

Hausregeln

Sebastian Dietzold

10. Oktober 2001

Zusammenfassung

Dieses Dokument enthält alle Erweiterungen und Ergänzungen, welche ich in von mir gemeisterten Runden akzeptiere und benutze.

Inhaltsverzeichnis

1	Der Kampf	2
1.1	Bemerkung	2
1.2	Waffenvergleich	2
1.3	Dolche und Peitschen	2
1.4	Waffen-Behinderung	2
1.5	Rüstungs- und Trefferzonen	2
1.6	Beengter Raum	2
1.7	Kampfunfähigkeit	3
1.8	Qualität des Schlages	3
1.9	Attacke +	3
1.10	Die Wundschwellwerte	3
1.11	Auswirkungen von Wunden	3
1.12	Eine Frage der Ausdauer	4
1.13	Auf Messers Schneide	4
1.14	Tod	5
2	Die Talente	5
2.1	Aufspaltung der Wissenstalente	5

1 Der Kampf

1.1 Bemerkung

Der Grossteil unserer Hausregeln beruht auf dem Dreckigen Aventurien ([1]), welches uns hervorragend gefallen hat. Deshalb sind auch ein paar Sätze aus diesem Werk übernommen worden. Wir können [1] nur wärmstens empfehlen und hoffen auf eine Weiterentwicklung.

1.2 Waffenvergleich

Kein Waffenvergleich mehr!

1.3 Dolche und Peitschen

Messer und Dolche sind ebenso wie Peitschen oder ähnliches für Paraden aller Art völlig ungeeignet. Deshalb können Kämpfer, die sich dieses Kampfstiles befehligen, nur durch AUSWEICHEN einem Treffer entziehen (es gelten die normalen Regeln zum Ausweichen ([2] S.69)). Das gilt natürlich auch für den Fall, dass ein Kämpfer sein Kurzsword mit diesem Talent nutzt. Da er das Kurzsword effektiv wie einen Dolch führt, kann er mit seinem Kurzsword ebensowenig parieren wie mit einem Messer.

1.4 Waffen-Behinderung

Jede Waffe besitzt durch ihr Gewicht und ihre Sperrigkeit eine eigene Behinderung, die aber durch Kampfgeschick und vor allem Kraft des Kämpfers reduziert werden kann (niemals aber kann es eine negative Behinderung geben). Die Behinderung jeder Waffe wird nach der Formel

$BE_w = BE_G + BE_L = \frac{Gewicht}{50} + \frac{Lnge}{50}$ berechnet, wobei sowohl BE_G als auch BE_L gerundet werden.

u bzw. cm	BE	u bzw. cm	BE
1 bis 25	0	151 bis 175	6
26 bis 50	1	176 bis 200	7
51 bis 75	2	201 bis 225	8
76 bis 100	3	226 bis 250	9
101 bis 125	4	251 bis 275	10
126 bis 150	5	276 bis 300	11

Beide Behinderungswerte werden addiert, wodurch man den Behinderungswert der Waffe erhält. Dieser reicht von 0 (Messer) bis 32 (Drachentöter), liegt aber bei den meisten Waffen um 6 (z.B. Schwert, Wurfspeer, Kunchomer). Sollte ein Held

zwei Waffen führen, fällt die zweite nur mit der Hälfte ihres Gewichtes bzw. ihrer Länge ins Gewicht. Zur Handhabung von Schilden siehe Schildregel.

Die persönliche Belastung durch Waffen-BE kann nun durch die Kraft und Gewandtheit des Recken und die Gewöhnung an die Waffe reduziert werden, und zwar einfach, indem der Spieler GE und KK des Helden addiert und diese Summe um 20 reduziert. Der dadurch ermittelte Wert wird von der Waffen-BE des Helden abgezogen.

Die Waffen-BE kann niemals unter 0 sinken, das heisst hohe Gewandtheit und hohe Stärke führen nur dazu, dass durch Länge und Gewicht der Waffe keine zusätzlichen AT- und PA-Abzüge verursacht werden.

1.5 Rüstungs- und Trefferzonen

Jede Rüstung schützt nur einen bestimmten Teil des Körpers. Ein Helm schützt nur den Kopf und Armschienen nur die Arme. Bei Jedem Treffer wird ausgewürfelt, wo er gelandet wurde. Dies ist nötig um die Schutzwirkung zu berechnen. (Ein Kopftreffer macht üblicherweise mehr Schaden als ein Torso-treffer, schon weil der Torso meist mehr geschützt ist.)

W20	Zone
...	...

1.6 Beengter Raum

Alle unterschätzen den ungeheuren Platzbedarf von Waffen im Kampf. Als Fausregel gilt: Ohne Erschwernisse auf die AT (bei der PA kann man bei den meisten Waffen drüber reden) kann nur gekämpft werden, wenn man die DOPPELTE Waffenlänge zum Ausholen Platz hat (Ausnahme: reine Stosswaffen wie z.B. Speere & Hellebarden), ohne Abzüge PARIERT werden kann nur, wenn der zur Verfügung stehende Platz so ist, dass der Held seine Waffe quer vor sich halten kann (+30cm).

Wer das mal kurz nachguckt, der wird feststellen, dass viele der beliebtesten DSA-Waffen in Höhlen, Verliesen, Kerkern und WäLDERN total nutzlos sind.

Als grobe Richtlinie für die Erschwerung von AT und PA bei beengten Raumverhältnissen (inklusive enger Schlachtreihen oder einer eng zusammenstehenden Heldengruppe (!!!)) sollte gelten: Für jeweils 10cm, die für den Schwung der Waffe (Radius) im Angriff fehlen: +1 auf die AT. Für jeweils 5cm, die die Waffe für den Raum „zu lang“ zum parieren ist (gilt auch für Stosswaffen, in engen Korridoren

muss aber bedacht werden, dass dort Speerträger die KINGS sind), PA+1

1.7 Kampfunfähigkeit

Die optionalen Regeln für Kampfunfähigkeit ([2] S.67) entfallen, , mit Ausnahme der Regel 4, die besagt, dass ein Held, der 15 oder mehr Punkte Schaden nimmt, eine Selbstbeherrschungsprobe (+erlittene SP) machen muss, um auf den Beinen zu bleiben (sonst stürzt er zu Boden).

1.8 Qualität des Schlages

Jeder Kämpfer erzielt zusätzliche TP aufgrund seinem Kampfestalent, und zwar in halber Höhe (abgerundet) der Differenz zwischen AT-Wurf und AT-Wert.

1.9 Attacke +

Jedem Angreifer steht es frei seine Attacke angesagt zu erschweren. Dies kann auf folgende Arten geschehen.

1. Der angesagte Wert wird zum Schadenswurf addiert (Kraft).
2. Der angesagte Wert wird zum Paradowurf des Gegners addiert (überraschung).
3. Der Angreifer zielt auf eine Schwachstelle des Gegners und hofft auf sein Glück (Zielen). Dabei kommt folgende Tabelle zum Tragen,

AT+	Hochwürfeln bei...
...	...

wobei Hochwürfeln bedeutet, dass man bei einer 6 beim Schadenswurf nochmal würfeln darf und auch diesen Wurf zum Schaden dazugaddiert. (Bsp: Alrik hat ein Schwert mit 1W+4, er würfeln 6 - 6 - 3, also 19 Trefferpunkte!)

1.10 Die Wundschwellwerte

Das Prinzip ist, dass der verursachte Schaden (also Schadens- nicht Trefferpunkte) aufgrund der Verhältnismässigkeit zur LE des Recken/des Monsters eine unterschiedliche Wundschwere anrichten wird.

Daher werde verschiedene Wundschwellen eingeführt, um die schwere eines Treffer im Verhältniss zur Stärke des Monsters darzustellen.

Schwellwert (SW):	LE/10 abgerundet
leichte Wunden:	ab 1 SP
mittlere Wunden:	ab (1xSW)+9 SP
schwere Wunden:	ab (2xSW)+9 SP
tödliche Wunden:	ab (3xSW)+9 SP
Sonderfall: Wenn SW=0 (LE also kleiner als 10) gilt SW=1, aber die +9 entfällt bei den Wundschwellenwerten.	

LE	Schwellen		
1-9	2	3	4
10-19	10	11	12
20-29	11	13	15
30-39	12	15	18
40-49	13	17	21
50-59	14	19	24
60-69	15	21	27
70-79	16	23	30
80-89	17	25	33
90-99	18	27	36
100-109	19	29	39
110-119	20	31	42
120-129	21	33	45

1.11 Auswirkungen von Wunden

LEICHTE WUNDE: Eine leichte Wunde kann je nach Anzahl SP und Ursache der Verwundung ein blauer Fleck, eine Schramme, auch eine Fleischwunde oder eine Stauchung sein - schmerzvoll, aber sicher nicht tödlich. Konsequenterweise kann man durch eine leichte Wunde nicht sterben!!! (Eliminierung des berühmten Problems „Held mit 1 LE fällt Hammer auf Fuss“). Leichte Wunden haben eine Chance von 1 in 20, eine kleine Narbe zurückzulassen.

Der durch leichte Wunden verursachte Schaden wird nur von der AU des Helden Abgezogen, nicht aber von der LE!

LE-Schaden durch leichte Wunden tritt erst dann auf, wenn der Held keine AU-Punkte mehr hat (wodurch er kampfunfähig wird).

MITTLERE WUNDE: Der Held hat nun eine offene Wunde, aus der - so sie nicht mittels einer Heilprobe +0 verbunden wird - pro SR (!!!) 1W6-2 Punkte AU ausbluten. Hat der Held keine AU mehr, blutet seine LE aus.

Der Schaden durch eine mittlere Wunden wird zur Hälfte von der AU und zur Hälfte von der LE des Helden abgezogen.

Ein Held mit einer Mittleren Wunde darf bei Erhalt der Wunde maximal drei-viertel seiner vollen LE haben.

SCHWERE WUNDE: Je nach Ursprung ist dies ein Knochenbruch oder eine klaffende Wunde, die heftig blutet. Es muss bestimmt werden, wohin der Treffer ging (siehe Trefferzonentabelle). Die Auswirkungen sind:

- BEIN:** sofort GE-Probe +6 oder Sturz
Blutverlust 1W6-1 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +2
Bewegungsproben +4
- ARM:** Verlust von AT/PA für 1KR in der
Gegenstände in der Hand fallengelassen
werden bzw. die Hand wechseln
Blutverlust 1W6-2 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +2
- TORSO:** Blutverlust 2W6-4 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +2
- KOPF:** Doppelter Schaden geht von der AU ab
W20: 1-5 bewusstlos für 2W6 KR
Blutverlust 1W6-2 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +2

Ein Held darf bei Erhalt einer Schwere Wunde darf maximal die Hälfte seiner vollen LE haben.

Schwere Wunden werden in voller Höhe von der AU und in halber Höhe von der LE abgezogen.

TÖDLICHE WUNDE: Jetzt wird's eklig. Das getroffene Körperteil wurde derartig zerfetzt, dass es schlichtweg nicht mehr brauchbar ist - wurde die Wunde mit einem scharfen Hieb verursacht, ist das Körperteil vielleicht sogar abgetrennt (SL Entscheidung).

- BEIN:** Sturz
Blutverlust 2W6-2 AU/KR
1W6-1 LE/KR
Alle Proben Schwierigkeit +4
Bewegungsproben +8
- ARM** Sturz
Gegenstände in der Hand fallenlassen
Blutverlust 2W6-4 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +4
- TORSO:** Sturz
Blutverlust 3W6-3 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +4
- KOPF:** Sofortiger Tod

Der Schaden durch eine tödliche Wunde wird sowohl von AU wie von LE in voller Höhe abgezogen.

Ein Held darf bei Erhalt einer Tödlichen Wunde maximal ein viertel seiner vollen LE haben.

Die Wundeffekte sind KUMULATIV, d.h. 3 Schwere Wunden und 2 Tödliche Wunden erhöhen die

Schwierigkeit aller Proben (inkl. AT/PA) um +14 etc.

Mittlere, Schwere und Tödliche Wunden sollten einzeln notiert werden, etwa so: (Tödl. Wunde, rechter Arm, 21 SP). Dies kann für Heilzauber und Heiltränke sehr wichtig sein.

Wunde	AU	LE	LE _{MAX}
leicht	SP	—	—
mittel	$\frac{1}{2}SP$	$\frac{1}{2}SP$	$\frac{3}{4}LE$
schwer	SP	$\frac{1}{2}SP$	$\frac{1}{2}LE$
tödlich	SP	SP	$\frac{1}{4}LE$

1.12 Eine Frage der Ausdauer

Wer AU=0 hat, der ist so erschöpft, dass er der Ohnmacht nahe ist. Jede noch so kleine Anstrengung kann dafür sorgen, dass er das Bewusstsein verliert. Allerdings: Automatisch kampfunfähig wird der Held nicht (Monster und Gegner hingegen schon; wir wollen den Helden gestatten, die Gunst der Götter im Notfalle einwenig weiter reizen zu können als der tumbe Goblin am Wegesrand).

Für AU=0 und darunter gelten folgende Regeln:

1. Jeder weitere Verlust von AU-Punkten wird von der LE des Helden abgerechnet (so wird es u.a. auch möglich, durch waffenlose Kampftechniken jemanden totzuschlagen)
2. Jedesmal, wenn der Held nun Schaden erhält (egal, wieviel) muss er eine MU-Probe ablegen, um weiterhin aktiv bleiben zu können.
3. Für Aktionen, die der Held jenseits der AU=0 unternimmt, besteht ein zusätzlicher Malus von +3 Punkten auf die Schwierigkeit der Proben (AT/PA inklusive)
4. Helden, die unter AU=0 kämpfen, dürfen keine besonderen Kampfactionen (AT+, Serie, Finte etc.) mehr unternehmen.
5. Nach Ende des aktuellen Kampfes müssen Helden pro SR eine MU-Probe +5 ablegen, um weiter bei Bewusstsein zu bleiben. Solange sie bei Bewusstsein bleiben, regenerieren sie keine AU.

1.13 Auf Messers Schneide

Mit LE=0 verliert jeder Held und jedes Monster (Ausnahmen...) das Bewusstsein, es sei denn, dem betreffenden Wesen/Helden gelingt in jeder KR eine MU-Probe mit einem Aufschlag in Höhe der LE unter 0.

Sollte das alleine noch nicht Grund genug zur Sorge sein, so sei gesagt, dass nun auch die Wundschwellen ins Bodenlose fallen - nämlich auf die Hälfte ihres vormaligen Wertes (aufgerundet).

Es gelten ausserdem die gleichen Regeln wie unter § Eine Frage der Ausdauer angegeben. Besitzt der Held weder AU noch LE, gelten die Regeln kumulativ (d.h. der Basis Malus von +3 wird zu +6, die MU-Probe nach dem Kampf wird von +5 zu +10 etc.)

1.14 Tod

Wie bereits gesagt, gibt es völlig unabhängig vom derzeitigen Stand der LE gewisse Dinge, durch die ein Held nicht sterben kann: Ein Held stirbt nicht durch eine leichte oder mittlere Wunde.

Die Bedingungen für den Tod eines Helden durch einen Kampf sind gegeben bei:

1. Tödlichem Kopftreffer unabhängig seiner derzeitigen LE
2. Schwerem oder tödlichen Treffer bei LE weniger 0
3. Verbluten, d.h. Verlust von auch nur 1 Punkt LE durch Blutverlust, wenn die LE weniger als 0 ist (Es wird davon ausgegangen, dass der Held auch im bisherigen Kampf bereits einiges an Blut verloren hat oder gar innere Blutungen hat, von denen niemand etwas wusste bislang, so dass ein Held mit 1 Punkt LE-Verlust durch Blutverlust (bei LE weniger als 0) genauso verblutet ist wie einer, der nach Verlust von 80 LE durch Blutverlust endlich die negativen LE erreicht und dann dahinscheidet).

2 Die Talente

2.1 Aufspaltung der Wissenstalente

In Klammern sind die Punkte angegeben, die man braucht, um den Fachbereich zu beherrschen. Es ist ohne weiteres möglich, mehr als die angegebenen Punkte in eine Spezialisierung zu investieren, um damit besonderes Wissen anzuzeigen. Die anderthalbfache Menge an investierten Punkten weist einen wahrhaften Experten auf diesem Gebiet aus, die doppelte Menge eine wohl einzigartige Koryphäe Aventuriens.

Wie auch bei Sprachen kennen gilt, dass sobald ein Held die Meisterschaft (TaW 10+) in einem bestimmten Talent erreicht hat, er auf jedes bereits

angelernte Spezialgebiet einen weiteren Punkt hinzuzählen kann (ebenso, wenn er ein neues Spezialgebiet erlernt). Mit einem TaW 18 kennt sich der Held prinzipiell in allen Spezialisierungen aus, vor allem in jenen, in denen er Punkte hat. Ab TaW 18 sollten die Spezialisierungen bei entsprechenden Gelegenheiten weiter gesteigert werden, um das Wissen in diesen Bereichen zu dokumentieren.

Alchimie

Grundlagen (5):

Jeder Held, der sich mit der Alchimie beschäftigt, muss zuerst die Grundlagen derselben erlernen. Dazu gehören Handhabung der Geräte, das richtige Aufkochen von Tränken, das Säubern bestimmter Stoffe und das Lesen alchimistischer Rezepte.

Gifte (4):

Das Mischen und Herstellen zahlreicher Gifte, die eher den Wehrheimer Index als die Rezeptesammlung eines ehrbaren Alchimisten schmücken sollte.

Heiltränke (4):

Nichtmagische Heiltränke und Antidote fallen in diese Kategorie.

Drogen (3):

Vom legendären Havener Boronwein bis zum Regenbogenstaub fällt alles in diese Kategorie.

Stärkemittel (4):

Die zahlreichen Aufputzmittel, welche die aventurische Alchimie kennt, gehören hierzu.

Analyse (6):

Eine wirklich sichere Analyse ist in Aventurien kaum möglich. Spezialisten, die sich fast ausschließlich mit der Analyse beschäftigen, gehören zu den bestbezahlten Gelehrten der Welt. Doch auch von ihnen sind leider keine Wunder zu erwarten, so dass ihnen so gut wie nie die Bestimmung der exakten Qualitätskategorie gelingt.

Alte Sprachen

Bosparano (5):

Heute Gelehrten- und Schriftsprache, Sprache des Alten Reiches, etwa 2000-800 v. Hal.

Alt-Güldenländisch (4):

Sprache der ersten Siedler, etwa 2500-2000 v. Hal.

Asdharia (7):

Das Alt-Elfsche, vor ewiger Zeit.

Angram (4):

Das Alt-Zwergische, als die Welt noch jung war.

Ur-Tulamidya (5):

Vorgänger des Tulamidischen, zur Zeit des Diamanten Sultans gesprochen, bis 1000 v. Hal.

Geographie

(allgemein gilt, dass dieses Talent nicht nur das schnöde Wissen um Lage der Städte etc. umfasst, sondern vor allem auch kulturelle Aspekte und bestimmte, mehr oder weniger häufig benutzte Wege durch dieses Gebiet.)

Mittelreich (6):

Die grobe Geographie des grössten aventurischen Reiches. Einzelne Provinzen genauer zu kennen verlangt weitere 3 Punkte in dieser Provinz investiert und extra vermerkt.

Maraskan (3):

Hierzu gehört ausdrücklich nicht die Orientierung und der Überlebenskampf im Dschungel. Mit diesen 3 Punkten, weiss man wo die Städte, Berge und Flüsse liegen und hat einen recht groben Überblick über die maraskanische Kultur.

Thorwal (3):

Das fjordreiche Land im Nordwesten, mitsamt vieler Häfen und geschickter Verbindungen.

Norden (2):

Auch hier fällt nicht die Orientierung und das Überleben hinein. Man weiss, wo die grossen Bergketten und Seen liegen, was für ein Menschen- bzw. Elfen-schlag dort lebt und wenig mehr.

Bornland (2):

Die Lage der wichtigsten Strassen und Städte als auch der Flüsse und Wälder. Auch mit einem noch so hohen Geographie-TaW sind die Wälder um das Bornland lebensgefährlich und schwer zu durchqueren.

Orkland (2):

Eigentlich kennen sich recht wenige Helden im Orkland aus, doch dazu gehören die Veteranen, die damals von der Hetfrau ausgesandt wurden.

Liebliches Feld (4):

Obwohl es ein so kleines Land ist, machen es die zahlreichen Grafschaften und Baronien schwierig, wirklich umfassend über das Liebliche Feld Bescheid zu wissen.

Khôm (3):

Man kennt die Lage der Oasen, und die Wege dorthin. Doch selbst ein Novadi ist in der sogenannten „Wüste in der Wüste“ verloren.

Südosten (2):

Damit sind Aranien, Mhanadistan und Thalusa bis Selem gemeint.

Süden (3):

Alles südlich von Dröl und Selem.

Geschichtswissen

Mittelreich (6):

Die Geschichte des Neuen Reiches von 1000 v. Hal bis zu den jüngsten Ereignissen.

Bosparan (5):

2500 v. Hal - 1000 v. Hal, Aufstieg der Horaskaiser bis Bosparans Fall.

Alt-Tulamid (6):

Die Geschichte von der Gründung der ersten Städte am Mhanadi bis zur Eroberung durch Murak-Horas.

Zwerge (7):

Die Geschichte der Zwerge ist die Geschichte Xorloschs. Von vor 10000 Jahren bis heute.

Elfen (4):

Legenden von den uralten Elfen, ihren Städten und Königen.

Thorwal (3):

Vom Auszug der Hjaldingarder über die Priesterkaiserzeit bis heute.

Liebliches Feld (3):

Die noch relative junge Geschichte seit dem Unabhängigkeitskampf bis zur Horas-Kränzung.

Bornland (3):

Von der Eroberung durch die Theaterritter über die Priesterkaiserzeit bis Uriels Schandzug.

Urgeschichte (4):

Die Legenden und Mythen, wie sich die alten Völker flüstern und wie es in den heiligen Offenbarungen zu lesen sind. Hierzu gehören auch solche Geschichten wie der Krieg gegen den Namenlosen und die Drachenkriege.

Götter und Kulte

Zwölfgötter (6):

Der Kreis der Zwölf, ihre Feiertage und wichtigsten Gebete. Der Held mag entscheiden, ob er sich einer oder mehreren Gottheiten vertiefend widmet (4 Punkte pro Kult).

Rastullah (4):

Die 99 Gesetze, die hohen Feiertage und die Sendung Rastullahs an sein auserwähltes Volk.

Rur & Gror (2):

Mit zwei Punkten erhält der Held einen Überblick über die wichtigsten Theorien und Philosophien der Maraskaner über die Zwillingsgötter.

Echsenkult (6):

Alt und unverständlich ist der Glaube an H'Rangar. Aber die Wahrheit spricht gar von einem ganzen Götterpantheon mit gar schrecklichen Namen...

Magierphilosophie (3):

Zwar keine echte Religion, aber doch eine Kosmogonie. Hier betrachten wir die Folgen für die Lebenseinstellung der Helden, wie der Logische Atheismus und ähnliches. Vergleiche auch Magiekunde.

Angrosch (2):

Die Riten der Zwerge um ihren Schöpfergott und die wichtigsten Kultstätten desselben.

Orkkult (2):

Brazoragh, Tairach und ihre Kulte.

Goblinismus (1):

Die duale Weltanschauung der Goblins. Nicht sonderlich kompliziert, schliesslich muss es auch ein Rotpelz verstehen.

Wolfskult (2):

Die grossen Wölfe der Nivesen und die Folgen für deren Weltanschauung.

Jaguarkult (2):

Eigentlich Tapamkult. Die Beseelung der Natur und ihre Folgen.

Kriegskunst**Kompanie (4):**

Vom Leiten und Koordinieren von 50 Leuten, und wie man sie motiviert.

Regiment (3):

Dasselbe für 500 Leute.

Legion (5):

Dasselbe für 5000 Leute.

Marsch (2):

Wie bringe ich meine Truppen von A nach B, mit-samt Verpflegung und in geringer Zeit?

Schlacht (5):

Aufbauen und Motivieren der Truppen vor und führen derselben während der Schlacht, Taktik.

Reiterei (2):

Die Tücken der Kavallerie und das Verpflegen der Pferde.

Infanterie (3):

Fusstruppen und ihre Besonderheiten.

Flotte (4):

Schiffe zu koordinieren (nicht zu manövrieren - dies ist Bootsfahrt!) und den Hafen zu organisieren.

Strategie (6):

Kriege und Kampagnen im grösseren Massstab, wissen, was man opfern muss, um grössere Siege zu erringen. Krieg am „Kartentisch“.

Dienstgrade (1):

Der Unterschied zwischen Marschall, Korporal, und wer wem was zu sagen hat.

Lesen und Schreiben**Kusliker Zeichen (4):**

Die übliche Schrift des Garethis und vieler anderer Sprachen, 31 Zeichen.

Alt-Güldenländisch (5):

Buchstabenschrift der ersten Siedler und deren ur-alter Bücher, 57 Zeichen.

Angram (6):

Die seltene Runen- und Symbolschrift, welche die Zwerge auf den Xorloscher Stelen verewigten.

Runen (Zwerge) (3):

übliche Buchstabenschrift der Zwerge, sogenannte „kleine Runenschrift“ (im Gegensatz zum Angram). Ahnelt dem Thorwalschen, ist es aber nicht. 20 Zeichen.

Runen (Thorwal) (3):

Buchstabenschrift der Thorwaler, wird mehr und mehr von den Kusliker Zeichen abgelöst.

Nanduria (3):

Moderne Buchstaben- und Geheimschrift der Gelehrten, angeblich zauberkräftig, 26 Zeichen.

Heilige Glyphen (2):

Die wenigen Buchstaben, die Rastullah seinem Volk überlieferte - eine junge Entwicklung der Novadis, die es aus dem Tulamidya ableiteten, nur 19 Zeichen.

Tulamidya (4):

Auf dem Ur-Tulamidya basierende, etwas veraltete Schrift des Südostens, 56 Zeichen.

Ur-Tulamidya (5):

Halb-Symbolschrift, etwa 300 Zeichen, aus dem sich das wesentlich einfachere Tulamidya entwickelte, Nachfolger des Zelemja.

Zelemja (6):

Abgeleitet aus dem Yash'Hualay, „einfache“ Symbolschrift, heute noch in der Gegend um Selem verwendet, etwa 5000 Zeichen.

Chrmk (6):

Echsische Schrift, vereinfachte (?) Form des Chuhas, , 3.200 Jahre alt, etwa 5.000 Zeichen, nahezu identisch mit dem Zelemja (gemeinsam sind die beiden Sprachen entsprechend leichter zu lernen).

Chuchas (8):

Proto-Zelemja, auch Yash'Hualay-Glyphen; „Steinalte“, fremdartige Symbolschrift, späte Umgangschrift der Echsen, 20.000 Zeichen, etwa 4.000 Jahre alt, Vorläufer des Zelemja.

H'Chuhas (9):

Heilige Schrift der Echsen, noch ungeklärt ob es eine reine Bilder- oder doch Symbolschrift ist, 8.000 Jahre alt, unzählige Zeichen.

Zhayad (4):

Magierschrift, vor allem von der Linken Hand verwendet, und zum Schreiben von Dämonennamen.

Arkanil (4):

Mächtige, auch zauberkräftige Schrift, auch Rohalschrift genannt. So mächtig, dass die meisten Angst haben, sie zu verwenden.

Isdira (3):

Ornamentale Schrift der Elfen, 27 Zeichen.

Drakned-Glyphen (5):

von Pher Drodont vor 1.000 Jahren niedergeschrieben, angebliche Schrift des Drachischen, 837 „wichtigste“ Zeichen.

Schurschrift der Anoiha (1):

einfache „Schrift“ bestimmter Waldmenschen. Mit Hilfe von gewissen Aneinanderreihungen von Farben oder Knoten können sie so Nachrichten übermitteln.

Magiekunde

Gildenmagie (5):

Was ist wer und wer ist was? Organisation, Aufbau und Philosophie der drei grossen Gilden und ihre Zaubersprüche. Genauere Vertiefungen in einzelne magische Schulen (Antimagie, Verwandlung etc.) kosten 4 Punkte.

Elfenzauber (4):

Aufbau von elfischer Zauberei und von den mächtigsten des Alten Volkes.

Hexerei (3):

Von den Zirkeln und Schwesternschaften, woran man sie erkennt, und die typischen Merkmale ihrer Zaubersprüche und Flüche.

Druidentum (3):

Auch Geodentum. Von den wenigen Kreisen, dem druidischen Elementarismus und den verschiedenen Schulen (Herrschern und Freunden).

Schelmerei (2):

Woran man Schelmensprüche früh genug erkennt, um nicht dadurch zu tanzen. Mit dem zweiten

Punkt lernt man die wichtigste Weisheit im Zusammenhang mit Schelmen: „Sei immer weit weg von ihnen.“

Sprüche (4):

Das Erkennen von Zaubergesten und der Bedeutung von Zauberformeln.

Dämonologie (4):

Wahre Namen, die Zuordnung zu den Domänen, die Hierarchie des Chaos und vieles mehr...

Elementarismus (3):

Die sechs oder sieben Elemente, ihre gegenseitigen Affinitäten und Analogien, das Wissen um Dschinne und Elementare.

Artefakte (4):

Bestimmte berühmte Artefakte und das Wissen um besondere Materialien, die sich zur Artefakterstellung eignen.

Magierphilosophie (6):

Die Grundideen der Freizauberei, die praktischen Anwendung derselben, die Macht der Götter. Vergleiche auch Götter und Kulte.

Rechtskunde

Strafrecht (5):

Welche Strafen sind für welche Taten üblich? (Allgemein gilt, dass das Gesetz in Aventurien bei weitem nicht dermassen bindend ist wie wir es gewohnt sind. Ein Richter kann sehr wohl das Strafmass verändern)

Grundrecht (4):

Hiermit sind keine Grund- oder Menschenrechte gemeint, sondern einfach die Rechte über Grund und Boden.

Thorwal (3):

Das etwas andere Rechtssystem der Efferdskinder verlangt eine eigene Kategorie.

Handelsrecht (4):

Diese Sparte hat eine schwere Position, da es sich Grossteils nur um de facto Rechte handelt, aber um keine echt niedergeschriebenen. Aber auch Zölle und Passiergelder werden hierunter abgehandelt.

Norden (4):

Allgemein variierende Rechtsprechungen im Norden des Kontinents.

Süden (3):

Allgemein variierende Rechtsprechungen in den ehemaligen Kolonien im Süden.

Kalifat (3):

Das Rechtssystem der Novadis und die Mawdliyat.

Sprachen kennen

(Die Unterscheidung zwischen Sprachen kennen und Alte Sprachen bezieht sich auf den Unterschied in der Erlernung als Schriftsprache und als „Sprechsprache“. So kann man Zelemja, Drakned oder Zhayad nur sehr wohl auch nur als Schriftsprache - also Alte Sprache erlernen, während man - um sich darin flüssig unterhalten zu können - das Bosparano mit Sprachen kennen lernen sollte)

Garethi (4):

Die Umgangssprache der Reiche.

Isdira (5):

Elfish.

Rogolan (3):

Zwergisch.

Tulamidya (4)

Thorwalsch (4)

Alaani (6):

Sprache der Norbarden

Nujuka (3):

Sprache der Nivesen

Mohisch (2)

(andere Sprachen der Waldmenschen entsprechend auch)

Zelemja (6):

Schwieriges Gemisch aus Garethi, Tulamidya und Echsisch, um Selem gesprochen, selten.

Goblinisch (1)

Trollisch (3)

Rssah (6):

Echsisch.

Drachisch (5):

Pher Drodonts Drakned.

Koboldisch (4)

Zhayad (4):

Wahrscheinlich später entwickelte Geheimsprache der Schwarzmagier.

Atak (3):

Zeichen und Gebärdensprache der Phexischen.

Füchsisch (1):

Zeichensprache der Phexgeweihten.

Rabensprache (1):

Liturgische Sprache der Boronis.

Oloarkh (1):

Umgangssprachliches Orkisch, auch Oger sprechen es häufig.

Ologhaijan (1):

Hochorkisch.

Staatskunst

Diplomatie (4):

Womit kann ich bei wem auf welche Art Druck machen, und wo sollte ich es lieber lassen?

Neues Reich (5):

Wer ist wer im Reich, und was tut er?

Horasiat (4):

Wer ist wer im Staat und was sollte er tun?

Thorwal (2):

Wer ist wer an Bord und wie erzählt er, was er tat?

Kalifat (4):

Wer ist wer am Hof und was tat er, um dahin zu gelangen?

Bornland (3):

Wer ist wer und was und welches Dokument muss er ausfüllen, um etwas zu tun?

Süden (2):

Wer ist wer und wen muss ich umbringen, um meine Ziele durchzusetzen?

Norden (2):

Die freien „Stadtstaaten“ des Nordens.

Sternkunde

Grundlagen (5):

Die Grundlagen der Sternenbeobachtung und der notwendigen Rechnungsarten für die Bewegungen der Himmelskörper.

Nordhimmel (6):

Die vielen Konstellationen des Nordhimmels, ihre Umlaufgeschwindigkeiten und Aussehen.

Südhimmel (4):

Die wenigen bekannten Konstellationen südlich des Zwölfkreises.

Planeten (4):

Die Planeten und Faustregeln zur Berechnungen der seltsamen Bewegungen derselben.

Madamal (2):

Die Phasen des Mondes, die Veränderung derselben und die Bewegungen desselben.

Zwölfkreis (3):

Die Zwölf beherrschenden Sternbilder des Himmels, ihre Bedeutung und Bewegungen.

Horoskoperstellung (4):

Nach Berechnung der Konstellationen (mit den anderen Spezialisierungen) werden hiermit die Deutungen erstellt.

Navigation (3):

Das Zurechtfinden auf hoher See und in der Wüste anhand der Sternkonstellationen.

Literatur

- [1] Andreas Schroth - *Dreckiges Aventurien* - 07/99
- [2] Mit Mantel, Schwert und Zauberstab - Schmidt Spiele