, die sie meisterlich vom Rücken eines Pferdes aus einzusetzen wissen.

Regel: Ein Neethaner Krieger erhält wahlweise einen Bonus von +1 AT oder +1 PA, während er sich auf dem Rücken eines Reittiers befindet. Der jeweilige Bonus muss am Anfang jeder KR angesagt werden. Zudem sind Proben auf *Reiten (Kampfmanöver)*, wenn das Pferd verletzt wird, nur noch bei vollen 10 SP um jeweils -1 erschwert statt schon bei 5 vollen SP (siehe **Regelwerk** Seite 240).

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufspießen, Machtvoller Sturmangriff, Taktische Befehle

Voraussetzungen: MU 13, SF Berittener Kampf

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Oloranthe della Cerrano-Stil (passiv)



Die wandernde Schwertmeisterin Oloranthe della Cerrano hat ihrerseits die Ausbildung der berühmten Havener Schwertgesellschule durchlaufen, hat jedoch mit einigen meridianischen Einflüssen ihren ganz persönlichen Kampfstil geprägt, der die (vermeintliche) Finesse eines Feindes gegen ihn einsetzt.

Regel: Kämpfer dieses Stils können Angreifer mit unregelmäßigen Schlägen der Waffe auf ihren Schild aus dem Konzept bringen. Zu Beginn jeder KR kann er einen einzelnen Gegner benennen. Setzt dieser Gegner in der entsprechenden KR ein Spezialmanöver im Nahkampf gegen den Kämpfer mit diesem Kampfstil ein, so steigt die Wahrscheinlichkeit, dass er mit seiner AT einen Patzer erleiden kann, um 5 % (normalerweise von 20 auf 19 bis 20).

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Angetäuschter Angriff, Nervös machen, Schildstoß

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Schwerter (nur Kusliker Säbel), Schilde (nur Buckler)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten



Angetäuschter Angriff

(Spezialmanöver)



Meister der Finte können ihre Angriffe besonders gut mit einer bestimmten Waffenkombination vorbereiten, beispielsweise mit einem Schild und einem Schwert. Hinter einigen Waffen lassen sich nicht nur Angriffe gut verbergen, auch durch die Kombination mit einem leichten Stoß oder einer Art Kreuzblock mit Waffe und Schild tun sich so in der Abwehr des Gegners schnell Lücken auf.

Regel: Um diese Sonderfertigkeit nutzen zu können, muss sie mit einer *Finte* kombiniert werden. Sollte dem Gegner die Verteidigung gegen die Finte misslingen und er über seinen regulären VW gewürfelt haben (die Finte also nicht notwendig gewesen sein, um zu treffen), richtet der Treffer +1 TP an.

Voraussetzungen: GE 15, SF Finte I, passende Kampfstil-SF

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Beispiel: Geron verfügt über die SF Finte I und Angetäuschter Angriff. Er senkt mit der Finte I die PA seines Gegners von 11 auf 9. Geron's Attacke mit der Finte gelingt und sein Gegner

würfelt eine 13. Da Geron die Finte nicht gebraucht hätte, um zu treffen, richtet sein Angriff nun +1 TP an. Hätte sein Gegner eine 10 oder 11 gewürfelt, hätte Geron den TP-Bonus nicht bekommen, denn dann wäre die Finte notwendig gewesen, um den Gegner zu treffen, aber immerhin hätte er seinen Widersacher dann dank der Finte getroffen. Bei 1-9 hätte der Gegner pariert.

Mächtiger Rundumschlag

(Spezialmanöver)



Wer sich auf den Einsatz eines Rundumschlags spezialisiert hat und über die nötige Kraft verfügt, kann diesen härter und präziser einsetzen.

Regel: Wer über den *Mächtigen Rundumschlag* verfügt, bekommt folgende Boni bei der Ausführung eines gewöhnlichen *Rundumschlags* dazu: Bei der ersten Attacke +1 TP; bei der zweiten Attacke nur noch eine Erschwernis von -4; bei der dritten Attacke nur noch eine Erschwernis von -8. Zusätzlich kann der *Rundumschlag* (wie der *Mächtige Rundumschlag*) mit Stangenwaffen ausgeführt werden.

Voraussetzungen: KK 15, SF Rundumschlag I, passende Kampfstil-SF

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

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Machtvoller Sturmangriff

(Spezialmanöver)



Der Machtvolle Sturmangriff verstärkt nochmals die Auswirkungen des Aufeinanderprallens einer heranstürmenden Heldenin 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 Heldenin bis zum Ende der nächsten KR um 2.*

Erschwernis: -4

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

Voraussetzungen: SF Sturmangriff, passende Kampfstil-SF
Kampftechniken: Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Nervös machen (passiv)

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

Regel: Durch 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 Chance auf einen Patzer für den angesprochenen Gegner 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 Kampfstil-SF

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Schilddeckung (Spezialmanöver)



Geübte Soldateninnen 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 Kämpfer in der Schilddeckung gelten für Fernkampfangriffe als ein Ziel der nächstkleineren Größenkategorie, also statt *mittel* als *klein*. Zudem erhalten alle einen Bonus von +1 auf die Parade mit dem Schild.

Solange sich die Kämpfer in der *Schilddeckung* befinden, können sie nicht sprinten (siehe **Regelwerk** Seite 229).

Voraussetzungen: passende Kampfstil-SF

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schildstoß (Spezialmanöver)



Ein Schildstoß ermöglicht es dem Angreifer, den Verteidiger mehrere Schritte nach hinten zu drängen oder zu Fall zu bringen.

Regel: Nach einer erfolgreichen und unparierten *Schilde-AT* stolpert der Getroffene 1W3 Schritte zurück. Für den Verteidiger ist eine gelungene Vergleichsprobe



auf *Körperbeherrschung (Balance)* gegen *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* notwendig, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten. Jede Netto-QS des Angreifers treibt zudem den Verteidiger um 1 Schritt zusätzlich nach hinten. Der Verteidiger erhält bei einer unverteidigten Attacke mit dem Schildstoß TP/2 des Schilds als Schaden. Das Manöver lässt sich nur gegen Gegner der Größenkategorie *mittel* oder kleiner einsetzen.

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstil-SF

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Sprungangriff (Spezialmanöver)



Zwar kann jeder Kämpfer versuchen, mit einem Sprung und vorgehaltener Waffe einen Feind anzugreifen, aber es erfordert eine ganz bestimmte Technik, um einen Sprungangriff mit eleganter Präzision und tödlichem Ausgang anzuwenden.

Regel: Mit 1 freien Aktion kann ein Spieler vor einer AT eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* ablegen. Der Abenteuerer braucht für das Manöver einen Abstand zum Gegner von Mindestens 2 Schritt und kann bis zu GS/2 Schritt auf ihn zuspringen. Jede QS, die der Spieler dabei erzielt, kann er auf AT und TP verteilen. Dabei darf kein Bonus höher als +3 betragen. Ein weiterer Sprungangriff kann erst zwei KR später wieder ausgeführt werden. Der Held muss also eine KR auf dieses Manöver verzichten. Sollte die AT misslingen, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Voraussetzungen: GE 15, passende Kampfstil-SF

Kampftechniken: Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Taktische Befehle (Spezialmanöver)



Durch die Schulung in Taktik können geübte Kämpfer anderen Befehle erteilen, um sie so schneller und planvoller handeln zu lassen.

Regel: Der Held kann zu Beginn einer KR eine Probe auf *Kriegskunst* ablegen. Das Ablegen dieser Probe kostet 1 Aktion. Bei Gelingen kann er QS/2 seiner Gefährten in Hörweite bestimmen, die in der nächsten KR als Erste handeln können. Sollten zwei oder mehr Kämpfer diese Sonderfertigkeit aufweisen, entscheidet die reguläre Initiative über die Reihenfolge, aber sie sind alle vor den übrigen Kampfteilnehmern an der Reihe. Eine Person, die die Schicksalspunkte-Option *Erster* verwendet, ist dennoch vor allen Kämpfern an der Reihe, die von dieser Sonderfertigkeit betroffen sind.

Benutzen mehrere Kämpfer die Schicksalspunkte-Option innerhalb einer KR, hat diese SF eine höhere Priorität zur Bestimmung der Reihenfolge als der Initiative-Basiswert oder der W6-Wurf (siehe **Regelwerk** Seite 29, 226). Es können nur Gefährten mit einem FW von 8 oder mehr in *Kriegskunst* von den *Taktischen Befehlen* profitieren. Der Held kann selbst nicht davon betroffen sein.

Voraussetzungen: Kriegskunst 8, SF Anführer, passende Kampfstil-SF

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Zweifacher Angriff (Spezialmanöver)



Einige Reiter beherrschen einen Angriff, der einiges an Geschick voraussetzt, aber dazu führen kann, dass sie mit einer fließenden Bewegung sowohl einen Gegner links wie auch einen Gegner rechts von sich angreifen können.

Regel: Dieses Spezialmanöver kann nur im berittenen Kampf verwendet werden. Der Held kann Zweifacher Angriff einsetzen, wenn sich zwei Gegner in Angriffsdistanz befinden und sich einer links und einer rechts von ihm befindet. Die beiden Angriffe zählen als 1 Aktion. Der Held kann auswählen, welchen der beiden Gegner er zuerst angreift. Die erste Attacke ist um -2 und die zweite um -6 erschwert. Wenn die Verteidigung der Gegner misslingt, wird für jeden Gegner einzeln Schaden ausgewürfelt.

Verteidigt sein erster Gegner den Angriff, hat dies keine Auswirkungen auf den zweiten Angriff. Ein Patzer beim ersten Angriff sorgt dafür, dass der zweite Angriff nicht ausgeführt werden kann.

Erschwernis: -2 (erste Attacke), -6 (zweite Attacke)

Voraussetzungen: GE 15, SF Berittener Kampf, passende Kampfstil-SF

Kampftechniken: Hiebswaffen, Schwerter

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte



Zauberstilsonderfertigkeiten

Scholar der Kalliomathëa Dorikeikos von Sorabis

Schülern der gildenlosen Magisterin Kalliomathëa auf Kutaki ist es möglich, ihre Kräfte bei Hellsicht- und Sphärenzauberei besonders effektiv einzusetzen.

Regel: Zauber der Merkmale *Hellsicht* und *Sphären* kosten Schüler Kalliomathëas 1 AsP weniger (die Kosten betragen jedoch mindestens 1 AsP). Diese Fähigkeit ist kompatibel zu weiteren Fähigkeiten, um AsP einzusparen, beispielsweise dem Stabzauber *Kraftfokus* (siehe **Regelwerk** Seite 277).

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Kundiger Sphärologe, Machtvolle Verbotene Pforten, Vortrefflicher Hellseher

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten



Kundiger Sphärologe

Der Zauberer verfügt über eine einzigartige Begabung auf dem Gebiet der Sphärenzauberei.

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

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteurpunkte

Machtvolle Verbotene Pforten

Einige wenige Zauberer sind so sicher darin, die Verbotenen Pforten zu öffnen, um mit ihrer Lebenskraft zu zaubern, dass ihnen fast keine Missgeschicke mehr widerfahren.

Regel: Wer die Verbotenen Pforten nutzt, dessen Probe auf *Selbstbeherrschung* ist um +1 erleichtert. Es müssen außerdem keine AsP aufgewendet werden, um die Verbotenen Pforten zu aktivieren.

Voraussetzung: SF Verbotene Pforten, passender Zauberstil

AP-Wert: 8 Abenteurpunkte

Vortrefflicher Hellseher

Vortreffliche Hellseher können mit ihrer Zauberkraft in beinahe jeden beliebigen Geist eindringen, und 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 Abenteurpunkte

Liturgiestilsonderfertigkeiten

Anhänger des Gùlden

Die Anhänger des Gùlden sind eine auf Täuschung ausgerichtete Strömung innerhalb des Kults des Namenlosen. Die Geweihten versuchen oft, als getarnte Geweihte anderer Götter Unheil zu verursachen.

Regel: Die Anhänger des Gùlden können Liturgien und Zeremonien einer einzigen anderen Kirche nach Wahl bis zu Steigerungsfaktor B erlernen, auch wenn sie nicht die entsprechende Tradition aufweisen. Die Unterschiede zu den Originalliturgien sind so klein, dass selbst Geweihte der unterwanderten Kirche dies nur bei einer um -10 erschwerten Probe auf *Götter & Kulte (jeweilige Gottheit)* bemerken.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Geteilte Freude, Guter Handel, Missionierung

Voraussetzung: SF Tradition (Namenloser Kult)

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Freidenker

Die Freidenker haben eine sehr liberale Weltsicht, die bisweilen an ketzerisches Gedankengut grenzt. Sie sind aber auch sehr flexibel in der Nutzung von Liturgien.

Regel: Die Freidenker erhalten +1 FP, wenn sie eine Liturgie oder Zeremonie modifizieren.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Aufbegehren, Langanhaltender Segen, Stille Meditation

Voraussetzung: SF Tradition (Hesindekirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Naaghot-Shaar-Kultisten

Die Naaghot-Shaar-Kultisten haben mannigfaltige Kenntnisse der Dämonenbeschwörung und können die dämonischen Diener des Namenlosen ohne große Schwierigkeiten herbeirufen.

Regel: Liturgien und Zeremonien sowie Zaubersprüche und Rituale (sofern der Geweihte AsP verwendet) zur Beschwörung von Dämonen des Namenlosen sind um +2 erleichtert.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Aufbegehren, Erzwungene Liturgie, Geistkontrolle

Voraussetzung: SF Tradition (Namenloser Kult)

AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

Pastori

Der Pastori-Zweig der Hesindekirche versucht, Wissen zu sammeln und gefährliche Quellen dem Zugriff von Unbefugten zu entziehen. Sie sind den traditionellen Ansichten der Kirche verpflichtet und sehen darin auch ihre Stärke.

Regel: Wenn eine Liturgie oder Zeremonie nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhalten Pastori beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter der Magie, Geistkontrolle, Stilles Gebet

Voraussetzung: SF Tradition (Hesindekirche)

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Satori

Der Satori-Zweig der Hesindekirche sammelt Wissen und bemüht sich, es der Öffentlichkeit zugänglich zu machen. Deshalb verwundert es nicht, dass sie auch andere an ihrer göttlichen Macht teilhaben lassen können.

Regel: Mittels einer Berührung können Satori ein Mirakel auf einen anderen Kulturschaffenden wirken, der dann statt des Geweihten von einer Verbesserung seiner Talente profitiert. Als wohlgefällige Talente



gelten jene Talente, die auch bei der Tradition der Hesindegeweihten angegeben sind. Das ausgegebene Karma zählt bei der Feststellung der Entrückung nur für den Geweihten. Statt 4 KaP kostet das Mirakel 8 KaP. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 freie Aktion.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter des Wissens, Langanhaltender Segen, Stilles Gebet

Voraussetzung: SF Tradition (Hesindekirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Stille Wanderer

Wie ganz gewöhnliche Reisende wirken einige von Aves' Anhängern. Sie verzichten bewusst auf den Schutz, den ihnen der Status als erkennbarer Geweihter verleihen würde, um die Welt so zu erleben, wie sie sich den meisten Menschen darstellt.

Regel: Stille Wanderer können Gesten und Gebete für ihre Liturgien weglassen, ohne dafür eine Erschwerung zu erleiden. Für Zeremonien ist dies nicht möglich.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter der Reise, Stille Andacht, Stilles Gebet

Voraussetzung: SF Tradition (Aveskirche)

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Zugvögel

Die Anhänger der Zugvögel reisen durch ganz Aventurien und versuchen, auch die Länder jenseits des Eheren Schwerts oder des Südmeers zu erforschen. Die Zugvögel halten dabei auch ständig Kontakt mit den Geweihten der Eltern des Aves', sodass es gelegentlich vorkommen kann, dass ein Zugvogel auch über eine phexische oder rahjagefällige Liturgie verfügt.

Regel: Zugvögel können eine Liturgie oder Zeremonie der Tradition Phexkirche und eine Liturgie oder Zeremonie der Tradition Rahjakirche erlernen und so nutzen, als wäre sie eine Liturgie der eigenen Tradition. In beiden Fällen darf der Steigerungsfaktor maximal C betragen. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob die Liturgie passend und erlaubt ist. Talismane von anderen Kirchen können so jedoch nie gerufen werden.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter der Reise, Geteilte Freude, Verbesserte Fokussierung

Voraussetzung: SF Tradition (Aveskirche)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten

Aufbegehren

Der Geweihte ist äußerst geschickt darin, Menschen für sich und die Ideale seiner Gottheit zu begeistern, sofern es darum geht, sie beispielsweise gegen die alte Ordnung oder Ungerechtigkeit aufbegehren zu lassen.

Regel: Bei einer Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (*Diskussionsführung* oder öffentliche Rede) sowie Liturgien und Predigten, die dazu dienen, Kulturschaffende aufzuwiegen oder sie für ketzerische Ideen zu begeistern, erhält der Geweihte eine Erleichterung von +1.

Voraussetzung: passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Erzwungene Liturgie

Durch seine schiere Willenskraft und durch ein intuitives Verständnis des Willens der Gottheit 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: passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Gebieten des (Aspekts)

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

Regel: Liturgien und Zeremonien eines bestimmten Aspekts seiner Tradition seiner Tradition erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Geistkontrolle

Geweihte sind mannigfaltigen Versuchungen und schädlichen Einflüssen ausgesetzt. Durch einen starken Geist können sie sich vor vielen gefährlichen Beeinflussungen schützen.

Regel: Ist der Geweihte von einer Liturgie oder einem Zauber des Merkmals *Einfluss* betroffen, der Zustandsstufen von *Betäubung*, *Furcht*, *Schmerz* oder *Verwirrung* verursacht,

so kann er mit einer Verteidigung eine Probe auf *Willenskraft* ablegen. Gelingt die Probe, kann er die Wirkung des Zaubers für QS/2 KR unterdrücken. Die Wirkung der Liturgie oder des Zaubers setzt wieder ein, sobald der Geweihte laut Initiativeergebnis an der Reihe ist. Die KR, in der er die Probe auf *Willenskraft* ablegt, zählt dabei als 1. KR der Unterdrückung.

Da die Probe auf *Willenskraft* als Verteidigung eingesetzt wird, ist diese möglicherweise erschwert, und ihr Einsatz erschwert auch weitere Verteidigungen wie üblich (siehe **Regelwerk** Seite 232).

Voraussetzung: passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Geteilte Freude

Obwohl fast ausnahmslos nur Geweihte Entrückung verspüren können, gibt es bestimmte Techniken einiger Kulte, um dieses wohltuende Gefühl auch auf andere Personen zu übertragen. Entrückung ist zwar auch mit geistiger Abwesenheit verbunden, aber das Gefühl ist für Sterbliche angenehm.

Regel: Die Geweihte kann eine oder zwei Stufen *Entrückung* mittels einer Berührung und 1 Aktion von sich auf jemand anderen übertragen. Sie muss die entsprechende Menge an Stufen, die sie übertragen möchte, auch selbst aufweisen. Die andere Person muss ein

Kulturschaffender sein, allerdings darf sie nicht über karmale Kräfte verfügen. Als wohlgefällige Talente gelten die Talente der Tradition der Geweihten, die *Geteilte Freude* einsetzt. Der Kulturschaffende kann während der Wirkung keine weitere *Entrückung* erhalten. Die Geweihte behält selbst ihre Stufen *Entrückung*, kopiert sie aber gewissermaßen auf das Ziel der Liturgie. Dessen *Entrückung* hält 1 Stunde an. Bei der Geweihten verursacht der Einsatz dieser Sonderfertigkeit 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Guter Handel

Einige Kulte scheinen ihren Geweihten ein geradezu göttliches Gespür für das Feilschen vermitteln zu können. Sie sind dadurch bei Verhandlungen um den Preis gegenüber anderen Personen im Vorteil.

Regel: Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, bekommt bei einer gelungenen Probe auf *Handel* (*Feilschen*) einen festen Bonus von +20 % und kann den Preis bis maximal 80 % zu seinen Gunsten verschieben. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

Langanhaltender Segen

Manchmal kann es für einen Geweihten wichtig sein, dass seine Liturgien deutlich länger wirken, als sie dies traditionell tun. Durch diese Sonderfertigkeit erhöht sich die Wirkungsdauer deutlich.

Regel: Gewirkte Liturgien oder Zeremonien halten 50 % länger, kosten aber auch 150 % der ursprünglichen KaP-Kosten.

Voraussetzung: passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Missionierung

Die Missionierung, also die Verbreitung des Glaubens, ist eine Fähigkeit, über die praktisch jeder Geweihte verfügt, aber einige Kulte und Glaubensströmungen sind besonders geschickt darin, andere für ihren Gott zu begeistern.

Regel: Der Geweihte kann Anhänger für seinen Kult rekrutieren. Er kann pro vollem Monat eine Probe auf *Bekehren & Überzeugen* (*Einzelgespräch* oder *öffentliche Rede*) ablegen und QS/2 Gläubige den Prinzipien seiner Gottheit gewogen machen. Maximal kann er so CH x 2 Gläubige rekrutieren. Die genaue Anzahl muss der Meister festlegen und sie abhängig von dem Ort und der Bevölkerung machen (in einem kleinen Dorf wird eine Praiosgeweihte nur wenige Personen missionieren können, ein Perainegeweihter hingegen deutlich mehr). Die Gläubigen kommen regelmäßig zu den

Predigten des Geweihten, spenden Opfergaben (etwa im Wert von Silbertalern gleich der Anzahl der Gläubigen im Monat) und sind bereit, dem Geweihten kleine Dienste im Namen der Gottheit zu leisten. Die Anhänger sind ortsgebunden, deshalb muss der Geweihte erneut mit der Missionierung beginnen, sollte er den Ort wechseln müssen. Die Gläubigen sind aber nicht mit den Nachteilen *Prinzipientreue* oder *Verpflichtung* ausgestattet und dem Geweihten auch nicht hörig.

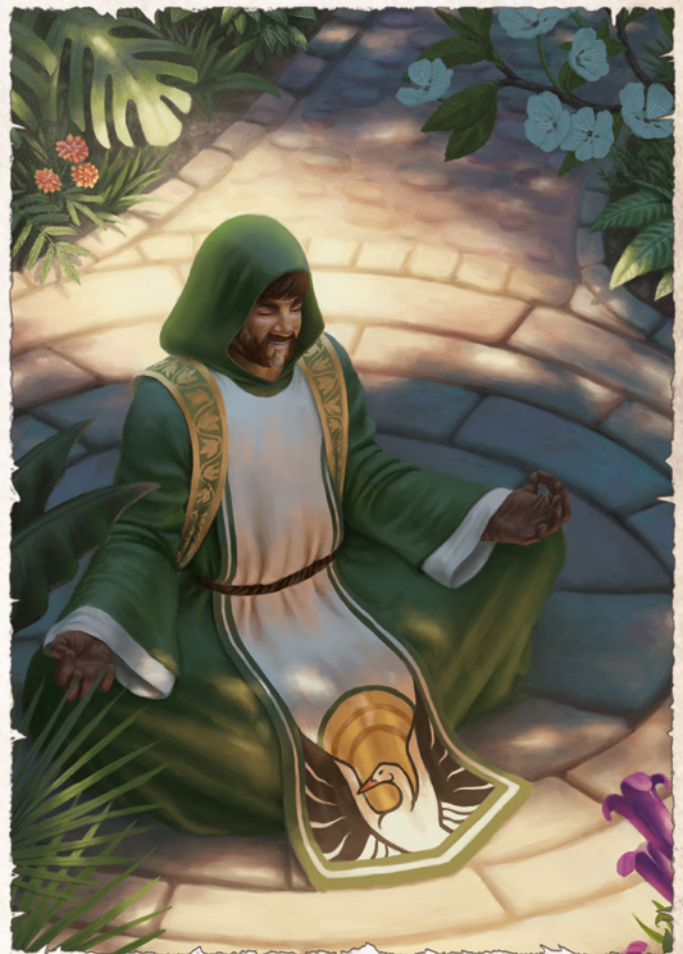
Je nach Umgebung kann der Meister die Anzahl der potenziellen Gläubigen ändern oder die Probe modifizieren, und er hat allgemein das letzte Wort darüber, was die Gläubigen bereit sind, für den Geweihten zu tun. Auch ob es überhaupt möglich ist, bestimmten Personen den Glauben des Geweihten nahezubringen, entscheidet der Meister. Helden, aber auch Personen, die andere Götter als der Geweihte verehren, sind durch Missionierung nicht einfach zu überzeugen. Entweder ist dies überhaupt nicht möglich, oder aber es erfordert erschwerte Proben oder einen deutlich längeren Zeitraum.

Voraussetzung: passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

Stille Andacht

Auch Geweihte leiden gelegentlich unter den Auswirkungen bestimmter Einflüsse, die sie in ihrer



Beweglichkeit stören. Durch eine stille Andacht können sie diese aber schnell wieder abbauen.

Regel: Der Geweihte ist dazu in der Lage, durch eine Meditation bei sich selbst Zustandsstufen von *Paralyse* abzubauen. Der Spieler des Geweihten legt eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ab. Bei Gelingen können QS/2 Stufen abgebaut werden. Pro vorhandener Zustandsstufe muss der Geweihte 1 Minute meditieren. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Stille Meditation

Störungen ihrer Konzentration können Geweihte durch eine stille Meditation wieder zurückerlangen.

Regel: Der Geweihte ist dazu in der Lage, durch eine Meditation bei sich selbst Zustandsstufen von *Betäubung* abzubauen. Der Spieler des Geweihten legt eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ab. Bei Gelingen können QS/2 Stufen abgebaut werden. Pro vorhandener Zustandsstufe muss der Geweihte 1 Minute meditieren. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Stilles Gebet

Um geistige Umnachtung oder Benebelungen durch Rauschmittel wieder abzubauen, kann sich ein Geweihter in ein stilles Gebet vertiefen.

Regel: Der Geweihte ist dazu in der Lage, durch eine Meditation bei sich selbst Zustandsstufen von *Verwirrung* abzubauen. Der Spieler des Geweihten legt eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ab. Bei Gelingen können QS/2 Stufen abgebaut werden. Pro vorhandener Zustandsstufe muss der Geweihte 1 Minute meditieren. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 20 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. Besitzt er diese verstärkte Variante, steigt die Erleichterung jedoch um 2 weitere Punkte auf insgesamt +3.

Voraussetzung: SF Fokussierung, passende Liturgiestil-SF

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Neuer Zustand: Trance

Bei der *Trance* handelt es sich um eine Form der leichten Entrückung. Sie tritt meist bei der Nutzung von Zeremonialgegenständen oder dem Einsatz von einigen Sonderfertigkeiten auf.

Trance baut sich alle 24 Stunden um 1 Stufe ab.

Trance

Trancestufen	Auswirkung
Stufe I	Der Held spürt die Nähe seines Gottes, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe II	Alle Proben, außer auf Liturgien und wohlgefällige Talente, sind um -2 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe III	Alle Proben (auch Liturgien und wohlgefällige Talente) sind um -3 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe IV	Handlungsunfähig; Eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.



Der Avesstab

Weg des Stabträgers

Wirkung: Legt der Avesgeweihte seinen Avesstab vor eine Weggabelung, zeigt ihm der Stab an, welcher der kürzere Weg zu seinem angestrebten Ziel ist, nicht jedoch, ob der ausgewählte Weg gefährlicher oder mit Hindernissen gespickt ist. Ein angestrebtes Ziel muss ein dem Avesgeweihten namentlich bekannter Ort sein, allerdings muss er selbst noch nicht zwingend dort gewesen sein. Diese Fähigkeit lässt sich nicht dazu verwenden, geheime Orte zu entdecken (z. B. den Unterschlupf eines Feindes oder einen verborgenen Tempel des Namenlosen). Es ist unerheblich, wie viele Wege von der Weggabelung oder Kreuzung abführen. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzungen: SF Tradition (Aveskirche)

Aspekt: Reise

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Gegenwehr des Stabträgers

Wirkung: Der Avesgeweihte erhält beim Kampf mit dem Avesstab +1 PA.

Voraussetzungen: SF Weg des Stabträgers, keine SF Sicherer Schritt des Stabträgers

Aspekt: Reise

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

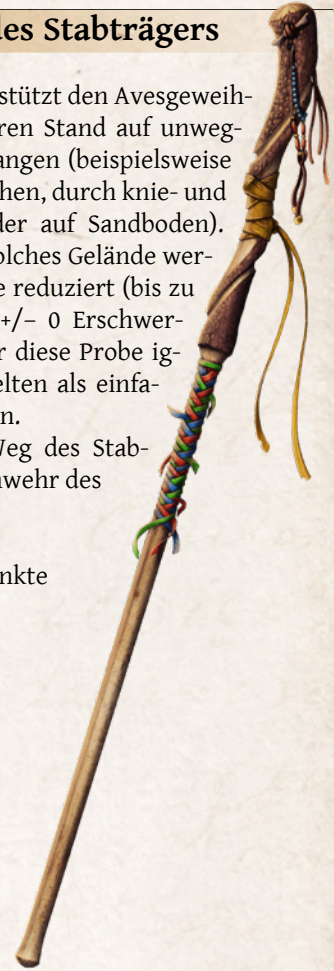
Sicherer Schritt des Stabträgers

Wirkung: Der Stab unterstützt den Avesgeweihten dabei, einen sicheren Stand auf unwegsamem Gelände zu erlangen (beispielsweise auf Schnee- und Eisflächen, durch knie- und hüfthohe Gewässer oder auf Sandboden). Erschwernisse durch solches Gelände werden um bis zu 2 Punkte reduziert (bis zu einem Minimum von +/- 0 Erschwernis). Patzer können für diese Probe ignoriert werden und gelten als einfache misslungene Proben.

Voraussetzungen: SF Weg des Stabträgers, keine SF Gegenwehr des Stabträgers

Aspekt: Reise

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte



Avesstab						Komplexität: prim		
Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Avesstab (2H)	Stangenwaffen	1W6+1	GE/KK 15	0/+2	lang	0,75 Stn	170 HF	25 S
Anmerkung		geweiht (Aves), Waffe ist nur von Avesgeweihten erwerbbar						

Der Opferdolch des Namenlosen

Macht der Namenlosen Klinge I-XIII

Wirkung: Für jede Stufe der Sonderfertigkeit erhält der Geweihte des Namenlosen einen Bonus für den Opferdolch. Diese Boni sind kumulativ.

Stufe I: +1 TP

Stufe II: +1 AT

Stufe III: Wenn die Waffe SP verursacht, erleidet das Ziel 1 Stufe *Furcht*.

Stufe IV: +1 TP

Stufe V: +1 AT

Stufe VI: Wenn die Waffe SP verursacht, erleidet das Ziel 1 Stufe *Schmerz*.

Stufe VII: +1 TP

Stufe VIII: +1 AT

Stufe IX: Wenn die Waffe SP verursacht, erleidet das Ziel 1 Stufe *Furcht*.



Stufe X: +1 TP

Stufe XI: +1 AT

Stufe XII: Wenn die Waffe SP verursacht, erleidet das Ziel 1 Stufe *Schmerz*.

Stufe XIII: Wenn die Waffe SP verursacht, erleidet das Ziel den Status *Bewegungsunfähig*.

Voraussetzungen: Stufe I: SF Tradition (Namenloser Kult); jede andere Stufe benötigt die Vorgängerstufe Macht der Namenlosen Klinge als Voraussetzung und zusätzlich weitere Grade der Namenlosen Weihe: ab Stufe IV den zweiten Grad, ab Stufe VIII den dritten Grad und ab Stufe XIII den vierten Grad.

Aspekt: keiner

AP-Wert: 13 AP pro Stufe

Die Purpurnen Gewänder

Macht der Purpurnen Toga I-XIII

Wirkung: Für jede Stufe der Sonderfertigkeit erhält der Geweihte des Namenlosen einen Bonus für das Gewand. Diese Boni sind kumulativ.

Stufe I: +1 RS gegen Liturgien und karmale Angriffe

Stufe II: +1 RS gegen Zauber und magische Angriffe

Stufe III: Wenn der Träger der Purpurnen Gewänder als aktive Partei eine Vergleichsprobe ablegt, bei der die Verteidigung mit *Willenskraft* erfolgt und gleich viele QS erzielt, so gilt die Probe für den Träger der Purpurnen Gewänder als mit 1 Netto-QS gelungen.

Stufe IV: +1 RS gegen physische Angriffe im Fernkampf

Stufe V: +1 RS gegen physische Angriffe im Nahkampf

Stufe VI: Wenn der Träger der Purpurnen Gewänder als aktive Partei eine Vergleichsprobe ablegt, bei der die Verteidigung mit *Sinnesschärfe* erfolgt und gleich viele QS erzielt, so gilt die Probe für den Träger der Purpurnen Gewänder als mit 1 Netto-QS gelungen.



Stufe VII: +1 RS gegen Liturgien und karmale Angriffe

Stufe VIII: +1 RS gegen Zauber und magische Angriffe

Stufe IX: Wenn der Träger der Purpurnen Gewänder als aktive Partei eine Vergleichsprobe ablegt, bei der die Verteidigung mit *Selbstbeherrschung* erfolgt und gleich viele QS erzielt, so gilt die Probe für den Träger der Purpurnen Gewänder als mit 1 Netto-QS gelungen.

Stufe X: +1 RS gegen physische Angriffe im Fernkampf

Stufe XI: +1 RS gegen physische Angriffe im Nahkampf

Stufe XII: +1 SK

Stufe XIII: +1 RS gegen alle Angriffe, +1 SK

Voraussetzungen: Stufe I: SF Tradition (Namenloser Kult); jede andere Stufe benötigt die Vorgängerstufe Macht der Purpurnen Toga als Voraussetzung und zusätzlich weitere Grade der Namenlosen Weihe: ab Stufe IV den zweiten Grad, ab Stufe VIII den dritten Grad und ab Stufe XIII den vierten Grad.

Aspekt: keiner

AP-Wert: 13 AP pro Stufe

PRÄGUNGEN



Ähnlich wie Wesenszüge stellen Prägungen eine Möglichkeit dar, deine Heldin noch individueller zu gestalten und ihren Hintergrund und Werdegang regeltechnisch mit passenden Auswirkungen abzubilden. Es gibt einige allgemeine Besonderheiten bei allen Arten der Prägungen zu beachten:

- Prägungen kosten keine Abenteurpunkte. Ihre Vor- und Nachteile heben sich punktetechnisch auf.

- Jeder Spieler kann für seinen Helden eine passende Prägung wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt. Kein Held muss über eine Prägung verfügen.
- Es ist möglich, manche Prägungen im Verlaufe des Heldenlebens aufzugeben oder zu wechseln. Nähere Erklärungen hierzu sind bei der Beschreibung der jeweiligen Art der Prägung aufgeführt.

Zauberbardenprägungen

Um die Eigenheiten der aventurischen Zauberbarden regeltechnisch abzubilden, kannst du auf Zauberbardenprägungen zurückgreifen, kleine Eigenarten, die Angehörige der jeweiligen Ausrichtung charakterisieren. Die Ausprägung kann, nachdem eine für den Helden bestimmt wurde, nicht mehr gewechselt werden.

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)

Naturverbundene

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)



Kirchenprägungen

In jeder aventurischen Kirche, in jedem Kult und jeder anders gearteten Glaubensgemeinschaft gibt es verschiedene Strömungen unter den Geweihten. Um diese Strömungen und ihre Auswirkungen darzustellen, kannst du Kirchenprägungen verwenden.

Es existieren vier unterschiedliche Kirchenprägungen, von denen je zwei gegensätzliche Pole sind und nicht miteinander kombiniert werden können. Damit kann jeder Geweihte aber über bis zu zwei Kirchenprägungen verfügen.

Schamanen 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 auch keiner Kirche im eigentlichen Sinne angehören.



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: Held verfügt nicht über die Kirchenprägung Traditionelle Denkrichtung

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 Mysterienkulten. 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 wie üblich, 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: Held verfügt nicht über die Kirchenprägung Pragmatismus

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 zweifeln. 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: Stufen des Zustands *Entrückung* 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: Held verfügt nicht über die Kirchenprägung Mysterienkult

Traditionelle Denkrichtung

Die traditionellen Angehörigen einer Kirche oder eines Kultes 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: Held verfügt nicht über die Kirchenprägung Moderne Sichtweise



GLAUBE, MACHT & HELDENMUT. DIE SONNENKÜSTE

Ob traditionsbewusster Hylailer Seekrieger oder entschlossene harodische Rechtswahrerin, ob reiselustige Avesgeweihte aus Teremon oder neugieriges Ordensmitglied der Draconiter aus Thegûn – die Sonnenküste ist Heimat einer unüberschaubaren Vielfalt von Helden. Schiffe aus unterschiedlichsten Ländern legen in den Häfen der Magna Thalassea an, und wenn sie nach Hause zurückkehren, tragen sie auch die heldenhaften Töchter und Söhne des südlichen Horasreiches Abenteuerern auf dem ganzen Kontinent entgegen, denen sie sich mit **Glaube, Macht und Heldenmut** stellen.

In dieser Fokusregelergänzung werden dir Talent-, Kampf-, Zauber- und Liturgiestile sowie passende Erweiterte Sonderfertigkeiten für die Professionspakete aus der DSA5-Regionalspielhilfe **Die Sonnenküste** vorgestellt.

Zur Nutzung dieser Ergänzungsregeln benötigst du das **Das Schwarze Auge Regelwerk**, den **Aventurischen Almanach** sowie **Die Sonnenküste – Der Wilde Süden & die Zyklopeninseln**.



www.ulisses-spiele.de

US26001PDF