

Aventurische Beispielhelden

1.) Einführung

Das erste Erstellen eines Charakters stellt für viele Spieler eine große Hürde dar, und zwar ganz gleich, ob sie ihren Charakter per Hand oder mit Hilfe einer Software erstellen. Zu diesem Zwecke sollen an dieser Stelle nun eine Reihe verschiedener vorgefertigter Helden vorgestellt werden, die alle mit ihrem bereits fertiggestellten Charakterblatt aufwarten, so dass man es bei Bedarf nur noch ausdrucken muss und gleich losspielen kann.

Fragen zu den Beispielhelden

Davor aber noch einige Fragen, die vielleicht auftauchen könnten und daher direkt geklärt werden sollten:

Frage: Die Heldenbögen sind so verwirrend. Wie finde ich mich da nur zurecht?

Antwort: Die Vielzahl an Werten eines typischen DSA-Heldenbogens kann in der Tat verwirren sein. Daher soll hier nun Schritt für Schritt das Wichtigste erläutert werden.

Übersichtsbogen:	Hier wird der jeweilige Held erstmal in Worten vorgestellt und seine vielleicht erstmal bedeutsamsten Vor- und Nachteile genannt. Diesen Bogen solltet ihr euch zuerst durchlesen.
Grundwertebogen:	Hier stehen Name, Rasse und Beruf des Helden. Hier findet ihr auch die grundlegenden Eigenschaften wie Mut, Klugheit oder Körperkraft, wie in der Hauptbroschüre beschrieben, sowie seine Vor- und Nachteile. Übt ruhig schon mal mit einem W20 die Probe auf einen dieser Werte. Aber vergesst nicht: Man darf den Wert nicht überwürfeln; nur bei schlechten Eigenschaften sollte man ihn tunlichst überwürfeln.
Talentbogen:	Hier findet ihr in Zahlen, in welchen Talenten ein Charakter gut ist und in welchen nicht. Übt am besten auch hier ein paar mal die in der Hauptbroschüre beschriebene Talentprobe. Die drei notwendigen Eigenschaften, auf die geprobt wird, stehen immer rechts vom Talent. Denkt daran, dass die Proben nacheinander folgen müssen (oder nehmt verschiedenfarbige Würfel). Und sollte bei einem Talentwert ein Pfeil stehen, bedeutet das, dass hier ein Bonus/Malus wirkt. Meist kann dieser aber nur unter bestimmten Bedingungen ausgespielt werden (Erklärung weiter unten).
Zauberbögen/ Liturgiebogen:	Diese Bögen hat nicht jeder Charakter. Auch hier könnt ihr Proben üben. Abermals gilt: Egal was ihr hier alles vorfindet, die Spalte mit der dicken Überschrift (ZfW, LkP, RkP) ist für euch in den meisten Fällen erstmal am wichtigsten. Die Proben erfolgen i. d. R. analog zu den Talentproben. Abweichende Probenregeln werden im Übersichtsbogen erläutert.
Dämonenbogen:	Hat nur der Dämonologe. Lest hierzu das Kapitel „Dämonologie“ in der Hauptbroschüre gut durch. Den Dämonologen zu spielen ist nicht einfach.
Kampfbogen:	Auf diesem Bogen wird die Kampftauglichkeit des Helden beschrieben. Die wichtigsten Werte, auf die es ankommt, sind für euch die fett betitelten Spalten AT, PA und TP bei den Waffen/Schilden, sowie die dicken Werte bei RS, BE – und die Ausweichen-Box. Wenn ihr, wie in der Hauptbroschüre beschrieben, Kämpfe üben wollt, nehmt am besten die Kampfbögen von gleich zwei Helden und lasst sie gegeneinander antreten. Und lasst euch durch die anderen Werte wie TP/KK (Körperkraftbeeinflussung), WM (Waffenmodifikator) oder die dünn betitelte TP-Spalte (grundlegende TP ohne TP/KK) der Waffe nicht beirren.
Inventarbogen:	Hier stehen die Ausrüstung, Proviant, Geld und die Werte von Haustieren.

Frage: Welche Bedeutung haben die ganzen Abkürzungen?

Antwort: Obwohl stellenweise schon in der Hauptbroschüre beschrieben, sollen die wichtigsten Abkürzungen der Übersicht halber hier nochmal genannt werden:

- Steigerungen:
GP = Generierungspunkte, AP = Abenteuerpunkte (Erfahrungspunkte)
- Grundwerte:
MU = Mut, KL = Klugheit, IN = Intuition
CH = Charisma, FF = Fingerfertigkeit, GE = Gewandtheit
KO = Konstitution, KK = Körperkraft
LeP = Lebenspunkte, AsP = Astralpunkte, KaP = Karmapunkte
A oder AuP = Ausdauer[punkte], GS = Geschwindigkeit, SO = Sozialstatus
- Talente:
TaW oder TaP = Talentwert/-punkte (TaP* = Restpunkte)
ZfW oder ZfP = Zauberpunktewert/-punkte (ZfP* = Restpunkte)
LkW oder LkP = Liturgiekenntniswert/-punkte (LkP* = Restpunkte)
RkW oder RkP = Ritualkenntniswert/-punkte (RkP* = Restpunkte)
Ktrl. = Kontrollprobe[grund]wert
- Kampfsystem:
AT = Attacke (Vermögen einen Angriff auszuführen)
FK = Attacke bei Fernkämpfen
PA = Parade (Vermögen einen Angriff abzuwehren)
RS = Rüstungsschutz, BE = Behinderung (kann u. a. Proben erschweren)
TP = Trefferpunkte (Waffenschaden, wird um Gegner-RS reduziert)
TP(A) = Trefferpunkte auf die AuP und $\frac{1}{2}$ LeP (wird um Gegner-RS reduziert)
SP / SP(A) = Schadenspunkte; wie oben, nur ohne RS-Reduktion
INI = Initiative[modifikator]
Akt. = Aktion (Dauer eines Angriffs / einer Parade; ca. 1,5 Sek.)
- Trefferzonen:
Ko = Kopf, Br = Brust, Rü = Rücken, Ba = Bauch, Sc = Schwanz
LA = Linker Arm, RA = Rechter Arm
LB = Linkes Bein, RB = Rechtes Bein
gRS und gBE = Alternativer Gesamt-RS und Gesamt-BE bei reinem Einsatz des Zonen-systems. Diese Heldenbögen arbeiten allerdings nicht weiter damit.
- Würfelproben:
[x]W oder [x]W6 = Der Wurf [x] sechsseitiger Würfel
[x]W20 = Der Wurf [x] zwanzigseitiger Würfel

Hinweis: Die Werte für die Lebens-, Astral-, Ausdauer- und Karmapunkte auf den Heldenbögen spiegeln auch das Maximum wider. Diese Werte sollten i. d. R. also nicht überschritten werden

Frage: Was bedeuten die Pfeile $\uparrow$, $\downarrow$, $\updownarrow$, $\uparrow$ und $\downarrow$ bei einigen Angaben?

Antwort: Die Pfeile weisen darauf hin, dass der Wert aufgrund eines Vor-/Nachteils, einer Sonderfertigkeit oder einer Talentspezialisierung höher oder niedriger ausfallen kann als angegeben bzw. die Probe erleichtert/erschwert sein kann. Die Bedingungen hierfür sind meist in den Notizen oder unten-rechts im Bogen mit angegeben. Bei den gestrichelten Pfeilen wurde die Änderung des Wertes bereits fest verrechnet.

Frage: Was bedeutet das „n/a“ bei einigen Talenten?

Antwort: Dieses Kürzel findet ihr bei einigen Talenten mit negativem Talentwert, und es bedeutet, dass ihr auf dieses Talent nicht proben dürft, solange sich der Talentwert im negativen Bereich befindet. Beachtet diese Talente am besten erstmal nicht weiter.

Frage: Wieso haben die Helden keine Namen und Geburtsjahre?

Antwort: Diese Angaben fehlen, damit ihr sie euch selber aussuchen könnt. Anstelle des Namens könnt ihr natürlich auch ein reines Alter angeben, falls exakte Jahresangaben vom Meister nicht erfordert sind.

Frage: Wieso haben die Helden eigentlich alle 2500+ Abenteurpunkte?

Antwort: Das Sinn der Sache war es, ein paar zumindest etwas erfahrenere und damit „buntere“ Helden vorzustellen, die die Fehler eines Anfängers leichter verzeihen und mit denen man etwas experientieren kann. Zu diesem Zwecke hat jeder Held 2100 Extra-AP erhalten.

Frage: Kann ich bei den Beispielhelden auch im anderen Geschlecht spielen?

Antwort: In den meisten Fällen ja. Ausnahmen im Rahmen dieser Broschüre sind die Hexe und die Amazone. Männliche Hexer sind hier extrem selten (fragt vorher den Meister) und männliche Amazonen gibt es schlichtweg nicht.

Frage: Was ist der Sozialstatus und welcher Wert steht für was?

Antwort: Mit dem Sozialstatus (SO) wird grob das offensichtliche Ansehen der Person durch sein Erscheinungsbild ausgedrückt. Natürlich hängt das resultierende Ansehen nicht nur vom Sozialstatus, sondern auch vom Ort ab. Einem Adligen nützt sein Rang sicherlich herzlich wenig, wenn er im Dschungel von Eingeborenen umzingelt wird. Hier einige Beispiele: Bettler (1), einfache Bürger (5), angesehene Bürger und niederer Adel (8), Adel (10), hohe Handelsherren und hoher Adel (14), Herzöge und Könige (18), Kaiser und Sultan (21). Der höchste SO der Beispielhelden liegt bei 10.

Frage: Wieso sind AT und PA im Talentbogen und Kampfbogen unterschiedlich?

Antwort: Die Angaben im Kampfbogen berücksichtigen zusätzlich noch die Behinderung durch die Rüstung, sowie den Waffenmodifikator (Handlichkeit der Waffe), während die Angaben im Talentbogen nur das allgemeine Talent im Umgang mit dem Waffentyp widerspiegeln. Für Proben gelten die Werte auf dem Kampfbogen.

Frage: Was bedeutet Zauber X, Manöver Y, Eigenschaft Z?

Antwort: Einige der Talente und Eigenschaften werden in der Broschüre erklärt oder sind selbsterklärend. Andere Talente und Eigenschaften werden beim jeweiligen Charakter nochmal vorgestellt. Was den Rest betrifft: Einigt euch notfalls auf eine Wirkung oder lasst die Fähigkeit außen vor. Ihr werdet ohnehin nicht alles brauchen, was das Charakterblatt vorgibt.

Frage: Ein Talent, das ich einsetzen will, fehlt. Und nun?

Antwort: Sofern der Meister nicht ohnehin für ein Problem den Einsatz verschiedener Talente vorgibt, heißt es meist, dass wenn ein Talent nicht aufgeführt ist, man auch keine Probe ablegen kann. Mitunter kann man jedoch selbst dann auf ein Ersatztalent ausweichen, was die Probe dann allerdings erschwert (je nach Meisterentscheid um 5 bis 15), es sei denn das Ersatztalent wird vom Meister als gleichwertig empfunden. Der Meister kann alternativ auch eine (sichtbar erschwerte) Probe auf eine Eigenschaft erlauben. Einige Sonderfertigkeiten können die Erschwernisse übrigens halbieren.

Frage: Wie lang ist eigentlich eine Aktion/Kampfrunde?

Antwort: Eine Kampfrunde entspricht ca. 3 Sekunden (eine Aktion ca. 1,5 Sekunden)

Frage: Was bringt eigentlich eine bestimmte Kulturkunde?

Antwort: In manchen Fällen kann eine Talentprobe, beispielsweise eine Probe auf Etikette, Gassenwissen oder Götter/Kulte, erschwert sein, wenn die Person oder der Ort zu einem anderen Kulturkreis gehört. Um wieviel, ist Meisterermessen und sollte von ihm unter Berücksichtigung der Umstände entschieden werden. Besitzt ein Held hingegen eine bestimmte Kulturkunde, gibt es diese Erschwernisse nicht.

Frage: Was bewirkt eigentlich Talent XYZ und wann setze ich es ein?

Antwort: Die Antwort auf diese Frage füllt ganze Regelwerke und soll hier daher nur bei Talenten, die eventuell genauerer Erklärung bedürfen, kurz umrissen werden.

Akrobatik:	Saltos, Flik-Flaks, Weit-/Wandsprünge, Balancieren auf dem Seil.
Athletik:	Besonders schnelle Sprints, einfache Sprünge über Abgründe.
Fliegen:	Das „Reitvermögen“ auf leblosen Flughilfsmitteln (Teppiche, Besen).
Körperbeherrschung:	Sich-auf-den-Beinen-halten/festhalten bei Stürzen. Balance auf Stegen.
Reiten:	Wird nur bei aufwändigeren Reitmanövern (Pferde, Drachen) benutzt.
Schwimmen:	Schwimmen unter besonderen Bedingungen (Achtung: Rüstung & Co.!).
Selbstberherrschung:	Widerstehen von Schmerzen, Wunden, Übelkeit, Lachzwängen usw.
Sich verstecken:	Finden(!) und lautloses Erreichen eines Verstecks unter Zeitdruck.
Sinnesschärfe:	Wenn nicht klar ist, ob der Held eine bestimmte Sache wahrnimmt.
Zechen:	Fürs Saufen. Mit jeder verhauchten Probe wird man etwas betrunken.
Gassenwissen:	Städte einschätzen, Orientierung anhand der Straßenlage (anstelle der Himmelsrichtungen), die richtigen Bürger nach dem Weg fragen usw.
Menschenkenntnis:	Personen richtig einschätzen und eventuell herausfinden ob sie lügen.
Überreden:	Jemanden zu etwas überreden oder ihn kurzfristig überzeugen.
Überzeugen:	Wenn jemand längerfristig von etwas überzeugt werden soll.
Fesseln/Entfesseln:	Bei besonders fiesen/haltbaren Fesseln nötig (ansonsten FF/GE-Probe).
Orientierung:	In erster Linie kann man hiermit die (Himmels-)Richtung bestimmen.
Wildnisleben:	Umgebung einschätzen. Geeignete Lagerplätze/Brennholz finden usw.
Geografie:	Tieferes Wissen über Regionen, ihre Landschaften und ihre Kulturen.
Götter/Kulte:	Fremde Religionen & Details (Rituale, Legenden) der eigenen kennen.
Heraldik:	Wappen- bzw. Flaggenkenntnis, falls nicht sofort offensichtlich.
Kriegskunst:	Für taktische Vorbereitungen / Einschätzung der Chancen im Kampf.
Magiekunde:	Deuten von Dingen magischen Ursprungs, aber auch das rechtzeitige Erkennen eines eingeleiteten gegnerischen Zaubers im Kampf.
Sagen/Legenden:	Besseres Wissen über diverse Mythen, alte Heroen und Aberglauben.
Schätzen:	Das Einschätzen des üblichen materiellen Werts einer Sache.
Sprachenkunde:	Fremde Sprachen entziffern, sofern mit einer beherrschten verwandt.
Abrichten:	Tiere dressieren und ihnen Kunststücke oder Manöver beibringen.
Boote fahren:	Für Boote und Pferdekutschen. Proben auf diese Talente werden meist nur in besonderen Lagen (Verfolgungen, Strömungen) herangezogen.
Fahrzeug lenken:	
Falschspiel:	Falsch spielen und Falschspielende erkennen. Eventuelle Sinnesschärfeproben (normalerweise erschwert) sind (zurück-)erleichtert.
Grobschmied:	Einfache Eisenwaren herstellen und Waffen reparieren. Regeln zum Waffenbau sind auf den Heldenbögen (Zwerg) vermerkt.
Handel:	Hintergrundwissen über Angebot, Nachfrage, Ortspreise, Käuferschaft.
Heilkunde [Gebiet]:	1.) Schaden diagnostizieren und Erstbehandlung. 2.) Hauptbehandlung (durch Wundpunkte, Giftstufe usw. oft erschwert) 3.) Nachbehandeln.
Holzbearbeitung:	Schnitzen / Holzwerkzeuge bauen (Holzbearbeitung) oder Möbelbau & Co. (Zimmermann). Bei Reperaturen (Boote & Co.) geht oft beides.
Zimmermann:	
Schlösser knacken:	Knacken von nicht-magisch verriegelten Schlössern <u>und</u> Entschärfen von so manchen mechanischen Fallen.

Frage: Was sind Manöver und was bewirken die Manöver auf den Kampfbögen?

Antwort: Manöver sind besondere Kampftechniken, die einem, im richtigen Moment eingesetzt, weiteren Schaden oder andere Vorteile im Kampf verschaffen können. Der Einsatz eines Manövers kostet 1 AuP. Es bedarf zudem besonderer Kenntnisse über selbiges (so der Meister nicht anders entscheidet, was den Angriff dann aber meist um 4 erschwert). Hier einige der Manöver der Beispielhelden:

△ Hinweis:

Manöver mit einem ↯-Symbol können mit einer sog. Ansage belegt werden, einer freiwilligen Erschwerung der AT-Probe um X, um (sofern nichts anderes angegeben) X mehr Schaden zu verursachen. Einige Manöver können zudem mit passiven Gegenmanövern abgeschwächt werden, welche meist die PA/Ausweichen oder eine auferlegte Zusatzprobe erleichtern. Wird in der nun folgenden Liste von PA gesprochen, ist i. d. R. auch immer Ausweichen gemeint.

Waffenmanöver	Betäubungsschlag:	Angriff mit stumpfer Waffe(nseite) auf die AuP (und ½ LeP). Ist der AuP-Schaden über KO/2, wird der Gegner ggf. betäubt (KO-Probe). Die AT-Probe ist je nach Schärfe der Waffe um 2 bis 8 erschwert.	↯
	Doppelangriff:	Erlaubt 2 Angriffe in einer Aktion mit zwei möglichst identischen Waffen. Die beiden AT-Proben sind um jeweils 2 erschwert.	
	Finte:	Eine Ansage um X erschwert die Gegner-Parade um X.	↯
	Gezielter Stich:	Nur für Dolche, Fechtwaffen und Speere. Fügt einen Wundpunkt hinzu, senkt die Wundschwelle kurz um 2 und ignoriert den RS beim Schaden. Die AT ist aber um 4 + ½ RS des Gegners erschwert.	↯
	Hammerschlag:	Nur für wuchtige Waffen. Verursacht den 3-fachen Schaden. Die AT ist aber um 8 erschwert, die nächste PA geopfert. Bei Misslingen steht dem Gegner ein Gegenangriff als „freie Aktion“ zu.	↯
	Niederwerfen:	Der Gegner muss bei verhauner PA/Ausw. eine KK-Probe bestehen oder stürzt. Die Ansage erschwert die KK-Probe, nicht den Schaden. Gegenmanöver: Standfest ▶ Balance ▶ Herausragende Balance.	↯
	Wuchtschlag:	Standard-↯-Manöver. Eine Ansage um X erhöht den Schaden um X.	↯
Raufen	(Hoher) Tritt:	Die PA des Gegners ist um 4 erschwert, es sei denn, er beherrscht Beinarbeit (Tritt), oder Auspendeln/Kreuzblock (Hoher Tritt).	↯
	Handkante:	Die Wundschwelle (führt zum Knochenbruch) beträgt KO/2 und nicht KO/2 + 2, wie sonst bei waffenlosen Angriffen üblich.	↯
	Doppelschlag:	Erlaubt 2 Angriffe in einer Aktion mittels einer einzigen, um 4 erschweren AT-Probe. Eine Parade blockt nur einen der Angriffe ab.	
	Eisenarm:	Erlaubt es einem Unbewaffneten einen Waffenangriff so zu parieren, dass der Schaden in reinen(!) AuP-Schaden umgewandelt wird.	
	Fußfeger:	Gegner-PA erschwert um 4, und er muss bei Versagen eine GE-Probe bestehen oder er stürzt. Die Ansage kann auf die GE-Probe und die Gegner-PA verteilt werden. Gegenmanöver: Beinarbeit ▶ Standfest ▶ Balance ▶ Herausragende Balance.	↯
	Gerade/Schwinger:	Die Gegner-PA wird um 4 erschwert. Gegenmanöver: Auspenden	↯
	Schmetterschlag:	Die Gegner-PA wird um 4 erschwert (Gegenmanöver: Auspendeln) und selbiger ggf. betäubt, wenn der AuP-Verlust dessen KO/2 (KO-Probe) oder gar die KO (keine KO-Probe) übersteigt.	↯
Ringn	Klammer:	Manöver im Stehen, das den Gegner zusätzlich von Angriffen abhält. Befreiung erfolgt durch Ringen-PA oder in einem KK-Duell.	↯
	Niederringen:	Bei Gelingen gehen am Ende beide Kontrahenten zu Boden.	
	Schwitzkasten:	Manöver auf dem Boden, das den Gegner zusätzlich von Angriffen abhält. Die Befreiung erfolgt durch eine Ringen-PA. Mit jeder Kampf-runde X ist die eigene AT-Probe allerdings erleichtert um X, die PA des Gegners erschwert um X und die TP(A) erhöht um X.	↯

Frage: Ab wann ist eine Sprache gut beherrscht?

Antwort: Das kann man sich klar machen, wenn man weiß, dass der Talentwert der Muttersprache bei Helden Erstellung immer auf dem Wert „KL minus 2“ beginnt. Mit einer 6 kann man sich auf Bauernniveau also durchaus verständigen. Ab 8 beherrscht man die Sprache fließend, ab 10 sehr fließend. Wer die Sprache auf dem Kplx.-Wert beherrscht, kennt sie mit allen üblichen Fachbegriffen und in allen Varianten und Dialekten fließend. Auf einzelne Sprachen wird übrigens nur selten direkt geprobt.

⚠ Hinweis:

Diese Regeln gelten nicht für das Schreiben. Hier kann der Meister durchaus schonmal öfter eine Probe abverlangen, wenn es um fehlerfreies Briefeschreiben geht. Beim Lesen kann man einfache Sätze ohne Mühe/Probe in etwa ab einem TaW in Höhe von $\frac{1}{3}$ der Kplx. lesen. Einzelne magische Glyphen können i. d. R. auch mittels des Talents „Magiekunde“ erkannt werden.

Frage: Wie zaubert man jetzt mit den Charakterblättern der Beispielhelden?

Antwort: Es gelten dabei natürlich erstmal alle Spielregeln aus der Hauptbroschüre. Ansonsten hier nun die Details im Zusammenhang mit den Heldenbögen.

Spruchzauber:	Sucht euch eine Formel aus der Liste aus; der „Talentwert“ steht in der ZfW-Spalte. Wartet die Zauberdauer ab, probt dann und schaut was ihr an ZfP* (nicht mehr als der ZfW!) über habt, beachtet ggf. die MR und zahlt die AsP. Fertig!
Beschwörungen:	Sucht euch eine der beiden Invocatio-Varianten aus der Liste aus, wenn ihr einen Dämon beschwören wollt, wobei der Minor für niedere und der Major für niedere wie gehörnte Dämonen gedacht ist. Wollt ihr einen Geist rufen, tut dies mit dem Zauber Geisterruf. Der „Talentwert“ zu den Zaubern steht in der ZfW-Spalte. Die ausstehende Anrufungsprobe wird nun um den jeweiligen „Anru-E“-Wert des Wesens erschwert, und um den Q-Wert erleichtert. Beachtet auch die anderen auf dem Dämonenbogen angegebenen Faktoren. Wie stark sich diese auswirken, entscheidet der Meister. Wartet die Zauberdauer ab, probt, schaut, was ihr an ZfP* (nicht mehr als der ZfW!) über habt, und zahlt die AsP. Fertig! Legt bei Dämonen vorher fest, ob ihr ihm mehr als einen Gefallen abverlangen wollt. Wenn ja, müsst ihr hierfür jedesmal 4 ZfP* aus der Anrufung opfern. Dem beschworenen Wesen muss nun ein Auftrag bzw. Dienst erteilt werden. Hierzu erfolgt die Kontrollprobe, um zu ermitteln, wie gewogen euch das Wesen ist. Nehmt den Wert aus der Ktrl.-Spalte des Zauberbogens und senkt ihn um den „Ktrl-E“-Wert des Dämons. Dann erhöht ihn um $\frac{1}{3}$ der ZfP* aus der Anrufung und um $\frac{1}{3}$ von Q. Beachtet auch hier die weiteren Faktoren. Probt nun mit einem W20 auf den resultierenden Wert. Wurde der Wert nicht überwürgelt und ist der Dienst nicht zu absurd, habt ihr's geschafft. Wurde der Wert nur leicht überwürgelt, entscheidet der Meister, ob ihr das Wesen doch noch überreden könnt. Bei zu starker Überwürgelung: Pech gehabt! Hinweis: Ein Dienst kostet in der Regel AsP, die je nach Wesen mal der Beschwörer (Dämonen, Untote), mal das Wesen (Totenwesen, Elementare) selbst aus einem eigenen Konto bezahlt. Wieviel, hängt vom Dienst und dessen Aufwand, sowie vom Wesen ab. Das reine Begleiten und das Zurückschicken sind bei Dämonen kostenlos. Bei Untoten zahlt man hingegen einen Festbetrag. Ab da sind alle Dienste erstmal kostenlos.
Stabzauber:	Probt, sofern überhaupt gefordert, auf den Ritualkenntniswert (RkW).

Frage: Wo sind Geld und Proviant?

Antwort: Die fehlen, damit ihr sie selbst dazu schreiben könnt. Sprecht das aber vorher mit dem Meister ab. Er wird die Menge höchstwahrscheinlich vom Sozialstatus abhängig machen. (Beispiel: $SO \times SO \times 2$ in Silbertaler)

Frage: Wie lauten die Regeln beim Eindringen in Träume (Boron-Geweihter)?

Antwort: Reisen in Träume sind eine Welt für sich und werden in verschiedenen DSA-Publikationen innerhalb der Rubrik „Tödliche Träume“ abgehandelt. Hier soll lediglich ein vereinfachtes Modell vorgestellt werden, das weniger Rechenaufwand benötigt.

Grundlegendes:	Die Naturgesetze im Traum sind andere als die in der Realität. Dem Meister ist es also hier mehr als irgendwo sonst erlaubt, die Spielregeln abzuändern oder aufzuweichen.
Realitätsdichte:	Träume sind unterschiedlich real, was sich in einem Wert, der so genannten Realitätsdichte (RD), widerspiegelt. Diese liegen üblicherweise zwischen 1 (nur wage fetzen) und 10 (sehr real), können aber ggf. auch noch höher sein. Eine RD von 0 bedeutet das Ende des Traums.
Eigenschaften:	In Träumen spielen körperliche Eigenschaften keine Rolle. Sie werden von geistigen Eigenschaften übernommen: MU ► KK; KL ► FF; IN ► GE; CH ► KO; $\frac{1}{2}$ CH ► GS; $\frac{1}{2}$ MR ► RS. – Außerdem gilt hier: TP = 1W+2.
Boni verteilen:	Die LkP* aus der Liturgie „Bishdariels Auge“ dürfen 1 : 1 frei auf die geistigen Eigenschaften verteilt werden, um diese zu steigern. Zudem kann man so für je 2 LkP* auch die Realitätsdichte je 1 senken.
Talente und Zauber:	Zauber und Talente sind – sofern die Traumgesetze es nicht verbieten – natürlich möglich. Zauber kosten hier allerdings keine „echten“ AsP.
Träume analysieren:	Der Traumgänger kann über das Talent „Heilkunde: Seele“ versuchen, etwas über die Bedeutung eines jeweiligen Traumabschnitts zu erfahren.
Träume verändern:	Der Traumgänger kann über das Talent „Heilkunde: Seele“ versuchen den Traum und dessen Naturgesetze zu manipulieren. Türen können geöffnet, die Umgebung verändert und kurzfristig sagenhafte Eigenschaften verliehen werden. Auch kann so ggf. der Träumende herbeigerufen bzw. die RD gesenkt werden werden. Die Probe ist hierbei um die RD erschwert und die LkP* erleichtert. Der Meister kann jederzeit diese Fähigkeit im Einzelfall scheitern lassen, die Probe weiter vereinfachen oder erschweren oder die Anzahl der Versuche beschränken.
Verletzungen:	Je nach RD können sich Verletzungen des Traumgängers im Traum in Teilen auch auf die LeP in der realen Welt auswirken. Der Faktor reicht von 0 bis zu $\frac{1}{2}$ (ab einer RD von etwa 20). Beim Träumenden ist dies bisweilen sogar drastischer. Einige Wesen sind in der Lage den Träumer gar durch seinen Traum sterben zu lassen.
Tod im Traum:	Stirbt der Geweihte im Traum, so wird er aus ihm herausgeworfen. Stirbt der Träumende im Traum, so vergeht der Traum. Stirbt ein fremder Traumbesucher im Traum so wird dieser aus dem Traum herausgeworfen und all seine Einflüsse auf den Traum enden.

⚠ Hinweis:

Sollte ein Spieler auf die Idee kommen die Traumwelten Madayas im „Herz der Sala Mandra“ brechen zu wollen (siehe Kapitel 10 „Mythenwelt“ der Hauptbroschüre), dem sei gesagt, dass die dortigen Traumwelten eine Realitätsdichte von bis zu 30(!) aufweisen können.

Frage: Wieviel ist es meinem Helden erlaubt zu tragen?

Antwort: Hier solltet ihr mit gutem Menschenverstand arbeiten. Doch wenn nichts weiterhilft, kann der Meister veranschlagen, dass der Held Inventar in Höhe seiner Körperkraft in Kilogramm tragen kann (Rüstung zählt halb), ohne dass er irgendwelche Einbußen hat. Trägt er mehr, kann dies zu mehr BE und ggf. Ausdauerverlust führen.

Frage: Wie ist der Geschwindigkeitswert auf den Heldenbögen zu deuten?

Antwort: Dies ist die Renngeschwindigkeit in Meter pro Sekunde. Sie liegt meist bei 8, mit Athletik-Proben eine Zeit lang auch höher, was aber mehr Ausdauer kostet. Die Behinderung senkt diese Geschwindigkeit, was allerdings schon mit eingerechnet ist.

Frage: Wie verwendet man karmale Kräfte mit den Beispielhelden?

Antwort: Es gelten dabei natürlich erstmal alle Spielregeln aus der Hauptbroschüre. Ansonsten hier nun die Details im Zusammenhang mit den Heldenbögen.

Liturgien:	Sucht euch eine Liturgie aus der Liste aus; der „Talentwert“ steht in der LkP-Spalte. Probt auf MU/IN/CH, schaut was ihr an LkP* über habt, und zahlt die KaP (5 KaP je Grad, 2 KaP bei Liturgien vom Grad 0). Fertig! Kleiner Hinweis: Wie Zaubersprüche haben auch Liturgien eine Ritual- und eine Wirkungsdauer. Diese Zeiten wurde in diesem Fall nicht angegeben und seien deshalb in die sorgsam Hände des Meisters gelegt.
Mirakel:	Sucht euch ein der Gottheit möglichst gewogenes Talent bzw. passende Eigenschaft aus (ausgewählte Talente/Eigenschaften sind angegeben). Probt auf MU/IN/CH mit dem LkW als „Talentwert“ und zahlt 5 KaP. Bei Erfolg steigt der TaW eines Talents für die nächste Probe um $5 + RkP^*/2$ bzw. die gewählte Eigenschaft um $2 + LkP^*/2$. Auch hier sei die Ritualdauer dem Meister in die Hände gelegt.

Frage: Wenn ein Einfluss Eigenschaften erhöht, erhöht dies auch andere Werte?

Antwort: Ja, das tut es, doch diese Änderungen alle zu bestimmen, erfordert einige Formeln und Berechnungen und kann so das Spiel längere Zeit aufhalten. Daher soll hier nur eine Faustregel genannt werden. Erhöht bei Anstieg einer Eigenschaft um 3 Punkte alle abhängigen Werte um 1, danach „alle 5 Punkte“ um 1. Steigen mehrere Eigenschaften auf einmal und hängt ein Wert von diesen ab, zählt die Summe der Punkte. Die Abhängigkeiten: Mut: AT, MR, INI. Klugheit: MR. Intuition: FK, PA, Ausweichen, INI. Gewandtheit: AT, PA, Ausweichen, INI. Fingerfertigkeit: FK. Konstitution: MR. Körperkraft: AT, TP und TP (A) (nur Nahkampf; nimmt zudem nicht „alle 5 Punkte“, sondern „je KK von TP/KK“). Charisma: nichts. Die Wundschwelle ist immer KO/2. LeP, AuP, KaP, AsP ändern sich mit künstlich veränderten Eigenschaften nicht. Das ganze Prozedere funktioniert natürlich auch im umgekehrten Fall, dem einer Senkung.

Frage: Wieso gibt es manchmal „Waffenloser Kampf (ohne Rüstung)“?

Antwort: Kampfwerte werden durch die Rüstungsbehinderung (BE) gesenkt, ein Umstand, der bereits in jedem hier mitgeliefertem Kampfbogen berücksichtigt wurde. Aber besonders bei Prügeleien, ist man manchmal in Situationen, in denen man einfach keine Rüstung trägt. Daher wurden in einigen Fällen bei Personen mit Rüstungen mit hoher BE die Kampfwerte ohne Rüstung mit angegeben. Wer auf seinem Kampfbogen solche Angaben nicht findet, kann sich die Kampfwerte für waffenlose Kämpfe ohne Rüstung selbst errechnen, indem er den abgezogenen BE-Wert punktwise auf Attacke und Parade, beginnend mit der Parade, wieder aufaddiert. (z. B. PA+1, AT+1, PA+1 bei BE 3). Für Waffenkämpfe gilt übrigens Ähnliches. Nur gibt es hier einen Freibetrag, der bei den Waffentypen auf dem Talentbogen steht, und um dessen Punktezahl die Kampfwerte nie gesenkt wurden.

Frage: Bei einem Talent probe ich auf Eigenschaften, die gar nicht passen. Und nun?

Antwort: Manchmal kann es vorkommen, dass einige Eigenschaften nicht ganz richtig erscheinen. Selbstbeherrschung wird auf MU/KK/KO geprobt, was allerdings eine sehr körperlich betonte Probe ist. Bei rein geistigen Proben wird daher meist alternativ auf MU/MU/KL ausgeprobt. Bei einer körperlich wie auch geistigen Probe bietet sich wiederum oft MU/KL/KO an. Eigenschaftsabweichungen bedürfen der Meisteranordnung.

Frage: Darf ich ein Lebewesen mit der gleichen Zaubervirkung mehrfach belegen?

Antwort: Nicht so lange der bisherige Zauber noch aktiv wirkt. Zwei Feuerangriffe hintereinander sind z. B. also erlaubt, zwei Beschleunigungszauber hingegen nicht.

Aventurische Beispielhelden

2.) Amazone

Beschreibung:

Wählt ihr diese Heldin, dann seid ihr eine wilde Amazone. In einer der Amazonen-Burgen fernab der Zivilisation ausgebildet, habt ihr euch der Gebote Rondras verpflichtet und dem Kampf gerüstet. Eure Spezialität: der Kampf zu Pferd und mit zwei Waffen gleichzeitig. Für andere Helden wird es sicher nicht leicht sein, sich mit eurem ungestümen Charakter zu arrangieren, aber die, die es tun, haben eine wahrlich tapfere und treue Kriegerin auf ihrer Seite.

Vorteile:

- ▶ Sehr gute Nahkämpferin (offensiver Kampfstil)
- ▶ Geübt im Kampf zu Pferd
- ▶ Geübt im Kampf mit zwei Angriffswaffen
- ▶ Hoher Rüstungsschutz
- ▶ Besitzt ein erprobtes Reitpferd

Nachteile:

- ▶ An den Moralkodex der Rondra-Kirche gebunden
- ▶ Person mit starkem Temperament
- ▶ Anfällig gegenüber Geistern
- ▶ Neigt zu: Angst vor Spinnen, Arroganz, Autoritätsgläubigkeit, Gerechtigkeitswahn, Jähzorn, Neugier
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Novadis

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländerin		
Kultur:	Amazonenbourg (Keshal Rondra im Raschtulswall)		
Profession:	Amazonen		

Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	6. Rondra BF	
Größe:	178 cm	
Gewicht:	74 kg	
Haarfarbe:	braun	
Augenfarbe:	grün	
Glaube:	Rondra (Zwölfgötter)	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	6	

Vorteile und Nachteile:
+ Akademische Ausbildung [Kriegerin] + Beidhändig + Besonderer Besitz: Erprobtes Reitpferd mit Sattel um Zaumzeug + Gefahreninstinkt – Angst vor Spinnen: 5 – Arroganz: 5 – Autoritätsgläubig: 6 – Gerechtigkeitswahn: 6 – Impulsiv (siehe Kampfbogen) – Jähzorn: 8 – Medium (siehe Kampfbogen) – Neugier: 5 – Moralkodex [Rondra/Amazonen] (Ehrenhafter Kampf, Ritterlichkeit, Loyalität, Disziplin): 12 – Vorurteile [Novadis]: 5

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	15			Lebenspunkte:	38		
Klugheit:	11			Ausdauer:	43		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	5 ↓		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	15			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	13			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	6			Wundschwelle	8		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2560	Davon verbraucht:	2560

[illegible]

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		7		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Amazonensäbel (linke und rechte Hand)				1W+4	11/4	+1	0/0	15	13	1W+4		
Amazonensäbel (vom Pferd aus gegen Fußkämpfer) ¹				1W+4	11/4	+1	0/0	18↑	13	1W+6		
Dolch (linke und rechte Hand)				1W+1	12/5	±0	0/-1	11	6	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Ausweichen I, Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Linkhand, Reiterkampf, Schildkampf I, Fußfeger												
Rüstungsgewöhnung I (Amazonenrüstung)												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):					
Raufen		10/3	±0	12	10	1W+1	Doppelangriff					
Ringens		10/3	±0	10	12	1W+1						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):					
							Fußfeger					
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			3	5	3	5	2	2	3	3	4	1↓
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen					Links		Rechts	
Amazonenrüstung ²		5	2↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf		○○○			
				8 - 2 + 3 = <u>9</u>			Arme		○○○		○○○	
				Wunden			Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:			Bauch/Sc		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		5	2	○○○○○○○								
Notizen:												
¹ Der Angriff vom Pferd aus erfordert zusätzlich eine Reiten-Probe. AT um 3 erhöht (Sonderfertigkeit Reiterkampf). ² Komplettes Set, bestehend aus Rüstung, Armschienen, Beinschienen, Helm und Lederschurz. ► Impulsiv: Der Held neigt bisweilen zu unüberlegtem und vorschnellem Verhalten. Alle Gegenproben, die der Meister einem Spieler ggf. zubilligt (meist KL- oder IN-Proben) sind um 2 erschwert. ► Medium: Die Heldin ist anfällig für die Einflüsterungen von Totengeistern, die noch im Diesseits weilen. Sie kann gelegentlich ihre Stimmen hören (kann auch ein Vorteil sein) und ist anfällig für mentale Angriffe selbiger. In diesem Fall ist die Magieresistenz um 5 verringert. Der Meister kann zudem entscheiden an potentiell heimge-suchten Orten Talent-/Zauberproben je nach Ort um 1 (häufiger) bis 7 (äußerst selten) zu erschweren.												

Normal: Brusttuch, Schwertgürtel, Leichte Stiefel, Umhang, Rüstzeug, in der Regel kein Hemd

Haustier:													
Name	Art	TK	ZK	WS	tGS	gGS	MR			LeP	tAuP	gAuP	LO ²
	Warunker Pferd (erprobt)	150	275	10	11	13	8			58	7	5	15
		INI	AT	PA	TP	RS				AP erhalten		AP ausgeg.	
		1W+8	11	8	1W+2	1				—		—	

¹ Bestehend aus folgenden Rüstungsteilen: Bronzekürass, Bronzearmschienen, Bronzebeinschienen, Bronzehelm und Lederschurz.

tGS = Geschwindigkeit im Trab; gGS = Geschwindigkeit im Gallopp; PA = Parade und Ausweichen.
tAuP = Ausdauer im Trab (Angabe in à 5 Minuten); gAuP = Ausdauer im Galopp (Angabe in à 5 Minuten)
TK = Tragkraft in Kilogramm. - ZK = Zugkraft in Kilogramm. - WS = Wundschwelle (sozusagen KO/2).
LO = Loyalität; man kann auf LO würfeln, um die Bereitschaft, lebensgefährliche Befehle auszuführen, zu überprüfen - sofern das Tier sie versteht. Die Loyalität eines Tiers kann durch unterschiedliche Situationen steigen (z. B. gute Pflege) und sinken (z. B. Tier verpfügeln) - in der Regel immer um einen Punkt. Fällt die Loyalität in einen kritischen Bereich, wird das Tier kaum noch gehorcht.
Hinweis: Ein Sturz vom Pferd führt zu 2W+4 SP(A)-Schaden, bei erfolgreicher Körperbeherrschungsprobe nur 1W+4 SP(A)-Schaden.

Aventurische Beispielhelden

3.) Söldner

Beschreibung:

Wählt ihr diesen Helden, dann seid ihr ein kampferprobter Söldner. In den rauen Gefilden des Bornlands aufgewachsen, habt ihr euch dem Dienst für den Meistbietenden verschrieben, und wer weiß, wie viele Feinde durch eure Klinge schon gefallen, wieviele Strolche eingefangen und wieviele Klienten gerettet wurden – mit eurer Neethaner Langaxt seid ihr jedenfalls auch für härtere Fälle gerüstet. Das Söldnerdasein hat euch zwar schon ein Auge gekostet, doch das ist halt Berufsrisiko.

Vorteile:

- ▶ Sehr guter Nahkämpfer (offensiver Kampfstil)
- ▶ Eisern und zäh, kippt nicht so schnell um
- ▶ Kommt mit Kälte gut klar
- ▶ Hoher Rüstungsschutz
- ▶ Hohe Ausweichrate

Nachteile:

- ▶ Nur noch ein Auge
- ▶ Neigt zu: Goldgier, Jähzorn, Neid, Neugier
- ▶ Neigt zu: Aberglauben gegenüber Elfen
- ▶ Hat ein kleines Alkoholproblem

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Bornland		
Profession:	Söldner, Schweres Fußvolk		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	29. Firun BF	
Größe:	189 cm	
Gewicht:	89 kg	
Haarfarbe:	schwarz	
Augenfarbe:	dunkelbraun	
Glaube:	Zwölfgötter	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	5	

Vorteile und Nachteile:
+ Eisern (siehe Inventarbogen) + Kälteresistent + Zäher Hund (siehe Inventarbogen) – Aberglaube [Elfen sind eigentlich Totengeister, Talismane aus Blutachat schützen]: 6 – Einäugig – Goldgier: 7 – Jähzorn: 6 – Neid: 5 – Neugier: 5 – Sucht: Alkohol [Stufe 6] (siehe Inventarbogen)

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	37		
Klugheit:	11			Ausdauer:	40		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	10			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	13			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	15			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	14			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	5			Wundschwelle	10 †		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2560	Davon verbraucht:	2560

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	10	12	13	15	14
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Sumpfkundig; Kulturkunde: Bornland							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Armbrust ¹	-5	11 ↓		3	Geografie (KL/KL/IN)		4
Dolche	-1	12	8	4	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		5
Hieb Waffen	-4	10	9	3	Heraldik (KL/KL/FF)		6
Infanteriewaffen	-3	15	13	12	Kriegskunst (MU/KL/CH)		6
Raufen		13	11	8	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Ringen		14	10	8	Rechtskunde (KL/KL/IN)		1
Säbel	-2	8	8	0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		2
Wurfmesser ²	-3	5 ↓		1	Schätzen (KL/IN/IN)		4
					Tierkunde (MU/KL/IN) ³		3 ↑
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	5			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Alaani (Norbarden)	21	8
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Garethi (Mittelländer)	18	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	4	Nujuka (Nivesen)	15	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8	Oloarkh (niedere Orks)	10	5
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5			
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Schriften (KL/KL/CH)	Kplx.	TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6	Kusliker Zeichen (Garethi)	10	3
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1			
Zechen (IN/KO/KK)				8			
					Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Ackerbau (IN/FF/KO)		1
Etikette (KL/IN/CH)				1	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Gassenwissen (KL/IN/CH)				4	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		4
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				6	Kochen (KL/IN/FF)		2
Überreden (MU/IN/CH)				5	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		2
					Schneidern (KL/FF/FF)		3
Natur				TaW			
Fährtsuche (KL/IN/KO) ³				5 ↑			
Fallen stellen (KL/FF/KK)				4			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				4			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK) ³				3 ↑	¹ AT/FK minus 4 bei kurzen Entfernungen (Einäugig). ² AT/FK minus 4 durch Einäugigkeit. ³ Erleichtert um 3 in Sümpfen (Sumpfkundig).		
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ³				3 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ³				5 ↑			

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		8		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Neethaner Langaxt (Axt-Hellebarde-Mix) ¹				2W+2	13/4	−2	−1/−3	14	10	2W+2		
Schwerer Dolch				1W+2	12/4	±0	0/−1	10	6	1W+2		
Messer				1W+0	12/6	−2	−2/−3	8	4	1W+0		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Aufmerksamkeit ² , Ausweichen I + II, Formation, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Wuchtschlag,												
Waffenloser Kampfstil: Bornländisch												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):					
Raufen		10/3	±0	12	9	1W+1	Wuchtschlag					
Raufen (ohne Rüstung)		10/3	±0	13	11	1W+1						
Ringen		10/3	±0	14↑	9↑	1W+1	Manöver (Raufen/Ringen):					
Ringen (ohne Rüstung)		10/3	±0	15↑	11↑	1W+1	Auspendeln, Biss, Block, Fußfeger, Griff,					
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Halten, Klammer, Knie, Kopfstoß,					
							Niederringen, Schmutzige Tricks ³ ,					
							Schwitzkasten, Tritt, Wurf, Würgegriff					
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			4	6	2	3	4	4	2	2	3	1↓
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen					Links		Rechts	
Kürass		3	1↓	PA-Basis − BE + Mod = Ausw.			Kopf		○○○			
Sturmhaube		2	1	8 − 3 + 6 = 11			Arme		○○○		○○○	
Lederzeug (Arme, Beine)		1	1	Wunden			Brust/Rü		○○○			
Panzerhandschuhe		✓	✓	Jede Wunde führt zu:			Bauch/Sc		○○○			
Lederkleid., W. Kappe		✓	✓	(AT, PA, GE, INI) − 2, GS − 1			Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		6	3	○○○○○○								
Notizen:												
¹ Diese Waffe ist eigentlich nicht typisch für das Bornland. Möglicherweise hat dieser Held die Waffe auf einer Reise in den Süden (Horasreich, Brabak, ...) oder er hat sie einer Norbarden-Karawane abgekauft. Die Neethaner Langaxt gilt gelegentlich als Immitat der äußerst seltenen und teuren Pailos der Zyklopeninseln.												
² Erlaubt es jederzeit eine AT in eine PA und umgekehrt umzuwandeln. Die umgewandelte Aktion ist aber um 4 erschwert. Zudem sind eventuelle IN-Proben, um Hinterhalte zu entdecken um 4 erleichtert. Passierschläge gegen diesen Helden sind um 4 erschwert. Es gibt noch weitere, hier nicht genannte Vorteile.												
³ Geworfene Teller, Tassen, Gabeln, Kochlöffel, Sand, all das kann über eine Raufen-AT ohne Erschwernisse verwendet werden. Jemandem den Teppich unter den Beinen wegziehen? Eine Ringen-AT macht's möglich.												
Hinweis: Steht bei den RS/BE eines Rüstungsstückes ein ✓ anstelle einer Zahl, wirken sich ihre RS/BE in dieser Rüstungskombination nicht aus (gilt nicht für die Trefferzonen). Oftmals machen sie andere Rüstungen erst tragbar.												

Kleidung:

Normal: Lederkleidung (ohne Jacke), Umhang, Feste Stiefel, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Amulett mit Blutachat-Stein	1	Dukaten	
Brotbeutel	1	Sibertaler	
Essnapf und Essbesteck	1	Heller	
Feldflasche *	1	Kreuzer	
Geldbeutel	1	Edelsteine	
Gürteltasche	2		
Feste Stiefel, Paar	1	Sonstiges:	
Kleine Bratpfanne und Holzkochlöffel	1		
Messer (mit Scheide)	1	Proviant:	#
Neethaner Langaxt (Axt-Hellebarde-Mix)	1	* Wasser (in Feldflasche)	100 cl
Panzerhandschuhe, Paar	1	* Schnaps (in Schnapsflasche)	20 cl
Lederkleidung (Hose, Jacke, Gürtel usw.)	1		
Lederzeug (Armschienen, Beinschienen)	1		
Rucksack	1		
Sturmhaube (inkl. Wattierte Kappe)	1		
Schlafsack	1		
Schnapsflasche *	1		
Schwerer Dolch (mit Scheide)	1		
Umhang	1		
Waffenpflegeset	1		
Würfel aus Mammuton	1		
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)	1		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]

Notizen:

- Eisern: Erhöht die Wundschwelle um 2 (KO/2+2 anstatt, KO/2, KO/2 anstatt KO/2–2 usw.). Der Held kann auch mit 5 bis 1 LeP noch agieren und fällt nicht in Ohnmacht.
- Sucht [Alkohol]: Die Sucht dieses Helden ist so stark, dass er in etwa eine halbe Flasche Hochprozentiges oder eine Flasche Bier pro Tag braucht, um sich wohl zu fühlen. Ab etwa 9 Tagen Abstinenz kann es zu schweren Entzugerscheinungen kommen (keine Schlafregeneration, schlechte Eigenschaften um 2 (später 3) erhöht, Talentproben um 2 (später 3) erniedrigt, später zunehmende Erschöpfung, noch später 3 LeP Verlust pro Tag).
- Zäher Hund: Die endgültige Todesschwelle steigt auf den 1,5-fachen KO-Wert unter null. Der Charakter kann auch bei 5 bis 1 LeP noch agieren ohne ohnmächtig zu werden.

Aventurische Beispielhelden

4.) Entdecker

Beschreibung:

Wenn ihr diesen Helden wählt, habt ihr euch für einen angesehenen und wildniserprobten Entdecker entschieden, der auf ständiger Suche nach neuen Mysterien und Rätseln – seien es Zeugnisse verschollener Kulturen, verborgene Schätze oder magische Artefakte – die Welt bereist. Seine besondere Spürnase hilft ihm dabei immer wieder an den besonderen Orten immer wieder das Unentdeckte zu entdecken.

Vorteile:

- ▶ Guter Nah- und Fernkämpfer (offensiver Kampfstil)
- ▶ Wildniserfahrung
- ▶ Kenntnisse in in vielerlei Dingen (Mechanik, Gesteinskunde, Sagen ...)
- ▶ Spricht und liest viele alte und neue Sprachen
- ▶ Gute Gedächtnis, innerer Kompass, Gespür für Verborgenes

Nachteile:

- ▶ Kein Rüstungsschutz
- ▶ Hat seine Prinzipien, die ihn einschränken
- ▶ Neigt zu: Arroganz, Goldgier, Jähzorn
- ▶ Neigt stark zu: Neugier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Königreich Almada (südliches Mittelreich)		
Profession:	Entdecker		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	22. Rahja BF	
Größe:	182 cm	
Gewicht:	78 kg	
Haarfarbe:	braun	
Augenfarbe:	blau	
Glaube:	Zwölfgötter	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	8	

Vorteile und Nachteile:
+ Gutes Gedächtnis (siehe Kampfbogen) + Innerer Kompass + Zwergennase (siehe Kampfbogen) – Arroganz: 5 – Goldgier: 5 – Jähzorn: 6 – Neugier: 8 – Schlafstörungen [1] (siehe Kampfbogen) – Prinzipieltreue [bei Schatzsuch-Aufträgen nichts in die eigene Tasche stecken]: 5

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	33		
Klugheit:	13			Ausdauer:	34		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	7			Wundschwelle	7		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2620	Davon verbraucht:	2620

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	13	13	12	12	12	13	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten					Gaben		TaW
Nandusgefälliges Wissen ¹ , Kulturkunde: Almada					Zwergennase (FF/IN/IN) ¹		7
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Natur		TaW
Armbrust	-5	8		1	Fährstensuche (KL/IN/KO)		5
Dolche	-1	8	7	1	Orientierung (KL/IN/IN) ²		7 ↑
Fechtwaffen	-1	14	11	11	Wettersvorhersage (KL/IN/IN)		2
Hiebswaffen	-4	7	7	0	Wildnisleben (IN/GE/KO) ²		7 ↑
Infanteriewaffen	-3	8	7	1	Wissen		TaW
Raufen		9	8	3	Geografie (KL/KL/IN)		7
Ringens		9	8	3	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Säbel	-2	9	9	4	Gesteinskunde (KL/IN/FF)		5
Wurfmesser	-3	7		0	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		5
Körperliche Talente			BE	TaW	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Athletik (GE/KO/KK)			×2	4	Magiekunde (KL/KL/IN)		5
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5	Mechanik (KL/KL/FF)		7
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		5
Reiten (CH/GE/KK)			-1	5	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Rechtskunde (KL/KL/IN)		1
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		8
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Schätzen (KL/IN/IN)		7
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5	Sprachenkunde (KL/KL/IN)		7
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Sternkunde (KL/KL/IN)		2
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7	Tierkunde (MU/KL/IN)		5
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1	Handwerk		TaW
Zechen (IN/KO/KK)				5	Abrichten (MU/IN/CH)		1
Gesellschaft				TaW	Boote fahren (GE/KO/KK)		1
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³				4 ↓	Heilkunde Gift (MU/KL/IN)		4
Gassenwissen (KL/IN/CH) ^{2,3}				3 ‡	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³				6 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Überreden (MU/IN/CH) ³				6 ↓	Kartografie (KL/KL/FF)		7
Sprachen (KL/IN/CH)			Kplx.	TaW	Kochen (KL/IN/FF)		3
Aureliani (Güldenländer, tot)			21	5	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
Bosparano (Mittelländer, tot)			21	8	Malen/Zeichnen (IN/CH/FF)		7
Garethi (Mittelländer)			18	11	Musizieren (IN/CH/FF)		1
Rogolan (Zwerge)			21	7	Schlösser knacken (IN/FF/FF)		5
Tulamidya (Tulamiden)			18	8	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Urtulamidya (Tulamiden, tot)			21	7	Viehzucht (KL/IN/KK)		1
Schriften (KL/KL/CH)			Kplx.	TaW	Winzer (KL/FF/KK)		1
Imperiale Zeichen (Aureliani, Bosparano)			12	5			
Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)			10	8			
Rogolan (Rogolan)			11	5	¹ Informationen siehe Kampfbogen. ² Erleichtert um 7 (ggf. um 14 bei Wüsten/Meere) falls zu Orientierungszwecken eingesetzt (innerer Kompass). ³ Eventuell um den Wert der Arroganz erschwert.		
Tulamidya (Tulamidya)			14	8			
Urtulamidya (Urtulamidya)			16	5			

Angriffsbasis		Paradebasis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		7		7		10						
Nahkampf-Waffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Rapier				1W+3	12/4	+1	0/0	14	11	1W+3		
Jagdmesser				1W+2	12/5	-1	0/-2	8	5	1W+2		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Finte, Gezielter Stich												
Fernkampf-Waffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):					
Rufen		10/3	±0	9	7	1W+0	Finte, Gezielter Stich					
Ring		10/3	±0	9	7	1W+0						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Rufen/Ring):					
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen					Links		Rechts	
Lederkleidung		1	1	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf		○○○			
				7 - 1 + 0 = <u>6</u>			Arme		○○○		○○○	
				Wunden			Brust/Rü		○○○			
				Jede Wunde führt zu:			Bauch/Sc		○○○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine		○○○		○○○	
Gesamt:		1	1	○○○○○○○								
Notizen:												
► Gutes Gedächtnis: Der Held kann nach Meisterentscheid exklusive KL-Proben ablegen, um sein Gedächtnis aufzufrischen. Es gibt noch weitere Vorteile, die aber hier nicht von Belang sein sollen. ► Schlafstörungen [1]: In etwa jeder 4. Nacht (1-5 des W20) kann dieser Held schlecht schlafen. Die Schlafregeneration ist um 1 LeP erniedrigt und der Charakter ist in den ersten Stunden danach gereizt und unkonzentriert (alle Proben auf passende schlechte Eigenschaften erleichtert um 2, alle Talent-/Zauberproben erschwert um 3). ► Zwergennase: Ermöglicht das intuitiveerspüren von Geheimgängen, Geheimtoren und Hohlräumen. Ab TaW 7 kann das Talent auch willentlich eingesetzt werden, wirkt jedoch immer ein wenig erschöpfend. Der Meister darf in besonderen Fällen das Talent scheitern lassen, wenn beispielsweise etwas einfach noch nicht entdeckt werden soll. Es wird daher empfohlen, dass immer der Meister die Probe vornimmt, und zwar verdeckt.												

Kleidung:														
Normal: Lederkleidung, Leichte Stiefel, Federhut														
Schlechte Tage: Lederkleidung, Leichte Stiefel, Reisemantel mit Kapuze														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Federhut mit breiter Krempe				1	Dukaten									
Feldflasche *				1	Sibertaler									
Fernrohr ¹				1	Heller									
Geldbeutel				1	Kreuzer									
Gürteltasche				2	Edelsteine									
Jagdmesser (mit Scheide)				1										
Kleine Bratpfanne und Holzkochlöffel				1	Sonstiges:									
Kletterseil (Länge: 15 m)				1										
Lederkleidung (Hose, Hemd, Gürtel mit Taschen usw.)				1	Proviant:									#
Lederrucksack				1	* Wasser (in Feldflasche)									100 cl
Lupe				1										
Papier				20										
Pechfackel				2										
Rapier (mit Scheide)				1										
Reisemantel mit Kapuze				1										
Schlafsack				1										
Schreibset (10 Gänsefüße, Tinte, Federmesser)				1										
Schwertgürtel				1										
Stulpenstiefel, Paar				1										
Tagebuch				1										
Teller, Becher und Besteck aus Zinn				1										
Wasserdichte Lederrolle für Dokumente				1										
Zeichenset (5 Kohlestifte, Löschbims, Lineal, Zirkel)				1										
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)				1										
Zweipersonenzelt in Tragebeutel				1	Verbindungen:									
Haustier:														
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO	
		INI	AT	PA	TP	RS	MR			AP erhalten		AP ausgeg.		
Notizen:														
¹ Wertvoller Besitz (etwa 80 Dukaten), erworben aus den Erlösen vorheriger Abenteuer. Ihr solltet hierfür vorher die Erlaubnis des Meisters einholen.														
↳ <u>Nandusgefälliges Wissen:</u> Der Held kann besonders gut Wissenstalente ableiten. Muss der Spieler auf ein Wissen proben, zu dem er kein Talent besitzt, ist die Ausweichprobe auf ein verwandtes Talent nur um die Hälfte erschwert, wie sonst üblich (z. B. um 5 anstatt um 10). Das Durchstöbern von Bibliotheken geschieht hiermit auch wesentlich schneller.														

Aventurische Beispielhelden

5.) Thorwaler

Beschreibung:

Entscheidet ihr euch für diesen Thorwaler, entscheidet ihr euch für einen großen und muskulösen Mann der See, mit blonden Haaren und blauen Augen. In Thorwal, der „Stadt der Freien“ und später auf Schiffen groß geworden, kennt ihr wohl wahr das Leben auf hoher See, und habt das Besteigen von Mästen, das Schwimmen und den Kampf im Wasser trainiert. Doch auch auf Land könnt ihr euch behaupten, denn wenn es es um einen Humpen Grog oder Rum geht, oder gar um eine zünftige Schlägerei, wo die Fäuste fliegen, ja, da seid ihr zuhause, da fühlt ihr euch wohl – bei Swafnir!

Vorteile:

- ▶ Ein guter Nahkämpfer, auch im Wasser (Schildkampf)
- ▶ Raufen und Ringen? Sein Ding!
- ▶ Erfahrener Matrose und Schwimmer
- ▶ Äußerst trinkfest ... :]

Nachteile:

- ▶ Neigt zu: Goldgier, Jähzorn, Neugier, Neid
- ▶ Neigt zu: Aberglaube gegenüber Elfen, Nivesen, Frauen (selten)
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Horasreichlern

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Thorwaler		
Kultur:	Thorwal, Thorwal (Stadt der Freien)		
Profession:	Seefahrer/Matrose		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	21. Efferd BF	
Größe:	197 cm	
Gewicht:	102 kg	
Haarfarbe:	blond	
Augenfarbe:	blau	
Glaube:	Swafnir (Thorwahl-Pantheon)	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	5	

Vorteile und Nachteile:
+ Entfernungssinn (siehe Inventarbogen) – Aberglaube [Elfen auf einem Schiff/Boot lassen es kentern, manchmal auch Nivesen, gelegentlich auch Frauen]: 7 – Goldgier: 7 – Impulsiv – Jähzorn: 7 – Neugier: 5 – Neid: 6 – Vorurteile [Horasreichler (heuchlerische Snobs)]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	15			Lebenspunkte:	38		
Klugheit:	11			Ausdauer:	40		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	5		
Gewandtheit:	12 ↑			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	15			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	15			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	6			Wundschwelle	8		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2560	Davon verbraucht:	2560

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15	11	12	11	12	12 ↑	15	15
Allgemeine Sonderfertigkeiten					Gaben		TaW
Standfest (siehe Inventarbogen), Meereskundig,							
Ortskenntnis: Stadt Thorwal (siehe Kampfbogen)							
Kulturrkunde: Thorwal							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	13	10	7	Geografie (KL/KL/IN)		4
Hieb Waffen	-4	10	9	3	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		4
Raufen		14	12	10	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Ring en		13	11	8	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		6
Säbel	-2	15	11	10	Schätzen (KL/IN/IN)		1
Schleuder ¹	-2	11 ↑		1	Sternkunde (KL/KL/IN)		3
Wurfbeile ¹	-2	16 ↑		6	Tierkunde (MU/KL/IN) ³		3 ↑
Wurfmesser ¹	-3	10 ↑		3			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK) ²			×2	6 ↑			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	7			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ²			×2	7 ↑	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Garethi (Mittelländer)	18	8
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	10	Oloarkh (niedere Orks)	10	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				8	Thorwalsch (Thorwaler)	18	10
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3			
Singen (IN/CH/CH)			-3	1			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6	Schriften (KL/KL/CH)	Kplx.	TaW
Tanzen (CH/GE/GE) ²			×2	1 ↑	Kusliker Zeichen (Garethi, Thorwalsch)	10	3
Zechen (IN/KO/KK)				10			
					Handwerk		TaW
Gesellschaft				TaW	Boote fahren (GE/KO/KK)		7
Gassenwissen (KL/IN/CH) ^{5,6}				1 ↑	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ⁶				5 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Überreden (MU/IN/CH) ⁶				4 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		3
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		3
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		3
Fähr tensuche (KL/IN/KO) ³				2 ↑	Seefahrt (Segelschiffe) (FF/GE/KK) ⁴		8 ↑
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				8			
Orientierung (KL/IN/IN) ⁵				8 ↑	¹ AT/FK plus 2 durch Entfernungssinn. ² Erleichtert um 2 durch Standfestigkeit, gilt nur, wenn im Zusammenhang mit Körperbalance ausgeübt. ³ Erleichtert um 3 in Meeresgebieten. ⁴ TaW plus 2 im genannten Fachgebiet. ⁵ Bei Orientierung/Gassenwissen können Erschwernisse bis 7 ignoriert werden (nur am Ort der Ortskenntnis). ⁶ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
Wettervorhersage (KL/IN/IN) ³				6 ↑			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ³				3 ↑			

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		8		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT ¹	PA	TP		
Kusliker Säbel				1W+3	12/4	+1	0/0	15↓	11	1W+3		
Dolch				1W+1	12/5	±0	0/-1	13↓	8	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Kampf im Wasser, Linkhand, Niederringen, Schildkampf I, Schmutzige Tricks, Schwitzkasten												
Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust ³												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Wurfbeil				1W+3	0/5/10/15/25	-/1/1/0/-1	16	1				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	14↑	12↑	1W+1							
Ring	10/3	±0	12	10	1W+1							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raffen/Ringen):						
Thorwaler Rundschild	Schild		-1	-2/4	15↑	Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm,						
						Gerade, Handkante, Kreuzblock,						
						Schmetterschlag, Schwinger						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			0	4	4	2	2	2	2	2	3	2
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Krötenhaut	3	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Fellumhang	✓	✓	8 - 2 + 0 = <u>6</u>				Arme		○○○		○○○	
Hohe Stiefel	✓	✓	Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	3	2	○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Wird der Thorwaler Rundschild im Kampf eingesetzt, erniedrigen sich alle AT-Werte um 2. ² Verursacht die Waffe einen Wundpunkt, so verhakt sie sich für den Rest des Kampfes im Körper des Feindes, was ihm pro Kampfrunde 1W6 zusätzlichen Schaden bringt. Ähnliches gilt für das Entfernen der Waffe. ³ Der Kampfstil ist darauf ausgelegt, gezielt auch gegen Gegenstände eingesetzt werden zu können. Abhängig vom Zielobjekt und den TP(A) können also auch Dielen zerschlagen oder leichte Kisten zertrümmert werden. Hinweis: Steht bei den RS/BE eines Rüstungsstückes ein ✓ anstelle einer Zahl, wirken sich ihre RS/BE in dieser Rüstungskombination nicht aus (gilt nicht für die Trefferzonen). Oftmals machen sie andere Rüstungen erst tragbar. ↳ Ortskenntnis: Der Held kennt sich in Thorwal (der Stadt, nicht dem Land) mit seinen Bezirken Bodirmündung, Oststadt, Fremdenstadt und den Hafenanlagen, besonders gut aus. Der Held kennt u.U. Abkürzungen, bestimmte Leute, besondere Läden, Geheimwege usw. Hierfür darf er alle Probenerschwerisse bis 7 auf Orientierung und Gassenwissen ignorieren.												

Kleidung:

Normal: Wetterfeste Kleidung, Hohe Stiefel, Fellumhang, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Angelschnur mit Angelhaken	2	Dukaten	
Brotbeutel	1	Sibertaler	
Dolch (mit Scheide)	1	Heller	
Fellumhang	1	Kreuzer	
Geldbeutel	1	Edelsteine	
Hanfseil mit Enterhaken (Länge: 20 m)	1		
Hängematte	1	Sonstiges:	
Hohe Stiefel, Paar	1		
Krötenhaut ²	1	Proviant:	#
Kusliker Säbel	1	* Manreker Rebe (im Weinschlauch) ¹	100 cl
Putztuch	1		
Rucksack	1		
Schwertgürtel	1		
Spielkartenset	1		
Thorwaler Rundschild	1		
Weinschlauch *	1		
Wetterfeste Kleidung (Hemd, Hose, Gürtel usw.)	1		
Wolldecke	1		
Wurfbeil	1		
Würfel aus Mammuton	5		
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)	1		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]**Notizen:**

- **Standfest:** Alle GE-Proben sind um 1, und gewisse körperliche Talente um 2 erleichtert, wenn es um Balance geht. Soll ein Patzer im Kampf zu einem Sturz führen, steht dem Helden eine um 2 erschwerte GE-Gegenprobe zu.
- **Entfernungssinn:** Der Charakter hat ein intuitives Gespür für Entfernungen. Alle Intuitionsproben zur Entfernungsabschätzungen sind um 3 erleichtert und der FK-Wert von Fernkampfwaffen steigt um 2.

¹ Ein äußerst säuerlicher Weißwein, der außerhalb Thorwals oftmals als ungenießbar gilt.

² Eine dicke, zusammenschnürbare (bei Thorwalern beliebte) Weste mit schweren Niete.

Aventurische Beispielhelden

6.) Zwergenkrieger

Beschreibung:

Eine wahre kleine Kampfmaschine ist sicher dieser Zwerg. In ein Kettenhemd gehüllt, mit einem Tellerhelm auf dem Kopf und sowohl mit einer großen Axt wie mit einer Armbrust gewappnet, sieht er sich jedem Gegner gewachsen. Sogar Drachen, wenn es sein muss, denn im Kampf gegen sie wurde er ausgebildet. Und wenn sein Kampf nicht der gegen Ungetüme ist, dann ist es vielleicht der gegen den Alkohol, und den hat unser trinkfester Zwerg noch nie verloren. Nur an seinem Wesen, mit seinen 1000 kleinen Macken, daran könnte er noch ein wenig arbeiten.

► Heimat der Zwerge:

Irgendwo zwischen dem Herzogtum Nordmarken und dem Königreich Albernia liegt der sog. Eisenwald, ein großes Gebirge. Und dort, irgendwo in den Inkakuppen des Eisenwaldes, in einem Vulkankrater, liegt Xorlosch, die älteste und größte der Zwergenstädte, die normalerweise auch nur Zwerge betreten dürfen, und mögliche Heimat dieses Helden. Eine andere passende Herkunft wären sicherlich das unterirdische Reich Tosch Mur in den Ambossbergen, von den Menschen Waldwacht genannt, und Hauptheimat der Ambosszwerge.

► Das Tattoo der Drachenkampfschule:

Abgänger einer Kriegerakademie erhalten normalerweise einen Entlassungsbrief, eine Art Urkunde, die es den Kriegern unter anderem gestattet an bestimmten Turnieren teilzunehmen. Abgänger der Drachenkampfabademie zu Xorlosch erhalten so etwas nicht, dafür aber ein Tattoo, das sie speziell als Drachenkämpfer ausweist.

Vorteile:

- Ein sehr guter Nahkämpfer (offensiver Kampfstil, Drachenkampf)
- Ein guter Fernkämpfer (Armbrust)
- Hoher Rüstungsschutz
- Kennt sich unter Tage gut aus
- Kann auch bei Zwielicht gut sehen
- Resistent gegen: Hitze, mineralische Gifte, Krankheiten, Verzauberungen
- Kann lesen und schreiben (Rogolan)
- Äußerst trinkfest :]

Nachteile:

- Ein absoluter Nichtschwimmer
- An die moralischen Prinzipien zwergischer Krieger gebunden
- Stellenweise weltfremd gegenüber menschlichen Gepflogenheiten
- Neigt zu: Geiz, Goldgier, Jähzorn, Meeresangst, Platzangst
- Neigt zu: Aberglaube gegenüber Drachen
- Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Echsenwesen
- Leichter Verfolgungswahn („Die Drachen kommen!“)
- Neigt dazu zu stinken

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:	Sohn des		
Rasse:	Zwerg (Ambosszwerg)		
Kultur:	Ambosszwerg		
Profession:	Krieger: Schule des Drachenkampfes zu Xorlosch		

Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	6. Hesinde BF	
Größe:	138 cm	
Gewicht:	58 kg	
Haarfarbe:	kupferrot	
Augenfarbe:	braun	
Glaube:	Angrosch	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	6	

Vorteile und Nachteile:
+ Akademische Ausbildung [Krieger, Drachenkampf] + Dämmerungssicht + Schwer zu verzaubern (siehe Kampfbogen) + Resistenz gegen mineralische Gifte, + Resistenz gegen Krankheiten – Aberglaube [Wenn man sich in Südaventurien – wo die Echsen wohnen – im Freien schlafen legt, kann es sein, dass nachts kleine Drachen kommen und einem Eier in den Bauch legen]: 6 – Einbildungen [leichter Verfolgungswahn: Drachengezücht] – Geiz: 6 (außer bei Bier, versteht sich) – Goldgier: 6, – Jähzorn: 6 – Neugier: 5, – Platzangst (weite Plätze): 6 – Meeresangst: 8 – Unfähigkeit für Talent: Schwimmen – Prinzipientreue [Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen]: 10 – Vorurteile [geschuppte Wesen]: 6 – Weltfremd [menschliche Ansiedlungen und Gewohnheiten]: 5 – Zwergenwuchs, – Unansehnlich

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	40		
Klugheit:	11			Ausdauer:	45		
Intuition:	12			Astralenergie:	0		
Charisma:	11			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	9↑		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	16			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	16			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	3↓			Wundschwelle	8		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2580	Davon verbraucht:	2580

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	11	12	11	13	11	16	16
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Höhlenkundig, Kulturkunde: Ambosszwerg							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Armbrust	-5	16		8	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		3
Belagerungswaffen		11		3	Gesteinskunde (KL/IN/FF)		5
Dolche	-1	12	11	7	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		4
Hiebswaffen	-4	11	9	4	Kriegskunst (Drachenkampf) (MU/KL/CH) ¹		7 ↑
Infanteriewaffen	-3	13	10	7	Magiekunde (Drachenmagie)(KL/KL/IN) ¹		7 ↑
Kettenwaffen	-3	10	9	3	Mechanik (KL/KL/FF)		5
Raufen		14	10	8	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Ring		14	10	8	Rechtskunde (KL/KL/IN)		4
Säbel	-2	9	8	1	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
Speere	-3	10	8	2	Schätzen (KL/IN/IN)		5
Wurfmesser	-3	8		0	Tierkunde (Drachen) (MU/KL/IN) ¹²		7 ↑
2H-Hiebswaffen (Felsspalt) ¹	-3	15 ↑	13 ↑	12 ↑			
2H-Schwerter/-Säbel	-2	10	9	5			
Körperliche Talente			BE	TaW	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Akrobatik (MU/GE/KK) (n/a)			×2	(-3)	Garethi (Mittelländer)	18	7
Athletik (GE/KO/KK)			×2	5	Rogolan (Zwerge)	21	10
Klettern (MU/GE/KK)			×2	5			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6			
Reiten (CH/GE/KK) (n/a)			×1	(-1)			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Schriften (KL/KL/CH)	Kplx.	TaW
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	-4	Rogolan (Rogolan)	11	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5			
Singen (IN/CH/CH) ³			-3	2 ↓	Handwerk		TaW
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6	Bergbau (IN/KO/KK)		5
Tanzen (CH/GE/GE) ³			×2	2 ↓	Grobschmied (Waffenschm.) (FF/KO/KK) ¹⁵		12 ↑
Zechen (IN/KO/KK)				10	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) ³		5 ↓
Gesellschaft				TaW	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Etikette (KL/IN/CH) ³⁴⁶				2 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		3
Gassenwissen (KL/IN/CH) ³⁴⁶				2 ↓	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ³⁴⁶				5 ↓	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
Überreden (MU/IN/CH) ³⁴⁶				5 ↓	Schneidern (KL/FF/FF)		2
Natur				TaW			
Fährtenuche (KL/IN/KO) ²				5 ↑			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5			
Orientierung (KL/IN/IN)				8	¹ TaW plus 2 im genannten Fachgebiet. ² Erleichtert um 3 in Höhlen, Minen und Grotten. ³ Evtl. um 2 erschwert durch Nachteil „Unansehnlich“ bzw. um 4 bei sensiblem Geruchssinn (viele Elfen). ⁴ Eventuell um den Wert von „Weltfremd“ erschwert. ⁵ Siehe Kampfbogen für weitere Informationen. ⁶ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
Wettervorhersage (KL/IN/IN) (n/a)				(-2)			
Wildnisleben (IN/GE/KO) ²				5 ↑			

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		8		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Felsspalter (zwerg. 2H-Doppelblattaxt)				2W+2	14/2	-1	0/-2	16	12	2W+3		
Drachenzahn (zwerg. Dolch)				1W+2	11/4	0	0/0	11	10	1W+3		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	9	7	1W+0		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fußfeger, Hammerschlag, Niederringen, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I + II, Schwitzkasten, Wuchtschlag												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Leichte Armbrust (Laden+Zielen: 15 Akt.)				1W+6	10/15/25/40/60	1/1/0/0/-1	16	15				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	13	8	1W+2	Hammerschlag, Niederwerfen,						
Raufen (ohne Rüstung)	10/3	±0	14	10	1W+2	Wuchtschlag						
Ring	10/3	±0	13	8	1W+2							
Ring (ohne Rüstung)	10/3	±0	14	10	1W+2	Manöver (Raufen/Ring):						
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Fußfeger, Niederringen, Schwitzkasten						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			2	5	5	5	3	3	2	2	4	2↓
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Kettenhemd	3	3	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Tellerhelm	1	1	8 - 3 + 1 = 6				Arme		○○○		○○○	
W.Kappe, W. Unterzeug	✓	✓	Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	4	3↓	○○○○○○○									
Notizen:												
Hinweis: Steht bei den RS/BE eines Rüstungsstückes ein ✓ anstelle einer Zahl, wirken sich ihre RS/BE in dieser Rüstungskombination nicht aus (gilt nicht für die Trefferzonen). Oftmals machen sie andere Rüstungen erst tragbar.												
► Schwer zu verzaubern: Erhöht die Magierresistenz um 3 (im Grundwertebogen bereits mit eingerechnet). Dies gilt allerdings auch bei Freiwilligkeit und Heilzaubern; in diesem Fall beträgt die effektive Magierresistenz genau 3.												
↳ Waffen schmieden/reparieren: Soll eine Waffe geschmiedet oder repariert werden, wird natürlich erstmal eine passende Schmiedewerkstatt, Material und Werkzeug gebraucht. Dann müssen über mehrere Schmiedeproben genug TaP* „angesammelt“ werden, bis ein erforderter Mindestwert (gTaP*) erreicht ist. Ist eine der Proben verhaun, darf noch einmal erschwert um 7 nachgeprobt werden, ist diese auch verhaun, ist der Gegenstand meist zerstört. Ein allgemeines Probenlimit gibt es nicht. Mögliche Arbeiten sind:												
- „Waffe herstellen“ ► gTaP* = Waffen-TP mal 3 (1W6 TP zählt wie 4 TP). Dauer: 8 Stunden pro Probe.												
- „Waffe wiederherstellen“ ► Wie beim Herstellen, nur halbe gTaP* und halbe Dauer pro Probe.												
- „Leichte Schäden an Waffe reparieren“ ► Meist nur eine Schmiedeprobe. Dauer: 2 Stunden pro Probe.												
Hinweis: Besteht die Waffe zu Teilen aus Holz, kann der Meister einige der Schmiedeproben durch Proben auf Holzbearbeitung ersetzen lassen (max. die Hälfte). Beachtet bitte auch, dass auf diese Weise nur realistische Waffen hergestellt/repariert werden können, keine Wunderwaffen (Beispiele: siehe Inventarbogen).												

Kleidung:														
Normal: Lederhose, Leichte Stiefel, Rüstzeug														
Ausrüstung:		#	Vermögen:											
Armbrustsehne		2	Dukaten											
Armbrustbolzen		15	Sibertaler											
Bratpfanne und Holzkochlöffel		1	Heller											
Bolzenköcher		1	Kreuzer											
Drachenzahn (zwerg. Dolch) (mit Scheide)		1	Edelsteine											
Essnapf und Essbesteck		1												
Feldflasche *		1	Sonstiges:											
Felsspalter (zwerg. 2H-Doppelblattaxt)		1												
Geldbeutel		1	Proviant:										#	
Kettenhemd, lang		1	* Xorloscher Felsenfeuer (in Feldflasche) ¹										100 cl	
Lederhose		1												
Leichte Armbrust		1												
Leichte Stiefel		1												
Messer (mit Scheide)		1												
Öl für Sturnlaterne		1												
Rucksack		1												
Sturmlaterne (gefüllt)		1												
Tellerhelm (mit Kinnriemen, gepolstert)		1												
Waffenpflegeset		1												
Wattiertes Unterzeug		1												
Wolldecke		1												
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)		1												
			Verbindungen:											
Haustier:														
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²	
		INI	AT	PA	TP	RS	MR			AP erhalten	AP ausgeg.			
Notizen:														
¹ Ein berüchtigter Zwergenschnaps,														
↳ <u>Schmiedbare Beispielwaffen</u> (Benutzt AT und PA vom Talentbogen und modifiziert sie entsprechend): (Lang-)Schwert [Talent: Schwerter] ▶ TP 1W+4 ▶ gTaP*: 24 Drachenzahn [Talent: Dolche] ▶ TP 1W+3 ▶ gTaP*: 21 Lindwurmschläger (Kampfbeil) [Talent: Hieb Waffen] ▶ PA–1, INI–1, TP 1W+5 ▶ gTaP*: 27; mit Holzkomponente Wurmspieß (Partisane) [Talent: Speere oder Infanteriewaffen] ▶ PA–2, TP 1W+6 ▶ gTaP*: 30; mit Holzkomponente Felsspalter (Doppelblattaxt) [Talent: 2H-Hieb Waffen] ▶ PA–2, INI–1, TP 2W+2 ▶ gTaP*: 30; mit Holzkomponente Zwergenschlägel (Hammer) [Talent: 2H-Hieb Waffen] ▶ PA–1, INI–1, TP 2W+2 ▶ gTaP*: 30; mit Holzkomponente Zwergenskraja (kl. Doppelblattaxt) [Talent: Hieb Waffen] ▶ TP 1W+3 ▶ gTaP*: 21														

Aventurische Beispielhelden

7.) Aelfe

Beschreibung:

Wählt ihr diese Heldin, dann seid ihr eine Elfe aus dem von Baumhäusern geprägtem Ort Kvirasim – einer der bedeutensten elfischen Siedlungen im Norden Aventuriens. Foglich seid ihr den Anblick immer wieder einkehrender und meist menschlicher Händler gewohnt. Ihr selbst seid eine so genannte Bewahrerin, eine Heilerin, was hier durchaus als ein Dienst an Nurdra verstanden werden kann. Doch führt euch euer Weg auch immer wieder mal auf die Jagd und damit auf den Pfad Zerzals. Jetzt habt ihr eure Sippe verlassen, auf der Suche nach – *badoc* hin oder her – neuen Erlebnissen.

► Elfische Zauberlieder:

Diese Zauberlieder bedürfen einer Probe auf Musizieren und Singen. Die Proben müssen meist nach einiger Zeit wiederholt werden, soll das Lied weiter erklingen. Ein einmal gespieltes Lied, verliert danach für einige Zeit seine Zauberkraft.

► Seelentier [Falke]:

Elfen glauben meist daran, dass sie ein so genanntes Seelentier besitzen, das in ihnen wohnt und sie prägt. Das Seelentier dieser Elfe ist der Falke, was mit einem starken Freiheitsdrang, einem gewissen Jagdtrieb und einer kleinen Extra-Portion Stolz einhergehen dürfte (genaue Auslegung ist Spielsache).

► Elfische Begriffe (Beispiele):

Aî (Ja) ■ Ar (Nein) ■ Fey (Elf, Elfe) ■ Feya (Volk der Elfen) ■ Tala/Rosenohr (freundlicher Mensch) ■ Telor (unfreundlicher Mensch) ■ Boroborinoi/Bartmurmeler (Zwerg) ■ Fialgra/Wildpelz (Ork) ■ lamanda (Harmonie, Lied) ■ Nurd'dhao! („Gedeihen mit dir!“) („Danke!“) ■ Eorla! („So sei es!“)

Vorteile:

- Eine gute Schützin (Elfenbogen)
- Magiebegabt (Elfenmagie, inkl. Verwandlung in einen Falken)
- Tierlieb und eine Erfahrene der Wildnis
- Erfahren im Umgang mit Heilkräutern
- Hohe Sinnesschärfe (herausragendes Gehör, Dämmerungssicht)
- Kann lesen und schreiben (Isdira)
- Schön in Gestalt und Stimme :]

Nachteile:

- Kein Rüstungsschutz
- Übersensibler Geruchssinn
- Ist gewissen Speisegeboten unterworfen
- Neigt zu: Arroganz, Neugier, Raumangst
- Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Orks
- Weltfremd gegenüber dem menschlichen Hierarchiesystem
- Verträgt absolut keinen Alkohol :]

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:																																																																																											
Rasse:	Elfe, Auelfe																																																																																										
Kultur:	Elfische Siedlung, Kvirasim (elfisch Quillyana)																																																																																										
Profession:	Bewahrerin																																																																																										
Geschlecht:	weiblich		Beschreibung und Lebenslauf:																																																																																								
Geburtstag:	19. Firun BF																																																																																										
Größe:	183 cm																																																																																										
Gewicht:	63 kg																																																																																										
Haarfarbe:	hellblond																																																																																										
Augenfarbe:	graublau																																																																																										
Glaube:	elfische Weltsicht																																																																																										
Stand:	bürgerlich																																																																																										
Titel:																																																																																											
Sozialstatus:	5																																																																																										
Vorteile und Nachteile:																																																																																											
+ Altersresistenz, + Dämmerungssicht + Vollzauberer + Herausragender Sinn: Gehör (siehe Kampfbogen), + Gutaussehend (siehe Talentbogen), + Wohlklang (siehe Kampfbogen) + Resistenz gegen Krankheiten + Tierfreund, + Zweistimmiger Gesang, + Richtungssinn – Arroganz: 5 – Angst vor Menschenmassen: 6 – Elfische Weltsicht – Nahrungsrestriktion [Fleisch, aufgrund des Seelentiers] (Obst und Gemüse ist erlaubt, aber Fleisch erforderlich) – Neugier: 6 – Raumangst: – Sensibler Geruchssinn: 6 – Unfähigkeit für Talent: Zechen – Vorurteile [Orks (gewaltsame Grobiane)]: 6 – Weltfremd [Adeltum, Klassensystem]: 6																																																																																											
<table border="1"> <tr> <th colspan="4">Eigenschaften:</th> <th colspan="4">Abhängige Grundwerte:</th> </tr> <tr> <td>Mut:</td> <td>13</td> <td></td> <td></td> <td>Lebenspunkte:</td> <td>30</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Klugheit:</td> <td>12</td> <td></td> <td></td> <td>Ausdauer:</td> <td>36</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Intuition:</td> <td>14</td> <td></td> <td></td> <td>Astralenergie:</td> <td>35</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Charisma:</td> <td>12</td> <td></td> <td></td> <td>Karmaenergie:</td> <td>0</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Fingerfertigkeit:</td> <td>13</td> <td></td> <td></td> <td>Magieresistenz:</td> <td>7</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Gewandtheit:</td> <td>14</td> <td></td> <td></td> <td>INI-Basiswert:</td> <td>11</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Konstitution:</td> <td>13</td> <td></td> <td></td> <td>AT-Basiswert:</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Körperkraft:</td> <td>11</td> <td></td> <td></td> <td>PA-Basiswert:</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td colspan="4">Weitere Grundwerte:</td> <td>FK-Basiswert:</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Geschwindigkeit:</td> <td>8</td> <td></td> <td></td> <td>Wundschwelle</td> <td>7</td> <td></td> <td></td> </tr> </table>				Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:				Mut:	13			Lebenspunkte:	30			Klugheit:	12			Ausdauer:	36			Intuition:	14			Astralenergie:	35			Charisma:	12			Karmaenergie:	0			Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	7			Gewandtheit:	14			INI-Basiswert:	11			Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8			Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	8			Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8			Geschwindigkeit:	8			Wundschwelle	7		
Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:																																																																																							
Mut:	13			Lebenspunkte:	30																																																																																						
Klugheit:	12			Ausdauer:	36																																																																																						
Intuition:	14			Astralenergie:	35																																																																																						
Charisma:	12			Karmaenergie:	0																																																																																						
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	7																																																																																						
Gewandtheit:	14			INI-Basiswert:	11																																																																																						
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8																																																																																						
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	8																																																																																						
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8																																																																																						
Geschwindigkeit:	8			Wundschwelle	7																																																																																						
Stufe nach DSA4.1		2	Stufe nach DSA4.0	7																																																																																							
Abenteuerpunkte:		2620	Davon verbraucht:	2620																																																																																							

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	12	13	14	13	11
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturrunde: Auelken							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bogen (Elfenbogen) ¹⁶	-3	16 ↑		8 ↑	Anatomie (MU/KL/FF)		3
Dolche	-1	10	8	2	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		0
Hiebaffen	-4	8	8	0	Magiekunde (KL/KL/IN)		5
Raufen		9	8	1	Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ¹		10
Ringen		10	9	3	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	7	8	0	Rechtskunde (KL/KL/IN) (n/a)		(-1)
Speere	-3	9	9	2	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
Wurfmesser	-3	8		0	Tierkunde (MU/KL/IN) ¹		8
Körperliche Talente			BE	TaW	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Athletik (GE/KO/KK) ¹			x2	5	Garethi (Mitteländer) ¹	18	7
Klettern (MU/GE/KK)			x2	3	Ildira (Elfen) ¹	21	10
Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ¹			x2	6	Nujuka (Nivesen)	15	3
Schleichen (MU/IN/GE) ¹			x1	5			
Schwimmen (GE/KO/KK) ¹			x2	5			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				3	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3	Ildira/Asdharia (Ildira)	18	8
Singen (IN/CH/CH) ¹²⁴			-3	10 ↑			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN) ¹³				8 ↑			
Tanzen (CH/GE/GE) ¹⁴			x2	3 ↑	Handwerk		TaW
Zehen (IN/KO/KK)				-3	Ackerbau (IN/FF/KO)		3
					Heilkunde Gift (MU/KL/IN)		10
					Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH) ¹⁴		8 ↑
Gesellschaft				TaW	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) ⁴		8 ↑
Betören (IN/CH/CH) ²⁴⁷⁸				3 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK) ¹		5
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ⁴⁷⁸				5 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		8
Überreden (MU/IN/CH) ²⁴⁷⁸				5 ↓	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) ¹		5
					Musizieren (IN/CH/FF) ¹⁴		10 ↑
					Schneidern (KL/FF/FF)		2
Natur				TaW			
Fährtenuche (KL/IN/KO)				5			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK) ¹				5			
Orientierung (KL/IN/IN) ¹				7	¹ Diese Talente sind Leittalente und damit Bestandteil der Kultur der Sippe dieser Elfe.		
Wildnisleben (IN/GE/KO) ¹				8	² Erleichtert um 2 oder 5 durch Wohlklang (s. Inventarb).		
					³ Erleichtert um 5 für das Gehör (siehe Inventarbogen).		
					⁴ Eventuell erleichtert um 1 durch gutes Aussehen.		
					⁵ Erleichtert um 3 bei Tieren durch Vorteil Tierfreund.		
					⁶ AT/FK plus 2 im genannten Fachgebiet.		
					⁷ Eventuell um den Wert von „Weltfremd“ erschwert.		
					⁸ Eventuell um den Wert der Arroganz erschwert.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	12	13	14	13	11
Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Besondere Merkmale:			
Elfische Magietradition, Salasandra ¹ ,				Zweistimmiger Gesang (ermöglicht elfische Zauberlieder)			
Regeneration I ⁶							
Zauberlieder							
		Probe ²	Dauer	Wirkungsdauer	Erschwernis		
Freundschaftslied			Mus.o.Sing.	speziell	permanent 3		
Lied des Trostes			Mus.+Sing.	1 Std.	augenblicklich je nach Fall		
Sorgenlied			Mus.+Sing.	15 Min.	Liedlänge beide 2		
Windgeflüster (Probe alle 5 Min. wiederholen)			Mus.o.Sing.	≥ 5 Min.	Liedlänge 2, dann 4, 6, 8 ...		
Zaubersprüche							
Name	Probe	Dauer	Wirkungsdauer ³	MR	ZfW	Ktrl.	
Abvenenum reine Speise	KL/KL/FF	15 Akt.	augenblicklich	Nein	6		
Adlerschwinge Wolfsgestalt [Tier: Falke] ⁴	MU/IN/GE	20 Akt.	variabel	Nein	8		
Axxeleratus Blitzgeschwind	KL/GE/KO	2 Akt.	ZfP* × 30 Min.	Nein	6		
Balsam Salabunde	KL/IN/CH	5 Min.	augenblicklich	Nein	8		
Bannbaladin	IN/CH/CH	5 Akt.	ZfP* × 10 Min.	Ja	8		
Gedankenbilder Elfenruf	KL/IN/CH	5 Akt.	ZfP* × 10 KR	Nein	6		
Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge ⁵	MU/IN/CH	20 Akt.	ZfP* × 10 Min.	Ja	6 ↑		
Klarum Purum	KL/KL/CH	7 Akt.	augenblicklich	Nein	8		
Nebelwand und Morgendunst	KL/FF/KO	5 Akt.	ZfP* × 20 Min.	Nein	6		
Sanftmut ⁵	MU/CH/CH	4 Akt.	10 Minuten	Ja	6 ↑		
						KR = Kampfrenden	
Intuitives Zaubern: Dem Spieler ist es erlaubt innerhalb von Zaubern eine einzelne KL-Probe durch eine IN-Probe auszutauschen, sofern dadurch am Ende nicht auf IN/IN/IN geprobt wird.							
Unbewusstes Zaubern: Ist die Anwendung eines Zaubers aus der Situation heraus naheliegend (z. B. Bannbaladin beim Gruß, Flim Flam Funkel bei plötzlicher Dunkelheit), kann der Meister dem Spieler erlauben oder dazu zwingen den Zauber unbewusst zu wirken. Proben unbewusster Zauber sind um bis zu 2 erleichtert und können weitere Modifikationen (höhere Wirkungsdauer, fehlende Zaubergeste, geringerer AsP-Verbrauch usw.) mit sich ziehen.							
Erzwungenes Zaubern: Versucht ein Elf einen Zauber aus einem für ihn nicht nachvollziehbarem Grund zu wirken, z. B. weil ihn ein Freund dazu auffordert, kann dies zu einem inneren Widerstand (<i>badoc-Angst</i>) und damit zu einer Erschwernis der Zauberprobe um 2, sowie einen leicht höheren AsP-Verbrauch führen.							
Abbrechen von Zaubern: Ein Elf kann einen bereits wirkenden Zauber jederzeit probenlos abbrechen/beenden.							

¹ Das Seelenlied und hintergründiger Gruppengeist der Sippe, das immer erklingt und die Elfe mit der Sippe vereint. Kann mit anderen Elfen der gleichen Sippe zum Formen großer gemeinsamer Zauber verwendet werden. Es ist zudem möglich im Salasandra leichter Wissen und Erfahrungen auszutauschen.

² Mus.o.Singen = Musizieren oder Singen; Mus.+Sing = Musizieren und Singen.

³ Durch die elfische Tradition ist die Wirkungsdauer eines Zaubers doppelt so lang wie bei der Gildenmagie üblich. Dies hat jedoch keinen Einfluss auf den AsP-Verbrauch. Die doppelte Wirkungsdauer ist hier bereits eingetragen.

⁴ Die Werte der Elfe in Falkengestalt und weitere Informationen stehen im Inventarbogen.

⁵ Probe erleichtert um 3 durch den Vorteil Tierfreund.

⁶ Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhört die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe um den Magieresistenzwert des Opfers erschwert.
 augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚔ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ☉, ♡ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zaubersprüche		
Name	Wirkung	Kosten
Abvenenum reine Speise	Entgiftet Speisen (max. 10 Personen) von gängigen Giften, Krankheiten und Schimmelbefall. Die Probe kann bei stärkeren Giften und Krankheiten erschwert sein.	3 ↓
Adlerschwinge Wolfsgestalt [Tier: Falke]	Der Zauberer verwandelt sich in einen Falken. Er kann jederzeit ebenso klar wie zuvor denken aber nicht zaubern. Ausrüstung, Kleidung usw. verwandeln sich nicht mit. (☉-Dauer: 1 Stunde aufgrund des Seelentiers. Die gewünschte Wirkungsdauer in Stunden muss man vor dem Zauber angeben.)	4 + ☉
Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit	Erhöht bei sich oder einer max. 7 m entfernten Person die INI um den INI-Basiswert, verdoppelt GS und den Athletik-TaW, erhöht die PA um 2, das Ausweichen um 4, die TP/TP(A) um 2 (nur Nahkampf), erschwert die Gegner-PA um 2 (nur Nahkampf) und verkürzt „Laden+Zielen“ im Fernkampf um 1 Aktion. Allerdings steigt auch die allgemeine Unfallgefahr (sporadische GE- und FF-Proben nach Meisterermessen).	7
Balsam Salabunde	Heilt bei Berührung Wunden in Höhe der gewählten AsP. Gliedmaßen wachsen im kleinen Umfang ggf. nach (Meisterentscheid). Nach Wahl können auch Wundpunkte gestrichen werden, was die Probe je ausgewähltem Wundpunkt um 2 erschwert.	♡ - 1 ↓
Bannbaladin	Löst im max. 3 m entfernten Gegenüber ein Gefühl der Freundschaft aus. Dies kann von einem latenten Gefühl der Vertrautheit hin bis zu einer Obsession, bei der man sein Leben geben würde, reichen.	7
Gedankenbilder Elfenruf	Ermöglicht eine meist eher bildhafte, telepathische Kommunikation, oftmals über große Reichweiten. Empfangbar für jeden, der diesen Zauber hat. Bei Einschränkung der Reichweite auf Berührung auch für andere empfangbar. (☉-Dauer: 15 Sekunden)	4 je ☉
Hilfreiche Tatze, rettende Schwinge	Ruft ein Tier aus der Umgebung für einfache Aufgaben zur Hilfe. Je nach Dienst und Tier kosten die einzelnen Dienste zusätzlich AsP. Zudem muss der Dienst mit dem Rufenden selbst im Zusammenhang stehen und sich in einem Satz formulieren lassen. Bei Vertrauten- und Seelentieren ist die Probe stark erleichtert.	3
Klarum Purum	Dieser Berührungszauber heilt das Ziel vor den meisten Giften und vielen Rauschsubstanzen. Die eingesetzten AsP bestimmen die Stärke des Zaubers und damit, ab wann ein Gift zu stark für den Zauber ist (1 AsP je Giftstufe; um die Giftstufen sind Heilkunde-Gift-Proben zur Behandlung und auch dieser Zauber erschwert).	♡ - 1 ↓
Nebelwand und Morgendunst	Nebelschwaden ziehen herauf, die möglichen Feinden die Sicht nehmen. Die Kosten steigen mit der betroffenen Fläche und betragen 1 AsP je 20 m³. Es sind in diesem speziellen Fall max. 600 m³ möglich (z. B. Radius: 8 m, Höhe: 3 m).	♡
Sanftmut	Besänftigt ein wilden, zorniges, max. 7 m entferntes Tiers und senkt dessen Aggression. Wirkt nicht gegen intelligente oder übernatürliche Wesen. Die Kosten betragen den halben Gefahrenwert des Tiers (meist zwischen 1 und 10).	♡
Beschreibung der Zaubersprüche		
Name	Wirkung	Kosten
Freundschaftslied	Kann nur einmal im Leben, zusammen mit einem potentiellen elfischen Lebenspartner, gespielt werden und verknüpft die Schicksale beider miteinander. Für jede der drei Strophen muss extra geprobt werden. Beide Partner verlieren permanent 2 AsP.	15
Lied des Trostes	Stärkt das seelische Gleichgewicht eines traumatisierten Freundes und stellt einen gewählten, gesenkten Grundwert wieder her. Der AsP-Verbrauch steigt mit dem zu regenerierendem Verlust.	2 + ♡
Sorgenlied	Wird mit einer in das Lied eingewobenen Fragen gespielt und gibt Informationen über das Wohlbefinden, Gefühlsleben und die Sicherheit eines Freundes.	5
Windgeflüster:	Der Wind verrät einem, was in der näheren Umgebung geschieht. Nach der ersten Probe erkennt man oft nur wage Fetzen. Weitere Proben geben weitere Informationen preis. Die nachfolgenden Proben zum Aufrechterhalten des Liedes fallen nach und nach schwerer.	3 je ☉
Hinweis: Die Kosten für alle Zaubersprüche mit der Wirkungsdauer „augenblicklich“ sind um 1 AsP gesenkt (in der Liste bereits berücksichtigt).		

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis	
8		8		8		11	
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM
(Elfishes) Jagdmesser				1W+2	12/5	-1	0/-2
Kampf-Sonderfertigkeiten:							
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK
Elfenbogen (Laden+Zielen: 2 Akt.)				1W+5	10/25/50/100/200	3/2/1/1/0	18
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):	
Raufen	10/3	±0	9	8	1W+0		
Ringeln	10/3	±0	10	9	1W+0		
Schild:	Typ	INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):		
Rüstung nach Trefferzonen:							
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA
Standard		0	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen			Links	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf	
			8 - 0 + 0 = 8			Arme	
			Wunden			Brust/Rü	
			Jede Wunde führt zu:			Bauch/Sc	
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine	
Gesamt:	0	0	○○○○○○				
Notizen:							
► Herausragender Sinn [Gehör]: Erleichtert alle Sinnesschärfeproben, bei denen es um Gehör geht, um 5. Zusätzlich kann der Meister exklusive Hörproben für diesen Charakter erlauben. ► Wohlklang: Erleichtert Proben zu gesellschaftlichen Talenten, bei denen gesprochen wird um 2 und Proben auf Singen um 5, sofern es sich um kein Zauberspiel handelt. Die Aelfe als Heilerin: Da diese Heldin eine Bewahrerin (u. a. Heilerin) ist, hier einige Tipps im Umgang mit zwei bekannten Heilpflanzen. ► Wirselskraut: Vielerorts wachsende unscheinbare Pflanze. Gibt auf eine Wunde gelegt im Laufe des Tages 5 LeP zurück und stoppt Blutungen. 3 Blätter können mit etwas Salbengrundlage zu einer Salbe (gibt 1W+2 LeP) oder 2 Blätter mit etwas Zeitaufwand und kochendem Wasser zu einem Trank (gibt 2W6 LeP) weiterverarbeitet werden, was allerdings einer Kochen- oder Alchimie-Probe bedarf. Unverarbeitet ist Wirselskraut nur einige Tage haltbar. ► Vierblättrige Einbeere: Ist häufig in Wäldern zu finden. Eine Beere gibt 1W3 LeP zurück, mit einer selbst aufbereiteten Heilkunde-Probe (Gift, Wunden und Krankheiten sind möglich) sogar 1W6 LeP zusätzlich. Haltbarer sind 20 Beeren zu einem Saft gekocht. Dieser reicht für insgesamt 2W6+20 LeP Gesamtheilung im Laufe eines Tages. Doch ist bei ihm, wie auch bei den Beeren Vorsicht angesagt. Bei größeren Mengen besteht Suchtgefahr.							

Kleidung:													
Normal: Elfische Kleidung, Elfische Stiefel, Haarschmuck													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
(Elfisches) Jagdmesser (mit Scheide)				1	Dukaten								
Badeöl mit Lavendel-Duft				1	Sibertaler								
Bogensehne				2	Heller								
Döschen				4	Kreuzer								
Elfenbogen				1	Edelsteine								
Elfische Kleidung (verziert und bestickt)				1									
Elfische Stiefel, Paar (verziert)				1	Sonstiges:								
Feuerstein und Stahl				1									
Geldbeutel				1	Proviant:								#
Haarschmuck (4 Adlerfedern mit Haltebändern)				1	* Wasser (in Wasserschlauch)								100 cl
Holzflöte [Iama] (mit Kordel)				1	* Salbengrundlage (in Salbendose) ³								200 g
Körperpflegeset (Seife, Lappen, Kamm)				1	Wirselkraut (bekanntes Heilkraut) ³								6
Pfeile				20									
Pfeilköcher				1									
Putztuch				1									
Tragetasche für entsehten Bogen				1									
Salbendose				3									
Umhängetasche				1									
Verbandsmaterial				2									
Wasserschlauch *				1									
Wundsalbe (in Döschen)				1									
					Verbindungen:								
Die Elfe in Falkengestalt:													
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS ¹	LeP	AuP	
	(Wander-) Falke	12	12	14	12	7	12	10	4	1▶30	12	90	
		INI		AT ¹	PA ¹	TP	RS	MR	Hervorragender Scharfblick ²				
		1W+12		5▶15	4▶7	1W+1	1	2	Sinnesschärfe (Sicht) ▶ TaW: 18				
Notizen:													
¹ Der erste Wert gilt dann, wenn sich der Falke auf dem Boden befindet. Der zweite Wert gilt für den Falken in der Luft bzw. bei Sturzflugangriffen. ² Errechnet aus Sinnesschärfe-TaW (Elfe) erhöht um 10. Der Meister kann exklusive Sinnesschärfe-Proben für den Falken erlauben. <u>Hinweis [Tiergestalt]:</u> Alle Schäden auf die Lebensenergie oder die Ausdauer übertragen sich prozentual auch auf alle Verwandlungen. Hat die Elfe also beispielsweise als Falke 6 ihrer 12 Lebenspunkte verloren (also die Hälfte), dann wird sie nach der Rückverwandlung ebenfalls nur die Hälfte ihrer LeP haben. Die 5-LeP-Regel (bei 5 LeP oder weniger wird man ohnmächtig) gilt in der Gestalt kleinerer Tiere (hier Falke) nicht. ³ Weitere Hinweise befinden sich auf dem Kampfbogen													

Aventurische Beispielhelden

8.) Kampfmagier

Beschreibung:

Wenn es euch darum geht, sich dem Gegner nicht nur mit dem Schwert, sondern auch mit arkanen Kräften entgegen zu erwehren, dann könnte dieser Magier das Richtige für euch sein. Im Mittelreich geboren, im Horasreich an einer Elite-Akademie studiert, hat sich dieser Held dem Wahren und Guten verschrieben, und wenn es bedeutet im Notfall seine Gegner in Flammen aufgehen zu lassen. Und wenn das nicht hilft, gibt es noch viele weitere Zauber, einer geeigneter als der andere, wenn es darum geht, den Gegnern das Kämpfen möglichst schwer zu machen.

Vorteile:

- ▶ Ein brauchbarer Schwertkämpfer (ausgeglichener Kampfstil)
- ▶ Ein ausgebildeter Magier (Schwerpunkt Kampfmagie)
- ▶ Kann auch beides kombinieren (Flammenschwert)
- ▶ Beherrscht viele wichtige Sprachen
- ▶ Kann lesen und schreiben (Garethi, Bosparano, Imperial, ggf. Tulamidya)

Nachteile:

- ▶ Ist dem Horasreich und der Akademie gegenüber verpflichtet
- ▶ Neigt zu: Arroganz, Eitelkeit, Vorurteilen
- ▶ Neigt zu: Höhenangst, Dunkelangst
- ▶ Ist an die ihm angerzogenen Prinzipien gebunden
- ▶ Ist finanziell verschuldet

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Garetien, Städte mit wichtigem Tempel/Pilgerstätte		
Profession:	Magier: Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	7. Hesinde BF	
Größe:	178 kg	
Gewicht:	78 kg	
Haarfarbe:	blond	
Augenfarbe:	grau	
Glaube:	Zwölgötter	
Stand:	bürgerlich	
Titel:	Adeptus minor	
Sozialstatus:	9	

Vorteile und Nachteile:
+ Vollzauberer + Akademische Ausbildung [Magier] + Gebildet [120 AP mehr] – Arroganz: 5 – Autoritätsgläubig: 6 – Dunkelangst: 5 – Eitelkeit: 5 – Höhenangst: 6 – Lästige Mindergeister (siehe Inventarbogen) – Neugier: 7 – Prinzipientreue [Aufrichtigkeit, Wahrheitsliebe, Schutz des Guten / der Rechtschaffenden, Zwölgöttertreue]: 10 – Schulden [bei der Akademie: noch 1200 Dukaten] – Verpflichtungen [gegenüber Akademie, Horaskaiserin und Horasreich] – Vorurteile [Thorwaler (unkultivierte Saufbolde, Schläger und Piraten)]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	33		
Klugheit:	14			Ausdauer:	33		
Intuition:	14			Astralenergie:	41		
Charisma:	12			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	7			Wundschwelle	6		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2780	Davon verbraucht:	2780

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	14	14	12	12	11	12	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten					Gaben		TaW
Kulturrkunde: Mittelreich (ohne Almada), Horasreich							
Ortskenntnis: Hafenstadt Bethana (s. Inventarbogen)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	10	8	4	Anatomie (MU/KL/FF)		2
Fechtwaffen	-1	8	9	3	Geografie (KL/KL/IN)		4
Hieb Waffen	-4	7	7	0	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		6
Infanteriewaffen	-3	8	7	1	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		7
Raufen		12	7	5	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Ringen		7	11	4	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Säbel	-2	7	7	0	Magiekunde (KL/KL/IN)		11
Schwerter	-2	12	12	10	Rechnen (KL/KL/IN)		7
Stäbe	-2	9	9	4	Rechtskunde (KL/KL/IN)		5
Wurfmesser	-3	9		1	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		7
Körperliche Talente			BE	TaW	Sternkunde (KL/KL/IN)		5
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3	Tierkunde (MU/KL/IN)		4
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	6			
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3	Aureliani (Alt-Güldenländisch, tot)		21 10
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7	Bosparano (Mittelländer, tot)		21 10
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3	Garethi (Mittelländer)		18 12
Singen (IN/CH/CH)			-3	1	Rogolan (Zwerge)		21 5
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7	Tulamidya (Tulamiden)		18 6
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	3	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Zechen (IN/KO/KK)				3	Imperiale Lautzeichen (Alt-Güldenländisch)		12 5
					Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)		10 8
Gesellschaft				TaW			
Etikette (KL/IN/CH) ²³				5 ↓	Handwerk		TaW
Gassenwissen (KL/IN/CH) ²³				5 ↓	Alchimie (MU/KL/FF)		5
Lehren (KL/IN/CH) ²³				3 ↓	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ²³				7 ↓	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Überreden (MU/IN/CH) ²³				6 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
					Kochen (KL/IN/FF)		3
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		7
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		2
Fährtsensuche (KL/IN/KO)				2			
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2			
					¹ Bei Orientierung/Gassenwissen können Erschwernisse bis 7 ignoriert werden (nur am Ort der Ortskenntnis). ² Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert. ³ Eventuell um den Wert der Arroganz erschwert.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	14	14	12	12	11	12	12

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:			Besondere Merkmale:		
Gildenmagie, Verbotene Pforten ⁶ , Große Medidation,			Gildenangehörigkeit: Große Graue Gilde des Geistes		
Regeneration I ⁷ , Merkmalskenntnis: Schaden					
Rituale, Bann- und Schutzkreise, Zeichen:	RkW	Stabzauber:	Vol.	RkW	
Astrale Medidation ¹ (IN/CH/KO, nur halber RkW)	11	Bindung des Stabes (passiv)	0	11	
		Ewige Flamme (keine Probe notwendig)	2		
		Flammenschwert (MU/IN/GE) ³	7		
		Kraftfokus (passiv) ⁴	3		

Zaubersprüche						
Name	Probe	Dauer	Wirkungsdauer	MR	ZfW	Ktrl.
Armatrutz	IN/GE/KO	3 Akt.	5 Minuten	Nein	7	
Attributo ²	KL/CH/**	30 Akt.	1 Stunde	Nein	9	
Balsam Salabunde	KL/IN/CH	5 Min.	augenblicklich	Nein	8	
Blitz dich find	KL/IN/GE	1 Akt.	ZfW × ½ Akt.	Ja	9	
Corpofresso Gliederschmerz	KL/KO/KK	5 Akt.	ZfW × 10 KR.	Ja	8	
Corpofrigo Kälteschock	CH/GE/KO	2 Akt.	augenblicklich	Ja	6	
Desintegratus Pulverstaub	KL/KO/KK	7 Akt.	augenblicklich	Nein	6	
Eisenrost und Patina	KL/CH/GE	2 Akt.	augenblicklich	Nein	6	
Flim Flam Funkel	KL/KL/FF	2 Akt.	variabel	Nein	5	
Fulminictus Donnerkeil	IN/GE/KO	2 Akt.	augenblicklich	Nein	8	
Gardianum Zauberschild	KL/IN/KO	2 Atk.	5 Minuten	Nein	5	
Horriphobus Schreckgestalt	MU/IN/CH	3 Akt.	ZfP* × 10 Sek.	Ja ☼	6	
Ignifaxius Flammenstrahl	KL/FF/KO	4 Akt.	augenblicklich	Nein	8	
Ignisphaero Feuerball	MU/IN/KO	7 Akt.	augenblicklich	Nein	6	
Motoricus	KL/FF/KK	5 Akt.	5 Minuten	Nein	6	
Odem Arcanum	KL/IN/IN	4 Akt.	1 Kampfrunde	Nein	8	
Paralysis starr wie Stein	IN/CH/KK	2 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Ja	4	
Pentagramma Sphärenbann ⁵	MU/MU/CH	20 Akt.	augenblicklich	Nein	2	
Plumbumbarum schwerer Arm	CH/GE/KK	3 Akt.	25 Minuten	Ja	3	
Psychostabilis	MU/KL/KO	5 Akt.	variabel	Nein	4	
Schadenszauber bannen	MU/IN/KO	4 Akt.	augenblicklich	Ja	2	
Unitatio Geistesbund	IN/CH/KO	30 Akt.	variabel	Nein	5	

☼ MR um die Hälfte der größten Phobie des Opfers gesenkt.	KR=Kampfrunde
---	---------------

¹ Erlaubt es mittels eines längeren Rituals Lebenspunkte in Astralpunkte im Verhältnis 1:1 umzuwandeln.

² Das ** steht für die zu steigernde Eigenschaft.

³ Verwandelt den Stab in ein Flammenschwert. Für mehr Informationen siehe Notizen auf dem Kampfbogen.

⁴ Alle Zauber (Spruchzauber, Stabzauber, Rituale usw.) kosten mit dem Zauberstab in der Hand 1 AsP weniger (aber nie weniger als 1 AsP). Auf das Flammenschwert hat dies jedoch keinen Einfluss. Hinweis: Diese Kostenersparnis ist in der nun folgenden Zauberliste nicht(!) eingerechnet. Zieht euch den Astralpunkt von den Kosten also noch ab.

⁵ Zauber mit dämonischer Komponente.

⁶ Diese der Blutmagie nahe stehende Fähigkeit erlaubt es wahlweise auch mit LeP anstelle von AsP zu zaubern.

⁷ Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhört die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe um den Magieresistenzwert des Opfers erschwert.

augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

↳ Ewige Flamme: Die Spitze des Stabs fängt für 1 AsP Feuer, das keine Luft braucht und beliebig lange Licht spendet. Wird der Stab losgelassen, erlischt das Feuer.

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ☉, ♥ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zaubersprüche		
Name	Wirkung	Kosten
Armatrutz	Erzeugt in diesem Fall einen natürlichen Rüstungsschutz in Höhe von max. RS 4 (wahlweise weniger) und BE 0. Der Magier kann den Zauber nur auf sich selbst wirken. ♥-Kosten: RS-Bonus hoch 2 minus ZfP*/2 (mind. 4 AsP, max. 15 AsP).	♥ (mind. 4)
Attributo	Eine vor dem Zauber gewählte Eigenschaft steigt um ZfP*/3 an. Der Zauberer kann den Zauber auf sich selbst oder jemand anderen auf Berührung wirken.	7
Balsam Salabunde	Heilt bei Berührung Wunden in Höhe der gewählten AsP. Gliedmaßen wachsen im kleinen Umfang ggf. nach (Meisterentscheid). Nach Wahl können auch Wundpunkte gestrichen werden, was die Probe je ausgewähltem Wundpunkt um 2 erschwert.	♥
Blitz dich find	Eine Art geistiger Blendzauber, der das hier max. 9 m entfernte Opfer kurz orientierungslos macht. AT, PA und INI fallen für diesen Zeitraum um 10.	4
Corpofresso Gliederschmerz	Das max. 7 m entfernte Opfer erleidet eine schmerzhaft Muskelschwäche und kann sich kaum noch bewegen. Seine KK sinkt um 4, seine GE um 2. Seine KO sinkt aufgrund von Erschöpfung um 4 (Wunschwellen um 2). Jede Kampfhandlung kostet nun 1W6 AuP. Hinweis: Die Erschöpfung baut sich erst mit erholsamen Schlaf ab.	8
Corpofrigo Kälteschock	Die Körpertemperatur des max. 7 m entfernten Opfers fällt. Es erhält ZfP* SP(A) Schaden und AT, PA, INI, KK, GE und FF sinken um 4 (einmal pro Wirkungsdauer).	9
Desintegratus Pulverstaub	Jedwede unbelebte Materie jeglichen Gewichts in max. 8 m Entfernung und im semi-zentralen Sichtkegel des Magiers wird mehr oder minder pulverisiert, so sie nicht von anderen Dingen verborgen wird. Kreaturen und magische/geweihte Objekte bleiben verschont. Mit einer Erschwernis von 3 kann man auch einen einzelnen, in der Hand gehaltenen Gegenstand zerstören, womit die Kosten auf 6 AsP sinken.	30
Eisenrost und Patina	Lässt Metall bei Berührung oder bei Erschwernis um 5 via Stab rosten. Rüstungen verlieren so z. B. alle drei Kampfrunden dauerhaft 1 RS. (♂-Kosten: 2 AsP je kg)	2 + ♂
Flim Flam Funkel	Erschafft eine magische, kalt leuchtend, stationäre Lichtkugel. Eine Erschwernis um 3 macht sie transportierbar. AsP verbrauchen sich nicht sofort, sondern mit der Zeit.	1 je ☉
Fulminictus Donnerkeil	Feuert ein unausweichbares magisches Geschoss ab, das bei einem max. 7 m entfernten Gegner 2W6+ZfP* SP Schaden verursacht (RS wird ingoriert) aber keine Wundpunkte erzeugt. Erschwert um 3 ist auch eine Schadenswelle in alle Richtungen für 1W6 SP(A)-Schaden (max. 3 m Radius) oder eine Insektentilgung möglich.	♥
Gardianum Zauberschild	Erzeugt eine unsichtbare, transportable Schutzglocke mit 3 m Radius, die alle von außen kommenden Schadenszauber abfängt, bis die LeP der Glocke (2 x ZfP* plus Einsatz der AsP) aufgebraucht sind. Um 3 erschwert liefert sie auch Schutz gegen direkte Dämonen- angriffe oder alternativ gegen Einfluss und Verwandlungen.	♥
Horriphobus Schreckgestalt	Der Magier erscheint dem max. 7 m entfernten Opfer als schrecklicher Gegner oder gar Albtraumgestalt. Eventuelle Mutproben sind mitunter stark erschwert.	7
Ignifaxius Flammenstrahl	Ein Flammenstrahl verursacht bei einem max. 21 m entfernten Gegner ZfP* W6- Würfe an TP, wobei diese Anzahl vor der Probe vom Spieler vorher beschränkt werden darf. Alle 10 TP wird der Gegner-RS um 1 geschädigt. Mit einer Erschwernis von 5 darf man den Schaden auch auf bis zu 5 Gegner verteilen.	♥
Ignisphaero Feuerball	Erzeugt einen bedingt lenkbaren Feuerball mit max. 49 m Reichweite, der bei Aufprall explodiert und dann im Zentrum 5W6 + ZfP*/2 - nach außen hin abnehmend - TP Schaden anrichtet. Alle 10 TP wird jeder Gegner-RS um 1 geschädigt. Der Zauber schädigt alles in seiner Reichweite, auch die Helden schädigen, wenn sie sich im Explosionsradius befinden.	21 + 1W6 LeP
Motoricus	Erlaubt es Gegenstände in max. 7 m Entfernung telekinetisch zu bewegen oder umzukippen. Auch anderartige Manipulationen wie z. B. das Knacken von Schlössern sind möglich, fordern in der Regel dann jedoch eine zusätzliche Talentprobe.	♂
Odem Arcanum	Der Magier kann für kurze Zeit magische Auren und das Gespinnst von wirkender Magie am Ort erkennen. Auch Magier sind erkennbar. Mit besserem Gelingen sind dabei mehr Feinheiten erkennbar.	4
Paralysis starr wie Stein	Lässt einen Gegner zeitweilig wie Stein erstarren. Der Gegner ist in dieser Zeit durch nichts außer reiner Magie ohne Elementarkomponente zu verwunden.	11

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:

♠ gilt pro Wesen, ♥ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ☉, ♥ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.

Beschreibung der Zaubersprüche

Name	Wirkung	Kosten
Pentagramma Sphärenbann	Verbannt einen Geist oder Dämon und schickt ihn zurück in seine Heimatsphäre. Erfordert das Zeichnen eines Pentagramms (ohne Extraprobe), und die Probe ist je nach Wesen unterschiedlich erschwert. Passende Entschwörungsgeschenke und der Wahre Name des Wesens erleichtern die Probe. Der Zauber ist in erste Linie für körperlose Wesen (z. B. bei Besessenen) gedacht. Bei einem körperlichen Dämon ist die Probe um 7 erschwert, und ein von ihm Festgehaltener kann mit in die Niederhöllen gerissen werden. Ein bereits vorgefertigtes Pentagramm (z. B. auf einem Teppich) kann die Ritualdauer stark verkürzen. Ein weißes Beschwörungsgewand und der Besitz eines Bannschwerts erleichtert die Probe jeweils um 2.	Geist: 7 je ♠ Dämon: 11 je ♠ wenn gehört: 17 je ♠
Plumbumbarum schwerer Arm	Die Gliedmaßen eines max. 7 m entfernten Opfers werden schwer und dessen AT, PA und INI werden in „Gesamthöhe“ der ZfP* (auch bei mehreren Opfern) gesenkt.	4 + 2 je ♠
Psychostabilis	Erhöht zeitweilig Magieresistenz des Ziels um ZfP*. Wendet der Magier den Zauber auf sich selbst an, ist die Probe um 3 erschwert.	8 + ☉
Schadenszauber bannen	Beendet auf max. 7 m Entfernung die Wirkung eines Schadenszaubers oder unterbricht einen gerade gewebten Zauberspruch. Die Probe ist jedoch um die ZfP* sowie um 1/3 der AsP-Kosten des zu bannenden Zaubers erschwert. (♥-Kosten: 1/10 der AsP-Kosten des zu bannenden Zaubers.)	8 + ♥
Unitatio Geistesbund	Erlaubt es mehreren Magiern, ihre Kräfte miteinander zu vereinen, wobei eine Person zum Bundführer gewählt wird. AsP-Kosten werden geteilt, ZfP* können bedingt auch anderen als Probenausgleich zur Verfügung gestellt werden. Je mehr Personen im Unitatio den gleichen Zauber sprechen, desto mächtiger wird er. Andere Personen können mit ihren reinen Astralpunkten unterstützend wirken. Der Bundführer wählt den Zauber, er muss ihn also kennen, und zumindest er darf ihn nicht verhauen.	1 je ♠

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		7		8		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Degen				1W+3	12/5	2	0/-1	8	7	1W+3		
Magierstab als Stab ¹				1W+1	11/5	±0	-1/-1	8	8	1W+1		
Magierstab als Flammenschwert (in der Hand geführt) ¹²				1W+4	11/4	±0	0/0	12	12	1W+4		
Magierstab als Flammenschwert (telekinetisch geführt) ¹²³				1W+4	—	—	—	12	—	1W+4		
Messer				1W+0	12/6	-2	-2/-3	8	4	1W+0		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:		TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):					
Rufen		10/3	±0	11	6	1W+0						
Ringen		10/3	±0	6	10	1W+0						
Schild:		Typ		INI	WM	PA	Manöver (Rufen/Ringen):					
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			0	2	2	2	1	1	1	1	2	2
Rüstungsstück:		RS	BE	Ausweichen					Links		Rechts	
Gambeson		2	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.			Kopf		○ ○ ○			
				7 - 2 + 0 = <u>5</u>			Arme		○ ○ ○		○ ○ ○	
				Wunden			Brust/Rü		○ ○ ○			
				Jede Wunde führt zu:			Bauch/Sc		○ ○ ○			
				(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1			Beine		○ ○ ○		○ ○ ○	
Gesamt:		2	2	○ ○ ○ ○ ○ ○								
Notizen:												
¹ Magische Waffe und außer durch einige mächtige Zauber und extreme Hitze nicht zu zerstören. ² Magische Elementarwaffe. Die RkP* des Stabzaubers können zu Wertverbesserungen aufgewendet werden: Je 2 RkP* für TP+1, je 2 RkP* für gegnerische PA-1 (max. PA-5). Feuer-Bonus: Bei Treffern von 10 TP oder mehr wird die Rüstung des Gegners um 1 RS geschädigt. Das Feuer kann zudem trockene Dinge entzünden. - Der Stabzauber kostet 3 AsP. Jeder Angriff kostet zusätzlich 1 AsP. Der Zauber verfliegt bei Loslassen (nicht bei Telekinese), einer geworfenen 20 (Patzer) oder bei Kampfunfähigkeit. Paralleles Weiterzaubern ist möglich. ³ Wie oben, zusätzlich jedoch: GS 3, Reichweite RkW/2 Meter. Je 1 RkP* für AT+1 (max. AT 18), je 1 RkP* für GS+1. Jeder Angriff kostet 2 AsP anstatt 1 AsP. Paralleles Weiterzaubern ist hier nicht möglich.												

Kleidung:

Normal: Edle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Magierkappe, Magierrobe

Auf Reisen: Edle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Magierkappe, Magierrobe, Kutte mit Kapuze, Rüstzeug

Feste/Treffen: Edle Kleidung, Leichte Stiefel, Ledergürtel, Magierkappe, Festgewand

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Degen (Akademie-Statussymbol)	1	Dukaten	
Edle Kleidung (Hose, Hemd, Gürtel usw.)	1	Sibertaler	
Feldflasche *	1	Heller	
Formelsammlung/Tagebuch	1	Kreuzer	
Gambeson (Wattierter Waffenrock)	1	Edelsteine	
Geldbeutel	1		
Gürteltasche	2	Sonstiges:	
Körperpflegeset (Seife, Lappen, Kamm, Hautcreme)	1		
Kutte mit Kapuze (grau, mit Kordel)	1	Proviant:	#
Ledergürtel (schwarz)	1	* Wasser (in Feldflasche)	100 cl
Leichte Stiefel, Paar	1		
Magierkappe (grüne Seide, silberne Ornamenten)	1		
Magierstab als Stab	1		
Magierrobe (grüne Seide, silberne Ornamenten)	1		
Mag. Festgewand (blaue Seide, silberne Ornamente)	1		
Pergament	20		
Schwertgürtel	1		
Umhängetasche	1		
Schreibset (10 Gänsefüße, Tinte, Federmesser, Sand)	1		
Zeichenset (5 Kohlestifte, Löschbims, Lineal, Zirkel)	1		
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)	1		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]**Notizen:**

- **Lästige Mindergeister:** Elementare Mindergeister, die in der Regel dort erscheinen, wo starke elementare Kräfte ineinander übergehen (oder ein Zauber von 10 AsP oder mehr schief gelaufen ist), werden von diesem Magier angezogen. Sie können vor Gefahren warnen, sind ungefährlich aber störend und mitunter lästig wie Insekten.
- ↳ **Ortskenntnis:** Der Held kennt sich in der horasischen Stadt Bethana mit dem Künstlerviertel Engardion, dem Akademieviertel Fortezza, dem Hafenviertel Bethanas, dem Vorstadtviertel Muros, und Tempelbezirk Sakristal besonders gut aus. Der Held kennt u.U. Abkürzungen, bestimmte Leute, besondere Läden, Geheimwege usw. Hierfür darf er alle Probenerschwernisse bis 7 auf Orientierung und Gassenwissen ignorieren.

Aventurische Beispielhelden

9.) Hexe

Beschreibung:

Mit diesem Charakter spielt ihr eine Hexe der „Verschwiegenen Schwesterschaft“, der vielleicht kämpferischsten aber auch heimlichsten aller Schwesternschaften, bewaffnet mit Zaubern, deren Verse oft in alltäglich wirkenden Sätzen verbogen sind. Auf dem Lande groß geworden, ist sie ausgezogen um Abenteuer zu erleben – und um andere Hexen vor selbsternannten Hexenjägern zu schützen. Immer mit dabei: Ihre über alles geliebte Schnee-Eule, ein „machtvoller Vertrauter“ mit fast schon menschlicher Intelligenz, mit der sie sich eigentlich immer gut versteht, ist doch die Eule auch ihr Seelentier, so dass sie bisweilen selbst Verhaltensweisen wie die einer Eule zeigt.

► Hexenflüche:

Hexenflüche sind besondere Zauber, die nur Hexen beherrschen. Allerdings ist diese Zauberei vielerorts verboten und kann am falschen Ort eingesetzt schwere Strafen nach sich ziehen. Man kann einen Hexenfluch wahlweise einem Opfer direkt „in loderndem Zorn“ (ohne MR und doppelte AsP-Kosten) oder indirekt „in kalter Wut“ (mit MR) über das Vertrautentier übertragen, während das Opfer schläft. Als Ersatz für das Vertrautentier kann auch etwas Blut, Haar oder Fingernägel vom Opfer als rituelle Brücke dienen.

Probe: Ähnlich einer Talentprobe mit dem „RkW minus dem E-Wert“ (und minus der MR, falls in kalter Wut gesprochen) als Talentwert. Das Opfer muss eine je nach Fluch individuelle Eigenschaftsprobe, erschwert um „3 plus die RkP*“, bestehen, soll der Fluch nicht wirken. Die AsP-Kosten betragen je nach Fluch zwischen 6 und 12 AsP (bei den Flüchern dieser Hexe).

► Magie des Vertrautentiers:

Durch die Bindung an die Hexe hat das Tier eigene Zauber erlernt, die wahlweise von der Hexe oder dem Tier ausgelöst werden können. Es wird immer auf die Eigenschaften des Auslösenden geprobt, aber immer auf den RkW des Tiers mit diversen hier nicht weiter genannten Modifikatoren. Probt auf die resultierende Werte $hRkP$ und $tRkP$ (siehe Zauberbogen).

Vorteile:

- Magiebegabt (Magie, Hexenflüche, Vertrautenmagie)
- Gute Fernkämpferin (Wurfdolche)
- Flugbegabt (Wanderstab als Hexenbesen)
- Kann Zaubertränke brauen (Probe bei Hexen: Kochen, nicht Alchimie)
- Besitzt ein machtvolles Vertrautentier (Schneeeule)
- Gutes Aussehen und gute Betörungskünste :]

Nachteile:

- Kein Rüstungsschutz
- Die Zauberei ist Erdbunden (braucht Bodenkontakt)
- Wilder Magie (bereits zwei 19-er oder 19 und 20 sind ein Patzer)
- Neigt zu: Neugier, Eitelkeit, Jähzorn
- Neigt stark zu: Rachsucht

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländerin		
Kultur:	Svellttal und Nordlande, Kleinstädte		
Profession:	Hexe: Verschwiegene Schwesternschaft		

Geschlecht:	weiblich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	14. Peraine BF	
Größe:	176 cm	
Gewicht:	71 kg	
Haarfarbe:	rot	
Augenfarbe:	grün	
Glaube:	Satuaria, Levthan (Hexenkult)	
Stand:	bürgerlich	
Titel:		
Sozialstatus:	5	

Vorteile und Nachteile:
+ Astralmacht [2 AsP mehr] + Gutausehend (siehe Talentbogen) + Machtvoller Vertrauter + Niedrige schlechte Eigenschaft [Rachsucht wurde um 1 gesenkt] + Vollzauberer – Feste Gewohnheit [Erdegebundenheit] (siehe Kampfbogen) – Gesucht [1] (siehe Kampfbogen) – Neugier: 6 – Rachsucht: 8 – Raumangst: 6 – Schlafstörungen [1] (siehe Kampfbogen) – Totenangst: 5 – Vorurteile [Praioten (haben Hexen verbrannt)]: 8 – Wilde Magie (siehe Zauberbogen)

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	12			Ausdauer:	32		
Intuition:	14			Astralenergie:	40		
Charisma:	13			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	12			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			Wundschwelle:	6		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2620	Davon verbraucht:	2620

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	13	12	12	12	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten					Gaben		TaW
Kulturkunde: Svellttal							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	14	11	10	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		5
Hieb Waffen	-4	8	8	1	Magiekunde (KL/KL/IN)		5
Raufen		12	9	6	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		7
Ringern		8	8	1	Rechnen (KL/KL/IN)		3
Säbel	-2	7	8	0	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		6
Speere	-3	8	8	1	Sternkunde (KL/KL/IN)		2
Stäbe	-2	9	8	2	Tierkunde (MU/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3	17		9			
Körperliche Talente			BE	TaW			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	4			
Fliegen (MU/IN/GE)			×1	8	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3	Garethi (Mittelländer)	18	11
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Nujuka (Nivesen)	15	6
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	6	Oloarkh (niedere Orks)	15	6
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3			
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6			
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	6	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH) ¹			-3	3 ↑	Kusliker Zeichen (Garethi)	10	5
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6			
Tanzen (CH/GE/GE) ¹			×2	3 ↑			
Zechen (IN/KO/KK)				3	Handwerk		TaW
					Abrichten (MU/IN/CH)		5
					Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		7
Gesellschaft				TaW	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		5
Betören (IN/CH/CH) ¹³				8 ↓	Kochen (Tränke) (KL/IN/FF) ²		8 ↑
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ¹³				6 ↓	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		4
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ¹³				5 ↓	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		3
Überreden (MU/IN/CH) ¹³				7 ↓	Schneidern (KL/FF/FF)		3
					Viehzucht (KL/IN/KK)		1
Natur				TaW			
Fährtenuche (KL/IN/KO)				4			
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5			
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)				2	Hinweis: Alchimie-Proben werden bei Hexen auf Kochen abgelegt.		
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wettersvorhersage (KL/IN/IN)				3	1 Eventuell erleichtert um 1 durch gutes Aussehen.		
Wildnisleben (IN/GE/KO)				5	2 TaW plus 2 im genannten Fachgebiet.		
					3 Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	14	13	12	12	12	12
Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Besondere Merkmale:			
Magietradition der Hexen, Hexensalbe ¹ ,				Feste Gewohnheit, Wilde Magie ²			
Vertrautenbindung, Merkmalskenntnis: Einfluss				Ritualkenntnis:			
Aura verhüllen (siehe Inventarbogen)				Ritualkenntniswert (RkW)			8
Hexenflüche ²							
Name			Probe	E	Gegenprobe	Wirkungsdauer	RkP
Mit Blindheit schlagen (oder Verlust eines anderen Sinns) ³			MU/KL/IN	+3	Konstitution	RkP* × 10 Min.	5
Hexenschuss			IN/CH/KK	±0	Konstitution	augenblicklich	8
Pech an den Hals wünschen ³			MU/IN/IN	±0	Mut	RkP* Tage	8
Warzen sprießen ³			IN/CH/CH	−2	Charisma	RkP* Tage	10
Zunge lähmen ³			KL/KL/FF	±0	Konstitution	RkP* Stunden	8
Zaubersprüche ²							
Name			Probe	Dauer	Wirkungsdauer	MR	ZfW Ktrl.
Adlerauge Luchsenohr			KL/IN/FF	5 Akt.	5 Minuten	Nein	5
Armatrutz			IN/GE/KO	3 Akt.	5 Minuten	Nein	5
Große Gier			KL/KL/CH	5 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Ja	6
Harmlose Gestalt			KL/CH/GE	10 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Nein	7
Hexenblick			IN/IN/CH	4 Akt.	4 Aktionen	Nein	5
Hexenholz			KL/FF/KK	5 Min.	variabel	Nein	7
Hexenknoten			KL/IN/CH	10 Akt.	variabel	Nein	7
Hexenkrallen			MU/IN/KO	3 Akjt.	ZfP* × 2,5 Min.	Nein	6
Katzenaugen			KL/FF/KO	10 Akt.	variabel	Nein	5
Krähenruf			MU/CH/CH	7 Akt.	20 Kampfrund.	Nein	7
Krötensprung			IN/GE/KK	7 Akt.	augenblicklich	Nein	6
Radau			MU/CH/KO	4 Akt.	variabel	Nein	7
Schleier der Unwissenheit			KL/KL/FF	5 Min.	ZfP* Stunden	Nein	7
Sensibar Empathicus			KL/IN/CH	10 Akt.	variabel	Ja	5
Spinnenlauf			IN/GE/KK	10 Akt.	variabel	Nein	7
Tiere besprechen			MU/IN/CH	50 Akt.	augenblicklich	Nein	7
Tiergedanken			MU/IN/CH	10 Atk.	variabel	Ja	7
Vertrautenmagie ²							
Name			Probe	E (für Hexe)	Wirkungsdauer	hRkP	tRkP
Ungesehener Beobachter			IN/IN/CH	±0	≤ halber Tag	6	21
Wachsamer Augen			IN/IN/CH	±0	1 Nacht / 1 Tag	6	21
Zwiesgespräch			KL/IN/IN	±0	variabel	6	21

¹ Ein großes und langes Brau-Ritual zur Herstellung von Hexensalbe, die Besen und Co. flugtauglich macht.

² Bereits zweimal die 19 oder eine 19 und eine 20 führen zu einem Auto-Patzer.

³ Diese Hexenflüche sind auch mit permanenter Wirkungsdauer möglich. Dies kostet die 3-fache (lodernder Zorn) bzw. 4-fache (kalte Wut) AsP-Menge und muss dem Opfer die „erfüllbare“ Möglichkeit einräumen, den Fluch durch eine bestimmte Handlung wieder zu brechen. Die Möglichkeit muss dem Opfer direkt (lodernder Zorn) oder telephatisch über das Vertrautentier mitgeteilt werden. Die 2. Variante erfordert hierfür ein vorheriges „Zwiesgespräch“.

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe um den Magieresistenzwert des Opfers erschwert.

E: Erschwernis der Hexenfluchprobe (Erleichterung falls negativ). Es gilt: RkW minus E gleich RkP.

hRkP: RkP wenn der Zauber von der Hexe ausgeht. – tRkP: RkP wenn der Zauber vom Tier ausgeht.

augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

Besonderheiten hexischer Zauberei: Der Meister kann in besonderen Situationen entscheiden die ZfP für einen Zauber um max. 3 nach oben oder unten zu modifizieren (z. B. Gefühlsausbrüche gut / Beruhigungsmittel schlecht). Hexen zahlen für verhaute Zauber nur 1/3 der AsP, nicht die Hälfte wie andere Zauberer. Flüche können auf Berührung für 3 AsP wieder aufgehoben werden. Weitere Hinweise zu Flüchen siehe Kampfbogen.

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ⌚ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ⚖ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ⌚, ♡ oder ⚖ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zaubersprüche		
Name	Wirkung	Kosten
Adlerauge Luchsenohr	Erhöht die eigene Sinnesschärfe um ZfP* oder bei um 4 erschwelter Probe einen Einzelsinn um die doppelten ZfP*.	4
Armatrutz	Erzeugt in diesem Fall einen natürlichen Rüstungsschutz in Höhe von max. RS 3 (wahlweise weniger) und BE 0. Der Magier kann den Zauber nur auf sich selbst wirken. ♡-Kosten: RS-Bonus hoch 2 minus ZfP*/2 (mind. 4 AsP, max. 8 AsP).	♡ (mind. 4)
Große Gier	Weckt im zu berührendem Opfer große Gier nach Geld, einem Gegenstand oder Vergleichbarem. Was, das wird mit dem Zauber vorher festgelegt. Eine eventuelle schon vorhandene Gier als regeltechnischer Nachteil (z. B. Goldgier) erleichtert die Probe um die Hälfte dieses Werts.	6
Harmlose Gestalt	Die Hexe erscheint je nach Wunsch als Krüppel, Kind oder Ähnliches.	6
Hexenblick	Erlaubt es Hexen andere Hexen als solche am Blick in ihre Augen zu erkennen.	1
Hexenholz	Vielseitiger Telekinesezauber für Holzgegenstände. Der Gegenstand darf in kleinen Mengen auch aus anderen Materialien bestehen, kann aber nicht als Waffe dienen.	5 + ⌚
Hexenknoten	Erzeugt eine illusionäre, Angst einflößende Barriere nach Wahl der Hexe mit mehreren Metern Durchmesser. Alle Wesen mit MR ≤ ZfP* können sie nicht übertreten. Zum Ritual gehört das Binden eines Knotens, z. B. aus einem Faden oder Haar, welchen man dann auf den Boden wirft. Daher der Name Hexenknoten.	4
Hexenkrallen	Aus der Hand formen sich Krallen. Klettern ist um ZfP*/2 erleichtert und Raufen kann 1W+1 TP anrichten. Bei freiwilliger Erschwernis um 3 sind die Krallen wahlweise Einziehbar oder bilden sich auch an den Füßen (doppelte Kletter-Erleichterung).	3 + ⌚
Katzenaugen	Verschafft den Vorteil Nachtsicht (auch gegen magische Dunkelheit), macht die Augen aber lichtempfindlich. (⌚-Dauer: 15 Minuten)	1 je ⌚
Krähenruf	Teleportiert einen Schwarm Krähen aus der mittelbaren Umgebung auf das Kampffeld, der die Gegner angreift. Bei einer freiwilligen Erschwernis um 3 auch Spinnen, Schlangen oder Fledermäuse gerufen werden, bei einer freiwilligen Erschwernis von 7 sogar Hornissen. Sind keine passenden Tiere in der Nähe, versagt der Zauber.	11
Krötensprung	Ermöglicht einen gewaltigen Sprung mit großer Reichweite. Kann auch einen Sturz bis zu einer gewissen Tiefe abdämpfen.	3
Radau	Ein Holzgegenstand greift einen vorher gewählten Gegner zweimal pro Kampfrunde mit AT 12 und 1W+2 TP an, was sich alle 5 Kampfrunden um 1 steigert. Der Gegenstand ist in dieser Zeit quasi unzerbrechlich. Das Beenden des Zaubers erfordert vom Verursacher eine erfolgreiche CH-Probe. Bei Misserfolg, richtet sich der Gegenstand gegen den Verursacher. (⌚-Dauer: eine Kampfrunde)	5 + ⌚
Schleier der Unwissenheit	Präventiver Gegenzauber vor Hellsichtmagie, der auf ein Wesen oder einen Gegenstand gewirkt wird. Zauber wie der Analysis oder der Odem Arcanum sind dadurch um ZfP* erschwert. Weiterer AsP-Einsatz können diese Erschwernis steigern.	2 + ♡
Sensibar Empathicus	Ermöglicht einen Blick in das aktuelle Gefühlsleben des Gegenübers, bei einer freiwilligen Erschwernis von 3 auch der von Tieren. (⌚-Dauer: 15 Sekunden)	3 je ⌚
Spinnenlauf	Der Zauberer kann Wände und Decken entlanggehen. Alle Körperbeherrschungs- und Klettern-Proben sind sehr stark erleichtert.	7 + 2 je ⌚
Tiere besprechen	Ein Heilzauber für Tiere, der ein selbiges zusätzlich entgiften und Krankheiten heilen kann (was die Probe allerdings oft erschwert). Das Tier zu berührende Tier wird zudem für ZfP* Stunden gegenüber der Heilerin friedlich gestimmt. Wirkt nicht bei kulturschaffenden oder übernatürlichen Wesen.	♡
Tiergedanken	Erlaubt eine telepathische Kommunikation mit einem Tier. Meist ist es ein Austausch von Bildern, Gefühlen, Erinnerungen und Bedürfnissen.	7 je ⌚
Beschreibung der Vertrautenzauber		
Name	Wirkung	Kosten
Ungesehener Beobachter	Die Hexe versetzt sich in Trance und nimmt in diese Zeit die Umgebung durch die Sinne des Vertrautentieres wahr. Dies kann dann zur Spionage fortgeschickt werden.	7
Wachsame Augen	Ein machtvolleres Vertrautentier holt Unterstützung anderer Tiere seiner Art bzw. ähnlicher Tiere, die sich dann alle versammeln und über den Schlaf der Hexe wachen.	5
Zwiegespräch	Erlaubt während einer Kuscheleinheit eine telepathische Kommunikation mit dem Vertrautentier ähnlich dem Zauberspruch Tiergedanken.	2

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		8		8		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Basiliskenzunge (Serpentinendolch)				1W+2	12/4	-1	0/-1	14	10	1W+2		
Vulkanglasdolch ¹				1W-1	12/5	-2	-2/-3	12	8	1W-1		
Wanderstab (Fluggerät; improvisierte Waffe) ²				1W+1	—	—	-1/-1	8	7	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Ausweichen I												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Wurfdolch				1W+1	2/4/6/8/15	1/0/0/0/-1	17	5				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	12	9	1W+0							
Ringens	10/3	±0	8	8	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringens):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen				Links		Rechts			
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			8 - 0 + 3 = 11				Arme		○○○ ○○○			
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	0	0	○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Der Vulkanglasdolch ist ein magischer Ritualgegenstand der Druiden, zerbricht im Kampf allerdings recht leicht. ² Im absoluten Notfall als improvisierte Waffe einsetzbar. Bereits eine 19 in der AT- oder PA-Probe ist ein automatischer Patzer (eine eventuelle Gegenprobe ist um 5 erschwert). Als Waffe nicht unbedingt bruchssicher.												
► Feste Gewohnheit: Die Hexe benötigt für ihre Zauber Bodenkontakt (Schuhe gelten, Hausdach gilt, Pferd/Schiff teils nicht, Brücke nicht). Ansonsten sind Zauber um bis zu 7 (Pferd/Schiff) bzw. um bis zu 12 erschwert. Der Flugzauber ist eine Ausnahme. ► Gesucht [1]: Der Held wird innerhalb eines Königreichs oder einer größeren Provinz steckbrieflich gesucht, oder der Held wird von einer bedingt einflussreichen Organisation aventurienweit gesucht. Bei Festnahme droht eine langjährige Haftstrafe (keine Todesstrafe). Eventuell wurde auch bereits ein Kopfgeldjäger hinterhergeschickt. Sprecht die Details hierzu bitte vorher mit dem Meister ab. ► Schlafstörungen [1]: In etwa jeder 4. Nacht (1-5 des W20) kann dieser Held schlecht schlafen. Die Schlafregeneration ist um 1 LeP erniedrigt und der Charakter ist in den ersten Stunden danach gereizt und unkonzentriert (alle Proben auf passende schlechte Eigenschaften erleichtert um 2, alle Talent-/Zauberproben erschwert um 3). ↳ Hexenflüche im Kampf: „Hexenschuss“: Alle körperlichen „oder“ geistigen Eigenschaften um 6 gesenkt (vorher aussuchen, neue Kampfwerte beachten). Bei geistigem Hexenschuss: Alle Zauberproben um RkP*+3 erschwert. „Pech-an-den-Hals“: Alle Einzelproben (auch in Talenten usw.) um 1 erschwert. 19-en sind Patzer (außer Zauber). Der Meister kann Proben einfach für verhasen erklären. Hinweis: Hexenflüche sind keine kalkulierten Kampfzauber. Sie sollten daher nur bei großem Zorn (z. B. bestandene Jähzorn-Probe) im Kampf Einsatz finden.												

Kleidung:													
Normal: Städtische Kleidung, Leichte Schuhe													
Auf Reisen: Städtische Kleidung, Leichte Schuhe, Reisemantel mit Kapuze													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
Armreif aus Messing				2	Dukaten								
Basiliskenzunge (Serpentinendolch, verziert)				1	Sibertaler								
Falknerhandschuh				1	Heller								
Feldflasche *				1	Kreuzer								
Geldbeutel				1	Edelsteine								
Kerzen				7									
Kleiner Handspiegel				1	Sonstiges:								
Kleiner Kupferkessel, Holzlöffel und Holzbecher				1									
Körperpflegeset (Seife, Lappen, Kamm, Hautcreme)				1	Proviant:								#
Leichte Schuhe, Paar				1	* Wasser (in Feldflasche)								100 cl
Nähzeug (5 Nadeln, grünes, schwarzes, rotes Garn)				1									
Pechfackel				1									
Putztuch				1									
Reisemantel mit Kapuze				1									
Städtische Kleidung (Bluse, Rock usw.)				1									
Tuchbeutel				1									
Vulkanglasdolch (Sumu)				1									
Wanderstab (Fluggerät)				1									
Wurfdolch (mit Scheide, versteckt)				5									
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)				1									
					Verbindungen:								
Haustier:													
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS ³	LeP	AuP	LO ²
	Schnee-Eule ¹	11	12	12	13	10	8	10	4	1•12	12 ⁴	35	17
		INI	AT ³	PA ³	TP	RS	MR	RkW	AsP	AP erhalten		AP ausgeg.	
		1W+9	1•12	2•5	1W+1	2	5	6	15	525		525	
Notizen:													
¹ Als sogenannter „machtvoller Vertrauter“ handelt es sich bei dieser Schnee-Eule um ein besonders prachtvolles Tier mit für Eulen-Verhältnisse übernatürlich hohen geistigen Fähigkeiten. Schneeeulen haben automatisch den Vorteil „Nachtsicht“, können als Tag-und-Nacht-Jäger aber auch am Tag äußerst gut sehen (Tier-Vorteil „Scharfblick“).													
² LO = Loyalität; man kann auf LO würfeln, um die Bereitschaft, lebensgefährliche Befehle auszuführen, zu überprüfen – sofern das Tier sie versteht. Die Loyalität eines Tiers kann durch unterschiedliche Situationen steigen (z. B. Hexe rettet Tier das Leben) und sinken (z. B. Hexe verprügelt Tier) – in der Regel immer um einen Punkt. Fällt die Loyalität in einen kritischen Bereich, kommt es evtl. zum Bruch zwischen Hexe und Tier.													
³ Hier gilt „Wert am Boden“ ► „Wert in der Luft/Sturzflug“. Angriffe gegen die Eule sind in beiden Fällen zusätzlich um 2 erschwert, Paraden um 4 erschwert. Auf den PA-Wert wird auch beim Ausweichen geprobt.													
⁴ Für die Eule gilt die Regel „5 LeP oder weniger führen zur Ohnmacht“ nicht.													
[↳] <u>Aura verhüllen:</u> Die Hexe kann ihre magische Aura vor anderen Personen verbergen. Bei Bestehen einer Mutprobe, erschwert um ein freiwilliges X, wird max. eine Stunde lang jede Probe (besonders Zauber, Liturgien usw.), welche die Hexe als selbige erkennen lassen würde, um „3 mal X“ (ggf. zusätzlich zur Magieresistenz) erschwert. Allerdings kann die Hexe in der Zeit selbst nicht zaubern. Die Technik kostet keine AsP, strengt jedoch an.													

Aventurische Beispielhelden

10.) Praios-Geweihter

Beschreibung:

Mit diesem Helden seid ihr ein Mann adliger Herkunft, und Geweihter im Auftrag der Kirche des Götterfürsten Praios. Gepflogenes Auftreten, gute Umgangsformen und Kenntnisse in den oberen Adelsschichten sind euch deshalb ein bekanntes Terrain. Doch eure eigentliche Aufgabe führt euch üblicherweise in wahrlich düstere Gefilde, denn ihr seid ein Exorzist, ein Kenner der dunklen Künste der Feinde, seien es nun die Anhänger des Gottes ohne Namen oder die Dämonen und ihre Paktierer.

Vorteile:

- ▶ Beherrscht Liturgien und Mirakel (Praios-Kirche)
- ▶ Angehöriger einer Adelsfamilie
- ▶ Äußerst Redegewand, gute Umgangsformen
- ▶ Hohe Menschenkenntnis, guter Zuhörer und Seelenheiler
- ▶ Ausgebildeter Exorzist mit Wissen über die Magie des Feindes
- ▶ Kann lesen und schreiben (Bosparano, Garethi, Tulamidya)
- ▶ Hohe Magieresistenz

Nachteile:

- ▶ Neigt zu: Eitelkeit, Goldgier, Jähzorn, Neugier
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Schwarzmagiern
- ▶ Kein Rüstungsschutz
- ▶ Ist an den Moralkodex der Praios-Kirche gebunden
- ▶ Ist der Praios-Kirche gegenüber verpflichtet

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Yaquirien/Horasreich, Städtischer Adel		
Profession:	Geweihter: Praios		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	1. Praios BF	
Größe:	183 cm	
Gewicht:	83 kg	
Haarfarbe:	dunkelblond	
Augenfarbe:	braun	
Glaube:	Praios (Zwölfgötter)	
Stand:	Adel	
Titel:	Donator Lumini (Lichtbringer)	
Sozialstatus:	10	

Vorteile und Nachteile:
+ Geweiht [Praios-Kirche] + Adlige Abstammung + Herausragende Eigenschaft [Mut+1] – Eitelkeit: 5 – Goldgier: 5 – Jähzorn: 6 – Moral-Kodex [Praios-Kirche] (Gesetze wahren, Hierarchie achten, Magie misstrauen, nicht lügen): 12 – Neugier: 6 – Verpflichtungen [gegenüber der Praios-Kirche] – Vorurteile [Schwarzmagier]: 8 (um den Wert werden ggf. auch Gesellschaftsproben erschwert)

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	15 ↑			Lebenspunkte:	33		
Klugheit:	13			Ausdauer:	33		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	14			Karmaenergie:	24		
Fingerfertigkeit:	11			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	13			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	7		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	8			Wundschwelle	7		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2620	Davon verbraucht:	2620

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15 ↑	13	13	14	11	11	13	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Horasreich							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Armbrust	-5	8		1	Geografie (KL/KL/IN)		3
Dolche	-1	9	7	1	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		6
Fechtwaffen	-1	11	10	6	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		10
Hiebswaffen	-4	13	12	10	Heraldik (KL/KL/FF)		5
Raufen		9	7	1	Magiekunde (KL/KL/IN)		11
Ringen		8	7	0	Mechanik (KL/KL/FF)		3
Säbel	-2	8	7	0	Rechnen (KL/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3	7		0	Rechtskunde (KL/KL/IN)		8
					Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		7
					Staatskunst (KL/IN/CH)		5
Körperliche Talente			BE	TaW	Sternkunde (KL/KL/IN)		3
Athletik (GE/KO/KK)			×2	3			
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5			
Reiten (CH/GE/KK)			-2	5	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Bosparano (Mittelländer, tot)	21	8
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	1	Garethi (Mittelländer)	18	11
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7	Tulamidya (Tulamiden)	18	8
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3			
Singen (IN/CH/CH)			-3	2			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	1	Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)	10	10
Zechen (IN/KO/KK)				2	Tulamidya (Tulamidya)	14	6
Gesellschaft				TaW			
Betören (IN/CH/CH)				1	Handwerk		TaW
Etikette (KL/IN/CH)				9	Hauswirtschaft (IN/CH/FF)		1
Gassenwissen (KL/IN/CH)				4	Heilkunde Seele (IN/CH/CH)		10
Lehren (KL/IN/CH)				2	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		3
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)				10	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Überreden (MU/IN/CH)				8	Kochen (KL/IN/FF)		3
Überzeugen (KL/IN/CH)				6	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		0
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
Natur				TaW	Musizieren (IN/CH/FF)		2
Fährtsuche (KL/IN/KO)				3	Schneidern (KL/FF/FF)		0
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2			

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
15 †	13	13	14	11	11	13	12

Liturgieformen / mag. Sonderfertigkeiten:		Liturgiekenntnis:	
Zwölfgöttliche Liturgien, Zwölfgöttliche Mirakel		Liturgiekenntniswert (LkW)	12
Liturgien der Praios-Kirche, Exorzist (siehe Kampfbogen)			
Karmalqueste			
Mirakel - Talente und Grundwerte:		Effektive LkP nach Liturgiegrad	LkP
Rechtskunde, Staatskunde, Überzeugen, Lehren		Liturgien vom Grad I	12
Etikette, Menschenkenntnis, Sinnesschärfe, Heraldik,		Liturgien vom Grad II	10
Selbstbeherrschung, Heilkunde Seele, Götter/Kulte,		Liturgien vom Grad III	8
Baukunst, Hauswirtschaft; MU, IN, CH, MR		Liturgien vom Grad IV	6

Liturgien (MU/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	LkP
Blendstrahl aus Alveran	I	Ein Lichtblitz lässt kurzzeitig alle Proben erschweren. ¹	12
Des Herren Goldener Mittag	I	Ein Blick auf den Himmel offenbart die Himmelsrichtungen.	12
Eidsegen (primäre Segnung)	0	Bindet 1 Person zeitweise an Schwur. Bestraft Eidbruch.	14 †
↳ Heiliger Lehnseid	II	Variante des Eidsegens. Bindet 2 Personen. ⁷	10
↳ Großer Eidsegen	III	Lebenslange Variante des Heiligen Lehnseides. ⁷	8
Exorzismus (Praios)	† III→IV	Zerstört mindere Dämonen Blakharaz' komplett. ²⁵	8→6
Feuersegen	I	Erzeugt bzw. schützt kleinere Flammen.	12
Geburtssegen	I	Schützt Kleinkinder vor unheiligen Wesen bis zum 12. Jahr.	12
Glückssegen	I	Eine verhaute Probe darf wiederholt werden.	12
Goldene Rüstung	II	Gegnern fällt es schwer den so Gesegneten anzugreifen.	10
Grabsegen	I	Segnet Gräber und verhindert u. a. so Untote.	12
Göttliches Zeichen	I→III	Erzeugt ein kleines/größeres göttliches Naturwunder. ³	12→8
Harmoniesegen	I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.	12
Heilungssegen	I	Heilt Lebenspunkte, jedoch keine Wundpunkte.	12
Initiation	II	Die Liturgie zur zwölfgöttlichen Taufe.	10
Innere Ruhe	I	Eine innere Ruhe erhöht die Selbstbeherrschung.	12
Licht des Herren	III	Die Umgebung wird in taghelles Licht getaucht.	8
Märtyrersegen	I	Verstärkt den Glauben der Person in kritischen Situationen.	12
Objektsegen (Praios)	I	Objekte/Substanzen werden zeitweilig gesegnet.	12
Schutzsegen (Praios)	† I→II	Erzeugt eine stationäre Schutzzone gegen Unheilige. ⁴	12→10
Seelenprüfung	III	Erkennt ob das Ziel Geweihter/Verdammter/Paktierer ist. ⁶	8
Speisesegen	I	Macht verdorbene oder verschmutzte Speisen genießbar.	12
Tranksegen	I	Macht verdorbene oder verschmutzte Getränke genießbar.	12
Ucuris Geleit	II	Ein Glitzern weist die Richtung zum gesuchten Ziel.	10
Weisheitssegen	I	Hilft dem Geweihten besser die Wahrheit zu erkennen.	12
Wort der Wahrheit	II	Zwingt eine Person die Wahrheit zu sagen.	10

¹ Die Erschwernisse betragen in der Regel LkP*/2, bei AT und PA LkP*/4. Auch die INI sinkt um LkP*/2.

² In der Grad-IV-Version werden auch gehörnte Blakharaz-Dämonen und beliebige mindere Dämonen zerstört.

³ Erzeugt in der Grad-III-Version eine konkrete Erscheinung (z. B. ein Greif aus reinem Licht läuft an einem vorbei).

⁴ Grad I: Die Kreaturenart muss bekannt sein, und die Zone gilt als gesegnet. – Grad II: Wie I, aber nur der ungefähre Typ muss bekannt sein (ungehörnter Dämon, untotes Wesen usw.) oder die Zone gilt als geweiht.

⁵ Die diesseitige Inkarnation des Dämons wird dabei zerstört, er selbst zurück in die 7. Sphäre geschickt. Die Probe kann je nach Dämonenart erschwert sein. Gebetsdauer: 15 Aktionen, bei besessenen Personen wesentlich länger.

⁶ Einige Namenlosen-Geweihte können sich dieser Seelenprüfung mittels Gegenliturgie allerdings entziehen.

⁷ Dient oft für gegenseitige Treueschwüre. Eine Version des Großen Eidsegens ist der Traviabund (Ehegelübde).

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person. Liturgien der Beherrschung ignorieren zudem die Magieresistenz des Gegenübers.

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		7		7		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Sonnenzepter (Praios) ¹				1W+3	12/3	±0	-1/-1	12	11	1W+3		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	8	7	1W+0							
Ringen	10/3	±0	7	7	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			7 - 0 + 0 = <u>7</u>				Arme		○○○		○○○	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	0	0	○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Das Sonnenzepter ist eine Praios geweihte Waffe und ist daher quasi unzerstörbar und insbesondere gegen Dämonen der Domäne Blakharaz' geeignet, aber auch gegen dessen Paktierer. Der Träger muss sich bei Einsatz der Waffe entsprechend den Geboten Praios' verhalten. ↳ Exorzist: Diese Geweihte ist im Kampf gegen bösartige Magie und Dämonen besonders ausgebildet worden. Alle Liturgien und Mirakel im Sinne einer Bannung, Aus- bzw. Vertreibung von oder einer Schutzzone gegen übernatürliche Wesen sind um die Hälfte der TaP* einer Magiekundeprobe erleichtert. (Passende Liturgien sind auf dem Liturgiebogen mit einem ⚡ gekennzeichnet). Diese Probe kann die Liturgie ggf. verzögern.												

Kleidung:

Normal: Untergewand, Robe, Filzhaube, Leichte Stiefel, Gürtel, Amulett, Mantel, Rüstzeug

Zeremonien: Untergewand, Robe, Tiara, Leichte Stiefel, Gürtel, Amulett, Rüstzeug

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Brevier der 12-göttlichen Unterweisung ¹	1	Dukaten	
Feldflasche *	1	Sibertaler	
Filzhaube (flach, rot-golden)	1	Heller	
Geldbeutel	1	Kreuzer	
Gürtel mit 2 Sphärenkugeln (vergoldet)	1	Edelsteine	
Leichte Stiefel, Paar	1		
Notizbuch	1	Sonstiges:	
Pergament	10		
Robe (ärmellos, rot-golden)	1	Proviant:	
Schreibset (10 Gänsekiel, Tinte, Federmesser, Sand)	1	* Wasser (in Feldflasche)	100 cl
Sonnenamulett (vergoldet)	1		
Sonnenzepter (Praios)	1		
Schwertgürtel	1		
Tiara (rot-golden, vergoldet) ¹	1		
Umhängetasche	1		
Untergewand (weiß)	1		
Wetterfester Mantel	1		
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)	1		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]**Notizen:**

¹ Das Gebetsbuch der Zwölfgöttlichen Kirchen.

² Ein praitotischer Kopfschmuck bestehend einem in diesem Fall rot-goldenem Kopftuch und der sogenannten Zwölfkrone, einem vergoldetem Diadem/Stirnband. Wird hauptsächlich für zeremonielle Zwecke getragen.

Aventurische Beispielhelden

11.) Boron-Geweihter

Beschreibung:

Bei der Wahl dieses Helden seid ein stiller, und für den einen oder anderen abergläubigen Aventurier mit eurer bleichen Haut und den roten Augen als Albino auch sicher unheimlicher Zeitgenosse. Doch seid ihr mitnichten ein Wiedergänger – im Gegenteil. Ihr seid ein Ritter und Krieger des „Ordens des Heiligen Golgari“ und wandelt damit auf den Pfaden des Totengottes Boron – mit eurer Vergangenheit, welche das auch sei, habt ihr abgeschlossen. Eure Aufgabe ist nun das Bekämpfen von Frevlern wider der Totenruhe, insbesondere der Untoten, Dämonen und Paktierer Thargunithoths, der Herrin des Untodes.

► Über die Golgariten:

Der „Orden des Heiligen Golgari“ ist eine halb-autonome Ritterschaft der Puniner Boronkirche und sozusagen ihr Schwertarm. Vor den Schwarzen Landen war der Orden hauptsächlich mit Bekämpfung des Al'Anfaner Ritus betraut, doch mit der Existenz der Warunkei und ihren Untoten – und der zaghafte Annäherung beider Boron-Kirchen – liegt der Schwerpunkt bei der Bekämpfung der Untoten aus dieser Region. Die Tracht der Golgariten ist ein weißer Wappenrock und Umhang über einer schwarzen Rüstung. Ihr Symbol ist das geflügelte Boronsrad.

Vorteile:

- Beherrscht Liturgien und Mirakel (Boron-Kirche)
- Eine sehr guter Nahkämpfer (Schildkampf)
- Geübt im Kampf zu Pferd
- Ein guter Rüstungsschutz
- Besitzt ein erfahrenes Pferd

Nachteile:

- Ist an den Moralkodex der Boron-Kirche gebunden
- Ist dem Golgariten-Orden gegenüber verpflichtet
- Albino und daher lichtscheu
- Neigt zu: Aberglauben, Höhenangst, Neugier
- Neigt zu: Vorurteilen gegen über Al'Anfanern
- Weltfremd gegenüber städtischem Treiben

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Mittelreich, Landbevölkerung an wichtiger Handel-/Reichsstraße		
Profession:	Geweihter: Boron, Puniner Ritus, Golgarit		
Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:	
Geburtstag:	9. Boron BF		
Größe:	181 cm		
Gewicht:	81 kg		
Haarfarbe:	schwarz		
Augenfarbe:	dunkelbraun		
Glaube:	Boron (Zwölfgötter)		
Stand:	Adel, Ritter		
Titel:	Diener des Raben (Geweihtrrang), Ritter Golgaris (Golgaritenrang)		
Sozialstatus:	8		
Vorteile und Nachteile:			
+ Adlige Abstammung (eigentlich „Adel durch Ritterschlag“) + Besonderer Besitz: Erprobtes Reitpferd mit Sattel und Zaumzeug – Aberglaube [Raben weisen Suchenden den Weg]: 5 – Albino (siehe Kampfbogen) – Feind: 6 (siehe Kampfbogen) – Höhenangst: 6 – Lichtscheu (meidet, wenn möglich, zu grelles Sonnenlicht) – Neugier: 6 – Moral-Kodex [Boron/Golgariten] (Lebende schützen, Totenruhe wahren, Stiller Kampf, keine Gifte, Folterverbot):6 – Vorurteile [Al'Anfaner (falscher Boron-Glaube)]: 6 – Verpflichtungen [gegenüber dem Orden des Heiligen Golgari] – Weltfremd [städtisches Treiben]: 5			
Eigenschaften:		Abhängige Grundwerte:	
Mut:	13	Lebenspunkte:	35
Klugheit:	12	Ausdauer:	35
Intuition:	13	Astralenergie:	0
Charisma:	13	Karmaenergie:	24
Fingerfertigkeit:	11	Magieresistenz:	8
Gewandtheit:	12	INI-Basiswert:	10
Konstitution:	13	AT-Basiswert:	8
Körperkraft:	13	PA-Basiswert:	8
Weitere Grundwerte:		FK-Basiswert:	7
Geschwindigkeit:	6	Wundschwelle	7
Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2600	Davon verbraucht:	2600

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	13	13	11	12	13	13
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Mittelreich (ohne Almada)							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Dolche	-1	11	8	3	Geografie (KL/KL/IN)		3
Hieb Waffen	-4	15	11	10	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		10
Raufen		12	11	7	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		8
Ringern		12	11	7	Heraldik (KL/KL/FF)		6
Säbel	-2	8	8	0	Kriegskunst (MU/KL/CH)		5
Schwerter	-2	15	11	10	Kryptographie (KL/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3	7		0	Magiekunde (KL/KL/IN)		6
Zweihandhieb Waffen	-3	9	8	1	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		2
					Rechnen (KL/KL/IN)		6
					Rechtskunde (KL/KL/IN)		3
Körperliche Talente			BE	TaW	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		8
Athletik (GE/KO/KK)			×2	6	Sprachenkunde (KL/KL/IN)		4
Klettern (MU/GE/KK)			×2	4			
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5			
Reiten (CH/GE/KK)			-2	7	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	3	Aureliani (Güldenländer, tot)	21	6
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5	Bosparano (Mittelländer, tot)	21	8
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				7	Garethi (Mittelländer)	18	10
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	3	Tulamidya (Tulamiden)	18	8
Singen (IN/CH/CH)			-3	0			
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Imperiale Zeichen (Aureliani, Bosparano)	12	6
Zechen (IN/KO/KK)				2	Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)	10	8
Gesellschaft				TaW			
Etikette (KL/IN/CH) ¹²				5 ↓	Handwerk		TaW
Lehren (KL/IN/CH) ¹²				2 ↓	Abrichten (MU/IN/CH)		6
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ¹²				6 ↓	Ackerbau (IN/FF/KO)		1
Überreden (MU/IN/CH) ¹²				6 ↓	Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)		5
Überzeugen (KL/IN/CH) ¹²				6 ↓	Heilkunde Seele (IN/CH/CH)		10
					Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
					Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		3
					Kochen (KL/IN/FF)		3
Natur				TaW	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
Fährtenuche (KL/IN/KO)				4	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
Orientierung (KL/IN/IN)				7	Schneidern (KL/FF/FF)		1
Wettervorhersage (KL/IN/IN)				1	Zimmermann (KL/FF/FF)		5
Wildnisleben (IN/GE/KO)				5			
					¹ Eventuell um den Wert von „Weltfremd“ erschwert.		
					² Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	12	13	13	11	12	13	13

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:		Liturgiekenntnis:	
Zwölfgöttliche Liturgien, Zwölfgöttliche Mirakel		Liturgiekenntniswert (LkW)	9
Liturgien der Boron-Kirche, Karmalqueste			
Mirakel - Talente und Grundwerte:		Effektive LkP nach Liturgiegrad	LkP
Schleichen, Selbstbeherrschung, Lehren, Menschen-		Liturgien vom Grad I	9
kenntnis, Überzeugen, Geschichtswissen, Götter/Kulte,		Liturgien vom Grad II	7
Pflanzenkunde, Alchimie, Heilkunde Krankheiten,		Liturgien vom Grad III	5
Heilkunde Seele, Prophezeien (Gabe); MU, KL, IN, CH, MR			

Liturgien (KL/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	LkP
Bannfluch des Heiligen Khalid	III	Zerstört Untote bei Berührung. Benötigt Hilfsmittel. ¹	5
Bishdariels Auge	II→III	Ermöglicht es den letzten Traum einer Person zu sehen. ⁴	7→5
Eidsegen	I	Bindet 1 Person zeitweise an Schwur. Bestraft Eidbruch.	9
Feuersegen	I	Erzeugt bzw. schützt kleinere Flammen.	9
Geburtssegen	I	Schützt Kleinkinder vor unheiligen Wesen bis zum 12. Jahr.	9
Glückssegen	I	Eine verhaute Probe darf wiederholt werden.	9
Göttliches Zeichen (Boron)	I	Erzeugt ein kleines göttliches Naturwunder.	9
Grabsegen (primäre Segnung)	0	Segnet Gräber und verhindert u. a. so Untote.	11 †
Harmoniesegen	I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.	9
Hauch Borons	III	Erzeugt eine gesegnete Zone der Finsternis. ³	5
Heilungssegen	I	Heilt Lebenspunkte, jedoch keine Wundpunkte.	9
Märtyrersegen	I	Verstärkt den Glauben der Person in kritischen Situationen.	9
Objektsegen (Boron)	I	Objekte/Substanzen werden zeitweilig gesegnet.	9
Ruf zur Ruhe	I	Zwingt das Opfer dazu sofort zu schweigen. ⁸	9
Salbung der Heiligen Noiona	III	Zerstört mindere Dämonen Thargunitoths komplett. ²	5
Schlaf des Gesegneten	I	Verhilft zu einem traumreichen aber erholsamen Schlaf. ⁶	9
Schutzsegen (Boron)	I→II	Erzeugt eine stationäre Schutzzone gegen Unheilige. ⁵	9→7
Siegel Borons	III	Zwingt eine Person dazu ein Geheimnis zu wahren. ⁷	5
Speisesege	I	Macht verdorbene oder verschmutzte Speisen genießbar.	9
Tranksegen	I	Macht verdorbene oder verschmutzte Getränke genießbar.	9
Weihe der letzten Ruhestatt	II	Weiht Gräber und verhindert u. a. so Untote.	7
Weisheitssegen	I	Hilft dem Geweihten besser die Wahrheit zu erkennen.	9

¹ Benötigt den Einsatz von Weihrauch oder geweihter Graberde. Wirkt auch gegen Golems und einige Geister. Tauglich für den Einsatz gegen mehrere Wesen. Alle Wesen müssen allerdings vom Rauch des Weihrauch oder der Graberde einzeln berührt werden, die daraufhin sofort vernichtet werden. Jedes Wesen kostet 2 weitere KaP.

² Die Liturgieprobe kann je nach Dämon erschwert sein, meist um die Erschwernis auf die Kontrollprobe bei Dämonenbeschwörungen – sofern bekannt. Die Liturgie ist auch geeignet bei Besessenen und schadet deren Seele nicht.

³ Innerhalb der Zone wird alles natürliche und magische Licht verschluckt. Die Zone gilt als boron-gesegneter Bereich und ist somit für Geister, Untote, Dämonen und Thargunitoth-Paktierer schädlich. Der Einsatz von Mohagoni- oder Ebenholzasche ist nötig.

⁴ In der Grad-III-Version ist auch eine direkte Reise in den Traum eines Schlafenden zur Kontaktaufnahme möglich.

⁵ Grad I: Die Kreaturenart muss bekannt sein, und die Zone gilt als gesegnet. – Grad II: Wie I, aber nur der ungefähre Typ muss bekannt sein (ungehörnter Dämon, untotes Wesen usw.) oder die Zone gilt als geweiht.

⁶ Die Schlafregeneration ist zusätzlich um RkP*/2 LeP erhöht.

⁷ Diese Liturgie wurde dem Helden durch Einsicht in das „Schwarze Buch“ Borons in Punin offenbart. Der Einsatz von Salböl ist nötig. Die Wirkungsdauer der Liturgie ist permanent.

⁸ Allerdings nur so lange der Geweihte auch schweigt. Tut er dies fortwährend, kann die Wirkung Wochen anhalten.

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person. Liturgien der Beherrschung ignorieren zudem die Magieresistenz des Gegenübers.

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		7		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT ³	PA	TP		
Rabenschnabel (Boron) ¹²				1W+4	10/4	±0	0/0	15↓	11	1W+4		
Rabenschnabel (Boron) (vom Pferd aus gegen Fußkämpfer) ¹²				1W+4	10/4	±0	0/0	18↑↓	11	1W+6		
(Lang-)Schwert				1W+4	11/4	±0	0/0	15↓	11	1W+4		
(Lang-)Schwert (vom Pferd aus gegen Fußkämpfer) ²				1W+4	11/4	±0	0/0	18↑↓	11	1W+6		
Dolch				1W+1	11/4	±0	0/-1	11↓	6	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Leichte Platte), Schildkampf I, Wuchtschlag												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	11	10	1W+0	Wuchtschlag						
Ringen	10/3	±0	11	10	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
Großschild	Schild		-2	-2/5	16↑							
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			0	6	5	6	1	1	3	3	4	3
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Leichte Platte	4	2↓	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
Wattiertes Unterzeug	✓	✓	8 - 2 + 0 = 6				Arme		○○○		○○○	
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○		○○○	
Gesamt:	4	2	○○○○○○○									
Notizen:												
¹ Ein Reiterhammer mit dem Hammerkopf eines Raben. Eine Boron geweihte Waffe und daher quasi unzerstörbar und insbesondere gegen Geister, Untote und Dämonen der Domäne Thargunitoths geeignet, aber auch gegen deren Paktierer. Der Träger muss sich bei Einsatz der Waffe entsprechend den Geboten Borons verhalten. ² Der Angriff vom Pferd aus erfordert zusätzlich eine Reiten-Probe. AT um 3 erhöht (Sonderfertigkeit: Reiterkampf). ³ Wird der Schild im Kampf eingesetzt, erniedrigen sich alle AT-Werte um 2.												
Hinweis: Steht bei den RS/BE eines Rüstungsstückes ein ✓ anstelle einer Zahl, wirken sich ihre RS/BE in dieser Rüstungskombination nicht aus (gilt nicht für die Trefferzonen). Oftmals machen sie andere Rüstungen erst tragbar.												
► Albino: Gerade bei Abergläubigen kann - und das nicht immer zu unrecht - das Auftreten eines Albinos mit seiner bleichen Haut, den weißen Haaren und den roten Augen mitunter für Ängste sorgen, könnte er doch genauso gut ein Vampir, ein sonstwie gearteter Untoter oder ein Nekromant sein. Lediglich das Zeichen Borons dürfte die ängstlichen Gemüter zumindest zum Teil beruhigen.												
► Feind: Dieser Held hat sich eine oder mehrere Personen zum Feind - üblicherweise zum Todfeind - gemacht. Sprecht die Details (Wer? Warum?) vorher mit dem Meister ab. Er entscheidet alleine ob bzw. wann der Feind im Spiel auftaucht. Der Wert des Nachteils gibt den Gesamt-Sozialstatus an. Beispiel: Ein Nekromant (SO 6) oder eine Gruppe einfacher Banditen (SO 1, SO 2 und SO 3).												

Kleidung:													
Normal: Schwarze Kleidung, Lederhandschuhe, Leichte Stiefel, Umhang, Rüstzeug													
Ausrüstung:				#	Vermögen:								
(Lang-)Schwert (mit Scheide)				1	Dukaten								
Bratpfanne und Holzkochlöffel				1	Sibertaler								
Geldbeutel				1	Heller								
Gürteltasche				2	Kreuzer								
Großschild mit Golgariten-Emblem				1	Edelsteine								
Kleines Säckchen ***				3									
Kupferfläschchen *				2	Sonstiges:								
Lederhandschuhe, Paar (schwarz)				1									
Leichte Platte (schwarz)				1	Proviant:								#
Leichte Stiefel, Paar (schwarz)				1	* Graberde (in kleinem Säckchen)								100 g
Messingteller und Essbesteck				1	* Salböl (in Kupferfläschchen)								20 cl
Pferdesattel (an Pferd)				1	* Lotoswein (in Weinflasche) ¹								40 cl
Rabenschnabel (Boron)				1	* Mohagoniasche (in kleinem Säckchen)								50 g
Sattel mit 2 Satteltaschen (an Pferd)				1	* Weihrauch (in kleinem Säckchen)								50 g
Schlafsack				1									
Schwarze Kleidung (Hemd, Hose, Gürtel usw.)				1									
Schwertgürtel				1									
Sturmlaterne (gefüllt)				1									
Umhang (weiß)				1									
Wattiertes Unterzeug				1									
Weihrauchschwenker (klein)				1									
Weinflasche *				1									
Zaumzeug mit Zügeln (an Pferd)				1									
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)				1									
Zweipersonenzelt in Tragebeutel				1	Verbindungen:								
Haustier:													
Name	Art	TK	ZK	WS	tGS	gGS	MR			LeP	tAuP	gAuP	LO ²
	Warunker Pferd (erprobt)	150	275	10	11	13	8			58	7	5	15
		INI	AT	PA	TP	RS				AP erhalten	AP ausgeg.		
		1W+8	11	8	1W+2	1				—	—		
Notizen:													
¹ In Rotwein gelöster Schwarzer Lotus. Ein Atemgift, das Halluzinationen verursacht und oft als Sterbehilfe dient. Der Lotoswein darf als Gift auch nur für diesen Zweck „im Sinne Marbos“ verwendet werden. Als Kampfgift ist er tabu. tGS = Geschwindigkeit im Trab; gGS = Geschwindigkeit im Galopp; PA = Parade <u>und</u> Ausweichen. tAuP = Ausdauer im Trab (Angabe in à 5 Minuten); gAuP = Ausdauer im Galopp (Angabe in à 5 Minuten) TK = Tragkraft in Kilogramm. – ZK = Zugkraft in Kilogramm. – WS = Wundschwelle (sozusagen die KO). LO = Loyalität; man kann auf LO würfeln, um die Bereitschaft, lebensgefährliche Befehle auszuführen, zu überprüfen – sofern das Tier sie versteht. Die Loyalität eines Tiers kann durch unterschiedliche Situationen steigen (z. B. gute Pflege) und sinken (z. B. Tier verpfügeln) – in der Regel immer um einen Punkt. Fällt die Loyalität in einen kritischen Bereich, wird das Tier kaum noch gehorchen. <u>Hinweis:</u> Ein Sturz vom Pferd führt zu 2W+4 SP(A)-Schaden, bei erfolgreicher Körperbeherrschungsprobe nur 1W+4 SP(A)-Schaden.													

Aventurische Beispielhelden

12.) Phex-Geweihter

Beschreibung:

Mit der Wahl dieses Helden spielt ihr einen Einbrecher, der nachts heimlich auf die Dächer der Stadt und dann in fremde Fohnungen einsteigt. Allerdings seid ihr hier kein gewöhnlicher Ganove, sondern in Wahrheit ein Geweihter des Gottes Phex. Und eure Einbrüche dienen in erster Linie als Herausforderung – natürlich eine gut entlohnte, sofern ihr erfolgreich seid. Und als Anhänger des Phex gilt für euch Raub und Mord als verabscheuungswürdig, der Waffengebrauch nur als Notlösung in absoluter Gefahr – weswegen ihr auch alles tut, nicht ertappt zu werden.

Vorteile:

- ▶ Beherrscht Liturgien und Mirakel (Phex-Kirche)
- ▶ Sehr guter Fernkämpfer (Wurfdolche)
- ▶ Begnadeter Fassadenkletterer
- ▶ Sehr gut im Schleichen und Verstecken
- ▶ Ein talentierter Lügner, wenn es sein muss.
- ▶ Kann lesen und schreiben (Garethi)
- ▶ Hat oft Glück im Spiel
- ▶ Ihm öffnet sich fast jede Tür :]

Nachteile:

- ▶ Kein Rüstungsschutz
- ▶ Ist an den Moral-Kodex der Phex-Kirche gebunden
- ▶ Ist er Phex-Kirche gegenüber verpflichtet
- ▶ Leidet unter Mondsucht
- ▶ Neigt zu: Jähzorn, Neugier, Spielsucht, Totenangst
- ▶ Neigt zu: Vorurteilen gegenüber Erbreichen und -wohlhabenden
- ▶ Neigt stark zu: Geiz, Goldgier

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Südaventurien, Stadtstaat Al'Anfa		
Profession:	Geweihter: Phex, Fassadenkletterer		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	21. Phex BF	
Größe:	179 cm	
Gewicht:	75 kg	
Haarfarbe:	schwarz	
Augenfarbe:	dunkelbraun	
Glaube:	Phex (Zwölfgötter)	
Stand:	bürgerlich	
Titel:	Mondschatten	
Sozialstatus:	6	

Vorteile und Nachteile:
+ Glück im Spiel (siehe Inventarbogen) + Entfernungssinn (siehe Inventarbogen) + Soziale Anpassungsfähigkeit – Goldgier: 8 – Jähzorn: 6 – Mondsüchtig (siehe Kampfbogen) – Moral-Kodex [Phex-Kirche] (Heimlichkeit, für Leistung Gegenleistung fordern, Wachsamkeit anderer fördern):6 – Neugier: 5 – Spielsucht: 5 – Verpflichtungen [gegenüber der Phex-Kirche] – Vorurteile [Brabakianer]: 6 (um den Wert werden ggf. auch Gesellschaftsproben erschwert)

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	13			Lebenspunkte:	33		
Klugheit:	11			Ausdauer:	33		
Intuition:	13			Astralenergie:	0		
Charisma:	12			Karmaenergie:	24		
Fingerfertigkeit:	13			Magieresistenz:	6		
Gewandtheit:	14			INI-Basiswert:	11		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	8		
Körperkraft:	12			PA-Basiswert:	8		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	8		
Geschwindigkeit:	8			Wundschwelle	6		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2580	Davon verbraucht:	2580

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	11	13	12	13	14	12	12
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Südaventurien							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Bogen	-3	9		1	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		3
Dolche	-1	14	9	7	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		7
Hiebswaffen	-4	8	8	0	Rechnen (KL/KL/IN)		5
Raufen		10	10	4	Rechtskunde (KL/KL/IN)		3
Ringens		9	8	1	Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
Säbel	-2	9	8	1	Schätzen (KL/IN/IN)		7
Wurfmesser ¹	-3	20 †		10	Sternkunde (KL/KL/IN)		6
Körperliche Talente			BE	TaW			
Akrobatik (MU/GE/KK)			×2	5			
Athletik (GE/KO/KK)			×2	5	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Klettern (MU/GE/KK)			×2	10	Atak (tulamidische Händler, Ganoven) ⁴	12	6
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	8	Füchsisch (Ganoven) ³	18	6
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	8	Garethi (Mittelländer)	18	10
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	5	Mohisch (Waldmenschen)	15	6
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Tulamydia (Tulamiden)	18	8
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	8	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)	10	8
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				7			
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0			
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)			×2	7	Handwerk		TaW
Zechen (IN/KO/KK)				5	Boote fahren (GE/KO/KK)		1
Gesellschaft				TaW	Falschspiel (MU/CH/FF)		7
Etikette (KL/IN/CH) ⁵				4 ↓	Handel (KL/IN/CH)		7
Gassenwissen (KL/IN/CH) ⁵				8 ↓	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		5
Lehren (KL/IN/CH) ⁵				3 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ⁵				8 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		3
Sich verkleiden (MU/(CH/GE) ⁵				5 ↓	Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
Überreden (Lügen) (MU/IN/CH) ²⁵				7 †	Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		5
Überzeugen (KL/IN/CH) ⁵				3 ↓	Schlösser knacken (IN/FF/FF)		10
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		2
Fährtsuche (KL/IN/KO)				2	Seefahrt (FF/GE/KK)		1
Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)				5			
Orientierung (Stadt) (KL/IN/IN) ²				7 †	¹ AT/FK plus 2 durch Entfernungssinn. ² TaW plus 2 im genannten Fachgebiet. ³ Pseudo-Sprache, die bekannte Begriffe umdeutet, beinhaltet auch Kenntnis einiger Symbole (Zinken). ⁴ In erster Linie eine Zeichensprache. ⁵ Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2			

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
13	11	13	12	13	14	12	12

Magische und klerikale Sonderfertigkeiten:		Liturgiekenntnis:	
Zwölfgöttliche Liturgien, Zwölfgöttliche Mirakel		Liturgiekenntniswert (LkW)	9
Liturgien der Phex-Kirche, Karmalqueste			
Mirakel - Talente und Grundwerte:		Effektive LkP nach Liturgiegrad	LkP
Schleichen, Sich verstecken, Handel, Überreden,		Liturgien vom Grad I	9
Gassenwissen, Menschenkenntnis, Schlösser knacken,		Liturgien vom Grad II	7
Sich verkleiden, Sternkunde, Rechtskunde, Mechanik,		Liturgien vom Grad III	5
Klettern; MU, IN, FF, GE			

Liturgien (KL/IN/CH)			
Name	Grad	Wirkung	LkP
Auge des Mondes	II	Ermöglicht es auch in starker Dunkelheit zu sehen.	7
Eidsegen	I	Bindet 1 Person zeitweise an Schwur. Bestraft Eidbruch.	9
Feuersegen	I	Erzeugt bzw. schützt kleinere Flammen.	9
Geburtssegen	I	Schützt Kleinkinder vor unheiligen Wesen bis zum 12. Jahr.	9
Glückssegen (primäre Segnung)	0	Eine verhaute Probe darf wiederholt werden.	11 †
Grabsegen	I	Weiht Gräber einfach und schützt u. a. so vor Untoten.	9
Harmoniesegen	I	Stellt das seelische Gleichgewicht wieder her.	9
Heilungssegen	I	Heilt Lebenspunkte, jedoch keine Wundpunkte.	9
Lug und Trug	III	Silbriger Glanz verrät horizontweit sämtliche Illusionen.	5
Märtyrersegen	I	Verstärkt den Glauben der Person in kritischen Situationen.	9
Mondsilberzunge	III	Die Überredungskunst des Geweihten steigt stark an.	5
Objektsegen (Phex)	I	Objekte/Substanzen werden zeitweilig gesegnet.	9
Phexens Augenzwinkern	III	Ein Zeuge vergisst das genaue Aussehen des Geweihten.	5
Phexens Kunstverstand	II	Offenbart den wahren Wert eines Gegenstandes.	7
Phexens wunderbare Verständigung	II	Ermöglicht es fremde, unbekannte Sprachen zu sprechen.	7
Schutzsegen (Phex)	I→II	Erzeugt eine stationäre Schutzzone gegen Unheilige. ¹	9→7
Speisesegen	I	Macht verdorbene oder verschmutzte Speisen genießbar.	9
Sterne funkeln immerfort	I	Ermöglicht es die Sterne auch durch Wolken zu sehen.	9
Tranksegen	I	Macht verdorbene oder verschmutzte Getränke genießbar.	9
Verborgen wie der Neumond	III	Der Geweihte wird schemenhaft bis fast unsichtbar.	5
Weg des Fuchses	I	Unwirtliches Gelände wird leicht passierbar.	9
Weisheitssegen	I	Hilft dem Geweihten besser die Wahrheit zu erkennen.	9

Hinweis: Sofern nicht anders angegeben, richten sich die Liturgien an bzw. gegen eine einzelne Person. Liturgien der Beherrschung ignorieren zudem die Magieresistenz des Gegenübers.

¹ Grad I: Die Kreaturenart muss bekannt sein, und die Zone gilt als gesegnet. – Grad II: Wie I, aber nur der ungefähre Typ muss bekannt sein (ungehörnter Dämon, untotes Wesen usw.) oder die Zone gilt als geweiht.

Liturgie-Herkunft: Ohne dem Spieler vorschreiben zu wollen, wie die Vergangenheit des Helden auszusehen hat, läge es doch sehr nahe, dass er zumindest jeweils einmal im Leben die Städte Kunchom, Kuslik und Punin besucht hat, da eigentlich nur dort die Liturgien „Mondsilberzunge“, „Lug und Trug“ sowie „Phexens Augenzwinkern“ gelehrt werden. Die Herkunft von „Verborgen wie der Neumond“ ist hingegen ein Geheimnis, das dieser Phexianer wohl zu hüten hat.

Angriff-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
8		8		8		11						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Schwerer Dolch				1W+2	12/4	-1	0/-1	14	8	1W+2		
Wurfdolch (als Nahkampfwaffe)				1W+1	12/5	-1	-1/-2	13	7	1W+1		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Wurfdolch				1W+1	2/4/6/8/15	1/0/0/0/-1	20	5				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	10	10	1W+0							
Ringeln	10/3	±0	9	8	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name		Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	Ges.	gRS	gBE
Standard		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links	Rechts		
			PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○○○			
			8 - 0 + 0 = <u>8</u>				Arme		○○○ ○○○			
			Wunden				Brust/Rü		○○○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○○○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○○○ ○○○			
Gesamt:	0	0	○○○○○○○									
Notizen:												
► Mondsüchtig: Dieser Nachteil äußert sich bisweilen in Glücksgefühlen, Leichtsinnigkeit, Rastlosigkeit, einer leichten Entrückung bis hin zu Schlafwandeln oder falschen/richtigen Visionen. In diesem speziellen Fall könnte der Held das Durchaus als Präsenz von Phex interpretieren. Der Nachteil wirkt sich am ehesten um die Vollmondphasen herum aus, und zwar dann, wenn man länger dem Mondlicht ausgesetzt ist.												

Kleidung:														
Normal: Leichte Kleidung, Ledergürtel, Lederschuhe – nur selten den Umhang														
Im „Dienst“: Leichte Kleidung, Ledergürtel, Lederschuhe, Tuchmaske Umhang, Mondbrotsche, öfters Handschuhe														
Ausrüstung:				#	Vermögen:									
Brecheisen				1	Dukaten									
Dietriche (im Sortiment)				20	Sibertaler									
Geldbeutel				1	Heller									
Gepluderte Kleidung (Hemd, Hose, Gürtel usw.)				1	Kreuzer									
Gürteltasche				2	Edelsteine									
Kletterhaken				5										
Kletterseil mit Wurfhaken (Länge: 10 m)				5	Sonstiges:									
Lederhandschuhe, Paar (schwarz)				1										
Lederschuhe, Paar				1	Proviant:									#
Putztuch				1	* Wasser (in Wasserschlauch)									100
Silberne Mondbrotsche				1										
Spielkarten, Satz				1										
Schwerer Dolch (mit Scheide)				1										
Tuchmaske				1										
Umhang mit Kapuze (schwarz)				1										
Umhängetasche				1										
Wasserschlauch *				1										
Würfel aus Mammuton				5										
Wurfdolch (mit Scheide, versteckt)				5										
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)				1										
					Verbindungen:									
Haustier:														
Name	Art	MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK	GS	LeP	AuP	LO ²	
		INI	AT	PA	TP	RS	MR	RkW	AsP	AP erhalten	AP ausgeg.			
Notizen:														
► <u>Entfernungssinn</u>: Der Charakter hat ein intuitives Gespür für Entfernungen. Alle Intuitionsproben zu Entfernungsabschätzungen sind um 3 erleichtert und der FK-Wert von Fernkampfwaffen steigt um 2. ► <u>Glück im Spiel</u>: Der Held hat besonders viel Glück in Spielen aller Art. Eventuelle IN-Proben sind um 7 erleichtert. Bei ausgespielten Spielszenarien, stehen dem Spieler nach Meisterermessen neue Karten, Würfelwürfe usw. zu.														

Aventurische Beispielhelden

13.) Dämonologe

Beschreibung:

Ihr wollt den Dämonologen spielen? Sicher? Gut, ein interessanter Charakter ist er ja, doch sind schon so viele Dämonologen den Niederhöllen verfallen und daher oft bereits zu dem geworden, was eine Heldentruppe üblicherweise bekämpft – Schurken. Allerdings haben es glücklicherweise nicht alle Dämonologen soweit kommen lassen. Mit einer ihn akzeptierenden Party, kann auch dieser Magier beweisen, dass er zu Heldentaten in der Lage ist – und sei es dadurch, dass er die Abtrünnigen seines eigenen Berufsstandes mit ihren eigenen Waffen bekämpft. Beachtet jedoch bitte folgendes: Dieser Held ist zwar mächtig, sehr mächtig sogar, doch bedarf es umsichtigen Vorgehens und oftmals längerer Vorbereitungen, will er nicht so enden wie manch anderer seiner Zunft vor ihm.

► Bann- und Schutzkreise:

Die Bannkreise dieses Magiers können Dämonen bzw. Totengeister einsperren (saugen sie auf, wenn diese ihnen zu nahe kommen), die Schutzkreise sie aussperren. Die Wirkung ist zeitlich (RkW/2 Tage) und in ihrer Stärke begrenzt. Besonders mächtige Wesen könnten also einen zu schwachen Kreis durchbrechen. Keiner dieser Kreise wirkt bei reinen Untoten.

Ablauf: Erstellen des Zeichens (meist Probe auf Malen/Zeichnen), erschwert um die Komplexität, dann aktivieren des Zeichens (Probe auf KL/IN/FF mit dem RkW als Talentwert). Eine vorherige freiwillige Einschränkung auf eine Geister- oder Dämonenart verbessern das Ergebnis um 3. Ein eingewobener Wahrer Name verbessert das Ergebnis (für das betroffene Wesen!) zusätzlich um dessen Wert. Kosten: 15 AsP (Geister), 18/24 AsP (niedere/gegörnte Dämonen).

Vorteile:

- Ausgebildeter Magier (Dämonologie, Nekromantie, Geister)
- Besitzt Kenntnisse über die Magie der Zauberglyphen
- Besitzt Kenntnisse über Bann- und Schutzkreise
- Spricht und liest viele alte und neue Sprachen

Nachteile:

- Nicht gerade der beste Kämpfer
- Viele seiner Zauber sind hochriskant (und vielerorts hoch illegal)
- Behäbig, ein eher langsamer Mensch
- Neigt zu: Arroganz, Goldgier, Jähzorn
- Neigt stark zu: Neugier
- Finanziell verschuldet

(Charakterbogen ab der nächsten Seite ...)

Name:			
Rasse:	Mensch, Mittelländer		
Kultur:	Südaventurien, Stadtstaat Brabak		
Profession:	Magier: Dunkle Halle der Geister zu Brabak		

Geschlecht:	männlich	Beschreibung und Lebenslauf:
Geburtstag:	5. Tsa BF	
Größe:	182 cm	
Gewicht:	78 kg	
Haarfarbe:	weißblond	
Augenfarbe:	grün	
Glaube:	Zwölfgötter (pragmatisch)	
Stand:	bürgerlich	
Titel:	Adeptus minor	
Sozialstatus:	7	

Vorteile und Nachteile:
+ Vollzauberer + Akademische Ausbildung [Magier] + Besonderer Besitz: Wahre Namen weiterer Dämonen + Soziale Anpassungsfähigkeit – Arroganz: 5 – Behäbig – Goldgier: 7 – Jähzorn: 6 – Lästige Mindergeister (siehe Inventarbogen) – Neugier: 8 – Soziale Randgruppe – Schulden [bei der Akademie: noch 1300 Dukaten] – Vorurteile [Praioten, praiosnahe Weißmagier, nicht unbedingt Praios an sich]: 6

Eigenschaften:				Abhängige Grundwerte:			
Mut:	14			Lebenspunkte:	32		
Klugheit:	13			Ausdauer:	32		
Intuition:	13			Astralenergie:	41		
Charisma:	14			Karmaenergie:	0		
Fingerfertigkeit:	12			Magieresistenz:	8		
Gewandtheit:	11			INI-Basiswert:	10		
Konstitution:	12			AT-Basiswert:	7		
Körperkraft:	11			PA-Basiswert:	7		
Weitere Grundwerte:				FK-Basiswert:	7		
Geschwindigkeit:	5 ↓			Wundschwelle:	6		

Stufe nach DSA4.1	2	Stufe nach DSA4.0	7
Abenteuerpunkte:	2620	Davon verbraucht:	2620

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	13	14	12	11	12	11
Allgemeine Sonderfertigkeiten				Gaben			TaW
Kulturkunde: Südaventurien							
Kampftechniken	BE	AT	PA	TaW	Wissen		TaW
Armbrust	-5	8		1	Anatomie (MU/KL/FF)		3
Dolche	-1	9	7	2	Geschichtswissen (KL/KL/IN)		5
Hiebswaffen	-4	7	7	0	Götter/Kulte (KL/KL/IN)		5
Raufen		8	7	1	Magiekunde (Dämonologie) (KL/KL/IN) ¹		11 ↑
Ringens		8	7	1	Pflanzenkunde (KL/IN/FF)		3
Säbel	-2	8	7	1	Philosophie (KL/KL/IN)		4
Stäbe	-2	11	11	8	Rechnen (KL/KL/IN)		6
Wurfmesser	-3	7		0	Rechtskunde (KL/KL/IN)		3
					Sagen/Legenden (KL/IN/CH)		5
					Schätzen (KL/IN/IN)		5
Körperliche Talente			BE	TaW	Sternkunde (KL/KL/IN)		7
Athletik (MU/GE/KK)			×2	3	Tierkunde (MU/KL/IN)		3
Klettern (MU/GE/KK)			×2	3	Sprachen (KL/IN/CH)	Kplx.	TaW
Körperbeherrschung (MU/IN/GE)			×2	5	Bosparano (Mittelländer, tot)	21	9
Schleichen (MU/IN/GE)			×1	5	Garethi (Mittelländer)	18	11
Schwimmen (GE/KO/KK)			×2	3	Mohisch (Waldmenschen)	15	4
Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)				6	Thorwalsch (Thorwaler)	18	2
Sich verstecken (MU/IN/GE)			-2	5	Tulamidya (Tulamiden)	18	4
Singen (IN/CH/CH)			-3	0	Urtulamidya (Tulamiden, tot)	21	4
Sinnesschärfe (KL/IN/IN)				6	Zhayad (Dämonen)	15	8
Tanzen (CH/GE/GE)			×2	0	Schriften (KL/KL/FF)	Kplx.	TaW
Zechen (IN/KO/KK)				3	Kusliker Zeichen (Garethi, Tulamid., Bospar.)	10	8
					Tulamidya (Tulamidya)	14	6
Gesellschaft				TaW	Zhayad (Zhayad)	18	7
Etikette (KL/IN/CH) ²³				4 ↓	Handwerk		TaW
Gassenwissen (KL/IN/CH) ²³				3 ↓	Alchimie (MU/KL/FF)		5
Lehren (KL/IN/CH) ²³				2 ↓	Boote fahren (GE/KO/KK)		2
Menschenkenntnis (KL/IN/CH) ²³				6 ↓	Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)		4
Sich verkleiden (MU/CH/GE) ²³				3 ↓	Holzbearbeitung (KL/FF/KK)		2
Überreden (MU/IN/CH) ²³				6 ↓	Kochen (KL/IN/FF)		3
					Lederarbeiten (KL/FF/FF)		2
					Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)		10
Natur				TaW	Schneidern (KL/FF/FF)		2
Fährtenuche (KL/IN/KO)				2	Seefahrt (FF/GE/KK)		2
Orientierung (KL/IN/IN)				7			
Wildnisleben (IN/GE/KO)				2			
					¹ TaW plus 2 im genannten Fachgebiet.		
					² Eventuell um den Wert der Vorurteile erschwert.		
					³ Eventuell erschwert durch den Nachteil Randgruppe.		

MU	KL	IN	CH	FF	GE	KO	KK
14	13	13	14	12	11	12	11

Zauberformen / mag. Sonderfertigkeiten:				Besondere Merkmale:			
Gildenmagie, Große Medidation, Verbotene Pforten ¹ ,				Gildenangehörigkeit: Bruderschaft der Wissenden			
Zauberzeichen, Invocatio Integra (s.u.), Bannschwert,							
Regeneration I ⁷ , Merkmalskenntnis: Beschwörung							
Rituale, Bann-/Schutzkreise, Zeichen:	Kplx.	RkW	Stabzauber:		Vol.	RkW	
Bann-/Schutzkreis vs. Geistwesen	5	10	Bindung des Stabes (passiv)		0	10	
Bann-/Schutzkreis vs. niedere Dämonen	6		Ewige Flamme (keine Probe notwendig) ¹		2		
Bann-/Schutzkreis vs. gehörnte Dämonen	8		Hammer des Magus (MU/CH/KK) ¹		3		
Satinavs Siegel (keine Probe) ¹	1→3		Seil des Adepten (keine Probe notwendig) ¹		2		

Zaubersprüche							
Name	Probe	Dauer	Wirkungsdauer	MR	ZfW	Ktrl.	
Analysis Arcanstructur	KL/KL/IN	variabel	augenblicklich	Nein	6		
Attributo ²	KL/CH/**	30 Akt.	1 Stunde	Nein	5		
Flim Flam Funkel	KL/KL/FF	2 Akt.	variabel	Nein	7		
Fulminictus Donnerkeil	IN/GE/KO	2 Akt.	augenblicklich	Nein	8		
Gardianum Zauberschild	KL/IN/KO	2 Akt.	5 Minuten	Nein	6		
Geisterbann ⁷	MU/MU/CH	5 Min.	ZfP* Tage	Nein	7↑		
Geisterruf ⁷	MU/MU/CH	5 Min.	variabel ³	Nein	7↑	12↑	
Horriphobus Schreckgestalt	MU/IN/CH	3 Akt.	ZfP* × 10 Sek.	Ja ☹	8		
Invocatio maior ⁴⁶	MU/MU/CH	40 Akt. ⁵	variabel ³	Nein	8↑	13↑	
Invocatio minor ⁴⁶	MU/MU/CH	5 Akt. ⁵	variabel ³	Nein	10↑	13↑	
Magischer Raub	MU/KL/KO	40 Akt.	ZfP* Std.	Ja	2		
Nekropathia Seelenreise	MU/KL/CH	15 Min.	ZfP* × 10 Min.	Nein	8		
Odem Arcanum	KL/IN/IN	4 Akt.	5 Sekunden	Nein	8		
Pandaemonium ⁴	MU/MU/CH	20 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Nein	7		
Pentagramma Sphärenbann ⁴⁶	MU/MU/CH	20 Akt.	augenblicklich	Nein	11↑		
Skelettarius Totenherr ⁴	MU/MU/CH	30 Akt.	ZfW × 5 Min.	Nein	7	12	
Tlalucs Odem Pestgestank ⁴	MU/IN/GE	5 Akt.	ZfP* × 5 Min.	Nein	6		
Totes handle! ⁴	MU/CH/KO	5 Min.	permanent	Nein	5	12	
Unitatio Geistesbund	IN/CH/KO	30 Akt.	variabel	Nein	5		
	☹ MR um die Hälfte der größten Phobie des Opfers gesenkt.						

¹ Erläuterungen siehe Kampfbogen.

² Das ** steht für die zu steigernde Eigenschaft.

³ Wirkungsdauer vom Ritual, Extrakosten, Dienst usw. abhängig.

⁴ Zauber mit dämonischer Komponente.

⁵ Die reine Ritualdauer. Hinzu kommen noch ggf. eine Wartezeit, bis der Dämon erscheint.

⁶ Bonus von 1 bei Beschwörungen/Kontrolle bzw. 2 bei Verbannungen durch Besitz eines Bannschwerts.

⁷ Eine viertelstündige Meditation vor dem Schlafengehen erhört die AsP-Regeneration um 1 (z. B. 1W6+1 statt 1W6).

MR: Falls ja, wird die Zauberprobe um den Magieresistenzwert des Opfers erschwert.

Ktrl.: Kontrollprobe-Wert. Kontrollproben werden mit einem W20 auf eben diesen Wert abgelegt.

augenblicklich: Kurze Zauberwirkung, natürliche Langzeitwirkung (z. B. Heilzauber, Kampfzauber).

↳ Invocatio integra: Diese Sonderfertigkeit erlaubt es dem Zauberer den *Invocatio maior* (bei Dämonen deren Wahren Namen man [teilweise] kennt) in besonders ausführlicher Form einzusetzen. Der ZfW steigt um 7 an. Zudem kann auf Malen/Zeichnen und/oder Magiekunde (um ½ Anru-E [siehe Dämonenbogen] erschwert) geprobt, und deren ½ TaP* auf den ZfW draufgepackt werden. Ein Tieropfer bringt 3 ZfP (zusätzlich), ein geopferter Kulturschaffender 7. Der Nachteil: Die Dauer des Rituals verlängert sich um die Anru-E in Stunden.

Dämonenliste für die Invocatio-Zauber						
Name	Anru-E	Kontr-E	Domäne	Hörner	Q	Typische Aufgaben
Agribaal ¹²	10	7	Agri./Amaz.	1	7	Dämonenartefakte
Azzitai	13	6	Agrimoth	3	6	Brandschatzung, Zerstörung
Gotongi	8	3	Blak./Amaz.	keine	5	Fliegendes Spionageauge
Heshtoth ²	11	2	Blakharaz	keine	7	Kampf, Bestrafung, Folter
Karmanath	9	4	Nagrach	keine	5	Kampf, Hetzjagd
Karunga	8	1	Amazeroth	keine	6	Nachrichtenübermittlung
Nephazz	10	3	Targunitoth	keine	5	Untote, Alpträume
Zant	10	3	Belhalhar	keine	6	Kampf, Vernichtung
Hinweis: Die hier gezeigte Liste stellt lediglich Dämonen vor, die der Beschwörer (teilweise) mit Wahren Namen kennt. Die Beschwörung anderer Dämonen ist theoretisch möglich doch stark erschwert (siehe unten).						
Liste für Geister und Untote						
Wesenheit	Anru-E	Kontr-E	Q	Mögliche Typen von Wesen		
Untoter (über Skelettarius)	2 bis 7	-4 bis 0	0	Skelette, Leichen, Mumien, Tierkadaver		
Untoter (über Totes handle!)	2 bis 7	3 bis 7	0	Skelette, Leichen, Mumien, Tierkadaver		
Totenwesen (über Geisterruf)	variabel	variabel	0	Unterschiedlich, der Geist muss den Ort heimsuchen.		

¹ Beispiele für von Agribaal beseelte Artefakte sind unheilige, dämonische Schwerter, evtl. mit einem der vier von Agrimoth beherrschten Un-Elementen behaftet (Elementare und Geweihte reagieren „empfindlich“ darauf) oder auch ganz praktische Dinge, wie z.B. magische Landkarten, die eventuell hin und wieder ihren Benutzer beleidigen. Die Herstellung ist AsP-aufwändig. Vorschlag: Für lange Haltbarkeit 1/20 der Kosten als AsP-Pfand einbehalten.

² Trägt/erzeugt dämonische Objekte. Einige Gegner (z. B. Elementare, Geweihte) reagieren ggf. empfindlich darauf.

Anru-E: Grundlegende Anruferschwernis. – Kontr-E: Grundlegende Kontrollerschwernis.
Q: Qualität bzw. Kenntnisgrad des „Wahren Namens“ des Wesens. Erleichtert Proben (siehe unten).

Folgende Faktoren können die Anrufungsprobe erleichtern oder erschweren:

- Die prinzipielle Anrufungsschwernis des Dämons (Erschwernis um Anru-E).
- Erleichterung um den Wahren Name (Q). Ohne ihn gibt es bei Dämonen eine Erschwernis um 7.
- Der Ort. Ein passender Ort (z. B. Kriegsschauplatz bei Kampfdämon) kann die Probe um max. 7 erleichtern, ein unpassender (z. B. Wüste bei Wasserdämon) sie um max. 7 erschweren. Heilige Orte sind ggf. komplett tabu.
- Die Zeit. Beispiele: Den Gegengöttern gewidmete Monate sind schlecht, besondere Sternkonstellationen ggf. gut. Erleichterung um bis zu 3 für minderseltene Fälle bzw. Erschwernis von bis zu 7.
- Die Kleidung: Passende Kleidung und Barfüßigkeit erleichtern um max. 2, unpassende erschweren um max. 2.
- Ein oder mehrere Geschenke: Bestimmte Edelsteine, Trümmerteile von Tempeln, Dolche von Mördern, geopfert Tiere der Gegengottheit, entweihte Gegenstände usw. erleichtern die Probe um max. 7. Falsche Geschenke erschweren die Probe um max. 7. Keine Geschenke beeinflussen die Probe meist gar nicht.
- Weitere Ausrüstung wie Kerzen, besondere Artefakte usw. Erleichterung bestimmt der Meister.
- Eine Verdopplung der Ritualdauer erleichtert die Anrufung um 3 (spontane Modifikation, Kapitel 1).
- Das Tragen eines Bannschwerts erleichtert die Anrufung um 1.

Folgende Faktoren können die Kontrollprobe erleichtern oder erschweren:

- Die prinzipielle Kontrollerschwernis des Dämons (Erschwernis um Kontr-E).
- Gerundet ½ der ZfP* aus der Anrufung als Erleichterung, aber nur der nicht für Extra-Wünsche geopfert Teil.
- Gerundet ½ von Q und der Werte von Kleidung, Ort und der Zeit als Erleichterung/Erschwernis.
- Ein weiteres Geschenk als Erleichterung/Erschwernis um max. 2.
- Die Gesinnung des Befehls: Aufträge die dem Dämon liegen, erleichtern die Probe um max. 3, Aufträge, die ihm nicht liegen, erschweren sie hingegen um max. 7. Zu absurde Aufträge versteht der Dämon ggf. erst gar nicht.
- Das Tragen eines Bannschwerts erleichtert die Kontrolle um 1.

Besonderheiten bei Dämonen:
Dienste müssen in AsP aus eigener Tasche bezahlt werden (Ausnahmen: Begleiten und Wegschicken). Ohne ein Opfer in Höhe von 4 ZfP* pro Dienst erfüllt ein Dämon nur einen Dienst (Ausnahmen: Begleiten und Wegschicken).

Besonderheiten bei Geistern:
1.) Geisterbeschwörungen am Tag sind um 7 erschwert. 2.) Passende Beschwörungsgeschenke für Geister können z. B. persönliche Gegenstände, Treffen mit geliebten Verwandten oder Lebensenergie sein. 3.) Kontrollproben sind oft nur Richtwerte für Sympathie. 4.) Dienste bezahlen Geister aus eigener Tasche. Sie führen so viele Dienste aus, wie ihre AsP reichen. 5.) Es erscheinen ggf. mehrere Geister (so sie in der Nähe sind).

Besonderheiten bei Untoten:
1.) Bei Untoten zahlt man für Dienste zu Beginn einen Festbetrag in AsP. Danach sind die Dienste kostenlos. 2.) Der Festbetrag verfällt meist nach zu viel verhaunenen (Kontroll-)Proben. 3.) Sie vertragen keine Totengott-Mächte.

Übernehmen von Dämonen:
Dämonen anderer Beschwörer können ggf. übernommen werden, Mehr dazu siehe Notizen im Inventarbogen.

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ⌚ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ⚖ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ⌚, ♡ oder ⚖ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zaubersprüche		
Name	Wirkung	Kosten
Analysis Arcanstructur	Analysiert ein nahes Wesen oder ein Objekt nach der darauf liegenden Magie. Das Resultat hängt von den ZfP* ab, die durch halbstündige Zusatzproben aufsummiert werden können. Jede weitere Zauber-Probe bestimmt die zusätzlichen ZfP* (0 bei Versagen, kompletter Abbruch bei Doppel-20), eine Probe auf Selbstbeherrschung (Probe auf auf MU/MU/KL, erschwert um die Halbstunden), ob der Zauber noch aufrecht erhalten werden kann. Der Meister kann (und sollte) eine negative ZfP*-Hürde zum „Abschmelzen“ anordnen und Zwischenerkenntnisse nennen. (⌚ = 30 Minuten) Typische Ergebnisse für gängige Analyseziele (durch den Meister jederzeit abänderbar): Ab 0 ZfP*: Grobe Merkmale (z. B. Feuer, Schaden), Kultur (z. B. Gilden-/Hexenmagie) Ab 4 ZfP*: Welcher prinzipielle Zauberspruch? Schon oder noch wie lange? Ab 8 ZfP*: Welche Detailwirkung/Variation? Liegen versteckte Zauber noch darunter?	6 + 3 je ⌚
Attributo	Eine vor dem Zauber gewählte Eigenschaft steigt um ZfP*/3 an. Der Zauberer kann den Zauber auf sich selbst oder jemand anderen auf Berührung wirken.	7
Flim Flam Funkel	Erschafft eine magische, kalt leuchtend, stationäre Lichtkugel. Eine Erschwernis um 3 macht sie transportierbar. AsP verbrauchen sich nicht sofort, sondern mit der Zeit.	1 je ⌚
Fulminictus Donnerkeil	Feuert ein unausweichbares magisches Geschoss ab, das bei einem max. 7 m entfernten Gegner 2W6+ZfP* SP Schaden verursacht (RS wird ingoriert) aber keine Wundpunkte erzeugt. Erschwert um 3 ist auch eine Schadenswelle in alle Richtungen für 1W6 SP(A)-Schaden (max. 3 m Radius) oder eine Insektentilgung möglich.	♡
Gardianum Zauberschild	Erzeugt eine unsichtbare nicht-stationäre Schutzglocke mit 3 m Radius, die alle von außen kommenden Schadenszauber abfängt, bis die LeP der Glocke (2 × ZfP* plus Einsatz der AsP) aufgebraucht sind. Um 3 erschwert liefert sie auch Schutz gegen direkte Dämonenangriffe oder alternativ gegen Einflusszauber und Verwandlungen.	♡ (mind. 3)
Geisterbann	Vertreibt einen Geist und/oder hält ihn mehrere Tage davon ab zu erscheinen. Eine Erschwernis um 3 schützt auch eine ganze Zone mehrere Stunden lang vor Geistern. Der Zauber kann bei einigen Geistern erschwert sein / die Zone sie nicht fernhalten. Die Kosten können je nach Geist ggf. ebenfalls ansteigen.	≥ 11
Geisterruf	Ruft einen Geist, sofern vorhanden auf Wunsch auch mehrere, aus der näheren Umgebung herbei.	9 je ⚠
Horriphobus Schreckgestalt	Der Magier erscheint dem max. 7 m entfernten Opfer als schrecklicher Gegner oder gar Albtraumgestalt. Eventuelle Mutproben sind mitunter stark erschwert.	7
Invocatio maior	Beschwörungsformel für die Beschwörung minderer und gehörnter Dämonen. Bestandteil eines komplizierteren Rituals (siehe „Dämonologie“ in der Hauptbroschüre).	19
Invocatio minor	Beschwörungsformel für die Beschwörung minderer Dämonen. Bestandteil eines komplizierteren Rituals (siehe „Dämonologie“ in der Hauptbroschüre).	11
Magischer Raub	Zwingt das Opfer innerhalb der nächsten Stunden die AsP-Kosten für einen beliebig gewählten Zauber (mit) zu tragen. Das Opfer muss hierzu berührt werden, braucht beim späteren Zauber aber nicht anwesend sein. Das Opfer darf nicht Ziel des späteren Zaubers sein. Bei freiwilligen „Opfern“ fällt die MR weg, die Probe ist aber dennoch um 3 erschwert.	4
Nekropathia Seelenreise	Ein Séance-Zauber, der es erlaubt mit den Seelen Verstorbener Kontakt aufzunehmen, sofern sich diese im Totenreich befinden. Je weiter der Todeszeitpunkt zurück liegt, desto schwieriger wird dabei der Zauber (ca. 1 Erschwernis je 70 Jahre). Wie dem Zauberer das Totenreich letztendlich erscheint, kann je nach Zauberer und Totem variieren. Ähnliches gilt fürs Zeitempfinden. Es kann auch zu (gefährlichen) Treffen mit Wesenheiten der eigenen Mythen, wie z. B. mit Gulgari (Borons Seelenraben) kommen, falls der Geist des Zauberers zu lange im Totenreich verweilt.	9 + 7 je ⌚
Odem Arcanum	Der Magier kann für kurze Zeit magische Auren und das Gespinnst von wirkender Magie am Ort erkennen. Auch Magier sind erkennbar. Mit besserem Gelingen sind dabei mehr Feinheiten erkennbar.	4
Pandaemonium	Ein Gebiet in max. 21 m Entfernung wird zeitweilig den Niederhöhlen nähergerückt. Es wird kalt, finster und etliche Klauen, Tentakel und Mäuler erscheinen in der betroffenen Zone. Die ggf. einzeln bekämpft werden müssen. Allein das Betreten solch einer Zone erfordert (erschwerte) Mutproben. Wie groß das Gebiet ist, hängt dabei von den AsP ab, die der Magier ausgibt. (♡-Kosten: 1 AsP je 10 m². Beispiele: ♡-Kosten für eine Hütte mit 25 m²: 3 AsP; für Marktplatz mit 200 m²: 20 AsP.	9 + ♡

Zauberwirkungen - Symbolerklärung:		
⚠ gilt pro Wesen, ♡ abhängig von Werte-Änderung (z. B. Schaden, Heilung; ohne Angaben: je 1 AsP pro Punkt), ☉ steigt mit der Zeit (ohne Angaben: je 5 Minuten), ♂ steigt mit dem Gewicht (je 1 kg). Stehen ☉, ♡ oder ♂ in der Summe oder alleine für sich, betragen die (zusätzlichen) Kosten 1 AsP pro Zeit/Punkt/Gewicht, außer es wurden extra Angaben gemacht. Maximalgewicht bei Verwandlungen und Objektmagie: ca. 125 kg pro Ziel.		
Beschreibung der Zaubersprüche (Fortsetzung)		
Name	Wirkung	Kosten
Pentagramma Sphärenbann	Verbannt einen Geist oder Dämon und schickt ihn zurück in seine Heimatsphäre. Erfordert das Zeichnen eines Pentagramms (ohne Extraprobe), und die Probe ist je nach Wesen unterschiedlich (um Anru-E) erschwert. Passende Entschwörungsgeschenke und der Wahre Name (Q) des Wesens erleichtern die Probe. Der Zauber ist in erste Linie für körperlose Wesen (z. B. bei Besessenen) gedacht. Bei einem körperlichen Dämon ist die Probe um 7 erschwert, und ein von ihm Festgehaltener kann mit in die Niederhöhlen gerissen werden. Ein bereits vorgefertigtes Pentagramm (z. B. auf einem Teppich) kann die Ritualdauer stark verkürzen. Ein weißes Beschwörungsgewand und der Besitz eines Bannschwerts erleichtert die Probe jeweils um 2.	Geist: 7 je ⚠ Dämon: 11 je ⚠ wenn gehört: 17 je ⚠
Skelettarius Totenherr	Dieser dämonische Zauber erweckt eine oder mehrere Leichen zu neuem untotem Leben. Die Wirkung ist zeitlich begrenzt, der Untote aber sehr loyal.	11 je ⚠
Tlalucs Odem Pestgestank	Beschwört eine daimoide, stark übel riechende Wolke des Gestanks, die bei Windstille Stunden lang bestehen bleiben kann. Bei Erschweren von 3 ist auch ein gezielter Strahl möglich. Die Wolke verursacht beim Opfer ZfP* SP(A) Schaden, und macht bei Nicht-Bestehen einer KO-Probe ohnmächtig. Zudem kann sie Erbrechen, Pusteln und andere Dinge auslösen (Meisterentscheid). Beim Strahl ist die KO-Probe gar um 3 erschwert und das Opfer verliert zeitweise 2 CH. Auch der Verursacher bleibt nicht ganz unverschont. Er verliert 1W6 AuP und für kurze Zeit 2 Punkte CH.	11
Totes handle!	Eine Alternative Version zum Skelettarius. Der hiermit erhobene Untote ist unbegrenzt haltbar, aber auch schwieriger zu kontrollieren. 1/20 der AsP-Kosten für diesen Zauber verliert der Magier zudem permanent.	8W6
Unitatio Geistesbund	Erlaubt es mehreren Magiern, ihre Kräfte miteinander zu vereinen, wobei eine Person zum Bundführer gewählt wird. AsP-Kosten werden geteilt, ZfP* können bedingt auch anderen als Probenausgleich zur Verfügung gestellt werden. Je mehr Personen im Unitatio den gleichen Zauber sprechen, desto mächtiger wird er. Andere Personen können mit ihren reinen Astralpunkten unterstützend wirken. Der Bundführer wählt den Zauber, er muss ihn also kennen, und zumindest er darf ihn nicht verhauen.	1 je ⚠
Beschreibung der Dämonen		
Name	Beschreibung	Hörner
Agribaal	„Fluch des Eisens“ ▷ 1-gehörnter Dämon ohne Gestalt, den man rufen kann, um in Waffen oder Artefakte einzufahren. Der Zauberer darf sich einen Effekt aussuchen, den das Objekt haben soll, doch wird Agribaal die Waffe mit einem Fluch belegen (und ihn auch nennen), der zündet, sobald eine besondere Bedingung erfüllt ist.	1
Azzitai	„Der Brandstifter“ ▷ ein 3-gehörnter Dämon in der Gestalt eines leuchtend roten, aufrecht gehenden Molches. Versetzt alles, was er berührt, in Flammen. Kampfwerte: 100 LeP, GS 8, MR 13, INI 1W+10, AT 12/5 (je nach Angriff), PA 8, RS 2, TP 1W+3/1W+7; Immun: Feuer, Verwundbar: Wasser, bei PA-Erfolg 1W SP (RS ignoriert) Schaden durch Waffenaufheizung, 3 (beliebige) Aktionen pro Kampfrunde.	3
Gotongi	Ein Fremden so gut wie unsichtbarer Spionagedämon mit telepathischem Kontakt zum Beschwörer. Erscheint selbigem als großes, Blut unterlaufendes Auge mit Fledermausflügeln. Gotongis meiden ihr Spiegelbild und kleine Kinder.	keine
Heshtoth	„Die schwarze Kutte“ ▷ ein Rachedämon in der Gestalt einer schwarzen Kutte mit glühenden Augen in tiefster Schwärze und meist mit Säbel und Peitsche. Agiert gerne in Finsternis, die er notfalls auch magisch erzeugen kann. Kampfwerte: 20 LeP, GS 8, MR 4, INI 1W+12, AT 14, PA 9, RS 2, TP 1W/1W+4 (je nach Angriff).	keine
Karmanath	„Der Höllenhund“ ▷ hat die Gestalt eines muskulösen Hundes mit großen Reißzähnen und Hornansätzen an den Gelenken. Dient zur Hetzjagd. Kampfwerte: 20 LeP, GS 12, MR 12, INI 1W+15, AT 15, PA 12, RS 3, TP 1W+7; Verwundbar: Firun und Ifirn, 1W6 LeP Auto-Heilung pro Kampfrunde, 3 Aktionen (2 ATs) pro Kampfrunde.	keine
Karunga	Ein Dämon, der gerne zum Nachrichtenversand eingesetzt wird. Erscheint dem Adressaten als flammende, beliebig lange Schrift.	keine
Nephazz	Gestaltloser Dämon, der gerufen wird, um Leichen zu mächtigen Untoten zu erheben oder vorhandene Untote zu stärken, oder um einem Opfer heftige und manchmal tödliche Albträume zu schicken.	keine
Zant	Hochaggressiver Dämon in der Gestalt eines, wenn aufgerichtet, bis zu 3 m großen Säbelzähntigers, dessen Haut ätzenden Schleim absondert. Kampfwerte: 30 LeP, GS 8, MR 12, INI 1W+16, AT 12/15 (je nach Angriff), PA 8, RS 3, TP 1W+2/1W+4; 1W6 LeP Auto-Heilung pro Kampfrunde, 3 Aktionen (2 ATs) pro Kampfrunde.	keine

Attacke-Basis		Parade-Basis		Fernkampf-Basis		Initiative-Basis						
7		7		7		10						
Nahkampfwaffen:				TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP		
Magierstab als Stab ¹				1W+1	11/5	±0	-1/-1	10	10	1W+1		
Bannschwert (Kurzschwert, als Dolch geführt) ¹²				1W+2	11/4	±0	0/-1	9	6	1W+2		
Kampf-Sonderfertigkeiten:												
Fernkampfwaffen:				TP	Entfernung	TP+/Entfern.	FK	# Mun.				
Waffenloser Kampf:	TP/KK	INI	AT	PA	TP(A)	Manöver (Waffenkampf):						
Raufen	10/3	±0	7	6	1W+0							
Ringern	10/3	±0	7	6	1W+0							
Schild:	Typ		INI	WM	PA	Manöver (Raufen/Ringen):						
Rüstung nach Trefferzonen:												
Name			Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE
Standard			0	2	2	2	1	1	1	1	2	2
Rüstungsstück:	RS	BE	Ausweichen						Links		Rechts	
Gambeson	2	2	PA-Basis - BE + Mod = Ausw.				Kopf		○ ○ ○			
			7 - 2 + (-1) = <u>4</u>				Arme		○ ○ ○		○ ○ ○	
			Wunden				Brust/Rü		○ ○ ○			
			Jede Wunde führt zu:				Bauch/Sc		○ ○ ○			
			(AT, PA, GE, INI) - 2, GS - 1				Beine		○ ○ ○		○ ○ ○	
Gesamt:	2	2	○ ○ ○ ○ ○ ○									
Notizen:												
¹ Magische Waffe und außer durch einige mächtige Zauber und extreme Hitze nicht zu zerstören. ² Fügt Geistern und Dämonen 1 zusätzlichen TP Schaden zu. ↳ <u>Ewige Flamme</u> : Die Spitze des Stabs fängt für 1 AsP Feuer, das keine Luft braucht und beliebig lange Licht spendet. Wird der Stab losgelassen, erlischt das Feuer. ↳ <u>Hammer des Magus</u> : Dieser Zauber erlaubt es für 3 AsP, einen besonders harten Schlag gegen unbelebte Objekte auszuführen und sie so ggf. zu zertrümmern. Auf Kleidung oder Rüstung gerichtet, kann er indirekt auch gegen Lebewesen wirken und sie beispielsweise wegschleudern. ↳ <u>Satinavs Siegel</u> : Verlängert als Beiglyphe die Wirkungsdauer eines Zeichens oder Kreises, erhöht jedoch die Komplexität des so unterstützten Zeichens, je nach gewünschter Stärke, um bis zu 3. ↳ <u>Seil des Adepten</u> : Der Stab verwandelt sich für 1 AsP in ein magisches Seil, das ebenso quasi-unzerstörbar ist, jedoch keine Lebewesen fesseln kann. ↳ <u>Verbotene Pforten</u> : Diese der Blutmagie nahe stehende Fähigkeit erlaubt es wahlweise auch mit LeP anstelle von AsP zu zaubern.												

Kleidung:

Normal: Dunkle Kleidung, Lederschuhe, Hanfgürtel, Magierrobe

Auf Reisen: Dunkle Kleidung, Lederschuhe, Hanfgürtel, Magierrobe, Kutte mit Kapuze, Rüstzeug

Feste/Treffen: Dunkle Kleidung, Lederschuhe, Hanfgürtel, Festgewand

Ausrüstung:	#	Vermögen:	
Bannschwert (mit Scheide)	1	Dukaten	
Donaria-Beutel ¹ ☼	2	Sibertaler	
Dunkle Kleidung (Hemd, Hose, Gürtel usw.)	1	Heller	
Feldflasche *	1	Kreuzer	
Gambeson (Wattierter Waffenrock)	1	Edelsteine	
Gürteltasche	2		
Formelsammlung/Tagebuch	1	Sonstiges:	
Geldbeutel, Leder	1		
Hanfгürtel (mit Silberfäden)	2	Proviant:	#
Kerzen	7	* Wasser (in Feldflasche)	100
Kutte mit Kapuze (grau, mit Kordel)	1	☼ Onyx-Stein (für Blakharaz und Thargunitoth) ¹	6
Lederschuhe, Paar	1	☼ Blutachat (für Blakharaz und Belhalhar) ¹	2
Magierstab als Stab	1	☼ Spiegelscherbe (für Amazeroth) ¹	3
Magierrobe (schwarz, silberne Ornamente)	1	☼ Bergkristall (für Nagrach) ¹	2
Mag. Festgewand (rote Seide, goldene Ornamente)	1	☼ Moder und Asche (für Agrimoth) ¹	100
Pergament	20		
Schreibset (10 Gänsefüße, Tinte, Federmesser)	1		
Schwertgürtel	1		
Tuchrüstung	1		
Umhängetasche	1		
Zauberkreide	3		
Zunderdose (inkl. Feuerstein, Stahl und Zunder)	1		
		Verbindungen:	

Haustier:[illegible]

Notizen:

¹ Die hier genannten Donaria gelten stellen meist kleinere Beschwörungsgeschenke dar, so dass ihr positiver Effekt auf Beschwörungen/Kontrollprobe nicht der Größte ist. Die Steine sind geschliffen und der Wert des Beutelinhalts liegt bei etwa 4 Dukaten.

- Lästige Mindergeister: Elementare Mindergeister, die in der Regel dort erscheinen, wo starke elementare Kräfte ineinander übergehen (oder ein Zauber von 10 AsP oder mehr schief gelaufen ist), werden von diesem Magier angezogen. Sie können vor Gefahren warnen, sind ungefährlich aber störend und mitunter lästig wie Insekten.

- ↳ Übernehmen von Dämonen: Dieser Magier kann fremd kontrollierte(!) Dämonen ggf. übernehmen. Hierzu muss er, aber nicht sein Kontrahent, sich in der Nähe des Dämons befinden und gegen ihn ein Kontrollprobenduell gewinnen. Es gelten, so möglich, sämtliche beeinflussende Faktoren für die Kontrollprobe. Ein Bannschwert erleichtert die Übernahme um 2. Jeder Versuch kostet 5 AsP, bei Gehörnten das Doppelte.

Aventurische Beispielhelden

Anhang: Quellen und Rechtliches

Rechtliches:

Dieses Dokument ist geistiges Eigentum von Sean David Schöppler. Das Spielsystem „Das Schwarze Auge“ ist geistiges Eigentum von Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Die Marke ist Eigentum der Significant GbR. Dieses Werk ist von einem Fan des Schwarzen Auges für Fans geschrieben worden und darf daher nicht für kommerzielle Zwecke verwendet werden.

Bezüglich der Inhalte:

Der Autor dieses Werkes gibt keine Garantie auf vollständige Korrektheit der Inhalte. Vieles wurde in seiner Bedeutung stark gekürzt, weswegen dort weitere Missverständnisse auftreten können. Grundlegende Informationen findet ihr in der mitgelieferten Hauptbroschüre „Aventurien für Anfänger“.

Quellen:

- ▶ Das Schwarze Auge: Basisregelwerk (ISBN: 978-3-89064-440-0)
- ▶ Wege der Helden (ISBN 978-3-940424-400-6) ▶ Wege des Schwerts (ISBN 978-3-940424-12-9)
- ▶ Wege der Zauberei (ISBN: 978-3-940424-13-6) ▶ Wege der Götter (ISBN: 978-3-940424-21-1)
- ▶ Aventurisches Arsenal (ISBN: 978-3-940424-55-6) ▶ Efferds Wogen (ISBN 978-3-940424-11-2)
- ▶ Aus Licht und Traum (ISBN 978-3-940424-54-9) ▶ Liber Cantiones (ISBN 978-3-940424-50-1)
- ▶ Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen (ISBN 978-3-89064-282-6)
- ▶ Zoo Botanica Aventurica (ISBN 978-3-940424-19-8)
- ▶ Wiki Aventurica: <http://www.wiki-aventurica.de>
- ▶ Alle Spieler und Meister, die mich mit Rat und Informationen unterstützt haben. :]

Internet:

- ▶ Ulisses Spiele – Offizielle Seite des Herstellers: <http://www.ulisses-spiele.de>
- ▶ Das Schwarze Auge – Offizielle Seite: <http://www.dasschwarzeauge.de>
- ▶ F-Shop – Der offizielle DSA-Online-Shop: <http://www.f-shop.de>
- ▶ Helden – Heldengenerator nach DSA 4.1 in Java: <http://helden-software.de>
- ▶ Windfeders Wolkenturm – Fanseite: <http://www.wolkenturm.de>
- ▶ Der Hexenkessel – Fanseite: <http://www.dsa-hexenkessel.de>
- ▶ Auf nach Thorwal! – Thorwal-Fanseite: <http://www.thorwal.de>
- ▶ Garetien, Greifenfurt und Perricum – Mittelreich-Fanwiki: <http://www.garetien.de>
- ▶ Liebliches-Feld.net – Horasreich-Fanwiki: <http://liebliches-feld.net>

Kostenlose Abenteuer (Achtung! Nur für Meister!):

Wenn ihr erstmal mit einem inoffiziellen Fan-Abenteuer beginnen wollt, dann besucht am besten „Windfeders Wolkenturm“ und sucht dort nach der Rubrik „Gänsekiel und Tastenschlag“ und geht dann dort ins Download-Archiv. Dort findet ihr eine Reihe kostenlose Abenteuer aus Abenteuer-Wettbewerben.

Die Erkenntnis kommt am Schluss:

Wehe dir, du der diese Zeilen liest. So wisse, dass du, an dieser Stelle angelangt, auch das letzte der 13 Kapitel der „Dreizehn Lobpreisungen des Regelwerks“ gelesen hast. Somit sei deine Seele nun endgültig und auf ewig Aventurien und DSA verfallen. :]

Version vom 24. Dezember 2010