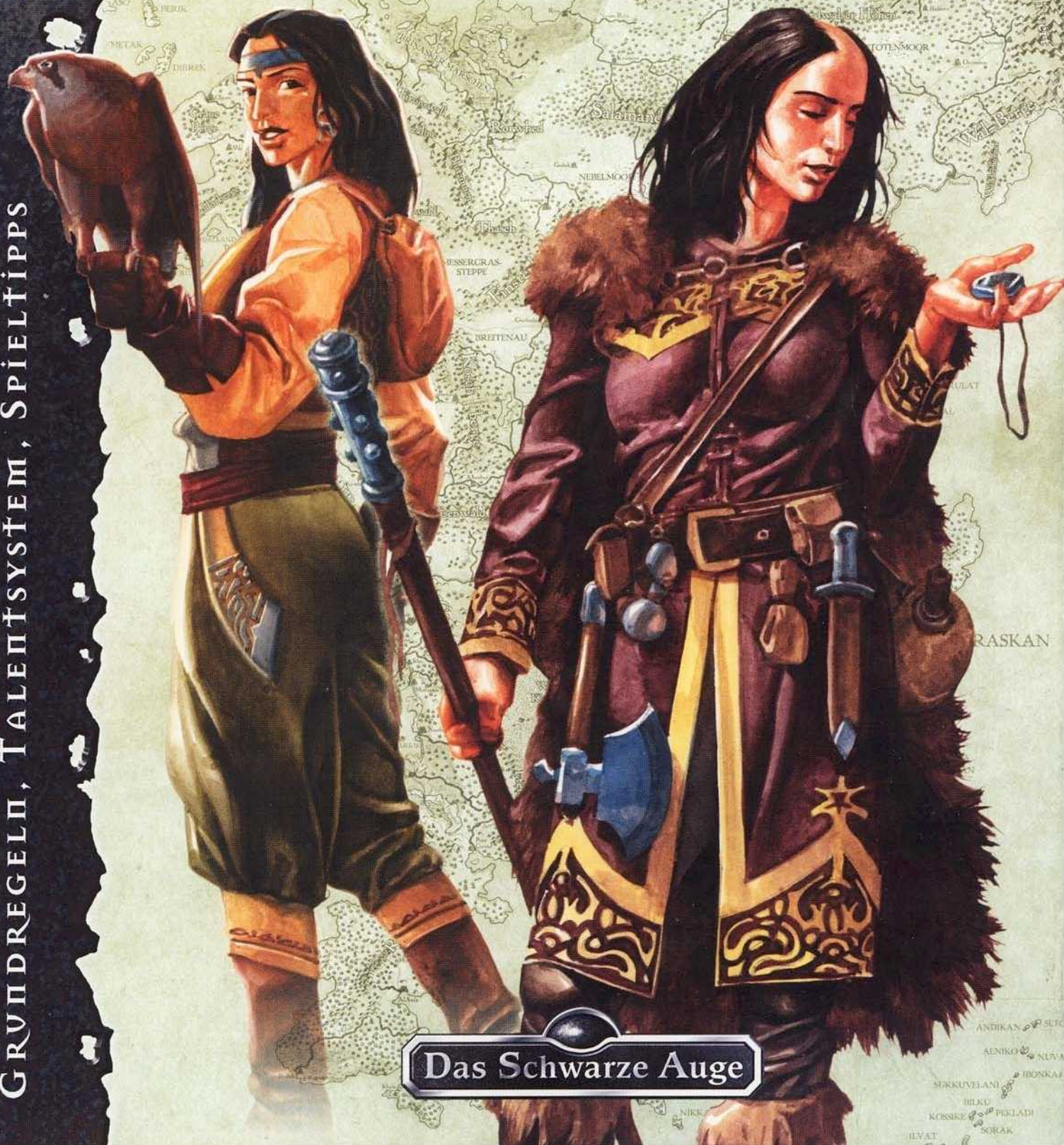


# MIT FLINKEN FINGERN

ADVENTURIEREN

GRUNDREGELN, TALENTSYSTEM, SPIELTIPPS



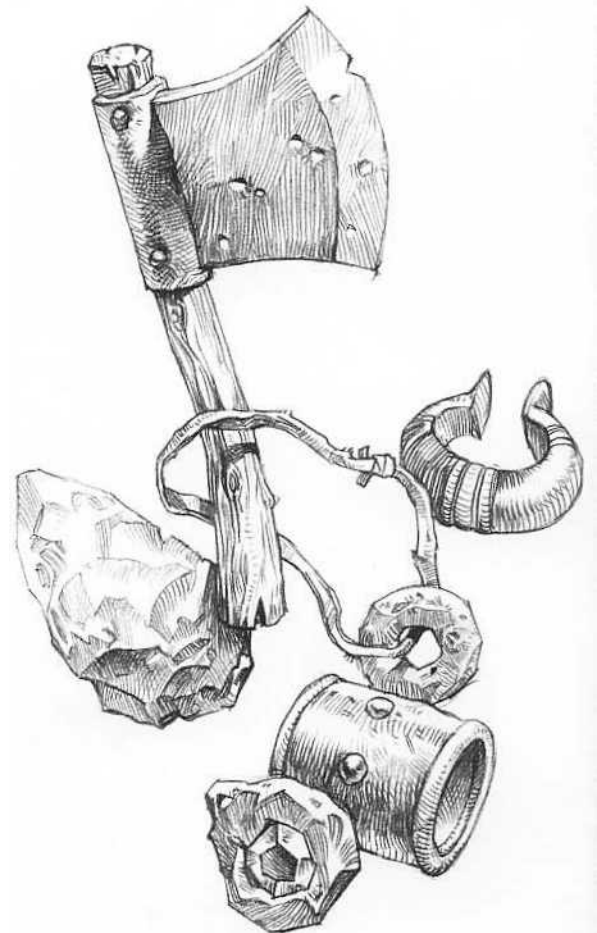
Das Schwarze Auge

**SONDERFERTIGKEITEN (außer Waffenlose Manöver; Details zu Kampf-Sonderfertigkeiten finden Sie im Band *Mit blitzenden Klingen*)**

Aufmerksamkeit	4 GP	200 AP	IN 12
Ausfall	4 GP	200 AP	KO 12; SF Finte
Ausweichen I	6 GP	300 AP	GE 10
Ausweichen II	4 GP	200 AP	GE 12; SF Aufmerksamkeit, Ausweichen I
Ausweichen III	4 GP	200 AP	GE 15, SF Ausweichen II, Kampreflexe
Befreiungsschlag	2 GP	100 AP	MU 12, KK 15, SF Niederwerfen
Beidhändiger Kampf I	2 GP	100 AP	GE 12; SF Linkhand
Beidhändiger Kampf II	8 GP	400 AP	GE 15; SF Beidhändiger Kampf I
Berittener Schütze	4 GP	200 AP	TaW Reiten 7, entsprechender Fernwaffen-TaW 7
Betäubungsschlag	4 GP	200 AP	SF Finte, Wuchtschlag
Binden	4 GP	200 AP	IN 12, GE 12; SF Meisterparade oder Parierwaffe I
Blindkampf	4 GP	200 AP	GE 12, TaW Sinnenschärfe 15; SF Kampfgespür
Defensiver Kampfstil	2 GP	100 AP	GE 12; SF Meisterparade
Doppelangriff	2 GP	100 AP	SF Beidhändiger Kampf I
Eisenhagel	3 GP	150 AP	FF 12; TaW Wurfmesser 10, Spezialisierung auf entsprech. Waffe
Entwaffnen	4 GP	200 AP	KK 12, SF Binden
Finte	4 GP	200 AP	GE 12
Formation	2 GP	100 AP	SF Aufmerksamkeit
Gegenhalten	4 GP	200 AP	MU 15, GE 12; SF Meisterparade
Gezielter Stich	2 GP	100 AP	SF Finte
Geländekunde	3 GP/2 GP	150 AP/100 AP	(s. S. 41)
Hammerschlag	4 GP	200 AP	MU 15; SF Niederwerfen
Improvisierte Waffen	2 GP	100 AP	IN 12, GE 12, TaW Raufen 10, TaW einer Wurfwaffe 10
Kampf im Wasser	2 GP	100 AP	GE 12, TaW Körperbeherrschung 7
Kampfgespür	6 GP	300 AP	IN 15, SF Aufmerksamkeit, Kampreflexe
Kampreflexe	6 GP	300 AP	INI-Basis 10
Klingensteinurm	2 GP	100 AP	AT-Basis 9, SF Ausfall, Kampreflexe
Klingenwand	2 GP	100 AP	PA-Basis 9, SF Defensiver Kampfstil, Kampreflexe
Kriegsreiterei	6 GP	300 AP	TaW Reiten 10, Reiterkampf
Linkhand	6 GP	300 AP	GE 10, KK 10
Meister der Improvisation	4 GP	200 AP	FF 12, IN 12 (s. S. 42)
Meisterliches Entwaffnen	2 GP	100 AP	KK 15, GE 15; SF Entwaffnen
Meisterparade	4 GP	200 AP	PA-Basis 8
Meisterschütze	6 GP	300 AP	TaW der Waffe 15, SF Scharfschütze
Nandusgefälliges Wissen	4 GP	200 AP	KL 12, IN 12 (s. S. 42)
Niederwerfen	2 GP	100 AP	SF Wuchtschlag
Parierwaffen I	4 GP	200 AP	GE 12; SF Linkhand
Parierwaffen II	4 GP	200 AP	GE 15; SF Parierwaffen I
Reiterkampf	4 GP	200 AP	TaW Reiten 7
Rüstungsgewöhnung I	3 GP	150 AP	KK 10
Rüstungsgewöhnung II	6 GP	300 AP	KK 12, SF Rüstungsgewöhnung I
Rüstungsgewöhnung III	9 GP	450 AP	KK 15, SF Rüstungsgewöhnung II
Scharfschütze	6 GP	300 AP	TaW der Fernwaffe 7
Schildkampf I	4 GP	200 AP	KK 12, SF Linkhand
Schildkampf II	4 GP	200 AP	KK 15, SF Schildkampf I
Schildspalter	2 GP	100 AP	KK 15, SF Niederwerfen
Schnellladen	4 GP	200 AP	FF 12, KK 12; TaW der Fernwaffe 7
Schnellziehen	4 GP	200 AP	GE 12, FF 10
Spießgespann	2 GP	100 AP	TaW Speere 10; SF Sturmangriff
Sturmangriff	2 GP	100 AP	MU 12; SF Wuchtschlag
Talentspezialisierung	2 GP	unterschiedlich	TaW des Talents 7 (s. S. 42)
Tod von links	2 GP	100 AP	SF Beidhändiger Kampf I, Parierwaffen II
Todesstoß	4 GP	200 AP	MU 15, SF Gezielter Stich
Turnierreiterei	2 GP	100 AP	TaW Reiten 10, SF Reiterkampf
Umreißen	2 GP	100 AP	KK 12; SF Finte
Unterwasserkampf	4 GP	200 AP	TaW Schwimmen 10
Waffe zerbrechen	4 GP	200 AP	KK 12; PA-Basis 9; SF Binden
Waffenlos: Bornländisch	2 GP	100 AP	TaW Raufen 5, TaW Ringen 5
Waffenlos: Gladiatorenstil	3 GP	150 AP	TaW Raufen 7, TaW Ringen 7
Waffenlos: Hammerfaust	3 GP	150 AP	TaW Raufen 10
Waffenlos: Hruruzat	4 GP	200 AP	TaW Raufen 10, TaW Ringen 10
Waffenlos: Mercenario	4 GP	200 AP	TaW Raufen 10, TaW Ringen 7
Waffenlos: Unauer Schule	3 GP	150 AP	TaW Ringen 10
Waffenspezialisierung	5 GP	unterschiedlich	TaW der Waffe 7
Windmühle	4 GP	200 AP	SF Gegenhalten, Wuchtschlag
Wuchtschlag	4 GP	200 AP	KK 12

# INHALT

VORWORT .....	5
DAS SPIELSYSTEM IN ALLER KÜRZE .....	6
DIE WÜRFEL .....	6
RUNDUNGEN .....	6
EIGENSCHAFTEN UND EIGENSCHAFTSPROBEN .....	6
DER SOZIALSTATUS .....	7
TALENTWERTE UND TALENTPROBEN .....	7
ZUM HELDENDOKUMENT .....	8
DAS KAMPFSYSTEM .....	10
LEBENSUNKTE UND AUSDAUER.....	10
ZEIT UND RAUM .....	11
TALENTE, TALENTWERTE, TALENTPROBEN .....	12
DIE TALENTPROBE.....	12
OFFENE UND VERGLEICHENDE TALENTPROBEN (OPTIONAL) ....	14
AUTOMATISCHER ERFOLG UND MISSERFOLG (OPTIONAL) .....	15
ALTERNATIVE EIGENSCHAFTEN (OPTIONAL) .....	15
DIE TALENTE .....	16
KAMPF-TALENTE .....	19
KÖRPERLICHE TALENTE .....	20
GESELLSCHAFTLICHE TALENTE .....	23
NATUR-TALENTE .....	25
WISSENSTALENTE .....	28
SPRACHEN UND SCHRIFTEN .....	31
HANDWERKSTALENTE .....	33
SONDERFERTIGKEITEN (OPTIONAL) .....	41
ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN .....	41
KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN .....	42
ABENTEUERUNKPUNKTE UND ERFAHRUNG .....	45
STEIGERN .....	45
DIE DREI LERNMETHODEN (OPTIONAL) .....	47
LERNERLEICHTERUNGEN (EXPERTE) .....	48
STEIGERUNG DER EIGENSCHAFTEN .....	49
STEIGERUNG VON GABEN .....	49
STEIGERUNG DER AUSDAUER UND DER LEBENSENERGIE .....	49
ERWERB VON SONDERFERTIGKEITEN (OPTIONAL) .....	49
ABBAU VON NACHTEILEN .....	50
DIE STUFE .....	50
FEUER UND EISEN (EXPERTE) .....	51
TIPPS UND ANREGUNGEN FÜR SPIELER.....	54



# DAS SPIELSYSTEM IN ALLER KÜRZE

Im Folgenden wollen wir hier kurz noch einmal auf die Kernbegriffe im Regelsystem des Schwarzen Auges eingehen, die wir im Verlauf des Buches durchgehend verwenden. Detaillierte Informationen finden Sie in den **Basisregeln** auf S. 13 bis 20 und S. 112 bis 124 oder in den Büchern aus dieser Box. Ein Verweis auf die **Basisregeln** ist bisweilen mit **Basis xxx** abgekürzt (wobei xxx für die Seitenzahl steht), während **MBK xxx** bedeutet, dass Sie in **Mit blitzenden Klängen** nachschlagen können, und **AH xxx** für einen Verweis auf eine Seite in **Aventurische Helden** steht.

Alles, was Sie zum Spiel als Mitspieler benötigen, sind ein Blatt Papier für die Werte Ihres Helden (besser natürlich ein Charakterbogen, wie Sie ihn in dieser Box finden) und einige weitere Notizzettel, Stifte sowie einen zwanzigseitigen und einen sechscitigen Würfel.

## DIE WÜRFEL

Beim Schwarzen Auge werden üblicherweise nur zwei Sorten Würfel verwandt: Solche mit 20 Seiten und Zahlen von 1 bis 20, kurz als **W20** bezeichnet, und 'gewöhnliche' sechscitige Würfel, die Zahlen zwischen 1 und 6 produzieren und die als **W6** abgekürzt werden. Wenn wir (selten) von einem **W3** reden, meinen wir einen Wurf mit dem **W6**, wobei 1 und 2 als 1 gezählt werden, 3 und 4 als 2 und 5 und 6 als 3.

Eine Angabe wie **3W6** bedeutet, dass Sie drei sechscitige Würfel rollen und die Würfelresultate aufaddieren; eine Angabe **2W20+10** bedeutet, dass Sie zwei zwanzigseitige Würfel rollen, die Ergebnisse zusammenzählen und zusätzlich 10 Punkte addieren.

## RUNDUNGEN

Wenn nicht ausdrücklich anders erwähnt, wird bei allen Rechnungen *echt gerundet*, d.h. Werte ab 1/2 werden immer aufgerundet, Werte darunter immer abgerundet. Diese gilt sowohl für feste Werte (wie " $(MU+KL+IN)/5$ ") als auch für Würfelresultate (" $W6/2$ ").

## EIGENSCHAFTEN UND EIGENSCHAFTSPROBEN

Die grundlegendsten Werte jedes Helden sind seine Eigenschaften, die im Folgenden erklärt werden. Sie bestimmen die körperlichen und geistigen Grundlagen des Helden, und von ihnen leiten sich viele andere Werte ab; zudem lassen sich auch die Talentproben (s.u.) auf Eigenschaftsproben zurückführen. Eigenschaftswerte bewegen sich für menschenähnliche Wesen in einem Rahmen üblicherweise zwischen 6 und 21, wobei Werte zwischen 8 und 14 den Schwerpunkt bilden. Es gibt acht (gute) Eigenschaften, die einen Helden charakterisieren: **Mut** (abgekürzt **MU**), **Klugheit** (**KL**), **Intuition** (**IN**), **Charisma** (**CH**), **Fingerfertigkeit** (**FF**), **Gewandtheit** (**GE**), **Konstitution** (**KO**) und **Körperkraft** (**KK**). (Die ersten vier

Eigenschaften (**MU**, **KL**, **IN**, **CH**) werden auch *Geistige Eigenschaften* genannt, die letzten vier (**FF**, **GE**, **KO**, **KK**) *Körperliche Eigenschaften*.)

## DIE BEDEUTUNG DER EIGENSCHAFTEN

**Mut (MU):** die Fähigkeit, in kritischen Situationen entschlossen und schnell zu handeln, aber auch Wagemut, keine Angst vor dem Neuen oder vor Risiken zu haben. Passiv eingesetzt steht Mut für eine hohe Willenskraft und geistige Zähigkeit, sowohl beim Widerstand gegen Zauberei als auch, wenn es darum geht, Schrecknissen ins Gesicht zu sehen.

**Klugheit (KL):** Dies sind Intelligenz und logisches Denkvermögen, die Fähigkeit, eine Situation Stück für Stück zu analysieren und daraus Schlüsse zu ziehen, das schnelle Erkennen von weltlichen und magischen Zusammenhängen. Eine hohe **KL** steht auch für angesammeltes Bücherwissen und ein gutes Gedächtnis.

**Intuition (IN):** die Fähigkeit, richtige Entscheidungen zu treffen, ohne vorher lange zu überlegen, oder die schnelle Einschätzung von Personen und Situationen, wenn die nötigen Daten und Fakten fehlen. Auch ein gutes Einfühlungsvermögen in Personen und die Fähigkeit, sich mit den Schwingungen der astralen Kraft in Einklang zu bringen, werden vermittels der Intuition geregelt.

**Charisma (CH):** Dies repräsentiert die persönliche Ausstrahlung, Redegewandtheit und Führungsqualitäten, die Fähigkeit, die eigene Stimme, Gestik und Mimik überzeugend einzusetzen; auch die Stärke einer magischen Aura ist mit dem Charisma-Wert verbunden.

**Fingerfertigkeit (FF):** geschickter Einsatz der Finger, gute Koordination von Auge und Hand, vor allem bei so komplizierten Arbeiten wie Schreiben, Zeichnen, Fallen entschärfen und Schlösser knacken; allgemein manuelle Geschicklichkeit.

**Gewandtheit (GE):** allgemeine körperliche Beweglichkeit, schnelle Reaktionen und Reflexe, eine gute Einschätzung der eigenen Armreichweite, Sprungkraft usw., was sich bei hoher **GE** in geschmeidigen Bewegungen äußert.

**Konstitution (KO):** Diese fast ausschließlich passiv eingesetzte Eigenschaft ist ein Maß für die körperliche Zähigkeit und Widerstandskraft, die Fähigkeit, Krankheiten und Giften zu widerstehen, die Basis der Lebensenergie und der Ausdauer.

**Körperkraft (KK):** steht für das Vorhandensein von schiefer Muskelkraft, vor allem aber die Fähigkeit, sie planvoll einzusetzen, zusammen mit der Konstitution auch ein Maß für die allgemeine Gesundheit eines Helden.

## EIGENSCHAFTSPROBEN

Wenn ein Held eine Aktion durchführt, deren Ausgang nicht von vornherein feststeht, kann der Meister eine *Probe* verlangen. Es wird dabei diejenige Eigenschaft des Helden 'auf die Probe gestellt', die für das Gelingen der Aktion von entscheidender Bedeutung ist: Mit Körperkraft-Proben bricht man Türen auf, mit Gewandtheits-Proben balanciert man über einen Balken, zum Überreden eines störrischen Zöllners ist eine erfolgreiche Charisma-Probe notwendig usw. **Bei einer solchen Probe würfelt der Spieler mit einem W20; wenn die gewürfelte Zahl kleiner oder gleich dem Eigenschaftswert des Helden ist, war die Probe erfolgreich.**

Bei einer gelungenen Probe hat der Held seine geplante Aktion erfolgreich ausgeführt; bei einer gescheiterten Probe legt der Spielleiter fest, was passiert: Die Tür in unserem Beispiel hält stand (möglicherweise prellt sich der Held die Schulter); ein Held, der tölpelhaft schleicht, wird entdeckt; eine vermurkste Charisma-Probe kann schallendes Gelächter, aber auch eine handfeste Ohrfeige nach sich ziehen usf.

## ERLEICHTERTE UND ERSCHWERTE PROBEN

Der Spielleiter kann je nach Situation Proben erleichtern oder verschärfen. Wenn es sich im obigen Beispiel um eine massive Eichentür handelte, so kann der Meister z.B. eine Körperkraft-Probe +3 verlangen. Wäre die Tür morsch, könnte eine Körperkraft-Probe -4 genügen. Im ersten Fall muss der Spieler eine 3 zu seinem Würfelwurf addieren und darf trotzdem seinen Eigenschaftswert nicht übertreffen, im zweiten Fall kann der Held eine 4 von seinem Würfelwurf abziehen. Diese Werte nennen wir auch eine *Erschwerung* um 3 Punkte bzw. eine *Erleichterung* um 4 Punkte.

Wenn der geforderte Zuschlag auf eine Probe *höher* ist als der entsprechende Eigenschaftswert des Helden, so ist üblicherweise überhaupt keine Probe erlaubt: Ein Held mit KK 10 scheitert also automatisch bei einer Körperkraft-Probe +12.

## PATZER UND GLÜCKSWÜRFE

Ein gewisses Risiko muss jedoch bei jeder Probe erhalten bleiben. Darum folgende Regel: Eine Probe ist in jedem Fall gescheitert, wenn der Würfel eine 20 zeigt. Einen solchen Streich des Schicksals nennen wir **Patzer**. Eine 20 gilt auch dann als Patzer, wenn es sich um eine erleichterte Probe (eine Probe, bei der man vom Würfelresultat etwas abziehen darf) handelt. Je nach Situation kann der Meister entscheiden, dass eine verpatzte Probe drastischere Auswirkungen hat als eine, die einfach nur misslungen ist. So könnte ein Patzer bei einer Gewandtheits-Probe (z.B. beim Balancieren) bedeuten, dass der Held stolpert und hinfällt, ein Patzer bei einer Klugheits-Probe, dass er sich irrt und beispielsweise nun der festen Meinung ist, dass es bei Wüstenvölkern üblich ist, sich zur Begrüßung eine schallende Ohrfeige zu geben.

Vermeiden Sie aber, einen Helden durch einen Patzer in eine unvermeidlich tödliche Situation zu bringen, nur weil er gerade etwas Würfelpech hatte – für eine gefährliche oder unangenehme Situation sollte es hingegen allemal reichen.

## DER SOZIALSTATUS

Auch, wenn viele Helden in der Wildnis und in finsternen Kellern ihre Abenteuer erleben, so haben sie dennoch eine 'gesellschaftliche Umwelt', ein soziales Umfeld aus Bekannten und Kontakten, Verpflichtungen, Lehnsherren und Gläubigern – überall, wo Menschen zusammenkommen, um miteinander zu handeln, zu feiern oder Götterdienst zu halten, ist es nicht nur wichtig, 'wer' man ist, sondern 'was' man ist ...

Wie hoch in diesem Geflecht von Beziehungen der Held angeordnet ist, darüber gibt der Sozialstatus Auskunft, der Werte zwischen 1 und 21 annehmen kann, wobei der erste Wert z.B. für entlaufene Leibeigene gilt, die sich mit Bettelei in einer der großen Städte durchschlagen, während der zweite Wert dem Status der Kaiser des Mittel- und des Horasreichs entspricht. Im Spiel ist der Sozialstatus ein Maß dafür, ob man (oder welcher der Helden) zu bestimmten Anlässen eingeladen wird oder welche Art von Aufträgen man bekommt (oder bekommen sollte).

Mehr zum Sozialstatus finden Sie im **AH** ab Seite 12.

## TALENTWERTE UND TALENTPROBEN

Mit einer Probe auf eine der acht Eigenschaften lässt sich bereits über Erfolg und Misserfolg etlicher Helden-Aktionen entscheiden; es gibt aber auch (und durchaus häufig) Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefördert ist: Beim *Klettern* muss der Held beispielsweise über *Mut*, *Körperkraft* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften sollten vom Spielleiter 'auf die Probe gestellt' werden, wenn der Held eine Klettertour unternimmt. Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über eine gewisse Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse – bzw. seine Unerfahrenheit – sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben. Solche Fertigkeiten wie Klettern, Reiten, Heilen u.ä. bezeichnen wir als **Talente**; das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein **Talentwert** oder kurz **TaW**. Üblicherweise liegt der Talentwert zwischen 0 und 24 und hängt von den beteiligten Eigenschaften ab: Das TaW-Maximum eines Talents beträgt so viele Punkte wie der Wert der besten an der Talentprobe beteiligten Eigenschaft plus 3; bei Kampf-Talenten werden hier nur die Eigenschaften GE und KK gewertet.

## DIE TALENTPROBE

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Er stellt zugleich seine körperlichen und geistigen Voraussetzungen (die Eigenschaften) unter Beweis und nutzt die spezielle Erfahrung (das Talent), die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Um seine Klettertour zu bestehen, legt unser bergsteigender Held nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*. Falls der Held über Klettererfahrung verfügt, also Punkte im Talent *Klettern* besitzt, so kann er versuchen, mit diesen Punkten misslungene Proben auszugleichen. Der Talentwert ist also

**Das Schwarze Auge**

## HELDENDOKUMENT

Name: \_\_\_\_\_

RASSE (Modifikator): **I** \_\_\_\_\_

KULTUR (Modifikation): \_\_\_\_\_

PROFESSION (Modifikation): \_\_\_\_\_

GESCHLECHT	WAPPEN/PORTRÄT	STAB
ÄLTER	<b>3</b>	TITEL
GRÖSSE		SOZIALSTATUS
GESCHLECHT		FAMILIE/HEIMORT/HEIMGANG
HANDFAHRE		
AUSSEHEN		<b>4</b>

**2**

### VORTEILE & NACHTEILE

**5**

### EIGENSCHAFTEN & BASISWERTE

MUT	LEBENSENERGIE (LE)	AUSDAUER (AU)
KLUGHEIT	AUSDAUER (AU)	STRATEGIE (ST)
INTUITION	STRATEGIE (ST)	INITIATIVE (IN)
CHARISMA	KARMAENERGIE (KE)	PARADE (PA)
FINGERFERTIGKEIT	PARADE (PA)	FERNKAMPF (FK)
GEWANDTHEIT	INITIATIVE (IN)	ATTACKENWERT (AW)
KONSTITUTION	ATTACKENWERT (AW)	ATTACKENWERT (AW)
KÖRPERKRAFT	ATTACKENWERT (AW)	ATTACKENWERT (AW)
GESCHWINDIGKEIT	ATTACKENWERT (AW)	ATTACKENWERT (AW)

**6**

**7**

### ABENTEUERPUNKTE & STUFE

GESAMT: **8**    GUTHABEN: \_\_\_\_\_    EINGESetzte AP: \_\_\_\_\_    STUFE: \_\_\_\_\_

MU:    KL:    IP:    CH:    **14**    BE:    KO:    KK:    BE:

## SONDERFERTIGKEITEN, GABEN & TALENTE

<b>SONDERFERTIGKEITEN (AUSSER KAMPF)</b>	<b>NATUR-TALENTE (B)</b> TaW																				
<b>9</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Talentsuche (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Prüfung (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Wahlrecht (S) (S*)</td><td></td></tr> </table>	Talentsuche (B) (S*)		Prüfung (B) (S*)		Wahlrecht (S) (S*)															
Talentsuche (B) (S*)																					
Prüfung (B) (S*)																					
Wahlrecht (S) (S*)																					
<b>10</b>	<b>WISSENTALENTE (B)</b> TaW																				
<b>11</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Fähigkeit (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Wissen (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Sagen (Ergebnis) (B) (S*)</td><td></td></tr> </table>	Fähigkeit (B) (S*)		Wissen (B) (S*)		Sagen (Ergebnis) (B) (S*)															
Fähigkeit (B) (S*)																					
Wissen (B) (S*)																					
Sagen (Ergebnis) (B) (S*)																					
<b>12</b>	<b>SPRACHEN &amp; SCHRIFTEN (A)</b> Komp.    TaW																				
<b>12</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Körperliche Talente (B)    TaW</td><td></td></tr> <tr><td>Klimat (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Wetterkenntnis (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Schwimmen (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Selbstbehaltung (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Prüfung (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Sagen (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Schwimmen (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Talente (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Zahlen (B) (S*)</td><td></td></tr> </table>	Körperliche Talente (B)    TaW		Klimat (B) (S*)		Wetterkenntnis (B) (S*)		Schwimmen (B) (S*)		Selbstbehaltung (B) (S*)		Prüfung (B) (S*)		Sagen (B) (S*)		Schwimmen (B) (S*)		Talente (B) (S*)		Zahlen (B) (S*)	
Körperliche Talente (B)    TaW																					
Klimat (B) (S*)																					
Wetterkenntnis (B) (S*)																					
Schwimmen (B) (S*)																					
Selbstbehaltung (B) (S*)																					
Prüfung (B) (S*)																					
Sagen (B) (S*)																					
Schwimmen (B) (S*)																					
Talente (B) (S*)																					
Zahlen (B) (S*)																					
<b>12</b>	<b>HÄNDERWERKLICHE TALENTE (B)</b> TaW																				
<b>12</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>Gesellschaftliche Talente (B)    TaW</td><td></td></tr> <tr><td>Mutmaß (B) (S*)</td><td></td></tr> <tr><td>Umwelt (B) (S*)</td><td></td></tr> </table>	Gesellschaftliche Talente (B)    TaW		Mutmaß (B) (S*)		Umwelt (B) (S*)															
Gesellschaftliche Talente (B)    TaW																					
Mutmaß (B) (S*)																					
Umwelt (B) (S*)																					

## ZUM HELDENDOKUMENT

- 1 Diese 'Kopfwerte' sind die Essenz der Vorgeschichte des Helden; *Rasse, Kultur* und *Profession* spielen eine herausragende Rolle, da sie die Modifikationen auf die Eigenschaften und auch den späteren Talentspiegel bestimmen (siehe die Beschreibungen in **AH** ab Seite 20). Bei den Modifikationen tragen Sie bitte nur diejenigen ein, die für die Eigenschaften, LeP, AuP, AsP und MR gelten.
- 2 Die Angaben zum Aussehen helfen, den Helden zu charakterisieren; sie schlagen sich jedoch nicht in Werten nieder.
- 3 Eine Hilfe, sich den Helden vorzustellen ist ein Porträt; Adlige können hier auch stolz ihr Wappen präsentieren.
- 4 Ein Held ist nicht nur durch seine Eigenschaften (s.u.), sondern auch durch sein soziales Umfeld geprägt. Hier können Sie auch den Sozialstatus (SO) eintragen, zu dem Sie mehr in **AH**, S. 12 finden.
- 5 **Vor- und Nachteile** prägen den Helden von Beginn an und verändern unter Umständen andere Werte; Näheres siehe **AH**, S. 105.
- 6 Die **Eigenschaften** Mut (MU), Klugheit (KL), Intuition (IN), Charisma (CH), Fingerfertigkeit (FF), Gewandtheit (GE), Konstitution (KO) und Körperkraft (KK) bilden die Grundlagen eines aventurischen Helden; da die Eigenschaften auch Grundlage der Talentproben sind, findet man die Werte noch einmal auf der zweiten Seite des Bogens (siehe Punkt 14). Die Modifikatoren aus Rasse, Kultur und Profession können bei Steigerungen eine Rolle spielen (s. S. 49), der Startwert sagt etwas über den Maximalwert aus.
- 7 Die **abgeleiteten Basiswerte** Lebensenergie (LE), Ausdauer (AU), Astralenergie (AE), Karmaenergie (KE) und Magieresistenz (MR) und die Basiswerte für Attacke, Parade, Fernkampf und Initiative finden Sie hier; Sie können hier die gültigen Modifikatoren (aus Rasse, Kultur, Profession, Vor- und Nachteilen sowie Sonderfertigkeiten) eintragen, ebenso (bei LE, AU und AE) die zugekauften und die maximal zukaufbaren Punktwerte (siehe Steigerung; S. 49).
- 8 Hier können Sie eintragen, wie viele Abenteuerpunkte Ihr Held *gesamt* bereits erworben hat, wie viele er noch für Steigerungen verwenden kann (*AP-Guthaben*), wie viele er bereits in Steigerungen umgesetzt hat (*eingesetzte AP*) sowie die aus letzterem Wert errechnete *Stufe* des Helden.
- 9 **Sonderfertigkeiten** sind Kenntnisse, die ein Held einmalig erwirbt und die spezielle Auswirkungen haben. Hier werden nur die Sonderfertigkeiten aufgeführt, die außerhalb des Kampfes von Nutzen sind.
- 10 **Gaben** sind Vorteile (siehe dort), die wie Talente gehandhabt werden.
- 11 Aus den Werten der **Kampf-Talente** und den Werten für AT-Basis, PA-Basis und Fernkampf-Basis berechnen sich die AT- und PA-Werte der einzelnen Waffengattungen; Sie können hier auch die Steigerungsschwierigkeit der einzelnen Talente eintragen. Mehr zu AP und Steigern finden Sie ab Seite 45.
- 12 Auf die anderen **Talente** können Talentproben mit 3W20 unter Verrechnung des Talentwerts (TaW) abgelegt werden; eine Einführung hierzu finden Sie ab Seite 9, das detaillierte Talentsystem ab Seite 12. Bei diesen Talenten (aber auch bei Kampftalente und Sprachen) ist die erste Spalte (vor dem Talent-Namen) dazu gedacht, Spezielle Erfahrungen (S. 47) zu markieren.
- 13 Ebenfalls eine Sonderstellung unter den Talenten nehmen die **Sprachen und Schriften** ein, die der Held spricht (siehe S. 31); üblicherweise werden auf Sprachen keine Proben abgelegt; "Komp." steht für die maximale Komplexität einer Sprache/Schrift.
- 14 Hier können Sie zur besseren Übersicht die Eigenschaftswerte von der Vorderseite (6) wiederholen. Die BE entnehmen Sie Punkt (20).

Angriff-Basiswert:	Parade-Basiswert:	15	Initiative-Basiswert:
--------------------	-------------------	----	-----------------------

### WAFFEN & KAMPFWERTE

Nahkampfwaffe	Typ/BE	DK	TP	PK/K	IBI	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR

16

16A **SONDERFÄHIGKEITEN**

Fernkampfwaffe	Typ/BE	TP	LEB	TP/Entfernung	FK	Anzahl Geschosse

17A **SONDERFÄHIGKEITEN**

Waffenloser Kampf	TP/KK	IBI	AT	TP (A)
Kaufen	10/1	+0		
Rägen	10/1	+0		

18A **SONDERFÄHIGKEITEN**

### SCHILD / PARIERWAFFE

Name	Typ	IBI	WM	BRUCHFAKTOR

Linkshand (PA+1),  Schildkampf (PA+2),  H (PA+1),  Waffenlos (H)

### RÜSTUNG

Rüstungsstück	RN	BE

20

### AUSWEICHEN

PA-Basis	BE	Sonderfähigkeiten

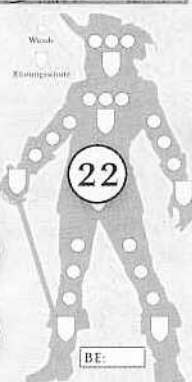
23

### WUNDEN

--	--	--	--	--	--	--	--

21

Wund  
Kampfwunde



BE: \_\_\_\_\_

### LEBENSENERGIE, AUSDAUER, ETC.

LEBENSENERGIE	AUSDAUER

24

AUSDAUER	KAMPFENERGIE

25

### AUSRÜSTUNG, VERMÖGEN & VERBINDUNGEN

#### KLEIDUNG

--	--	--	--	--	--

26

AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wichtigkeit	AUSRÜSTUNG	Gewicht	Wichtigkeit

27

PROVIANT / TRÄNKE	Rationen	PROVIANT / TRÄNKE	Rationen

28

VERMÖGEN	VERBINDUNGEN

29

30

#### TIERE

Name	Art	IBI	AT	PA	KS	KO	GS	AP	HR	LO	TR	ZK

32

15 – 24 Alle Details zu den verschiedenen Kampfwerten finden Sie im Band **Mit blitzenden Klingen**, eine ausführliche Beschreibung der Werte und dieses Teils des Charakterbogens finden Sie in **MBK**, S. 9.

- 15 Diese Kopfzeile dient der Wiederholung der im Kampf wichtigen, abgeleiteten Basiswerte.
- 16, 17, 18 Die Werte der Nah- und Fernkampfwaffen und der waffenlosen Kampftalente sowie der zu diesen Arten des Kampfes gehörenden Sonderfertigkeiten (16a, 17a, 18a) finden Sie im Band **Mit blitzenden Klingen**; auf dem Charakterbogen tragen Sie nur die Waffen ein, die Ihr Held auch bei sich trägt.
- 19 Sowohl Schilde als auch Parierwaffen finden hier ihren Platz; verwendete Sonderfertigkeiten können hier abgehakt werden.
- 20 Rüstung und Behinderung sind hier einzutragen; auch hier können Sie die dem Helden bekannten Sonderfertigkeiten markieren.
- 21 Diese Wunden-Marker (siehe **Basisregeln** 117f.) sind für die Verwendung des Kampfsystems ohne Trefferzonen gedacht; wenn Sie mit Trefferzonen spielen, verwenden Sie bitte das Diagramm (22).
- 22 Dieses Diagramm dient dazu, beim Kampf mit dem Trefferzonensystem den Rüstungsschutz und die Wunden in den einzelnen Körperzonen festzuhalten; BE steht für die berechnete Gesamt-BE.
- 23 Hier können Sie alle relevanten Faktoren für den Ausweichen-Wert des Helden zusammenstellen.
- 24 Dies ist der Platz für die 'Verbrauchswerte' des Helden. Die Schwellenwerte von LE und AU können die Kampfwerte des Helden verändern.
- 25 Hier haben Sie Platz für die Berechnung und das Nachhalten des *Initiative*-Werts im Kampf.
- 26 Eine detaillierte Beschreibung der Bekleidung des Helden; mitgeführte Kleidung ist besser bei (27) untergebracht.
- 27 Hier können Sie die Ausrüstungsgegenstände Ihres Helden einem

- Trageort (Gürtel, Rucksack, Packsattel) zuordnen und deren Gewicht aufschreiben (und aufaddieren; siehe die Regeln zu Last und Tragkraft, **Basisregeln**, S. 115). Auch Rüstungen und Waffen sollten hier nochmals aufgeführt werden.
- 28 Bestimmte Gegenstände haben nur eine bestimmte Anzahl von 'Portionen' oder auch 'Ladungen'; diese können Sie hier auflisten.
- 29 Neben dem mitgeführten Vermögen können Sie hier natürlich auch das Gesparte Ihres Helden vermerken.
- 30 Dieser Abschnitt ist für die 'guten Bekannten' und 'einflussreichen Freunde' des Helden gedacht.
- 31 selbsterklärend
- 32 Hier können Sie die wichtigsten Werte von Haus- und Nutztieren des Helden (Reitpferd, Jagdhund, Hexen-Vertrauter) eintragen.



eine Art 'Notfallvorrat an freien Eigenschaftspunkten': Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprüfung; wenn diese misslingt, kann er die fehlenden Punkte aus dem Notfallvorrat nehmen. Danach würfelt er die zweite Prüfung, korrigiert bei Bedarf und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus, wenn er noch welche hat). Natürlich kann der Held nicht mehr Punkte aus dem Notfallvorrat nehmen, als darin enthalten sind. Wenn er also beispielsweise schon bei der ersten Eigenschaftsprüfung alle Punkte des Talentwertes verbraucht hat, dann stehen ihm für die zweite und dritte Eigenschaftsprüfung keine Ausgleichspunkte mehr zur Verfügung. Wenn er aber zu einem späteren Zeitpunkt eine neue *Klettern*-Prüfung ablegen muss, steht ihm wieder der vollständige Vorrat zur Verfügung. Einzelheiten zu Talenten und Talentprüfungen finden Sie ab S. 12.

## TALENTPRÜFUNGEN MIT ZUSCHLÄGEN ODER ABZÜGEN

Wenn ein Held eine besonders gewagte oder schwierige Aktion unternimmt, wird die Talentprüfung normalerweise vom Meister mit einer Erschwernis belegt; weniger schwierige Taten können durch eine Erleichterung vereinfacht werden. In solchen Fällen wird der Talentwert des Helden vor dem Auswürfeln der Prüfung mit dem Zuschlag oder dem Abzug verrechnet: **Dazu wird eine Erschwernis vom Talentwert subtrahiert, eine Erleichterung zum TaW addiert.**

Diese 'situationsabhängigen Modifikatoren' können entstehen, weil eine Prüfung von vornherein besonders schwierig ist, der Held momentan abgelenkt oder durch eine Rüstung behindert ist, er Werkzeug besitzt oder nicht, ob er sich Zeit lassen kann oder nicht und dergleichen mehr.

Wenn ein Held in einem Talent einen negativen TaW aufweist (was sehr selten vorkommt) oder sein TaW durch situationsabhängige Modifikatoren unter 0 fällt (was häufiger einmal geschieht), so muss er diesen Betrag zu *jedem* der drei Würfel der Prüfung addieren und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Prüfung gelingen soll; ein negativer TaW führt also stets zu drei erschwerten Eigenschaftsprüfungen.

Eine detaillierte Vorstellung des **Talentsystems** finden Sie auf den Seiten 16ff.

## DAS KAMPFSYSTEM

Ein wichtiges Element in Fantasy-Abenteuern sind und bleiben spannende Schwertkämpfe und Degenduelle, Monsterjagden und Scharmützel gegen die Schergen des Erzschatlans. Beim **Schwarzen Auge** werden diese Kämpfe mit einem speziellen Modus abgewickelt, denn ein solcher Kampf ist nicht mit einer einzelnen Prüfung abzuhandeln, sondern mit einer Abfolge von Prüfungen, die jeweils für Angriffe und für Abwehrbewegungen stehen. Misslungene Prüfungen bedeuten hier also nicht, dass der ganze Kampf verloren ist, sondern nur, dass eine einzelne Kampfkategorie nicht so geglückt ist, wie sie geplant war. Die Grundelemente des **DSA-Kampfsystems** sind der **Angriff** und der **Paradewert** (kurz: AT und PA), die sich aus den Grundwerten (AT- und PA-Basiswerten) und Talentwerten

(z.B. in *Säbel* oder *Schwerter*) zusammensetzen und auf die – ganz wie bei einer Eigenschaftsprüfung – mit einem W20 Proben abgelegt werden: Der Angreifer würfelt eine Prüfung auf seinen AT-Wert, der Verteidiger auf seinen PA-Wert, oder kürzer: der Angreifer würfelt eine **Angriff**, der Verteidiger eine **Parade**. Gelingt eine Angriff und misslingt die Parade des Gegners, so ist dem Angreifer ein Treffer gelungen, der nun eine bestimmte Anzahl von **Trefferpunkten (TP)** anrichtet, die von Waffe zu Waffe unterschiedlich sind und ausgewürfelt werden. Von diesen Trefferpunkten darf der Verteidiger nun noch den Wert seines **Rüstungsschutzes (RS)** subtrahieren und muss den verbleibenden Rest als **Schadenspunkte (SP)** von seiner **Lebensenergie (LE)** abziehen.

Ein Kampf gliedert sich in **Kampfrunden (KR)**, in denen ein Teilnehmer üblicherweise zwei **Aktionen** (nämlich seine Angriff und seine Parade) zur Verfügung hat. Wann ein Kämpfer in einem Gefecht an der Reihe ist, entscheidet seine **Initiative (INI)**, die zu Beginn des Kampfes aus dem *INI-Basiswert* und einigen Modifikatoren bestimmt wird. Der Kämpfer mit der höheren INI beginnt den Kampf mit einer AT, auf die der Verteidiger mit einer PA reagiert; dann handelt der Kämpfer mit der nächsthöheren INI, dann der mit der dritthöchsten usw., bis alle Beteiligten eine Angriff ausführen durften. Dann beginnt die nächste Kampfrunde und der Kampf geht weiter, bis einer der Kämpfer aufgibt, flieht, tot oder kampfunfähig ist – oder bis sein Gegner freiwillig von ihm ablässt.

Alle diese Begriffe und viele weitere Details zum Kampfsystem werden im Band **Mit blitzenden Klingen** ausführlich erklärt.

## LEBENS- UND AUSDAUER

Neben den *Eigenschaften* des Helden, die seine körperlichen und geistigen 'Eckpfeiler' bilden, seinen *Talenten*, die für die Erfahrung in verschiedenen Wissensgebieten und Tätigkeitsfeldern stehen, und seinen Kampfwerten *Angriff* und *Parade* verfügt jeder Held noch über zwei weitere Werte, die seine körperliche Verfassung widerspiegeln: die **Lebensenergie (LE)**; unterteilt in **Lebenspunkte (LeP)**, die repräsentiert, ob ein Held kleinere Blessuren oder größere Wunden erlitten hat, und die anzeigt, ob er dem Leben oder dem Tode näher steht, und die **Ausdauer (AU)**; untergliedert in **Ausdauerpunkte (AuP)**, die anzeigt, wie sehr 'außer Puste' ein Held ist. Beide Werte berechnen sich zu Spielbeginn aus den Eigenschaften.

Mit der Ausdauer, oder besser: mit der Konstitution, verbunden ist auch ein System für **Erschöpfung** auf längeren Märschen, das sich in zusätzlicher Behinderung (verminderter Beweglichkeit) niederschlägt. Mehr zu dieser Optionalregel finden Sie in den **Basisregeln** auf Seite 114.

Ein Held, dessen Lebensenergie auf 0 oder darunter sinkt, ist so gut wie tot (ihm muss sehr schnell geholfen werden; siehe die Beschreibung des Talents *Heilkunde Wunden*, S. 37); ein Held, dessen LE auf 5 Punkte oder weniger gefallen ist, ist kampfunfähig (und auch unfähig zu zaubern oder die meisten Talente anzuwenden) und kann sich nur mit Mühe bei Bewusstsein halten. Ein Held, dessen Ausdauer auf 0 sinkt, ist ebenfalls handlungsunfähig und muss sehen, dass er so schnell wie möglich wieder 'zu Puste' kommt; also seine Ausdauerpunkte wieder ansteigen lässt.



Eine etwas detailliertere Variante zur Handhabung der sinkenden LeP-Werte finden Sie in den **Basisregeln** auf Seite 98, die Auswirkungen von *Wunden* in den **Basisregeln** auf S. 117f.

## SCHADEN

Im Kampf durch Schwert- oder Degentreffer Kratzer und Wunden zu erleiden, ist zwar die häufigste Gefahrenquelle für einen Helden, aber bei weitem nicht die einzige. Es ist jederzeit möglich, dass ein Held von einer Klippe stürzt, mit Kukris vergiftet wird, sich den Blutigen Rotz zuzieht oder sich in einem Alchimistenlabor verbrennt.

Wir wollen solche Kalamitäten hier nur kurz streifen.

Detailliertere Informationen finden Sie in den **Basisregeln** auf den Seiten 116ff.

**Gifte und Krankheiten:** Bei einem Gift oder einer Krankheit ist angegeben, welche Stufe (Stärke) das Gift / die Krankheit hat, welchen Schaden sie anrichtet und wie oft und in welchem Abstand der Schadenswurf zu wiederholen ist. Gegen diesen Schaden kann man sich mittels der *Konstitution* zur Wehr setzen: Bei Giften zu Beginn der Vergiftung, bei Krankheiten vor jedem Schadenswurf darf der Held eine Konstitutions-Probe ablegen, die um die Stufe der Krankheit/des Giftes erschwert ist. Gelingt die Probe, erleidet der Held nur die Hälfte des ausgewürfelten Schadens; gelingt die Probe sogar um 10 Punkte besser als gefordert, erleidet der Held durch diese Vergiftung / durch diesen Schadenswurf der Krankheit keinen Schaden. Die KO-Probe kann durch Vor- und Nachteile (wie Resistenzen oder Immunitäten) modifiziert sein.

**Stürze:** Grundsätzlich gilt: Jeder gefallene Schritt Höhe verursacht 1W6–1 Schadenspunkte Fallschaden, gegen den Rüstung nicht schützt. Eine *Körperbeherrschungs*-Probe, die pro Schritt Höhe um 1 Punkt erschwert ist (maximal jedoch um +10), vermindert den Schaden: Pro übrigbehaltenem Talentpunkt kann sich der Spieler einen der gewürfelten Schadens-W6 (üblicherweise den mit der höchsten Augenzahl) aussuchen und ihn aus der Wertung nehmen.

Sturzschaden kann kampfunfähig machen (siehe **MBK, Kampfunfähigkeit**) und Wunden nach sich ziehen. Je nach Oberfläche, auf der ein Held landet, können Schaden und Probe verändert sein. Gezielte Sprünge (es sind hier auch *Akrobatik*- oder *Athletik*-Proben erlaubt) führen bei Gelingen der Probe nur zu Ausdauerverlust.

**Feuer:** Einmalige und kurzfristige Berührung einer heißen Flamme, Fackel o.ä. verursacht je nach Menge der heißen Substanz einmalig zwischen 1W3 und 4W6 Trefferpunkten. RS schützt; jedoch wird dieser für je 10 erlittene TP permanent um 1 verringert. Das Durchqueren eines brennenden Raums, brennende Kleidung etc. verursacht 1W3 bis 2W6 SP Feuerschaden pro Kampfrunde, gegen den Rüstung üblicherweise nicht schützt. Feuerschaden kann eine Wunde verursachen, wenn die erlittenen SP die KO des Helden übersteigen.

**Ersticken und Ertrinken:** Wann immer ein Held keine atembare Luft mehr bekommt, sei es durch giftige Gase, durch Ertrinken oder Erwürgen, muss ihm jede KR eine KO-Probe (beim Ertrinken eine *Schwimmen*-Probe) gelingen, die von Runde zu Runde um 1 schwieriger wird:

In der ersten KR also eine unmodifizierte KO-Probe, dann eine KO-Probe +1, +2 usw. Gelingt diese Probe, so erleidet der Held nur einen Verlust von einem AuP; misslingt die Probe jedoch, so muss er einen Verlust von 1W AuP hinnehmen. Sinkt dadurch seine AU auf 0, so wird der Held bewusstlos. Halten Würgegriff oder Luftmangel an, so verliert der Held pro KR 1W6 Lebenspunkte, bis er schließlich erstickt ist.

## REGENERATION

Wenn ein Held Lebensenergie oder Ausdauerpunkte verloren hat (durch Kampf, Stürze, Anstrengung etc.), sind diese Punkte üblicherweise nicht auf Dauer verloren, sondern regenerieren sich, während der Held ausruht.

Lebensenergie kann man zurückgewinnen, indem man etwa sechs Stunden schläft (üblicherweise die Dauer eines Nachtschlafs). Danach erhält der Held einen W6 verlorene LeP zurück; bei einer gelungenen KO-Probe einen Punkt zusätzlich. Verlorene Ausdauer gewinnt man wesentlich schneller zurück: 3W6 Punkte pro Spielrunde (5 Minuten, siehe unten), in der man sich ausruhen kann, und sogar 3W6+6 bei einer gelungenen KO-Probe.

Mehr zur Regeneration, auch zur Heilung von Wunden und dem Abbau von Erschöpfung finden Sie in den **Basisregeln** auf Seite 118.

## ZEIT UND RAUM

In Spielbegriffen benötigen wir zwei Zeiteinheiten für

kurze und sehr kurze Abschnitte, in die das Spiel bisweilen unterteilt ist. Wir verwenden hier im Kampf oder ähnlich actionreichen Teilen des Spiels die **Kampfrunde** (die etwa drei Sekunden dauert und in **Aktionen und Reaktionen** unterteilt ist) und zur Bestimmung längerfristiger Zeitabschnitte die **Spielrunde** (die 5 Minuten repräsentiert) als Einheiten des DSA-Systems. Des weiteren verwenden wir bisweilen die irdischen Sekunden, Minuten und Stunden (letztere sind auch in Aventurien bekannt) zur Verdeutlichung eines Sachverhalts. Entfernungen werden in Aventurien im **Schritt** und in **Meilen** gemessen, wobei ein Schritt einem irdischen Meter, eine Meile einem irdischen Kilometer entspricht.

## GESCHWINDIGKEIT

Die **Geschwindigkeit (GS)** gibt an, wie schnell sich ein Lebewesen bewegen kann. Sie wird üblicherweise in Schritt pro Sekunde angegeben; GS 7 steht also für eine Geschwindigkeit von 7 Schritt pro Sekunde und ist etwa das Tempo eines leicht bekleideten menschlichen Läufers.

Der GS-Wert steht für kurzfristige und kleinräumige, die sogenannte 'taktische' Bewegung. Tagesstrecken, die sogenannte 'strategische Bewegung', werden üblicherweise in Meilen (Kilometer) pro Tag(esmarsch) angegeben. Eine bepakte Reisegruppe legt zu Fuß etwa 30 Meilen pro Tag zurück. Mehr zu Bewegung, Geschwindigkeit und Tagesstrecken finden Sie in den **Basisregeln** ab Seite 112.

# TALENTE, TALENTWERTE, TALENTPROBEN

Wie Sie bereits gesehen haben, entscheidet eine Probe (auf eine der acht Eigenschaften) über Erfolg und Misserfolg vieler Aktionen, die ein Held unternimmt. Soll eine steinerne Grabplatte angehoben werden, so wird der Held seine Körperkraft unter Beweis stellen müssen; er legt also eine Körperkraft-Probe ab. Um festzustellen, ob der Held vor einer wandelnden Mumie davonläuft, muss die Tapferkeit auf die Probe gestellt werden: Es wird eine Mut-Probe gewürfelt.

Nun kommt es aber im Spiel häufig zu Situationen, in denen mehr als eine Eigenschaft des Helden gefordert ist oder in denen die Erfahrung oder spezielle Kenntnisse wichtiger sind als die 'rohen' Eigenschaftswerte: Beim *Klettern* muss der Held beispielsweise über *Mut*, *Körperkraft* und *Gewandtheit* verfügen, und alle drei Eigenschaften sollten vom Spielleiter 'auf die Probe gestellt' werden, wenn der Held eine Klettertour unternimmt. Ferner ist zu berücksichtigen, ob der Held über eine gewisse Erfahrung im Klettern verfügt, und seine Kenntnisse – bzw. seine Unerfahrenheit – sollten ebenfalls Auswirkungen auf das Gelingen der Probe haben. Solche Fertigkeiten wie das Klettern, Reiten, Heilen u.ä. bezeichnen wir als **Talente**, das Maß der Erfahrung, die ein Held in einem Talent besitzt, ist sein **Talentwert** (kurz: **TaW**), der sich aus einzelnen **Talentpunkten** (**TaP**) zusammensetzt (ein Held mit einem TaW von 12 hat also 12 Talentpunkte).

Tipps, wann Sie Eigenschafts- und wann Talentproben verlangen können und sollten, finden Sie in den **Basisregeln** auf Seite 69.

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Regeln zum Einsatz von Talentproben, eine kurze Beschreibung eines jeden Talents und Angaben, von welchen *Eigenschaften* es bestimmt ist (eventuell von einer Eigenschaft ganz besonders, was sich darin zeigt, dass zwei der Einzelproben bei der Talentprobe auf dieselbe Eigenschaft abgelegt werden). Außerdem erfahren Sie, ob es besondere *Spezialisierungen* in diesem Wissen gibt, ob man in der Ausübung des Talents durch Rüstung oder Last *behindert* wird und mit welchen anderen Talenten es *verwandt* ist (so dass man die Erfahrung aus dem einen Bereich auch für den anderen nutzen kann).

An dieser Stelle nochmals erwähnenswert ist, dass der Talentwert sich üblicherweise in einem Rahmen von 0 bis 24 bewegt (mit entsprechenden Ausnahmen von -3 bis +26) und teilweise von den beteiligten Eigenschaften abhängt: Das TaW-Maximum eines Talents beträgt so viele Punkte wie der Wert der besten an der Talentprobe beteiligten Eigenschaft plus 3. (Allgemeines zur Steigerung der Talente finden Sie wiederum in den **Basisregeln** auf Seite 119 ff.)

Die Gesamtheit aller Talentwerte eines Helden nennen wir seinen *Talentspiegel* (oder sein *Talentprofil*). Zu Beginn des Spiels kann man noch aus ihm ablesen, aus welcher Kultur ein Held stammt und welcher Profession er bislang gefolgt ist; im späteren Heldenleben lassen sich dagegen recht gut Vorlieben und erlebte Abenteuer aus dem Talentspiegel ablesen.

## OPTIONAL

**Tipp:** Um einen ungefähren Einblick in die Bedeutung der Werte zu bekommen, sei zum Vergleich gesagt, dass ein Geselle in einem Handwerk einen TaW von 6 aufweisen sollte, ein Altgeselle einen von 9, ein Meister einen von 10 bis 15 (TaW 12 ist ein guter Wert für einen üblichen 'Meister seines Fachs'). Werte, die über 15 hinausgehen, zeigen, dass die Person sich über Landes- und Provinzgrenzen hinaus einen Namen gemacht hat, bei mehr als 18 ist dieser Name sogar bei solchen Leuten in aller Munde, die mit dem Gewerbe selbst nichts zu schaffen haben. Ähnliche Aussagen gelten natürlich auch für andere Talentbereiche wie den Kampf: Ein einfacher Gardist – aber auch ein professioneller Räuber – führt seine Hauptwaffe mit einem Wert von 6, ein erfahrener Weibel mit TaW 9, ein Veteran und ausgesuchter Einzelkämpfer eines Heeres (ebenso wie die Leibwachen aventurischer Potentaten) mit einem TaW von 12 oder mehr, während ein TaW von 15 und mehr Akademie-Ausbilder und Schwertmeister kennzeichnet, einer von 18 oder mehr (vorzugsweise in Verbindung mit anderen Werten, vor allem aber mit Taten) legendäre Heroen.

## DIE TALENTPROBE

In einer Talentprobe fließen die Eigenschaftswerte eines Helden und sein Talentwert zusammen. Er stellt zugleich seine körperlichen und geistigen Voraussetzungen unter Beweis und nutzt die spezielle Erfahrung, die er auf dem jeweiligen Gebiet besitzt. Um eine Klettertour zu bestehen, legt ein bergsteigender Held nacheinander drei Eigenschaftsproben ab: jeweils eine auf *Mut*, *Gewandtheit* und *Körperkraft*. Falls der Held über Klettererfahrung verfügt (Punkte im Talent *Klettern* besitzt), so kann er mit diesen Punkten bei Bedarf misslungene Probenwürfe ausgleichen; dabei kann er insgesamt nur so viele Punkte ausgleichen, wie er Talentpunkte (TaP) im entsprechenden Talent zur Verfügung hat.

*Elgor ist ein erfolgreicher Einbrecher, was sich auch in seinen Werten niederschlägt: Sein Talentwert im Schleichen beträgt 13, seine dazugehörigen Eigenschaftswerte (MU 13, IN 12 und GE 15) können sich ebenfalls sehen lassen. Wenn er nun durch die Gassen Gareths zu seinem Arbeitsplatz' schleicht und der Meister eine einfache Probe verlangt, wird dies wie folgt abgewickelt: Elgors Spieler Jürgen würfelt eine 16 für die Mut-Probe, eine 4 für die Intuitions-Probe und eine 20 für die Gewandtheits-Probe. Heute scheint nicht Elgors Tag zu sein: Hätte er nicht 13 Talentpunkte zur Verfügung, wäre die gesamte Probe schon bei der ersten Teilprobe (der MU-Probe) gescheitert; so aber zieht Jürgen 3 Punkte vom Würfelresultat ab, womit die Mut-Probe als gelungen gilt und noch 10 Talentpunkte verbleiben. Die Probe auf Intuition ist ohnehin*

gelingen, bringt aber trotz des guten Resultats keine TaP zurück. Bei der Gewandtheits-Probe müssen noch einmal 5 Talentpunkte aufgewendet werden, was schlussendlich bedeutet, dass die Probe gelungen ist und Elgor noch 5 Punkte übrig behalten hat.

Das obige Beispiel zeigt die korrekte Abwicklung einer Talentprobe, und es ist wichtig, dass dieses Schema bei jeder Probe genau eingehalten wird: Der Spieler würfelt seine erste Eigenschaftsprobe (korrigiert bei Bedarf mit seinen Talentpunkten), dann die zweite (korrigiert bei Bedarf) und schließlich die dritte (und gleicht im Notfall noch einmal mit Talentpunkten aus). Nicht zulässig bei Talentproben ist das Addieren der drei Eigenschaftswerte (und des TaW) zu einer Summe, die dann mit der Summe aus den drei Würfeln verglichen wird. Unzulässig ist ferner, zunächst dreimal zu würfeln und hinterher die Würfel den Eigenschaftswerten zuzuordnen. Wenn Sie mehrere verschiedenfarbige W20 besitzen, so können Sie die drei Teilproben auch gleichzeitig würfeln – Sie müssen nur vor dem Wurf festlegen, welche Farbe welcher speziellen Eigenschaft zugeordnet ist.



Da die Talentwerte die Erfahrung eines Helden in einer bestimmten Tätigkeit repräsentieren, werden sie auch nicht durch Proben 'verbraucht' – es stehen ihm also bei einer folgenden Probe wieder die volle Anzahl an TaP zum Ausgleich der Teilproben zur Verfügung.

## NEGATIVE TALENTWERTE

Oben haben wir gesagt, dass die Talentwerte die Erfahrung eines Helden im entsprechenden Fachgebiet repräsentieren; daher kann es eigentlich keine negativen Talentwerte geben. Fällt der Startwert in einem Talent durch besondere Modifikatoren trotzdem unter 0, so stellt dies die Tatsache dar, dass der entsprechende Held besondere Schwierigkeiten hat, das Talent zu erlernen. (Dies rührt meist von körperlichen Einschränkungen her – wie bei Zwergen und dem *Schwimmen*-Wert –, selten einmal von kulturellen Tabus.) Zur Steigerung von (Basis-)Talenten, die mit einem negativen TaW starten, sind erhöhte Steigerungskosten aufzuwenden (s. **Basisregeln**, S. 120). Wenn ein Held in einem Talent einen negativen TaW besitzt oder – und das wird weit häufiger der Fall sein – wenn durch die Umstände, durch situationsabhängige Modifikatoren (siehe unten) sein Talentwert unter 0 fällt, so muss er diesen Betrag zu jedem der drei Würfe der Probe addieren und darf dennoch den jeweiligen Eigenschaftswert nicht übertreffen, wenn die Probe gelingen soll; ein negativer TaW führt also stets zu drei erschwerten Eigenschaftsproben, die Erschwernisse auf die einzelnen Proben können nicht umverteilt werden. Auch hierzu ein Beispiel:

*Laya hat als Amazone zwar eine herausragende körperliche Ausbildung genossen, aber von den Zuständen in den Hinterhöfen Gareths hat sie nicht den Hauch einer Ahnung, was sich in ihrem Gassenwissen-Talentwert von -2 niederschlägt. Da nützen ihr auch ihre guten Eigenschaften (KL 11, IN 12, CH 13) wenig ...*  
*... wenn sie nach dem Garether Turnier eine wichtige Botschaft zu einer dubiosen Adresse im Elendsviertel Südquartier bringen muss. Unwissend in derlei Dingen wendet sie sich an den Nächstbesten, um ihn nach dem Weg zu fragen. Der Meister verlangt eine Gassenwissen-Probe +2 (selbst der oben genannte Elgor müsste aufpassen, um sich hier nicht den falschen Ansprechpartner zu suchen) und Layas Spielerin Vanessa würfelt 4, 11 und 2. Da jede der Teilproben um 4 Punkte erschwert ist (ihr Gassenwissen-TaW von -2, von dem nochmals die Erschwernis von 2 Punkten abgezogen wird), gelingt die erste Probe noch recht locker, jedoch das Scheitern der zweiten Teilprobe bedeutet, dass die Gesamt-Probe misslungen ist. Daran ändert auch der gute dritte Wurf nichts, und Laya wird von dem 'hilfsbereiten Mann' direkt in eine dunkle Gasse geführt, wo schon seine schmierigen Kumpanen warten, um Laya feixend nach einer 'kleinen Spende für notleidende Südquartierer' zu fragen und dabei demonstrativ mit ihren Totschlägern und Dolchen zu spielen ...*

## ERSCHWERNISSE UND ERLEICHTERUNGEN

Wann immer ein Held eine besonders gewagte oder schwierige Aktion unternimmt, wird die Talentprobe normalerweise vom Meister mit einem Zuschlag, einer *Erschwernis* belegt (z.B. eine *Klettern*-Probe +5 für eine Fassade ohne besondere Griffmöglichkeiten); weniger schwierige Taten können durch einen Abzug erleichtert werden (z.B. eine *Schleichen*-Probe -3, um an einer betrunkenen Wache vorbeizukommen). In solchen Fällen ist der Talentwert des Helden vor dem Auswürfeln der Probe mit dem Zuschlag oder dem Abzug zu verrechnen: Eine Erschwernis ("Klettern-Probe +5") wird vom Talentwert abgezogen, eine Erleichterung ("Schleichen-Probe -3") auf den Talentwert addiert.

Diese so genannten *situationsabhängigen Modifikatoren* können entstehen, weil eine Probe von vornherein besonders schwierig ist (ein zwergisches Schloss am Panzerschrank eines reichen Kaufmanns ist zu knacken), der Held momentan behindert ist (er hat sich gerade die Finger verbrannt und jede Bewegung ist schmerzhaft), er Werkzeug besitzt oder nicht (ein Satz ausgewählte Dietriche ist in diesem Fall praktisch), ob er sich Zeit

lassen kann oder nicht (die Stadtgarde ist ihm auf den Fersen) und dergleichen mehr.

Typische Erschwernisse resultieren aus Verletzungen und Erschöpfung (siehe **Basisregeln**, S. 98).

Die folgende Tabelle gibt Ihnen als Meister und Spieler eine kurze Übersicht, wie man bestimmte Probenmodifikatoren einschätzen kann.

Die Probe ist ...	Zuschlag/Abzug	Beispiel für das Talent Klettern
... auch für Ungeübte zu schaffen	-7	Geröllhang
... Teil der Lehrlingszeit gewesen	-3	Baum mit vielen Griffmöglichkeiten
... alltägliche Routine	+/-0	Seil
... Fummelarbeit	+3	Natursteinmauer mit griffigen Fugen
... anspruchsvoll	+7	Backsteinmauer
... wirklich schwierig	+12	Felswand mit kaum Griffmöglichkeiten
... ohne geeignete Hilfsmittel nicht zu schaffen	+18	Felswand ohne Griffmöglichkeiten
... selbst mit Hilfsmitteln fast unmöglich	+25	Horizontaler Überhang aus brüchigem Gestein

Auch hier sei nochmals gesagt, dass Sie als Meister nicht für alles Proben verlangen müssen und andererseits auch nicht jede Probe zulassen müssen – was hier zählt, ist die Frage, ob das Ergebnis einer versuchten Aktion zweifelhaft ist oder nicht:

Ein Sprung über einen zwei Spann breiten Graben erfordert üblicherweise keine Probe, weil er eigentlich immer gelingt, genauso, wie ein Sprung über eine Distanz von 15 Schritt ohne magische Hilfsmittel auf jeden Fall misslingt.

## OPTIONAL: OFFENE UND VERGLEICHENDE TALENTPROBEN

Talentprobe ge- oder misslungen ist, wurde oben genannt: Der Meister legt einen Probenzuschlag fest und die Probe muss trotzdem gelingen (es dürfen nicht mehr TaP verbraucht werden, als – nach dem Abzug für die Erschwernis – vorhanden sind). Es kann jedoch durchaus auch eine Rolle spielen, wie gut eine Probe gelungen ist, und für diese Fälle stellen wir Ihnen hier zwei Methoden vor: die *offene Probe* zur Feststellung der Probenqualität und den *direkten Vergleich*.

### OFFENE PROBEN UND ÜBRIGBEHALTENE TALENTPUNKTE

Als Spielleiter sollten Sie beachten, dass eine Talentprobe um so besser gelungen ist, je mehr Talentpunkte ein Held übrigbehalten, also nicht zum Ausgleich schlechter Würfelergebnisse verbraucht hat. Diese Anzahl spielt speziell bei Handwerks-Talenten eine Rolle, z.B. wenn es darum geht, die Qualität eines Handwerksstücks oder allgemein einer handwerklichen Tätigkeit festzulegen. Die übrig behaltene Talentpunkte kürzen wir üblicherweise mit **TaP\*** ab.

Bleiben 10 oder mehr Punkte übrig, so sprechen wir bisweilen von einer *meisterlich* gelungenen Probe, bleiben gar 18 oder mehr Punkte übrig, sogar von einer *vollendet* gelungenen Probe. Ein Held kann dabei niemals mehr TaP übrig behalten, als er in dem Talent besitzt – auch nicht bei einer erleichterten Probe. Ein Amateur mit TaW 3 kann also selbst bei günstigsten Bedingungen und einer Talentprobe -10 niemals mehr als 3

Talentpunkte übrig behalten – er kann eine Probe einfach nicht *meisterlich* bestehen.

Dies ist vor allem dann wichtig, wenn Sie Proben miteinander vergleichen wollen, z.B. bei einem Wettkampf, etwa einem *Musizieren*-Wettkampf. Behalten in einem solchen Fall beide Kontrahenten gleich viel Talentpunkte über, wird geprüft, wer den besseren TaW aufweist; sollte auch dieser gleich sein, kann man von einem Unentschieden ausgehen.

Das **Ansammeln übrigbehaltener Talentpunkte** kann als Methode genutzt werden, um längerfristige Arbeiten (Bauhaben, Studien in Bibliotheken ...) zu simulieren. Dazu gibt der Meister vor, wie viele Talentpunkte angesammelt werden müssen, ob mehrere Helden sich an der Probe beteiligen dürfen und wie häufig eine Probe gewürfelt werden darf. Eine misslungene Probe bedeutet meist einfach, dass eine der vorgegebenen Zeitperioden nicht sinnvoll genutzt werden konnte, ein Patzer dagegen zieht 2W6 Punkte vom bisher erreichten Ergebnis ab.

*Jandor sucht in der Akademiebibliothek von Punin (fragen Sie bloß nicht, wie er hier hereingekommen ist) nach Hinweisen auf einen mysteriösen Magier im südlichen Darpatien, ist aber alles andere als ein Kenner des vertrackten Aufbewahrungssystems. Der Meister entscheidet, dass hier Magiekunde-Proben gefragt sind (+4 wegen der geringen Übersichtlichkeit) und dass Jandor bei 25 Punkten auf konkrete Hinweise stößt. Er erlaubt eine Probe für jeweils eine Stunde Suche in den verstaubten Folianten. Bei Jandors Magiekunde-Wert von 11 und der Erschwernis von 4 Punkten kann dies also eine ganze Zeit lang dauern (mindestens 4 Stunden, da Jandor pro Probe maximal 7 Talentpunkte (11-4) übrigbehalten kann, er also frühestens nach der vierten Probe die erforderlichen Talentpunkte angespart haben kann) – Zeit, die Jandor kaum hat, weil er die Bibliothek bis zum Morgen eigentlich wieder verlassen haben muss ...*

Ein weiteres Beispiel, bei denen man die Probenqualität einsetzen kann, sind Verfolgungsjagden aller Art, bei denen man die zurückgelegten Strecken z.B. durch Kästchen auf Rechenpapier darstellen kann - und sobald ein Held einen bestimmten Vorsprung - eine Differenz angesammelter TaP - herausgeholt hat, ist er hinter dem nächsten Hügel oder im Straßengewirr verschwunden oder mit seinem Streitwagen uneinholbar davongezogen. Die relevanten Talente wären hier z.B. *Athletik*, *Reiten*, *Fahrzeug Lenken* und *Gassenwissen*.

Offene Proben lassen sich, je nach Willen des Meisters, auch noch auf vielfältige andere Arten verwenden: So ist es sicherlich auch möglich, sich die Probe durch einen selbst auferlegten Zuschlag zu erschweren, um ein besonders gutes Ergebnis zu erhalten oder die Zeit für eine Probe zu verkürzen. Andererseits kann man - wenn keine erschwerenden Umstände vorliegen - auch einfach davon ausgehen, dass ein Held, der sich Zeit lässt, schon irgendein Ergebnis hervorbringt: In diesem Fall kann der Spieler auf das Würfeln verzichten und davon ausgehen, dass der Held die Hälfte seiner TaP übrigbehält. Und, wie schon auf Seite 14 angemerkt, sollten Sie im Kopf behalten, dass bei weitem nicht jede Aktion eines Helden durch einen Würfelwurf geregelt werden muss - Würfel kommen dann ins Spiel, wenn der Ausgang einer Aktion fraglich ist; außerhalb dieser Zeit kann man sie ruhig im warmen, dunklen Würfelbecher ruhen lassen.

## VERGLEICHENDE PROBEN

Es ist auch möglich, Talente direkt zu vergleichen, indem man das Ergebnis der einen Probe als Erschweris auf die andere Probe aufschlägt.

Typische Beispiele für Talentproben, die durch 'Vorgaben' aus anderen Proben erschwert werden, sind *Sinnenschärfe* (durch *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Gaukeleien*, *Falschspiel* ...), *Menschenkenntnis* (durch *Überreden*, *Überzeugen*, *Betören* ...) und *Falschspiel* (durch *Falschspiel*). Üblicherweise erfolgt die 'Vorgabe' durch das 'aktive' Talent, also dasjenige, das zum Erreichen einer Aktion eingesetzt wird.

Wenn hierdurch zuviel unnötige Würfelei entstehen würde, kann der Meister statt dessen eine situationsabhängig modifizierte Probe verlangen. (Anstatt eine Heldin einmal offen auf *Schleichen* würfeln zu lassen und sechs Wachen auf *Sinnenschärfe*, kann der Meister auch einfach eine erschwerte *Schleichen*-Probe verlangen - z.B. erschwert um den höchsten *Sinnenschärfe*-Wert der Wachen plus deren Anzahl.)

Ist die erste, die 'aktive' Probe bereits misslungen, können Sie als Meister die 'passive' Folgeprobe mit einer Erleichterung von 7 Punkten versehen.

**Vorsicht:** Die beiden Methoden - offene oder vergleichende Probe - lassen sich nicht gleichzeitig verwenden. Es ist jedoch bei beiden möglich, mit Zuschlägen und Abzügen zu arbeiten.

### Tipp: Wann verwende ich eine offene Probe, wann eine vergleichende?

Wenn eine Probe mit einer anderen gekontert werden soll, dann gelten die TaP\* als Zuschlag auf die Probe: Das ist am deutlichsten bei Vergleichen wie zwischen *Schleichen* und *Sinnenschärfe* oder *Überreden* und *Menschenkenntnis* zu sehen. Wenn es nicht darum geht, eine Probe zu kontern, sondern

unabhängig von den Handlungen eines anderen eine besondere Leistung zu erbringen, ist eine offene Probe fällig. Die 'Qualität' eines Kunstwerks oder Handwerksstücks ist sozusagen messbar, und zwar unabhängig davon, ob ein Konkurrent versucht, eine bessere Leistung zu erbringen. Anders ausgedrückt: Soll eine Probe den Effekt einer anderen zunichte machen, dann ist dies eine *vergleichende* Probe. Sollen aber Leistungen miteinander verglichen werden, dann werden diese Leistungen mit *offenen* Proben gemessen.

## OPTIONAL: AUTOMATISCHER ERFOLG UND MISSERFOLG

Zu den Regeln über Erfolg und Misserfolg einer Talentprobe kommt hinzu, dass eine *Doppel-20* (zweimal die 20 bei den drei Eigenschaftsproben gewürfelt) bei einer Talentprobe einen automatischen Fehlschlag bedeutet, genauso wie eine *Doppel-1* immer einen Erfolg bedeutet, jeweils ungeachtet des Ergebnisses des dritten Würfelwurfs. Bei einem automatischen Erfolg werden immer alle möglichen TaP übrigbehalten; bei einem automatischen Fehlschlag können keinesfalls Punkte übrigbehalten werden - unter Umständen werden sogar von einem Gesamtergebnis Punkte abgezogen (s.o.).

Beim direkten Vergleich (s.o.) gelingt die Probe zwar nicht automatisch, jedoch werden auf jeden Fall alle TaP auf die 'passive' Probe aufgeschlagen. In beiden Fällen können Sie als Meister den Helden eine *spezielle Erfahrung* (s. S. 45) verbuchen lassen, wenn die Probe unter Anspannung abgelegt wurde.

Eine *Dreifach-1* bedeutet einen spektakulären Erfolg, der positive Zusatzeffekte nach sich zieht, eine *Dreifach-20* einen spektakulären Patzer, der je nach Lage der Dinge gefährliche Auswirkungen für den Helden nach sich ziehen kann. Über die Art solcher Wirkungen befindet der Meister, aber im positiven Fall ist eine sofortige Steigerung des Talentwerts um einen Punkt durchaus angebracht, während der negative Fall durchaus eine lebensbedrohliche (nicht automatisch tödliche) Situation schaffen kann. (Wie drastisch ein solcher Effekt ausfallen sollte, können Sie auch daran festmachen, wie oft er auftritt: Statistisch entsteht eine Doppel-20 bei etwa einer von 140 Proben, also in 0,71 % aller Fälle; eine Dreifach-20 kommt bei jeder 8.000sten Probe vor, was einem Prozentsatz von 0,0125 % entspricht ...)

## OPTIONAL: ALTERNATIVE EIGENSCHAFTEN

Zum Klettern benötigt man üblicherweise die Talente MU/GE/KK. Um einzuschätzen, ob eine Felswand überhaupt zu erklettern ist, braucht man natürlich weder Gewandtheit noch Körperkraft, sehr wohl aber grundsätzliche Erfahrung im Klettern. Eine Probe auf MU/KI/IN, zu der die *Klettern*-Talentpunkte hinzugezogen werden, wäre hier also eher das Mittel der Wahl. Auf welche Eigenschaften in solchen Fällen (in erster Linie beim Einschätzen von Situationen) gewürfelt wird, legt der Meister fest; üblicherweise ist beim Einschätzen von Situationen die - mit der Wahrnehmung zusammenhängende - *Intuition* gefordert, beim Vergleich mit bekanntem Wissen oder bekannten Objekten die *Klugheit*.

# DIE TALENTE

Auf den folgenden Seiten finden Sie eine Auflistung und Beschreibung aller für das Spiel relevanten Talente. Es ist, gerade im Bereich der Wissens- und der Handwerkstalente, durchaus möglich, dass Sie für die Zwecke Ihrer Runde einige Talente weglassen, ersetzen oder gar neue dazu erfinden. Hinweise hierzu finden Sie jeweils bei der Übersicht über die einzelnen Talentgruppen.

## BASIS-, SPEZIAL- UND BERUFSTALENTE

Es gibt einige Talente, in denen alle Helden geschult sind oder von denen sie zumindest grundlegende Ahnung haben; diese sogenannten *Basistalente* sind auch auf dem Charakterbogen fest eingetragen. Auf diese Talente kann der Meister immer eine Probe ablegen lassen, selbst wenn der TaW 0 oder weniger beträgt. Basistalente können ohne Einschränkung bis zu einem Wert von 10 gesteigert werden und müssen nicht aktiviert werden.

Ein Held wiederum, der in den dunklen Hintergassen einer aventurischen Provinzstadt aufgewachsen ist, von fernen Ländern allerhöchstens Fuhrmannsgarn zu hören bekommt und zudem natürlich keine Zeit hat, Lesen zu lernen, um sich das

Die Goblins sind recht geschickte Handwerker und Meister der Improvisation.



entsprechende Wissen anzueignen, wird keine Ahnung von *Geographie*

haben. Eine solche Fertigkeit wird also nur bei entsprechenden *Spezialisten* zu finden sein, weswegen sie *Spezialtalent* genannt wird. Um sich in solchen Talenten zu verbessern, braucht man eine Unterweisung durch einen der genannten *Spezialisten* (z.B. einen Helden-Kameraden). Diese Talente erscheinen auf dem Charakterbogen nur dann, wenn sie entweder bei der Rasse, der Kultur oder der Profession genannt sind oder sie aktiviert wurden (entweder durch die Investition der Aktivierungskosten in Talent-GP bei der Heldengenerierung – *Basisregeln*, S. 30 – oder in AP im späteren Heldenleben, siehe *Basisregeln*, S. 120). Ist dies nicht geschehen (oder liegt der TaW im negativen Bereich und ist noch nicht durch mehrfache Investition der Aktivierungskosten auf 0 gehoben worden), dann kann der Held auf dieses Talent auch keine Proben ablegen und muss bestenfalls von verwandten Talenten ableiten (s. unten). Solche Talente erscheinen erst gar nicht oder nur in Klammern auf dem Heldendokument.

Andere Talente letztendlich stammen aus dem speziellen *Berufsumfeld* des Helden und sind für Charaktere aus anderen Berufen vielleicht bereits 'esoterisches Geheimwissen'. Um ein Berufstalent zu erlernen (sprich: es zu aktivieren und dann weiter zu erhöhen), ist eine länger dauernde Berufsausbildung nötig. Im Spielverlauf kann das Talent nur angehoben werden, wenn der Held sich intensiver damit beschäftigt. (Im Endeffekt handelt es sich bei einem Berufstalent um ein *Spezialtalent*, zu dem eine intensivere Ausbildung nötig ist und zu dessen Ausübung man meist eine entsprechend ausgestattete Werkstatt oder zumindest besonderes Werkzeug benötigt.) Auch diese Talente werden auf dem Charakterbogen nur dann geführt, wenn sie durch Rasse, Kultur oder Profession genannt sind oder aktiviert wurden (s.o.).

## OPTIONAL: VORAUSSETZUNGEN

Manche Talente, speziell Wissenschaften und komplexe Handwerkstalente, können nicht erlernt werden, so lange der betreffende Held nicht über bestimmte Grundlagen verfügt. So ist es nicht möglich, sich in der Alchimie zu bilden, wenn man nicht einmal die Grundrechenarten beherrscht und auch in Rezepturen nachlesen kann (Voraussetzungen *Lesen/Schreiben* und *Rechnen*), ebensowenig kann man einen Bogen bauen, ohne sich wenigstens in den Grundlagen der *Holzbearbeitung* auszukennen. Ein Talent, für das die Voraussetzungen nicht erfüllt sind, kann nicht aktiviert werden. Sollte es aufgrund besonderer Konstellationen dazu kommen, dass dieses Talent durch Profession, Kultur oder Rasse aktiviert wurde, dann kann der Held dennoch keine Proben darauf ablegen und es auch nicht weiter steigern, bevor er die Voraussetzungen erfüllt. Häufiger als die Grundvoraussetzungen kommt es aber vor, dass ein Talent ohne gewisse Grundlagen nicht über einen Wert gesteigert werden kann (in der Regel über den Wert 10 hinaus). Selbstverständlich kann ein solches Talent aktiviert werden und auch Proben darauf abgelegt werden, aber wenn der Held es über besagten Wert hinaus steigern will, dann müssen zuerst die Voraussetzungen erfüllt werden, bevor er dies darf.

## BASISTALENTE

Diese Talente sind bei allen Helden vorhanden, und sei es mit TaW 0 oder sogar einem negativen TaW. Sie müssen nicht aktiviert werden und jeder Held kann eine Probe auf diese Talente ablegen.

**Kampftechniken:** Dolche, Hieb Waffen, Raufen, Säbel, Wurfmesser

**Körperliche Talente:** Klettern, Körperbeherrschung, Schlei chen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Zechen

**Gesellschaft:** Menschenkenntnis, Überreden

**Natur:** Fährtsuchen, Orientierung, Wildnisleben

**Wissenstalente:** Götter/Kulte, Rechnen, Sagen/Legenden

**Sprachen und Schriften:** Sprachen Kennen [Muttersprache]

**Handwerk:** Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zeichnen, Schneidern

## SPEZIALTALENTE

Diese Talente beherrscht nur ein Held, der sich bereits damit beschäftigt hat. Wenn sie nicht bei der Rasse, Kultur oder Profession des Helden mit einem positiven Wert genannt sind, müssen sie 'aktiviert' werden (siehe AH, S.16 und können nur bei Spezialisten erlernt werden. Proben sind in diesen Talenten nur erlaubt, wenn man einen (unmodifizierten) TaW von 0 oder höher vorweisen kann.

**Kampftechniken:** Anderthalbhänder, Armbrust, Blasrohr, Bogen, Diskus, Fecht Waffen, Infanteriewaffen, Kettenstäbe, Ketten Waffen, Lanzenreiten, Peitsche, Ringen, Schleuder, Schwert, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Wurfspeere, Zweihandflügel, Zweihand-Hieb Waffen, Zweihandschwerter/-säbel

**Körperliche Talente:** Akrobatik, Athletik, Fliegen, Gaukeleien, Reiten, Skifahren, Stimmen Imitieren, Taschendiebstahl

**Gesellschaft:** Betören, Etikette, Gassenwissen, Lehren, Sich Verkleiden, Überzeugen

**Natur:** Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Wettervorhersage

**Wissenstalente:** Brettspiel, Geographie, Geschichtswissen, Gesteinskunde, Heraldik, Kriegskunst, Kryptographie, Magie-kunde, Mechanik, Pflanzenkunde, Philosophie, Rechtskunde, Schätzen, Sprachenkunde, Staatskunst, Sternkunde, Tier-kunde

**Sprachen und Schriften:** Sprachen Kennen [jede Fremd-sprache als eigenes Talent], Lesen/Schreiben [jede Schrift als eigenes Talent]

**Handwerk:** Abrichten, Boote Fahren, Eissegler Fahren, Fahr-zeug Lenken, Falschspiel, Grobschmied, Heilkunde Gift, Heil-kunde Krankheiten, Hundeschlitten Fahren, Kartographie, Musizieren, Schlösser Knacken, Stoffe Färben, Tätowieren, Töpfern, Webkunst

## BERUFSTALENTE

Diese Talente können nur bei Lehrmeistern erlernt werden. Auch hier gilt: Wenn das betreffende Talent nicht bei Rasse, Kultur oder Profession des Helden mit einem positiven Wert genannt ist, muss es aktiviert werden, Proben sind nur bei einem (unmodifizierten) TaW von 0 oder höher erlaubt.

**Kampftechniken:** Belagerungswaffen

**Körperliche Talente:** —

**Gesellschaft:** Galanterie, Schauspielerei, Schriftlicher Aus-druck

**Natur:** Seefischerei

**Wissenstalente:** Anatomie, Baukunst, Hüttenkunde, Schiff-bau

**Sprachen und Schriften:** —

**Handwerk:** Ackerbau, Alchimie, Bergbau, Brauer, Bogenbau, Drucker, Feinmechanik, Feuersteinbearbeitung, Fleischer, Gerber/Kürschner, Glaskunst, Handel, Hauswirt-schaft, Heilkunde Seele, Instrumentenbauer, Kapellmeister, Kristallzucht, Maurer, Metallguss, Schnaps Brennen, Seefahrt, Seiler, Steinmetz, Steinschneider/Juwelier, Stellmacher, Steu-ermann, Viehzucht, Winzer, Zimmermann

## OPTIONAL

### TALENTE UND SPEZIALISIERUNGEN

In einigen Talenten sind *Spezialisierungen* möglich, weil der Held sich ganz besonders mit einem Bereich des Talents beschäftigt hat; Beispiele hierfür wären Überreden (Betteln) oder Magiekunde (Dämonologie). Eine Talent-Spezialisierung gilt als Sonderfertigkeit (s. S. 41): Um sich in einem Talent zu spezialisieren, muss ein Held einen TaW von 7 aufweisen, zum Erwerb einer zweiten Spezialisierung einen TaW von 15. Es sind maximal zwei Spezialisierungen pro Talent erlaubt.

Im spezialisierten Gebiet verfügt der Held dann über einen um zwei Punkte höheren effektiven TaW, also über 2 TaP mehr, die er demzufolge auch übrigbehalten kann.

*Darina hat im Talent Überreden einen Talentwert von 8 und eine Spezialisierung auf Feilschen. (Auf ihrem Heldendokument steht also "Überreden (Feilschen) 8".) Das heißt, dass sie beim Händler auf dem Markt schwachern kann, als hätte sie einen TaW von 10 (denn hier gilt die Spezialisierung), während sie bei dem Versuch, einen Türsteher dazu zu bringen, sie vorbeizulassen, nur einen TaW*

*von 8 einsetzen kann. Beim Feilschen kann sie maximal 10 Talent-punkte übrigbehalten (und erzielt somit den gleichen Erfolg wie ein unspezialisierter Held mit einem Überreden-TaW von 10).*

Bei der Berechnung der AP-Kosten zur Steigerung eines Talent-werts gilt jedoch immer der Grundwert, nicht die Spezialisie-rung. Der Talentwert in der Spezialisierung darf das erlaubte Maximum von (bester beteiligter Eigenschaftswert +3) um 2 Punkte überschreiten.

Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Talent kostet 20 AP für Talente der SKT-Spalte A, 25 AP für Talente der Spalte B, 35 AP für C, 50 AP für D, 70 AP für E und 100 AP für Talente der Spalte F.

Der Erwerb einer zweiten Spezialisierung kostet jeweils das Doppelte, es muss dabei aber immer ein neues Spezialfeld gewählt werden: Doppelspezialisierungen im gleichen Fachbe-reich, um einen Bonus von 4 Punkten zu bekommen, sind nicht möglich. Es dauert so lange, eine Spezialisierung zu steigern, wie es dauert, ein Talent zu den entsprechenden AP-Kosten zu steigern; es sind alle drei Lernmethoden (s. Basisregeln, S. 121ff.) erlaubt.

**Spezialisierung bei Kampffertigkeiten:** Es ist möglich, sich auf eine bestimmte Nahkampf- oder Fernkampf-Waffe zu spezialisieren, um mit dieser Waffe dann besser kämpfen zu können. Eine Spezialisierung bedeutet, dass der Held je einen Punkt mehr auf AT und PA mit dieser Waffe aufweist; bei Fernwaffen bedeutet eine Spezialisierung eine Verbesserung des Fernkampf-wertes um 2 Punkte. Bei Waffen, die als reine Angriffstechniken geführt werden (Peitsche und Lanzenreiten), sind Spezialisierungen nicht möglich.

Der Erwerb einer Spezialisierung kostet so viele AP wie oben angegeben; Absolventen einiger Professionen aus der Gruppe der Kämpfer zahlen in bestimmten Fällen nur die Hälfte der angegebenen AP. Ein Held kann mehrere Spezialisierungen erwerben; sich aber nicht auf improvisierte Waffen spezialisieren. Es ist nicht möglich, sich zweimal auf ein und dieselbe Waffe zu spezialisieren (außer mit unterschiedlichen Talenten, z.B. Schwerter (Kurzschwert) und Dolche (Kurzschwert)). Einige Sonderfertigkeiten, speziell einige Manöver, erfordern, dass man sich auf eine Waffe spezialisiert hat.

**Spezialisierungen bei Spielbeginn:** Einige Professionen (namentlich einige Handwerksberufe) sind so auf einen Bereich eines Talents ausgerichtet, dass ein Held, der aus dieser Profession kommt, bereits eine Spezialisierung mitbringt; dies ist jeweils bei den Professionen angegeben. Will ein Spieler für seinen Helden vor Spielbeginn eine Spezialisierung erwerben, die nicht durch seine Profession vorgegeben ist, so kostet diese 5 GP für Kampffertigkeiten und 2 GP für andere Talente. Es ist nur eine Spezialisierung pro Talent erlaubt, und der TaW des Talents muss wie üblich mindestens 7 betragen.

## ABLEITEN AUF VERWANDTE TALENTE

Da das mögliche Wissen eines Helden begrenzt ist, wird es wohl immer Talente geben, von denen ein Held keine Ahnung hat. Wenn nun eine Probe auf ein solches, dem Helden unbekanntes (oder von ihm kaum gepflegtes) Talent gefordert ist, kann der Spieler entscheiden, statt dessen das Wissen seines Helden aus einer verwandten Fertigkeit zu nutzen. Da dies jedoch nie genau das benötigte Wissen widerspiegelt, ist die Probe auf das Talent, auf das abgeleitet wird, immer um einen bestimmten Betrag erschwert, der um so höher ist, je unähnlicher die Fertigkeiten sind; dieser Betrag wird vom benutzten Talentwert (der 'Ableitfähigkeit') abgezogen.

Auf welche Talente von einem bestimmten Talent abgeleitet werden kann und welche Erschwerung dies nach sich zieht, ist im Folgenden bei den einzelnen Talenten jeweils in der Zeile *Verwandte Fertigkeit* angegeben: Dies sind mögliche Ableitfähigkeiten, die anstelle des genannten Talents eingesetzt werden können. Betrachten Sie diese Angaben aber nur als grobe Vorgaben, denn in vielen Spezialfällen können auch andere Ableitungen möglich sein. Verlassen Sie sich einfach auf Ihren gesunden Menschenverstand und verwenden Sie als durchschnittlichen Zuschlag einen Wert von +10. Der Meister muß eine Ableitung nicht zulassen, wenn sie ihm für den speziellen Fall unpassend erscheint (es ist nicht möglich, auf *Körperbeherrschung* zu würfeln, wenn man ein Pferd korrekt aufzäumen will, was über das Talent *Reiten* geregelt wird.)

Die Sonderfertigkeiten *Meister der Improvisation* und *Nandusgefälliges Wissen* erleichtern das Ableiten im Falle von Handwerks- bzw. Wissenstalente (s. S. 42).

**Ableiten und Spezialisierungen:** Wenn man bei einer Probe auf ein Talent ableitet, in dem man sich spezialisiert hat, so muss man den TaW für den 'unspezialisierten Rest' des Talents (also den 'eigentlichen' TaW) zugrunde legen. Wenn man gezwungen ist, auf eine Spezialisierung abzuleiten (z.B. statt *Stimmen Imitieren* eine Probe auf *Gaukeleien (Bauchreden)* ablegen will), kann man nur dann ableiten, wenn man die geforderte Spezialisierung auch besitzt, dann allerdings auch mit dem durch die Spezialisierung verbesserten TaW.

**Ableiten bei Kampffertigkeiten:** Auch im Bereich Kampf sind einige Talente untereinander recht ähnlich, so dass ein Schwertkämpfer üblicherweise auch weiß, wie er mit einem Anderthalbhänder umzugehen hat; die Abzüge vom Talentwert betragen hier 5 Punkte, von denen 2 vom AT- und 3 vom PA-Wert abgezogen werden. Des weiteren gibt es einige Waffen, die durchaus mit verschiedenen Kampffertigkeiten gleich effektiv geführt werden können. Ist ein Held gezwungen, eine Waffe zu benutzen, für die er kein Talent besitzt und die auch keine Ableitfähigkeit aufweist, so muss er mit seinen AT/PA-Grundwerten und den oben genannten Abzügen (AT-2, PA-3) kämpfen. Wenn man nicht mit dem Original-Talent kämpft, können nur solche Manöver eingesetzt und Sonderfertigkeiten verwendet werden, die in beiden Kampffertigkeiten vorkommen.

## BEHINDERUNG (BE) UND

### EFFEKTIVE BEHINDERUNG (eBE)

Der Wert 'Behinderung' (BE) einer Rüstung oder eines Gepäckstücks gibt an, wie sehr diese Rüstung einen durchschnittlichen Helden bei Aktionen einschränkt, bei denen es auf große Beweglichkeit ankommt. Je höher der BE, desto schwieriger wird es, damit zu klettern, zu schwimmen oder zu kämpfen. Wie sehr diese Behinderung sich wirklich auf die Talent- oder Kampfproben auswirken, hängt aber wiederum davon ab, wie viel Beweglichkeit für diese Aktion nun wirklich nötig ist: Eine schwere Rüstung behindert einen Akrobaten mehr als einen Kutschenlenker. Daher ist bei jedem Talent noch die 'effektive Behinderung' aufgeführt: Sie berechnet sich jeweils aus der Gesamt-BE, der der Held unterliegt (wenn er zum Beispiel eine schwere Rüstung trägt und außerdem noch sperriges oder schweres Gepäck transportiert, addieren sich deren BE-Werte).

Wenn bei der Berechnung der effektiven Behinderung ein Wert von 0 oder weniger herauskommt, dann ist die Behinderung für eine Probe in diesem Talent irrelevant. Ein Wert über 0 muss jedoch vor jeder Probe von dem TaW abgezogen werden.

*Wenn ein Held also ein Langes Kettenhemd (BE 4) trägt und eine Reiten-Probe (eBE: BE-2) ablegen muss, so ist diese Probe ungeachtet weiterer Modifikatoren um 2 Punkte erschwert. Eine Probe auf Wildnisleben (eBE: BE-4) ist nicht erschwert.*

Mehr hierzu finden Sie in den Kapiteln **Kampf** in **MBK** und **Last und Tragkraft (Basisregeln, Seite 115f)**.

Durch die Sonderfertigkeiten **Rüstungsgewöhnung I, II und III** (siehe S. 44) kann ein Held so sehr an das Tragen von Rüstungen gewöhnt sein, dass für ihn die eBE grundsätzlich um ein bis zwei Punkte reduziert wird.



# KAMPF-TALENTE

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Kampftechnik-Talente in Kurzform; eine detaillierte Beschreibung finden Sie im Band **Mit blitzenden Klingen**.

**Verwendung:** Bei Kampftechnik-Talenten werden keine Talentproben gewürfelt. Statt dessen wird der TaW aufgeteilt und auf den entsprechenden AT- oder PA-Basiswert addiert, bei reinen Angriffstechniken (wie *Peitsche* und *Lanzenreiten*) nur auf den AT-Basiswert, bei Fernkampfswaffen auf den Fernkampf-Basiswert. Die Differenz der zugeteilten Talente-punkte darf maximal 5 Punkte betragen.

**Effektive Behinderung (eBE):** Die effektive Behinderung eines Kampftalents (und damit die Verminderung der AT- und PA-Werte) ergibt sich aus der Behinderung durch Rüstung und getragene Last sowie den unten genannten Abzügen. Ein Held, der von seiner Rüstung mit BE 5 behindert wird und eine Hellebarde (Gattung: Infanteriewaffen; eBE: BE-3) führt, hat also eine effektive Behinderung von 2 Punkten, muss also je einen Punkt von AT und PA abziehen; Die BE der Rüstung kann auch durch die Sonderfertigkeiten *Rüstungsgewöhnung I-III* gesenkt werden; näheres hierzu siehe Seite 44.

Bei *Peitsche* und Fernkampftalenten wird der eBE-Wert vom gesamten Angriffswert (der Peitschen-AT oder dem FK-Wert) abgezogen.

Beim *Lanzenreiten* kommt überhaupt keine Behinderung zum Tragen, beim Kampf vom Pferderücken aus gilt üblicherweise die halbe Behinderung (eBE/2).

**Steigerung:** Die verschiedenen Kampftechnik-Talente sind unterschiedlich schwer zu erlernen; sie werden gemäß der Steigerungskostentabelle (SKT; AH, S. 46) gesteigert; sie gehören üblicherweise zu den Kategorien C, D oder E. Der Maximalwert einer Kampftechnik ist so hoch wie der höhere der beiden Eigenschaftswerte GE und KK plus drei. Ein Kämpfer mit GE 12 und KK 15 kann eine Kampftechnik also auf einen TaW von 18 steigern.

**Anderthalbhänder (Bewaffneter Nahkampf)**

eBE: BE-2

**Verwandte Fertigkeiten:** Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel

**Steigern:** E

**Armbrust (Fernkampf)**

eBE: BE-5

**Verwandte Fertigkeit:** Bogen

**Steigern:** C

**Belagerungswaffen (Fernkampf)**

eBE: —

**Verwandte Fertigkeit:** —

(nur bei der Hornisse: Armbrust)

**Steigern:** D

**Blasrohr (Fernkampf)**

eBE: BE-5

**Verwandte Fertigkeit:** —

**Steigern:** D

**Bogen (Fernkampf)**

eBE: BE-3

**Verwandte Fertigkeit:** —

**Steigern:** E

**Diskus (Fernkampf)**

eBE: BE-2

**Verwandte Fertigkeit:** —

**Steigern:** D

**Dolche**

(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

eBE: BE-1

**Verwandte Fertigkeit:** Fechtwaffen, Raufen

**Steigern:** D

**Fechtswaffen (Bewaffneter Nahkampf)**

eBE: BE-1

**Verwandte Fertigkeit:** Dolche, Schwerter

**Steigern:** E

**Hiebswaffen**

(Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)

eBE: BE-4

**Verwandte Fertigkeit:** Säbel,

Zweihand-Hiebswaffen

**Steigern:** D

**Infanteriewaffen (Bewaffneter Nahkampf)**

eBE: BE-3

**Verwandte Fertigkeit:** Speere,

Zweihand-Hiebswaffen

**Steigern:** D

**Kettenstäbe (Bewaffneter Nahkampf)**

eBE: BE-1

**Verwandte Fertigkeit:** Kettenwaffen,

Zweihandflegel

**Steigern:** E

**Kettenwaffen (Bewaffneter Nahkampf)**

eBE: BE-3

**Verwandte Fertigkeit:** Kettenstäbe,

Zweihandflegel

**Steigern:** D

**Lanzenreiten**

(Bewaffneter Kampf; reine AT-Technik)

eBE: —

**Verwandte Fertigkeit:** —

**Steigern:** E

**Peitsche**

(Bewaffneter Kampf; reine AT-Technik)

eBE: BE-1

**Verwandte Fertigkeit:** —

**Steigern:** E

**Raufen**

(Waffenloser Kampf; Basistalent)

eBE: BE

**Verwandte Fertigkeit:** —

**Steigern:** C

**Ringeln (Waffenloser Kampf)**

eBE: BE

**Verwandte Fertigkeit:** —

**Steigern:** D

**Säbel (Bewaffneter Nahkampf; Basistalent)**

eBE: BE-2

**Verwandte Fertigkeit:** Hiebswaffen, Schwerter

**Steigern:** D

**Schleuder (Fernkampf)**

eBE: BE-2

**Verwandte Fertigkeit:** —

**Steigern:** E

**Schwerter (Bewaffneter Nahkampf)**

eBE: BE-2

**Verwandte Fertigkeit:** Anderthalbhänder,

Fechtswaffen, Säbel

**Steigern:** E



### Speere (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Infanteriewaffen

Steigern: D

### Stäbe (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Speere

Steigern: D

### Wurfbeile (Fernkampf)

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Würfspeere, Wurfmesser

Steigern: D

### Wurfmesser (Fernkampf; Basis)

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Wurfbeile, Würfspeere

Steigern: C

### Würfspeere (Fernkampf)

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Wurfbeile

Steigern: C

### Zweihandflegel (Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Kettenwaffen, Infanteriewaffen

Steigern: D

### Zweihand-Hieb Waffen

(Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-3

Verwandte Fertigkeit: Hieb Waffen, Infanteriewaffen

Steigern: D

### Zweihandschwerter/-säbel

(Bewaffneter Nahkampf)

eBE: BE-2

Verwandte Fertigkeit: Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel

Steigern: E

## KÖRPERLICHE TALENTE

**Verwendung:** Sowohl offene Proben als auch der Direktvergleich einzelner Talente sind bei einigen der körperlichen Talente möglich, wie auch einige Talentproben vom Meister verdeckt gewürfelt werden können.

**Effektive Behinderung (eBE):** Bei fast allen Proben auf körperliche Talente spielt die Behinderung eine große Rolle, aber natürlich muss sie nicht beachtet werden, wenn bestimmte Proben zur *Einschätzung* einer Situation (das Begutachten einer Bergwand mit Hilfe des *Klettern-TaW*) gefordert sind.

**Steigerung:** Die Steigerungskosten für körperliche Talente sind in der SKT der Spalte **D** zu entnehmen.

### Akrobatik (MU/GE/KK) (Spezial)

In diesem Talent sind die Dinge zusammengefasst, in denen sich Gaukler seit ihrer Kindheit üben: Balancieren, Schwingen an Seilen und Trapezen, Rad- und Purzelbaumschlagen und halbschwererische Salti. Wann immer ein Held eine Aktion unternimmt, die eines Zirkusartisten würdig wäre – das heißt, bei allen willentlich ausgeführten akrobatischen Aktionen –, können Sie als Meister eine *Akrobatik*-Probe von ihm verlangen. Eher 'gewöhnliche' (und vor allem: intuitiv ablaufende) Aktionen der Körperbeherrschung, wie speziell das Abrollen nach Stürzen, fallen unter das Talent *Körperbeherrschung*. Auch zur Akrobatik gehört es, sich durch besonders enge Gänge oder Stollen zu winden – und eventuell sogar aus Fesseln.

**Voraussetzung:** *Körperbeherrschung* 4

**Spezialisierungen:** Balancieren, Bodenakrobatik, Schwingen, Sprünge, Winden

eBE: BEx2

**Verwandte Fertigkeiten:** Körperbeherrschung (+5), Athletik (+10)

### Athletik (GE/KO/KK) (Spezial)

Die Fähigkeit, Kraft, Gewandtheit und Konstitution auf einen Punkt zu konzentrieren und in den 'klassischen' athletischen Disziplinen zu brillieren, nicht nur, um damit den Lorbeer in einer entsprechenden Veranstaltung zu erringen, sondern meist, weil es zum Berufsbild gehört, lange Strecken zu laufen oder schwere Lasten zu stemmen. *Athletik*-Proben können abgelegt werden, um die Sprintgeschwindigkeit zu erhöhen (**Basis.**, S. 112), den Ausdauerverlust bei Langstreckenläufen zu vermindern, eine KK-Probe beim Gewichtheben zu unterstützen oder die üblichen Sprunghöhen und -höhen zu vergrößern (**Basis.**, S. 113)

**Spezialisierungen:** Hochsprung, Kraftakte, Langlauf, Sprint, Weitsprung

eBE: BEx2

**Verwandte Fertigkeiten:** Körperbeherrschung (+5), Akrobatik (+10)

### Fliegen (MU/IN/GE) (Spezial)

Unter dieses Talent fällt die Bewegung auf fliegenden Gegenständen ohne eigenen Willen, namentlich also auf Hexenbesen oder fliegenden Teppichen. Wann immer der Held sich nicht darauf beschränkt, still und ergeben auf seinem Fluggerät zu hocken, sondern gewagte Manöver (z. B. der Flug durch ein Fenster, Steilkehre oder Looping) unternimmt, wird eine Probe fällig, ebenso natürlich bei Verfolgungsjagen. Regeln zu Stürzen und Sturzschaden finden Sie auf Seite 116f. der **Basisregeln** (oder in Kurzform auf Seite 11 in diesem Band) – und Stürze aus den üblichen Flughöhen neigen dazu, tödlich zu enden ...

Ritte auf fliegenden Lebewesen werden über das Talent *Reiten* abgehandelt (s.u.).

**Spezialisierungen:** Hexenbesen, Fliegender Teppich

eBE: BE

**Verwandte Fertigkeit:** Akrobatik (+10)

### Gaukeleien (MU/CH/FF) (Spezial)

Unter diesem Stichwort sind alle Arten von kleinen Kunststückchen zusammengefasst, mit denen ein Gaukler auf dem Jahrmarkt sein Geld verdienen und als Gefangener in einer Ogerhöhle möglicherweise sein Leben retten kann: Jonglieren, Bauchreden, Feuerschlucken usw. Auch solche 'Nebenverdienste' wie Hüchenspiele fallen unter dieses Talent, nicht jedoch das 'gewerbliche' Falschspiel mit Karten und Würfeln.

**Spezialisierungen:** Bauchreden, Feuerkunst, Jonglieren, Possenreißen, Taschenspielerieen

eBE: BEx2

**Verwandte Fertigkeiten:** Falschspiel (+10), Taschendiebstahl (+10)

### Klettern (MU/GE/KK) (Basis)

Eine *Klettern*-Probe steht immer dann an, wenn der Held eine schwierige Klettertour (wie das Überklettern einer Burgmauer oder das Bezwingen einer Felsklippe) unternimmt. Je nach Art und Höhe des zu überkletternen Hindernisses kann die Probe mit einem Zuschlag belegt werden; Kletterhilfen (Steighaken, Seile, Wurfanker) erleichtern natürlich die Probe, wenn man mit ihnen umzugehen versteht. Ein Held mit *Höhenangst* legt entweder zusätzlich Höhenangst-Proben ab, oder aber seine *Klettern*-Proben werden von vornherein mit Zuschlägen belegt.

Da man beim Klettern abstürzen kann, empfiehlt es sich auch, auf Seite 116f. der **Basisregeln** (oder Seite 11 in diesem Band) den Abschnitt zum Thema Sturz und Sturzschaden durchzulesen.

**Spezialisierungen:** Bergsteigen, Eisklettern, Freiklettern, Seilklettern

eBE: BEx2

**Verwandte Fertigkeiten:** Akrobatik (+5), Athletik (+5), Körperbeherrschung (+10)

### Körperbeherrschung (MU/IN/GE) (Basis)

Ausrutscher auf einer steilen Treppe, Abrollen nach einem Sturz vom Pferd oder ein Hechtsprung über das just einstürzende Brückensegment, das Auf-den-Beinen-Bleiben auf einem Schiff im Sturm – in all diesen Fällen ist das Talent *Körperbeherrschung* gefragt. Je nach Schwierigkeit der Situation sollte auch die Höhe der Zuschläge ausfallen. Regeln zu Stürzen und Sturzschaden finden Sie auf Seite 116f. der **Basisregeln**.

**Spezialisierungen:** Fallen, Sprünge, Standfestigkeit

eBE: BEx2

**Verwandte Fertigkeit:** Akrobatik (+5), Athletik (+10)

### Reiten (CH/GE/KK) (Spezial)

Man benötigt kein *Reiten*-Talent, um sich auf einem Pferd zu halten, das im Schritt geht und von einem Begleiter am Zügel geführt wird. Selbst wenn das Pferd durchgeht und man verzweifelt versucht, sich im Sattel zu halten, ist eher *Körperbeherrschung* als *Reiten* gefragt.

Allerdings wird ein Held, der nicht reiten kann, kein Pferd dazu bringen, in eine bestimmte Richtung zu gehen, wenn in einer anderen Richtung saftiges Gras oder duftender Hafer zu finden ist. Proben werden immer dann fällig, wenn außergewöhnliche Leistungen verlangt werden: Scharfer Galopp und Sprünge über Hindernisse (auch niedrige) sind nicht ohne Probe möglich; Ritte über unwegsames Terrain und zügelloses Galoppieren (weil der Held die Hände frei haben will) erfordern bereits Proben mit Zuschlägen, die bei ausgesprochenen Großtaten (Sprünge über 1,5 Schritt Höhe oder mehr als 5 Schritt Länge) durchaus drastisch ausfallen sollten.

Ebenfalls mit *Reiten*-Proben gelenkt werden fliegende Wesen wie Flugechsen oder Hippogriffe. Hier sind jedoch alle Proben prinzipiell um 5 Punkte erschwert, wenn man sich nicht üblicherweise mit diesen Tieren abgibt (keine entsprechende Spezialisierung erworben hat).

**Spezialisierungen:** nach Tierart: Pferd/Esel/Muli, Kamel, Strauß, Reitechse, Flugechse, Hippogriff, goblinisches Reit-Wildschwein etc.  
eBE: BE-2

**Verwandte Fertigkeiten:** Körperbeherrschung (+10), Akrobatik (+15)

### Schleichen (MU/IN/GE) (Basis)

Erfolgreiches *Schleichen* ist nicht nur eine Frage der Körperbeherrschung, sondern auch des Terrains und der Bekleidung des Helden. Auf festgestampftem Erdboden mag dem barfußigen Helden ein Anschleichen ohne Probe gelingen. Mit Reitstiefeln (durch deren Sohlen man keine Zweige auf dem Boden spüren kann) durch einen Wald zu schleichen, erfordert schon ein außerordentliches *Schleichen*-Talent. Der Spielleiter sollte eventuelle Zuschläge also auch von Bodenbeschaffenheit und Schuhwerk des Schleichenden abhängig machen.

Eine *Schleichen*-Probe kann mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe gekontert werden (siehe dazu auch die Bemerkungen zu Vergleichenden Talentproben auf Seite 15). *Schlei-*



*chen*-Proben der Helden können (und sollten) vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

**Spezialisierungen:** Eis/Schnee, Gebäude, Geröll, Straßen, Wald/Dschungel

eBE: BE

**Verwandte Fertigkeiten:** Körperbeherrschung (+10), Sich Verstecken (+10)

### Schwimmen (GE/KO/KK) (Basis)

Ein Held mit einem Talentwert von 2 kann sich einigermaßen über Wasser halten und auch langsam in die gewünschte Richtung paddeln.

Er muss also keine *Schwimmen*-Probe ablegen, wenn er in einen Tümpel fällt. Proben werden vor allem fällig, wenn der Held im Wasser eine ungewöhnliche Leistung vollbringen will, z.B. tauchen, einen Gefährten oder eine sperrige Last befördern oder schwimmend oder unter Wasser kämpfen.

Bei dem Talent *Schwimmen* hat der Spielleiter eine Reihe von Faktoren zu berücksichtigen, die die Zuschläge auf eine Probe beeinflussen können: vor allem die Bewegtheit des Wassers (reißende Brandung oder ein wilder Gebirgsfluss können bis zu 8 Punkte Zuschlag verursachen) und die Rüstung des Helden. Welche Strecken ein Held schwimmend oder tauchend zurücklegen kann, hängt von seiner Ausdauer ab (siehe **Basisregeln**, S. 113; was passiert, wenn seine Ausdauer endet, finden Sie auf Seite 117 der **Basisregeln**).

**Spezialisierungen:** Langstreckenschwimmen, Schnellschwimmen, Tauchen, Unterwasserkampf

eBE: BEx2

**Verwandte Fertigkeit:** Athletik (+15)

### Selbstbeherrschung (MU/KO/KK) (Basis)

Zum einen bezeichnet die *Selbstbeherrschung* die Fähigkeit, großen Schmerzen zu widerstehen. Ein hoher T<sub>A</sub>W kann also nicht nur auf der Folterbank, sondern auch im Kampf (um nach einem schweren Treffer nicht sofort in Ohnmacht zu versinken) oder auf einem strapaziösen Eilmarsch von Nutzen sein. Zum anderen ist die *Selbstbeherrschung* auch dann gefordert, wenn es gilt, Versuchungen zu widerstehen, ein Lachen oder eine spöttische Bemerkung zu unterdrücken. (In den letztgenannten Situationen ist es durchaus angebracht, den Helden zunächst auf seinen Jähzorn, Stolz o.ä. zu prüfen oder aber die *Selbstbeherrschungs*-Probe um den genannten Wert zu erschweren und die Probe auf MU/MU/IN zu würfeln.)

**Spezialisierungen:** Erschöpfung Ignorieren, Schmerz Unterdrücken, Störungen Ignorieren, Wunden Ignorieren. Bei diesen Spezialisierungen gilt: Für jeden Punkt Probenmodifikation, der ignoriert werden soll, ist die *Selbstbeherrschungs*-Probe um 5 Punkte erschwert. Die Wirkung einer gelungenen Probe hält 5 KR an. Zum Ignorieren von Wunden siehe **MBK**, im Abschnitt **Wunden**.

eBE: —

**Verwandte Fertigkeit:** —

### Sich Verstecken (MU/IN/GE) (Basis)

Das Talent bestimmt die Fähigkeit, ein geeignetes Versteck blitzschnell zu entdecken und zu nutzen. Ein Held, dessen Talentprobe misslingt, hat entweder die Sinnenschärfe seiner Verfolger unterschätzt oder war zu lange unschlüssig ("... soll ich lieber unter den Stuhl ... oder in den Schrank ... oder doch auf den Leuchter...?"). In einer Umgebung, die absolut keine Verstecke bietet, braucht der Meister dem Helden keine Talentprobe zu gestatten. Talentproben auf *Sich Verstecken* können vom Meister nach Bedarf verdeckt gewürfelt werden; auch der direkte Vergleich mit einer *Sinnenschärfe*-Probe ist möglich.

**Spezialisierungen:** Gebäude, Gebirge, Grasland, Eis/Schnee, Stadt, Wald/Dschungel, Wüste

eBE: BE-2

**Verwandte Fertigkeiten:** Schleichen (+10), Körperbeherrschung (+15)

### Singen (IN/CH/CH) (Basis)

Eine gute Singstimme ist zwar nicht jedem und jeder in die Wiege gelegt, das heißt aber nicht, dass sie sich nicht entwickeln und bilden ließe. Das Talent *Singen* ist sowohl zum Sologesang, dem Vortrag eines Heldenepos oder der Begleitung von Musik geeignet, und ein passabler Vortrag wird sowohl von den Novizen verschiedener Kulte als auch von Theaterchören – und natürlich von professionellen Sängern, Barden und Skalden – erwartet.

**Spezialisierungen:** Balladenvortrag, Chorgesang, Mehrstimmigkeit, Operngesang  
eBE: BE-3

**Verwandte Fertigkeit:** —

### Sinnenschärfe (KL/IN/IN) oder (KL/IN/FF) (Basis)

"Ich presse mein Ohr an die Tür, höre ich etwas?" So lautet eine Standardfrage in jedem Spiel. Der Spielleiter kann die Genauigkeit aller Helden-Wahrnehmungen von Talentproben auf *Sinnenschärfe* abhängig machen. *Sinnenschärfe*-Proben (die sich natürlich auch auf das Erspüren feiner Gerüche oder das Erspähen weit entfernter Ziele, auf das Ertasten filigraner Gravuren und das Schmecken von Gift im Wein beziehen) sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Proben, die sich nicht auf den Gesichtssinn oder das Gehör beziehen, werden auf die Eigenschaften KL, IN und FF anstatt auf KL und zweimal IN gewürfelt. Misslungene Proben bedeuten entweder, dass der Held nichts wahrnimmt, oder, dass er einer Täuschung unterliegt.

**Spezialisierungen:** Hören, Riechen/Schmecken, Sehen, Tasten  
eBE: situationsabhängig bis zu BE

**Verwandte Fertigkeit:** —

### Skifahren (GE/GE/KO) (Spezial)

Die Technik, sich auf zwei vorne hochgebogenen Brettern aus unterseits gewachstem Holz fortzubewegen, angetrieben von einem etwa acht Spann langen Stütz- und Balancierstock, dessen Enden jeweils einem kleinen Schneeschuh ähneln, ist eigentlich nur den Nivesen und einigen wenigen Waldläufern der Nordlande bekannt. Diese Fortbewegungsart ist gut zum Überwinden größerer Schneefelder geeignet, nicht aber für rasante Abfahrten oder gar Sprünge. Proben auf dieses Talent sollten vor allem abgelegt werden, um festzustellen, ob ein Skifahrer seine pro Tag zurückgelegte Strecke vergrößern oder plötzlich auftretenden Gefahren ausweichen kann. Bei einer Abfahrt können Sie getrost hohe Probenzuschläge verlangen, ebenso für Sprünge über kleinere Abhänge oder Spalten.

**Spezialisierungen:** keine  
eBE: BE-2

**Verwandte Fertigkeiten:** Athletik (+10), Körperbeherrschung (+15)

### Stimmen Imitieren (KL/IN/CH) (Spezial)

Ein guter Wert in diesem Talent deutet vor allem auf die Fähigkeit hin, Tierstimmen täuschend nachzuahmen, mit höheren Talentwerten ist es jedoch durchaus möglich, Menschenstimmen zu imitieren. In beiden Fällen gilt, dass der Nachahmer ausreichend Gelegenheit gehabt haben muss, sich den speziellen Ton einzuprägen und zu üben. Erst ein Meisterimitator mit TaW 15 kann z.B. dem Staatsminister des Horasreichs auf Anhieb mit dessen Stimme antworten.

**Voraussetzung:** *Sinnenschärfe* 4

**Spezialisierungen:** Haustiere, Jagdwild, Menschliche Stimmen, Raubtiere, Vögel  
eBE: BE-4

**Verwandte Fertigkeit:** Gaukeleien (nur mit der Spezialisierung Bauchreden) (+5)

### Tanzen (CH/GE/GE) (Basis)

Gelungene *Tanzen*-Proben können nicht nur an manchem Grafenhof, sondern auch bei einem Hexenfest große Vorteile bringen, während eine gescheiterte Probe auch den imposantesten Helden der Lächerlichkeit preisgibt und ihn gesellschaftliches Ansehen kosten kann. Dieses Talent regelt die grundsätzliche Bewegungskoordination und das Rhythmusgefühl; um bei komplizierten höfischen Tänzen eine gute Figur zu machen, ist auch eine solide Kenntnis der *Etikette* vonnöten.

**Spezialisierungen:** Ausdruckstänze, Formationstänze, Höfische Tänze (*Etikette* 6+ als Voraussetzung), Kulttänze (*Götter/Kulte* 6+ als Voraussetzung), Meditationstänze  
eBE: BEx2

**Verwandte Fertigkeiten:** Akrobatik (+5), Körperbeherrschung (+5)

### Taschendiebstahl (MU/IN/FF) (Spezial)

Sei es das Beutelschneiden oder wirklich das unbemerkte Stibitzen eines Gegenstandes aus einer fremden Hosentasche: Viele Helden von nicht ganz unlauterem Ruf bedienen sich dieses Talentes. Bei der Festlegung der Zuschläge auf eine Probe sind diverse Faktoren zu berücksichtigen: Wird das Opfer mit einem Diebstahl rechnen? Wie sperrig ist die Beute? Hat der Dieb einen Komplizen, der das Opfer anremgelt oder auf andere Weise ablenkt? Und so weiter. Der Spieler kann die Probe beeinflussen, indem er seine Vorgehensweise beschreibt und dem Meister plausibel macht, dass sein spezieller Diebestrick besonders erfolgversprechend ist. Ein versuchter Taschendiebstahl kann mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe gekontert werden.

**Voraussetzung:** Um *Taschendiebstahl* auf einen Wert höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held eine *Menschenkenntnis* von TaW 4 oder höher aufweisen.

**Spezialisierungen:** keine  
eBE: BEx2

**Verwandte Fertigkeit:** Gaukeleien (Taschenspielerien) (+10)

### Zechen (IN/KO/KK) (Basis)

Ein Held kann jederzeit zu einem Gelage eingeladen werden, das ihn an die Grenze seiner Belastbarkeit bringt. Normalerweise entstehen durch starkes Zechen zwar Zugewinne an Mut und Verminderungen diverser Ängste, aber drastische Abzüge auf alle anderen guten Eigenschaften, wie auch eine Steigerung von anderen Attributen wie Neugier, Aberglauben und vor allem Jähzorn. Durch gelungene Proben auf *Zechen* kann ein Held solche üblen Folgen abwehren. Auch der Kater am nächsten Tag lässt sich durch eine erfolgreiche *Zechen*-Probe in die Schranken weisen.

**Spezialisierungen:** keine  
eBE: —

**Verwandte Fertigkeit:** —



## GESELLSCHAFTLICHE TALENTE

**Verwendung:** Sowohl offene Proben als auch der Direktvergleich einzelner Talente sind bei einigen der gesellschaftlichen Talente möglich, wie auch einige Talentproben vom Meister verdeckt gewürfelt werden können.

**Effektive Behinderung (eBE):** Üblicherweise spielt die Behinderung hier eine geringere Rolle als bei körperlichen Talenten, ist aber in bestimmten Situationen durchaus noch von Bedeutung. Wenn eine Aktion viel körperliche Aktivität beinhaltet, ist die Behinderung natürlich zu Rate zu ziehen, aber wir gehen davon aus, dass ein Held (oder zumindest sein Spieler) weiß, dass man zum Predigen besser den Topfhelm abnimmt und dass ein Bettler in Vollplatte irgendwie ... ungläubwürdig wirkt. Wir haben bei einigen Talenten noch entsprechende Bemerkungen angebracht, im Endeffekt entscheidet aber der Meister, ob eine Behinderung zum Tragen kommt oder nicht.

**Steigerung:** Die Steigerungskosten für gesellschaftliche Talente sind in der SKT der Spalte B zu entnehmen.

**Besonderheit:** Bedenken Sie, dass viele Gesellschaftliche Talente sich in erster Linie auf die ursprüngliche Umgebung des jeweiligen Helden beziehen. In fremden Kulturen sollte sich dies immer in Proben-Erschwernissen nach Maßgabe des Meisters niederschlagen.

Als Beispiel sei hier das Talent *Menschenkenntnis* aufgeführt: Wir hätten es in Thorwalerkenntnis, Mohakenntnis, Elfenkenntnis, Zwergenkenntnis etc. aufspalten können, doch das hätte schnell einen sehr unübersichtlichen Wust von Talenten ergeben, den wir vermeiden wollen. Ein junger Zwerg schätzt das Verhalten eines Menschen zunächst einmal nach den Kriterien ein, die er von den Zwergen gewohnt ist. Das kann richtig sein, aber auch sehr putzige Ergebnisse liefern. Hier gilt wie üblich der gesunde Menschenverstand und Meistereinsatz.

### Betören (IN/CH/CH) (Spezial)

Die Ausstrahlung auf das andere Geschlecht (der eigenen Art) wird durch dieses Talent bewertet. Eine gelungene Talentprobe besagt, dass das 'Opfer' der Betörung dem Helden gewogen ist. Was die betörte Person für den Helden zu tun bereit ist, steht auf einem anderen Blatt und hängt stark von der jeweiligen Spielsituation ab. Bei ausgesprochen 'harten

Nüssen' beiderlei Geschlechts kann der Meister die *Betören*-Probe mit Zuschlägen versehen. Will ein Held versuchen, ein Mitglied einer anderen Art (speziell auch zwischen Elfen und Zwergen) zu betören, dann sollte der Meister deutliche Probenzuschläge verlangen; weniger heftige Modifikatoren sind für Betörungsversuche gegenüber dem eigenen Geschlecht erforderlich.

**Voraussetzung:** *Menschenkenntnis* 4

**Spezialisierungen:** keine

**Verwandte Fertigkeiten:** je nach Situation Galanterie (+5), Überreden (+10) oder Überzeugen (+10)

### Etikette (KL/IN/CH) (Spezial)

So mancher Held kann unversehens in feine Gesellschaft geraten – sei es, weil er als Belohnung für eine besondere Tat zu einem Hofball oder einer Audienz eingeladen wird, sei es, weil er am Herzogenhof einem Schurken nachspioniert. Wie aber lautet die korrekte Anredeform für die Töchter des Markgrafen, welcher Anwesende wird zuerst begrüßt, welches Wappen trägt das Haus Sturmfels-Mersingen? Aber auch: Welche Weine gelten momentan als schick? Welche Mode trägt man am Horashof? Ist es degoutant, süße Pastetchen nach Hammelaufläufen zu reichen? Da der Spieler all diese Dinge unmöglich im Kopf behalten kann, sollte sein Held sich möglichst auf dem Feld der *Etikette* auskennen. *Etikette*-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden, wobei er daran denken sollte, dass die Etikette in Al'Anfa, Gareth und der Oase Keft sich mitunter frappierend unterscheiden und der Held zunächst einmal nur Ahnung von der Etikette seiner eigenen Kultur hat.

**Spezialisierungen:** nach Kultur

**Verwandte Fertigkeit:** Galanterie (+10)

### Galanterie (IN/CH/FF) (Beruf)

Die Berufe von Kurtisane und Gesellschafter bergen nicht zu unterschätzende Anforderungen: Die Kundschaft will immer freundlich behandelt sein; es gilt, die entsprechende Atmosphäre zu schaffen – wozu auch die Wahl der richtigen Kleidung und Schminke sowie Sauberkeit und Etikette gehören –, und schließlich sollte man sich auch von schöner Worten und Schmeicheleien nicht blenden und übers Ohr hauen lassen. Natürlich verstehen sich diese Berufe auch auf die 'grundlegenden Rahjakünste', aber bei höheren Werten ebenso auf das Ausrichten von Festen oder die Gestaltung extravaganter Garderobe.

**Spezialisierungen:** Festgestaltung, Garderobe/Schminke, Liebeskünste

**eBE:** bei der Spezialisierung auf Liebeskünste durchaus ...

**Verwandte Fertigkeiten:** Betören (+10), Etikette (+10)

### Gassenwissen (KL/IN/CH) (Spezial)

Dieses Talent ermöglicht eine rasche Einschätzung der Örtlichkeiten in einer fremden Stadt, und zwar durch Einschätzen der Umgebung und ihrer Bewohner, durch (nicht ausgespielte) Fragen an 'die richtigen Leute' und durch Vergleich mit vertrauten, ähnlichen Strukturen (der Heimatstadt). Erfolgreiche Proben veranlassen den Meister zu Antworten auf Fragen wie die folgenden: Wo treffe ich voraussichtlich auf Gardisten? Wo finde ich einen preiswerten Unterschlupf? Wo kann ich hier am leichtesten meinem Steckenpferd (der Beutelschneiderei) nachgehen? In welchem Tempel hat man am ehesten ein Herz für eine arme Seele, die sich für eine kräftige Mahlzeit zu jedem beliebigen Gott bekennt? Proben auf *Gassenwissen* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden und sollten in Betracht ziehen, dass sich Sitten und Gebräuche von Provinz zu Provinz, und mehr noch von Kultur zu Kultur unterscheiden.

**Spezialisierungen:** Beschatten, Hehlerei, Kontakte, Ortseinschätzung

**Verwandte Fertigkeit:** Menschenkenntnis (+10)

### Lehren (KL/IN/CH) (Spezial)

Nicht jedem ist es gegeben, eigenes Wissen und Fertigkeiten so an andere weiterzugeben, dass diese tatsächlich Lehren für sich selber daraus ziehen können. Da vermutlich nur wenige Helden sich ernsthaft für eine Lehrmeister-Tätigkeit interessieren, wird die Pflege dieses Talent es wohl hauptsächlich Meisterpersonen vorbehalten bleiben. Wie Helden dieses Talent beim gegenseitigen Lehren und Lernen einsetzen, erfahren Sie in den **Basisregeln** auf Seite 121f. oder auf Seite 47 in diesem Band.

**Voraussetzung:** Um in *Lehren* einen höheren Wert als 10 zu erreichen, muss der Held eine *Menschenkenntnis* von TaW 4 oder höher aufweisen.

**Spezialisierungen:** Kampftalente, Körperliche Talente, Gesellschaftliche Talente, Naturtalente, Wissenstalente, Handwerker-talente, Sprachen und Schriften

**Verwandte Fertigkeit:** Überzeugen (+10)

### Menschenkenntnis (KL/IN/CH) (Basis)

Eine Talentprobe hilft dem Helden, die wahren Absichten einer Person zu durchschauen. Die Zuverlässigkeit eines Reiseführers kann auf diese Art ebenso überprüft werden wie die Ehrlichkeit eines Rosshändlers. *Menschenkenntnis*-Proben werden prinzipiell vom Meister verdeckt ausgeführt. Je nach Gelingen teilt der Meister dem Spieler mit, welche Gefühle die

Person bei dem Helden auslöst, um zu verhindern, dass der Held mit Hilfe einer einfachen *Menschenkenntnis*-Probe den zentralen Bösewicht eines Abenteurers schon bei der ersten Begegnung entlarvt, kann der Meister die Talentprobe mit einem geheimen Zuschlag belegen, der normalerweise etwa dem 1/3 der Meisterperson in *Überzeugen* oder *Überreden* entspricht. Um die Absichten eines Wesens aus einer fremden Kultur oder gar Spezies einzuschätzen, ist auf jeden Fall eine erschwerte Probe erforderlich (von +3 bis 'unmöglich'; je nach Unterschied und Situation vom Meister festzulegen).

Wenn Sie wollen, können Sie die Menschenkenntnis Ihres Helden je nach Kultur auch 'Elfenkenntnis', 'Zwergenkenntnis', 'Novadikenntnis' oder 'Maraskanerkenntnis' nennen, um die genaue Art seiner Kenntnisse zu verdeutlichen (s. S. 23). Aus Gründen der Übersichtlichkeit wird aber in offiziellen Publikationen weiterhin von 'Menschenkenntnis' die Rede sein und damit jede Art von Einschätzung anderer Personen gemeint sein.

**Spezialisierungen:** nach Kultur  
**Verwandte Fertigkeit:** Heilkunde Seele (+5)

#### Schauspielerei (MU/KL/CH) (Beruf)

Das herkömmliche, 'intuitive' Verkörpern fremder Personen und überzeugende Vertreten unwahrer Behauptungen – all das also, was landläufig als 'Schauspielerei' bezeichnet werden mag – ist bereits gut durch die Talente *Überreden* oder auch *Überzeugen* vertreten. Das Berufstalent *Schauspielerei* hingegen bezeichne: die eher handwerklichen Aspekte: die Kenntnis wichtiger Stücke und Rollen, die Fähigkeit, laut und trotzdem deutlich zu deklamieren, die rechte Mimik, auf dass auch die hinteren Reihen alles mitbekommen – kurzum, all jene Gaben, die einen Mimen der Vinsalter Horasbühne vom Knallchergen einer Wanderbühne unterscheiden.

**Voraussetzung:** *Ethikette, Sich Verkleiden, Singen, Überreden, Überzeugen* jeweils 4

**Spezialisierungen:** Komödie, Possen, Tragödie  
**eBE:** je nach zu verkörpernder Rolle  
**Verwandte Fertigkeit:** *Überreden* (+10)

#### Schriftlicher Ausdruck (KL/IN/IN) (Beruf)

Dies sind die Fertigkeiten, nicht nur Buchstaben aufs Papier zu bringen (obwohl eine

gute Handschrift hier viel hilft), sondern damit auch eine verständliche Aussage zu verbinden. In diesem Rahmen gibt es zwei grundsätzliche Ausrichtungen:

Beim **Schreiber** handelt es sich um einen der wichtigsten Berufe in einer Welt, in der viele Bewohner nur eines rudimentären Gekrakels mächtig sind. Schreiber verfassen für gutes Geld Briefe an die Obrigkeit oder Botschaften an entfernt wohnende Verwandte (die dann häufig wieder von einem Schreiber vorgelesen werden).

Im Unterschied zum Schreiber ist es die Gabe des **Schriftstellers**, wohlklingende Texte zu verfassen: Epen oder Dramen, Lustspiele oder Gedichte, Balladen oder Romane, vornehm-



lich natürlich mit belhrendem oder religiösem Inhalt, gerne auch historische Abhandlungen oder Biographien – alles eine Frage der Bezahlung, aber gerade im Horasreich, bei den Bürgern Almadas und Garetis sowie bei den Granden Al'Anfas (also bei zahlungskräftiger Kundschaft) ist solcher Lesestoff sehr beliebt.

**Voraussetzung:** *Lesen/Schreiben* [entsprechende Schrift] 6

**Spezialisierungen:** Schreiber, Schriftsteller  
**Verwandte Fertigkeiten:** *Lesen/Schreiben* (+10), *Überzeugen* (nur mit der Spezialisierung auf schriftliche Rhetorik) (+5)

#### Sich Verkleiden (MU/CH/GE) (Spezial)

Der Spielleiter legt die Zuschläge auf die Probe nach Art der gewünschten Verkleidung

fest, auch die hervorstechenden Körpermerkmale des Helden sind zu berücksichtigen. (Ein hünenhafter Thorwaler hat eben gewisse Schwierigkeiten, als zierliches Mohamädel aufzutreten ...) Eine gelungene *Verkleiden*-Probe bewirkt, dass einem Helden seine Verkleidung von der Umgebung 'abgenommen' wird. In diesem Talent sollten Sie auf jeden Fall die Regeln zu offenen und vergleichenden Proben (s. Seite 14–15) anwenden.

**Spezialisierungen:** anderer Stand, anderes Geschlecht, andere Rasse

**eBE:** nach Situation von keiner Behinderung bis BEx2

**Verwandte Fertigkeit:** Schauspielerei (+10)

#### Überreden (MU/IN/CH) (Basis)

Mit diesem Talent ist ein Held in der Lage, sein Gegenüber mit einem Wortgewitter so zu verwirren, dass sich dieses – zumindest kurzfristig – vom Helden zu bestimmten Handlungen bewegen lässt. Typische Anwendungsgebiete dieses Talents sind:

**Aufwiegeln:** Hierdurch kann eine Menge zu einer bestimmten Tat (oder Unterlassung) aufgestachelt werden; diese Talentspezialisierung ist unabdingbar, wenn ein Held mehr als 4 Personen gleichzeitig überreden will.

**Betteln:** umfasst sowohl die Kenntnis der richtigen Verkleidung als auch der entsprechenden herzerreißenden Sprüche, um mitleidigen Seelen einige Heller aus der Tasche zu ziehen. Betteln ist in den Städten nicht nur unumgänglicher Zwang für die Ärmsten der Armen, nein, es hat sich über die Jahre zu einem 'Lehrberuf' entwickelt, wie ja auch die Bettler in den großen

Städten Aventuriens oftmals regelrechte Gilden gegründet haben.

**Einschüchtern:** Ähnlich wie mit dem allgemeinen *Überreden* lässt sich mit dieser Spezialisierung ein Gegenüber zu einer bestimmten Handlung motivieren, weil es Angst vor dem Einschüchternden hat. Waffe und Rüstung, aber auch ein barbarisches Aussehen können beim Einschüchtern von Vorteil sein.

**Feilschen:** Neben anderen gehört auch das *Feilschen* zu den Fertigkeiten, die nach Möglichkeit nicht durch Proben, sondern durch reale Spieleraktionen dargestellt werden sollten. In diesem Fall lässt sich der Meister je nach Talentwert des Helden leichter, schwieriger oder gar nicht herunterhandeln. Im Interesse einer zügigen Spielabwicklung kann aber

auch eine *Feilschen*-Probe gewürfelt werden, wobei hier sowohl die Möglichkeit einer offenen, um den *Feilschen*-Wert des Händlers erschwerten Talentprobe besteht (die schnelle Methode), als auch eine vergleichende Probe. Pro übrigbehaltenem TaP lassen sich 5% Rabatt herauschinden – wobei auch der Händler sich die Probe erschweren kann, um einen überzogenen Preis zu fordern. Auch das Anpreisen, die Fertigkeit, eine beliebige Ware so lautstark und wortgewandt zu präsentieren, dass sich zumindest potentielle Käufer einfinden, die die Ware begutachten, fällt unter diese Spezialisierung.

**Lügen:** Eigentlich sollte man denken, dass jeder Held dieses Talent besitzt, doch es gibt einige Typen, die so gründlich zur Ehrlichkeit erzogen wurden, dass sie auch dann Probleme mit dem Lügen haben, wenn es um ihr Leben geht. Eine Lüge kann nur dann erfolgreich sein, wenn das Opfer im Augenblick keine

Möglichkeit hat, den Wahrheitsgehalt einer Aussage zu überprüfen. Eine gelungene Probe kann das Opfer dazu bringen, auf die Überprüfung einer unwahren Aussage zu verzichten. *Lügen*-Proben können je nach Situation vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Eine Lüge lässt sich unter Umständen durch eine erfolgreiche *Menschenkenntnis*-Probe durchschauen. Die Fertigkeit, vor Gardisten, Richtern und gehörnten Ehegatten eigene Verfehlungen als klein und unwichtig erscheinen zu lassen und schnell zu anderen Themen überzugehen, nennt man üblicherweise nicht Lügen, sondern 'Herausreden', sie wird aber trotzdem unter dieser Spezialisierung geführt.

**Voraussetzung:** Um *Überreden* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held eine *Menschenkenntnis* von mindestens 4 aufweisen.

**Spezialisierungen:** Aufwiegeln, Betteln, Einschüchtern, Feilschen, Lügen

**eBE:** Bettler in Rüstung wirken nicht sonder-

lich glaubwürdig, was aber weniger mit dem BE-Wert zu tun hat.

**Verwandte Fertigkeit:** Überzeugen (+10)

### Überzeugen (KL/IN/CH) (Spezial)

Dieses Talent bewirkt bei richtiger Anwendung eine mindestens einige Tage andauernde Bewusstseinsänderung, ganz im Gegensatz zum eher kurzfristigen *Überreden*. Der Meister legt die Zuschläge auf die entsprechende Probe fest, die von der Klugheit und der Lebenseinstellung des 'Opfers' abhängen. Wer eine Laufbahn als Geweihter oder Rechtsgelehrter anstrebt, wird um dieses Talent nicht herumkommen.

**Voraussetzung:** *Menschenkenntnis* 4

**Spezialisierungen:** Demagogie/Plädoyer/Predigt, Einzelgespräch/Verhör, Diskussions-Rhetorik, schriftliche Rhetorik

**Verwandte Fertigkeit:** Überreden (+10)

## NATUR-TALENTE

**Verwendung:** In dieser Talentgruppe sind sowohl offene Proben als auch der Direktvergleich einzelner Talente möglich, wie auch einige Talentproben vom Meister verdeckt gewürfelt werden können.

**Effektive Behinderung (eBE):** Üblicherweise spielt die Behinderung hier eine geringere Rolle als bei körperlichen Talenten, ist aber in bestimmten Situationen durchaus noch von Bedeutung. Wir haben bei einigen Talenten daher entsprechende Kommentare vermerkt.

**Steigerung:** Die Steigerungskosten für Natur-Talente sind in der SKT der Spalte **B** zu entnehmen.

**Besonderheit:** Die meisten Natur-Talente beziehen sich auf die Umwelt, in der der betreffende Held sie gelernt hat. Sobald er sich aber in einer fremdartigen Umgebung aufhält, wird ihm das Wissen nicht mehr ganz so viel weiterhelfen. In extremen Landschaften (Dschungel, Hochgebirge, Ewiges Eis, Wüste ...) kann der Meister dementsprechend deutliche Proben-Zuschläge verhängen. Durch die Sonderfertigkeiten *Geländekunde* (s. S. 41) entfallen diese Zuschläge, gegebenenfalls können die entsprechenden Proben dadurch sogar erleichtert werden.

### Fährtsensuchen (KL/IN/KO) (Basis)

Das Suchen und Verfolgen einer Fährte wird durch Proben auf dieses Talent geregelt. Die Schwierigkeit, einer Fährte zu folgen, hängt natürlich von der Bodenbeschaffenheit ab. Der

Spielleiter sollte spätestens bei jedem Terrainwechsel eine neue Probe verlangen, die von -7 (frische Schneedecke) bis zu +12 (kahler Fels) variieren kann; bei bestimmten Bodentypen (wie z.B. einem staubfreien Marmorfußboden) braucht der Meister überhaupt keine Probe zu erlauben. Die Anzahl der übrigbehaltenen Talentpunkte bestimmt die Menge der Informationen, die der Fährtsensucher erhält.

*Fährtsensuchen*-Proben der Helden können vom Meister verdeckt gewürfelt werden. Wenn es nur um das Entdecken, nicht aber das Verfolgen von Spuren geht, kann die Probe auf KL/IN/IN gewürfelt werden.

**Spezialisierungen:** Eis/Schnee, Gebirge, Grasland, Stadt, Sumpf, Unterirdisch, Wald/Dschungel, Wüste

**Verwandte Fertigkeit:** Sinnenschärfe (+10)

### Fallenstellen (KL/FF/KK) (Spezial)

Dieses Talent umfasst das Konstruieren, geschickte Platzieren und Tarnen einer Wildfalle und erfordert auf jeden Fall das geeignete Handwerkszeug, nämlich entsprechend vorbereitete Seil- oder Lederschlingen. Ein Fallensteller mit einem Talentwert von mindestens 7 ist in der Lage, Fallen anzulegen, die auch von intelligenten Wesen kaum entdeckt werden können; das Entdecken solcher Fallen wird über entsprechend erschwerte *Sinnenschärfe*-Proben geregelt, wobei natürlich ein hoher Wert in *Fallenstellen* auch für das potentielle Opfer hilfreich ist. (Fallenkonstruktionen in Gebäuden, Stollen usw. gehören in den Bereich *Mechanik*.)

### Optional: Fallenjagd zur Ernährung

Pro Viertelstunde, die der Jäger *länger* als die benötigte Mindestzeit von einer Stunde mit Fallenstellen beschäftigt ist, wird die Probe um einen Punkt erleichtert – bis zu einem Maximum von TaW/2 Punkten. Je nachdem, wie häufig in der betreffenden Umgebung jagdbares Wild anzutreffen ist, kann der Meister die Probe erschweren. Um zu erkennen, ob eine Gegend wildreich ist und das Aufstellen einer Falle überhaupt lohnt, ist eine *Fallenstellen*-Probe auf (KL/IN/IN) oder eine *Wildnisleben*-Probe erforderlich.

Die eigentliche Probe wird dabei erst am nächsten Morgen abgelegt, wenn der Held seine Fallen kontrollieren kann (dafür braucht er ein Viertel der Zeit, die er für das Fallenstellen gebraucht hat, also wenigstens eine Viertelstunde). Für jeden Talentpunkt, den der Held bei der Probe übrig behält (beachte die Bonuspunkte), findet er eine Tagesration an Beute in seinen Fallen. Wenn die Probe misslingt, bleiben die Fallen leer; ein Patzer bedeutet, dass die Mehrzahl der Fallen unbrauchbar geworden ist. Wie sich ein längerer (oder auch kürzerer) Aufenthalt der Heldengruppe auf den Wildbestand und damit die Probe auswirkt, ist Meisterentscheidung.

Die Jagd auf eine spezielle Art von Tieren oder gar ein bestimmtes Einzelstück sollte über einzelne Proben für jede Falle (korrekte Köderwahl, Platzierung der Falle etc.) bei entsprechenden Probenvorgaben von Seiten des Meisters erfolgen.

**Voraussetzung:** Um *Fallenstellen* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held einen *Wildnisleben-TaW* von 4 oder mehr aufweisen.

**Spezialisierungen:** Gruben, Schlingen, Speere

**Verwandte Fertigkeit:** Wildnisleben (+10)

### Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) (Spezial)

Eine Talentprobe ist nur dann erforderlich, wenn der Held eine zuverlässige Fessel, die mindestens über mehrere Stunden halten soll, anlegen will. Aus einer mit einer Talentprobe verstärkten Fessel kann sich ein Opfer folgendermaßen befreien: Der Fesselnde gibt Punkte in Höhe seiner doppelten übrigbehaltenen *Fesseln-TaP* vor, die dann mit offenen Proben und den übrigbehaltenen *TaP* des Entfesselnden abgebaut werden können; hierbei ist jede halbe Stunde eine Probe erlaubt. Wenn die vom Fesselnden vorgegebenen Punkte den doppelten *TaW* des Gefesselten übersteigen, ist eine Probe in der Regel nicht möglich.

Außer jagderfahrenen Aventurieren sind viele Seefahrer, speziell auch die Thorwaler, Meister der Fesselkunst, weil sie eine Vielzahl komplizierter Schlingen und Knoten knüpfen können.

**Spezialisierungen:** Entfesseln, Fesseln, Knotenkunde, Täu Spließen, Netze Knüpfen

**eBE:** Beim *Fesseln* ist Behinderung in der Regel irrelevant (außer man zieht die Panzerhandschuhe dafür nicht aus), beim *Entfesseln* ist man durch eine getragene Rüstung jedoch definitiv stark eingeschränkt: eBE = BE

**Verwandte Fertigkeiten:** Seefahrt (+10), Seiler (+10), zum Entfesseln auch Akrobatik (nur mit der Spezialisierung Winden +5) oder eine Ringen-PA (+10)

### Fischen/Angeln (IN/FF/KK) (Spezial)

Um beurteilen zu können, ob es sich in einem bestimmten Gewässer überhaupt lohnt, eine Angel (ein Netz, eine Reuse) auszuwerfen, ist eine Probe auf die Eigenschaften IN/IN/KL nötig, zum eigentlichen Fang gelten die oben genannten Eigenschaften: Eine gelungene zweite Probe bedeutet dann nicht nur, dass der Angler *irgendetwas* gefangen hat, sondern dass der Köder so geschickt gewählt wurde, dass ein ausreichend großer Speisefisch angebissen hat. Pro übrigbehaltenem Talentpunkt kann man davon ausgehen, dass der Angler eine halbe Ration (eine Ration Nah-

rung entspricht etwa einem Stein Gewicht) essbaren Fisch, mindestens jedoch 1 Ration, gefangen hat.

**Spezialisierungen:** Flüsse/Bäche, Hochseeangeln, Seen/Sumpf/Brackwasser, Strand/Riff

**eBE:** BE bei bestimmten Arten des Angelns, sonst eher nicht

**Verwandte Fertigkeit:** Wildnisleben (+10)



### Orientierung (KL/IN/IN) (Basis)

Das Talent regelt die Fähigkeit, Himmelsrichtungen zu bestimmen und sich in unbekanntem Gelände zurechtzufinden. Diese Begabung ist natürlich bei Seefahrern und Wüstenbewohnern besonders ausgeprägt, bei Völkern also, für die eine gute Orientierung in extrem gleichförmiger Umgebung lebenswichtig ist. Ein sicherer Orientierungssinn versagt aber auch in großen Gebäuden und unterirdischen Anlagen nicht. *Orientierungs*-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden, in fordernden Situationen (gleichförmige Eiswüsten, unterirdische Labyrinth) sollten sie es sogar.

**Spezialisierungen:** Dschungel, Eis/Schnee, Gebirge, Grasland, Meer, Stadt, Unterirdisch, Wald, Wüste

**eBE:** In manchen Situationen kann der Meister einem Helden, dessen Blickfeld durch einen Helm eingeschränkt ist, einen Zuschlag von bis zu 3 Punkten auferlegen.

**Verwandte Fertigkeit:** Sternkunde (+10)

### Seefischerei (IN/FF/KK) (Beruf)

Fischer leben von der Beute, die sie im beständigen Wettstreit mit Efferds Element bergen können. Dazu müssen sie sich oft tagelang auf See aufhalten und eine Menge Entbehrungen erleiden. Sie können anhand von Jahreszeit, Wetter und Wassertemperatur feststellen, ob sie sich in guten Fischgründen befinden, und

besitzen eine grundlegende Kenntnis von vielen Meereskreaturen.

**Spezialisierungen:** nach Region: Zyklopensee, Golf von Prem, Selemgrund etc.

**eBE:** als körperlich forderndes Talent je nach Situation etwa in Höhe der BE

**Verwandte Fertigkeit:** Fischen/Angeln (+10)

### Wettervorhersage (KL/IN/IN) (Spezial)

Dem wetterkundigen Helden kündigen sich bei erfolgreicher Probe auf dieses Talent ungünstige Wetterlagen so frühzeitig an, dass er geeignete Vorsichtsmaßnahmen treffen kann. In Gegenden mit ständig gleichbleibendem Wetter und bei typischen Städten ist dieses Talent wenig ausgeprägt. Proben auf *Wettervorhersage* sollten vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

**Spezialisierungen:** nach Geländetyp/Region

**Verwandte Fertigkeit:** Wildnisleben (+10)

### Wildnisleben (IN/GE/KO) (Basis)

Unter diesem Begriff sind all die kleinen Dinge zusammengefasst, die für ein Leben unter freiem Himmel wichtig sind: Auswahl und Einrichten eines geeigneten Lagerplatzes, Feuer anzünden, Brennmaterial finden, das sich auch in feuchtem Zustand für ein Lagerfeuer eignet, Entdecken von günstigen Jagdplätzen usw. Ein Held, dem diese Talentprobe scheitert, darf sich nicht wundern, wenn bei einem nächtlichen Wolkenbruch sein Zelt samt Ausrüstung davon schwimmt, weil er das Bächlein, an dessen Ufer er rastet, gewaltig unterschätzt hat. *Wildnisleben*-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

**Spezialisierungen:** Dschungel, Eis/Schnee, Gebirge, Meer, Steppe, Sumpf, Wald, Wüste

**eBE:** je nach Situation, keine BE für das Erkennen und Einschätzen von Situationen

**Verwandte Fertigkeit:** je nach Situation eventuell Tier- oder Pflanzenkunde (+10)



## EXPERTE:

# META-TALENTE ZUR JAGD UND ESSENSUCHE

Wie Sie der Liste der Talente entnehmen können, sind alle Fähigkeiten, die ein Held für das erfolgreiche Erlegen von Jagdwild braucht, schon vorhanden. Dennoch kann es ein langwieriger (und damit auch recht bald langweiliger) Prozess sein, Tag für Tag eines Wildnis-Abenteuers mittels einer Folge von *Wildnisleben*-, *Fährtsuchen*-, *Schleichen*- und schließlich *Fernkampf*-Proben zu ermitteln, ob die Helden heute hungern müssen oder einen saftigen Braten über dem Lagerfeuer haben.

Um diese Prozedur zu verkürzen, gibt es zwei Möglichkeiten: Wenn es besonders schnell gehen soll, schaut sich der Meister einfach nur die relevanten Talentwerte (die oben genannten) der Helden an und entscheidet dann pauschal je nach Landschaft, wie gut ihre Nahrungsversorgung ist.

Alternativ können Sie auf sogenannte Meta-Talente zurückgreifen. Solche Meta-Talente können nicht vom Helden direkt aktiviert oder gesteigert werden, sondern ihr Wert berechnet sich aus mehreren anderen. Daher steigt ihr Wert auch immer, sobald die zur Berechnung verwendeten Talente gesteigert werden.

Jeden Abend kann jeder Held, der über ein passendes Meta-Talent verfügt und wenigstens eine Stunde mit der Jagd oder Nahrungssuche verbringt, eine Probe ablegen. Ihr Ergebnis zeigt, ob und wie erfolgreich er war. Wenn diese Proben in einer Umgebung geschehen, in der der betreffende Held sich besonders gut auskennt (er also eine passende *Geländekunde* hat, siehe S. 41), dann werden sie um 6 Punkte erleichtert.

**Aktivierung:** Jedes Meta-Talent gilt automatisch als aktiviert, wenn *alle* für die Berechnung wichtigen Talente aktiviert sind (sofern es nicht sowieso Basistalente sind).

**Talentwert:** Der Talentwert berechnet sich aus den beteiligten Talenten. Allerdings kann er niemals den doppelten Wert des niedrigsten beteiligten Wertes übersteigen. (Wenn ein Held also *Wildnisleben* 9, *Tierkunde* 1, *Fährtsuchen* 4 und *Schleichen* 9 hat, dann ergibt sich eigentlich ein TaW für *Pirschjagd* von  $(23/5 =) 5$ . Aus mangelndem Wissen über die Tierwelt kann der Held jedoch höchstens mit einem Talentwert von 2 (*Tierkunde* x 2) auf die Pirsch gehen.) Spezialisierungen in der Berechnungstalente können nur dann benutzt werden, wenn sich diese Spezialisierung ausdrücklich zu dieser Art der Jagd eignet (Meisterentscheidung).

**Anmerkung:** Falls der Held seine Beute durch

Fallenjagd oder Fischen erlegen will, können natürlich die Talente *Fallenstellen* und *Fischen/Angeln* direkt verwendet werden.

### Pirschjagd (MU/IN/GE), Meta-Talent

Der Talentwert errechnet sich aus der Formel (*TaW Wildnisleben* + *TaW Tierkunde* + *TaW Fährtsuchen* + *TaW Schleichen* + *TaW* einer passenden Fernkampfwaffe)/5. Dieses Talent bezieht sich nicht auf Großwildjagd, sondern auf die Jagd nach Kleinwild wie Vögel, Kaninchen und dergleichen.

Pro Stunde, die der Jäger auf der Pirsch verbringt, kann er eine Probe ablegen, die nach Häufigkeit des Wildes in der betreffenden Umgebung vom Meister erschwert werden kann. Wenn Sie über die Modifikatoren je nach individuellem Tier verfügen, wie sie z.B. im *Bestiarium Aventuricum* zu finden sind, können sie diese verwenden, ansonsten gehen Sie von einer pauschalen Erschwernis von 7 Punkten aus. Dazu kommen noch Zuschläge für die Reichweite der verwendeten Waffe: +7 für Waffen mit einer Reichweite von maximal 20 Schritt, +3 für Waffen mit einer Reichweite bis zu 50 Schritt. Die Probe ist für Scharfschützen um 3 Punkte erleichtert, für Meisterschützen um 7 Punkte; diese Punkte heben jedoch nicht die Erschwernis aus zu geringer Reichweite der Jagdwaffe auf.

Wenn die Probe misslingt, entkommt die Beute und die Stunde auf der Pirsch ist vergebens gewesen. Wenn sie jedoch gelingt, dann wird noch einmal überprüft, wie viele Talentpunkte bei der *Pirschjagd*-Probe übrig geblieben sind. Das Ergebnis hiervon ergibt die Anzahl an Tagesrationen, die der Held erbeutet hat.

### Ansitzjagd (MU/IN/GE), Meta-Talent

Dieses Talent, das dazu dient, festzustellen, ob sich ein Jäger geduldig auf die Lauer legen kann, entspricht der Pirschjagd, nur dass der Wert statt mit dem Talent *Schleichen* mit dem Talent *Sich Verstecken* berechnet wird. Außerdem wird für jede Probe anderthalb mal so viel Zeit verbraucht, also jeweils 90 Minuten.

### Nahrung Sammeln (MU/IN/FF), Meta-Talent

Es muss ja nicht immer Fleisch sein – genauso gut ist es auch möglich, nach Obst, Beeren oder Pilzen zu suchen oder nach nahrhaften Wurzeln zu graben. In manchen Gebieten mag auch das Innere eines Kaktus oder eine Baumrinde schmackhaft und sättigend sein, und manche Völker suchen auch nach Maden oder Insekten, wenn sie etwas besonders Leckeres haben wollen.

Der Wert berechnet sich aus der Formel (*TaW Wildnisleben* +  $2 * \text{TaW Pflanzenkunde}$ )/3, wobei

einer der *Pflanzenkunde*-Werte auch durch den *TaW Ackerbau* ersetzt werden kann, wenn dieser höher ist. Pro Viertelstunde, die der Sammler länger als die benötigte Stunde mit der Suche beschäftigt ist, wird die Probe um einen Punkt erleichtert – bis zu einem Maximum des halben Talentwerts. Je nachdem, wie häufig in der betreffenden Umgebung Essbares zu finden ist, kann der Meister sie erschweren – in sehr lebensfeindlichen Gegenden wie etwa der Eiswüste ist eine derartige Probe gar nicht möglich.

Pro Punkt, die der Held bei der Probe übrigbehält, hat er genießbare Nahrung im Wert einer Tagesration gefunden.

### Kräuter Suchen (MU/IN/FF), Meta-Talent

Speziell die Suche nach Heilkräutern ist ja eine beliebte 'Nebenbeschäftigung' der Helden – und zudem eine, die hervorragend durch ein Metatalent dargestellt werden kann. Der Wert in diesem Metatalent berechnet sich aus der Formel (*TaW Wildnisleben* +  $2 * \text{TaW Pflanzenkunde}$ )/3.

Pro halbe Stunde, die der Sammler länger als die benötigte Stunde mit der Suche beschäftigt ist, wird die Probe um einen Punkt erleichtert – bis zu einem Maximum des halben Talentwerts. Je nachdem, wie häufig in der betreffenden Umgebung Essbares zu finden ist, kann der Meister sie erschweren – in sehr lebensfeindlichen Gegenden wie etwa der Eiswüste ist eine derartige Probe gar nicht möglich.

Pro Punkt, die der Held bei der Probe übrigbehält, hat er eine Portion (Anwendung) Heilkräuter gefunden.



# WISSENSTALENTE

**Verwendung:** Proben auf Wissenstalente können je nach Situation vom Meister verdeckt gewürfelt werden, vor allem, wenn der Held über nur geringe Kenntnisse des geforderten Talents verfügt. Auf diese Art lassen sich recht gut falsche Fährten legen oder Heldengruppen (auch unverdienterweise) mit zusätzlichen Informationen versorgen. Vergleichende Proben sind im Bereich Wissenstalente unüblich, während die übrigbehaltenen TAP (siehe S. 14) gerade bei unspezialisierten Fragen ("Was weiß ich denn über die Kaiserlosen Zeiten?") die Kenntnis des Helden bestimmen.

**Effektive Behinderung (eBE):** Je nachdem, ob zum Wissenstalent auch noch 'handwerkliche' Anwendung gehört, kann die Behinderung durch Rüstung und Ausrüstung eine gewisse Rolle spielen. Üblicherweise ist sie jedoch zu vernachlässigen.

**Steigerung:** Die Steigerungskosten für Wissenstalente sind in der SKT der Spalte B zu entnehmen.

## Anatomie (MU/KL/FF) (Beruf)

Die Kunde von den Körpern, ihren inneren Zusammenhängen und ihrem Aufbau ist eine der grundlegenden Wissenschaften für die Heilkunst. Da diese Kunst nur an Leichen gewonnen werden kann, ist der Beruf des Anatomen nicht sonderlich angesehen, ja stellenweise sogar verboten. Dafür ist ein gebildeter Anatom aber auch in der Lage, schwere Wunden und bestimmte Arten von Organkrankheiten sofort als solche zu erkennen und zu behandeln (Erleichterung der Heilkunde-Proben für diese Zwecke um den halben TAW Anatomie).

**Voraussetzung:** keine Totenangst

**Spezialisierungen:** nach Spezies

**Verwandte Fertigkeiten:** Heilkunde Wunden (+5), Heilkunde Krankheiten (+10)

## Baukunst (KL/KL/FF) (Beruf)

Baumeister beschäftigen sich mit der Konstruktion und der Überwachung von Bauwerken. Sie sind als einzige in der Lage, ein Gebäude, das über eine zweizimmrige Holzhütte hinausgeht, zu planen und so zu entwerfen, dass es auch den nächsten Sturm übersteht. Jeder Hochadlige, der etwas auf sich hält, beschäftigt einen Baumeister für eventuelle Prunkbauten, so dass diese Fertigkeit auch so etwas wie eine 'Altersversicherung' für Helden darstellt, die sich zur Ruhe setzen wollen. Die eigentliche Ausführung des Baus übernehmen *Maurer, Steinmetze* oder *Zimmerleute*; unterirdische Anlagen werden vermittels *Bergbau* geplant und gebaut.

**Voraussetzungen:** *Lesen/Schreiben* 4, *Malen/Zeichnen* 5, *Rechnen* 5

**Spezialisierungen:** Hochbau (Wohn- und Repräsentationsgebäude), Tiefbau (Brücken, Kanäle, Straßen), Wehranlagen

**Verwandte Fertigkeiten:** Zimmermann (+10), Maurer (+10), Steinmetz (+10)

## Brettspiel (KL/KL/IN) (Spezial)

Die Kenntnis der verschiedensten Brettspiele (wie z.B. *UrDas*, *Garadan* oder das weit verbreitete und vielfach variierte tulamidische Kamelspiel) gehören zu dieser Fertigkeit, die nicht nur Regelkunde, sondern auch Spieltechnik, Gewinnkombinationen, Stellungseinschätzung und dergleichen mehr beinhaltet.

**Spezialisierungen:** nach Spiel

**Verwandte Fertigkeiten:** unter Umständen *Kriegskunst* (Strategie) (+10) oder *Rechnen* (+10)

## Geographie (KL/KL/IN) (Spezial)

Die Landeskunde ist ein Fach, das man aus Schriften mühselig einpauken oder auf weiten Reisen quasi von selbst erlernen kann, wobei die praktische Erfahrung der theoretischen bei weitem vorzuziehen ist. Bei einer gelungenen *Geographie*-Probe sollte der Spielleiter dem Spieler-Helden die passenden geographischen Fakten (zu Landschaftsform, Klima, Böden, zu schiffbaren Flüssen und gangbaren Pässen ...) zur Verfügung stellen. Mit einem hohen *Geographie*-Wert kennt man zwar auch die grundsätzlichen Fakten zu den Bewohnern einer Region; Detailwissen zu deren Sitten und Gebräuchen erfordert jedoch das Talent *Ethikette*, zu deren Mythen und religiösen Praktiken dagegen *Sagen/Legenden* bzw. *Götter/Kulte*.

**Spezialisierungen:** nach Region

**Verwandte Fertigkeit:** *Sagen/Legenden* (+10)

## Geschichtswissen (KL/KL/IN) (Spezial)

Die schriftlich niedergelegte Geschichte Aventuriens beträgt mittlerweile bereits dreitausend Jahre, und davor liegen noch zehn Zeitalter, von denen bestenfalls noch verwitterte Ruinen künden. Da die meisten Helden immer wieder einmal mit der Vergangenheit ihrer Welt konfrontiert werden – weil sie zum Beispiel die Toten nicht in ihrer Gruf ruhen lassen können –, wird es oft von Nutzen sein, einen geschichtsbewanderten Gefährten in der Nähe zu wissen. Historie ist eines der wenigen Wissensgebiete, das sehr stark auf schriftlichen Quellen beruht, und nicht nur das Entziffern, sondern auch das Einordnen und Bewerten alter Texte sind wichtiges Handwerkszeug für den Geschichtskundigen.

**Voraussetzung:** *Lesen/Schreiben* 4

**Spezialisierungen:** nach Kultur oder nach

Thema: Bau- und Kunstgeschichte, Militär-, Religions-, Wissenschaftsgeschichte

**Verwandte Fertigkeit:** je nach Thema *Sagen/Legenden* (+5 oder +10)

## Gesteinskunde (KL/IN/FF) (Spezial)

Ein Ausbildung in diesem Talent ermöglicht das Erkennen geeigneter Gesteinsarten für Bauzwecke, aber auch das Absuchen des Bodens nach Erzadern oder das Schürfen nach Edelmetallen und Edelsteinen. Dazu kommt eine grundsätzliche Kenntnis der Materialeigenschaften verschiedenster Gesteins-, Erz- und Edelsteinarten.

**Spezialisierungen:** Baugestein, Edelmetalle, Edelsteine

**Verwandte Fertigkeiten:** je nach Gestein und Umständen *Steinmetz* (+5), *Bergbau* (+10), *Baukunst* (+10), *Steinschneider* (+10), *Hüttenkunde* (+10)

## Götter/Kulte (KL/KL/IN) (Basis)

Dies ist die Kenntnis religiöser Riten und Glaubensdinge des eigenen Glaubens – für jeden Geweihten ein absolutes Muss, will man nicht im Tempel einer Bruder- oder Schwestergottheit unangenehm auffallen. Ebenfalls zu diesem Talent gehört die Kenntnis von Göttersagen und Heiligenlegenden sowie auch der geziemenden Anreden und Verbeugungen vor einem Priester oder einer Priesterin. Wer sich gut genug mit *Göttern und Kulte* (TAW 7+) auskennt, kann sich entscheiden, auch sein Wissen über andere Religionen zu vertiefen (d.h., die erste Spezialisierung muss sich nicht auf die eigene Religion beziehen).

**Spezialisierungen:** je nach Glaubensausrichtung

**Verwandte Fertigkeiten:** eventuell *Geschichtswissen* (+10), *Sagen/Legenden* (+10)

## Heraldik (KL/KL/FF) (Spezial)

Während das Talent *Etikette* eher die allgemeinen Umgangsformen – vor allem bei Hofe – regelt, die Wappenkunde aber eher nebenher mit umfasst, beschäftigt sich die Heraldik einzig und allein mit der Geschichte, Entstehung und Verbreitung von Wappen, Schild- und Feldzeichen, Helmzierern, Spruchbändern und ähnlichem mehr. Ein Held kann mit dem Talent *Heraldik* feststellen, aus welcher Provinz ein Ritter stammt, ob aus einem angeheirateten Zweig eines alten Adelshauses – oder ob irgendein Schurke sich mit gefälschten oder Phantasiewappen schmückt. Dazu kommt noch die Kenntnis der Farben und Banner der Regimenter (und ihrer einzelnen Unterabteilungen) der großen Reiche.

**Spezialisierungen:** nach Staat

**Verwandte Fertigkeit:** *Etikette* (+10)

### Hüttenkunde (KL/IN/KO) (Beruf)

Das Wissen um die Herstellung reiner Metalle und Legierungen für die vielfältigsten Aufgaben ist eine Wissenschaft für sich, von der weder die Bergleute auf der einen noch die Schmiede auf der anderen Seite große Ahnung haben. Hüttenkundige sind an Fürstenhöfen und bei den Handelsherren, die ihr Geld im Bergbau verdienen, so begehrte, weil sie als einzige Metalle aus den verschiedenen Erzen herstellen können. Hüttenkundige sind außerdem in der Lage, Metallwaren zu begutachten und die Qualität von Erzadern einzuschätzen.

**Spezialisierungen:** nach Metall/Erz (Edelmetalle, Eisen, Kupfer/Bronze/Messing, Zinn ...)

**Verwandte Fertigkeiten:** Alchimie (+10), Metallguss (+10), Grobschmied (+15)

### Kriegskunst (MU/KL/CH) (Spezial)

Als Kämpfer eine mutige Rolle in einer Schlacht zu spielen, ist eine Sache – eine andere ist es, die Schlacht selbst zu lenken. Truppen müssen bewegt, versorgt und motiviert werden. Das Terrain und die taktischen Möglichkeiten des Gegners sind zu erkunden. Nicht zuletzt müssen der Zeitpunkt des Handelns festgelegt und überdies die Gunst der Götter erworben werden. Strategie, Taktik und auch die Entscheidungen des Hauptmanns vor Ort – all dies sind Anwendungsgebiete der *Kriegskunst*. *Kriegskunst* (und hier vor allem die Spezialisierung auf Taktik) ist ein wichtiges Talent zur Einschätzung von Kampfsituationen; Näheres hierzu finden Sie im Band **Mit blitzenden Klingeln**.

**Spezialisierungen:** Logistik, Militärgeschichte, Monstren, Seegefechte, Strategie, Taktik (bei den Zwergen noch die Spezialisierung auf Drachen und deren Bekämpfung)

**eBE:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Strategische Entscheidungen können bisweilen vom Brettspiel (+10) hergeleitet werden.

### Kryptographie (KL/KL/IN) (Spezial)

Es gibt immer wieder Nachrichten, deren Inhalt so geheim ist, dass die Verschlüsselung durch das Kauderwelsch der Gilden oder die Verwendung allfälliger Geheimtinten nicht ausreicht, aber doch nicht so geheim, dass man dafür aufwendige magische Methoden anwenden müsste. Genau in diesen (nicht einmal seltenen) Bereich fällt die *Kryptographie*, die Lehre vom Ver- und Entschlüsseln, die vor allem natürlich bei den Agenten großer Handelsunternehmungen, aber auch bei Spitzeln aller Art verbreitet ist (wenn sie die Voraussetzungen erfüllen). *Kryptographie*-Proben können natürlich vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

**Meisterhinweis:** Einfache Geheimschriften sollten Sie die Spieler ruhig am Tisch selbst entschlüsseln lassen und ihnen nach bestandener Probe vielleicht ein paar Hinweise zukommen lassen – aber vertrauen Sie uns: Beim dritten Ersetzungsalphabet fängt es an, langweilig zu werden ...

**Voraussetzungen:** *Lesen/Schreiben* und *Rechnen* je 6, *Sprachenkunde* 4, *Malen/Zeichnen* 4

**Spezialisierungen:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Rechnen (+10), Sprachenkunde (+10)

### Magiekunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Was passiert als nächstes, wenn der alfanische Zauberer die Hand zur Faust ballt? Könnte dieser in allen Farben schillernde Ring ein altes echsisches Artefakt sein? Was tun bei magischer Dunkelheit? All diese Fragen können auch von nicht magisch begabten Helden beantwortet werden, die sich mit den arkanen Künsten beschäftigt haben. Ob als (seltenes und geheimes) Bücherwissen oder aus eigener leidvoller Erfahrung – vielleicht bringt ein Fetzen dieses Wissens in der nächsten Auseinandersetzung die Entscheidung. Ein hoher TaW (und meist eine Fachspezialisierung) ist für Magier natürlich unabdingbar.

**Zauberpraxis** beschäftigt sich in erster Linie mit dem Erkennen von Handbewegungen und Formeln, so dass ein kundiger Held sich auf die Wirkung eines Zaubers vorbereiten kann; **Dämonologie**, **Elementarismus**, **Sphärologie**, **Magietheorie** und **Magiehistorie** sind eher 'Hilfswissenschaften' und Hintergrundwissen, während man für die Spezialisierungen **Magische Analyse**, **Zauberwerkstatt** und **Artefaktherstellung** zumindest rudimentär magisch begabt sein muss.

**Voraussetzung:** Um *Magiekunde* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held in *Lesen/Schreiben* [einer geeigneten Kultursprache] einen Wert von mindestens 6 aufweisen.

**Spezialisierungen:** Artefaktherstellung, Dämonologie, Elementarismus, Magiehistorie, Magietheorie, Magische Analyse, Sphärologie, Zauberpraxis, Zauberwerkstatt

**Verwandte Fertigkeit:** je nach Fall möglicherweise Sagen/Legenden (+10) (vor allem in den Bereichen Dämonologie, Elementarismus und Zauberpraxis) oder Götter/Kulte (+10) (im Bereich Sphärologie)

### Mechanik (KL/KL/FF) (Spezial)

Die Kenntnis der *Mechanik* kann in vielen Situationen nützlich sein: Dieses Talent beschreibt das Wissen um einfache physikalischen Grundlagen wie die Hebelgesetze, die Reibungskraft, den Flaschenzug, die schiefe Ebene und ähn-

liches mehr. Wenn der Held selbst improvisierte mechanische Gegenstände herstellen will (z.B. Raumfallen, Schleuderapparate oder Flaschenzüge), so muss er durch eine gelungene *Mechanik*-Probe die Funktionsfähigkeit seines Apparates nachweisen. Je komplizierter das Gerät ist, desto höher fällt der Zuschlag auf die *Mechanik*-Probe aus. Nicht in diesen Bereich fällt die Kenntnis der Feinmechanik, also der Funktionsweise von Schlössern, Schlossfallen, Spieluhren oder ähnlichem. Hierzu wird das Handwerkstalent *Feinmechanik* benötigt. Der Meister kann *Mechanik*-Proben verdeckt auswürfeln und die Funktionsfähigkeit erst bei einer ersten Anwendung oder einem Probelauf bekanntgeben.

**Voraussetzung:** Um *Mechanik* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held in *Lesen/Schreiben*, *Malen/Zeichnen* und *Rechnen* einen TaW von jeweils mind. 6 aufweisen.

**Spezialisierungen:** Belagerungswaffen, Kräne/Hebewerke/Mahlwerke, Materialkunde, Pumpen und Wasserkraft, Windkraft

**Verwandte Fertigkeit:** Feinmechanik (+10)

### Pflanzenkunde (KL/IN/FF) (Spezial)

Der Pflanzenkundige weiß nicht nur, wo er nach ihm bekannten Pflanzen suchen muss, sondern er ist auch in der Lage, fremde Pflanzen recht gut einzuschätzen, da er sie mit ihm bekannten Gewächsen vergleichen kann. Auch die Fähigkeit, aus Pflanzen Gifte oder Heiltinkturen zu gewinnen, wird – zusammen mit den Talenten *Kochen* oder *Alchimie* – über das Talent *Pflanzenkunde* geregelt. In allen drei Bereichen (Pflanzen suchen, bestimmen, Elixiere brauen) sind Proben möglich, wobei eine verpatzte Probe bei der Pflanzensuche zur Folge hat, dass man die Pflanze nicht (oder schlimmstenfalls eine falsche!) findet; gescheiterte Proben auf das Bestimmen von Gewächsen und/oder das Brauen von Elixieren können verhängnisvollere Wirkungen haben. Bestimmungs- und Brau-Proben können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

**Spezialisierungen:** Dschungel, Gebirge, Grasland, Meer, Steppe, Sumpf, Tundra, Wald, Wüste

**Verwandte Fertigkeit:** Wildnisleben (+10)

### Philosophie (KL/KL/IN) (Spezial)

Dieses Wissenstalent umfasst die Kenntnis verschiedener Denkschulen alter und neuer Zeit unabhängig von Glaubensbekenntnissen und im Vergleich der Völker, seien es erkenntnistheoretische Überlegungen, formale Logik, moralisch-ethische Grundsätze oder kosmogonisch-mythologische Spekulationen über den Ursprung der Welt.

**Spezialisierungen:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Götter/Kulte (+10), Magiekunde (+10), Geschichtswissen (+15), Sagen/Legenden (+15)

#### **Rechnen (KL/KL/IN) (Basis)**

Ähnlich wie beim *Lesen und Schreiben* wird es auch bei diesem Talent selten zu einer Probe kommen. Ein Held mit einem TaW von 0 kann nicht rechnen; er unterscheidet aber zwischen viel und wenig bzw. zwischen mehr oder weniger. Helden mit TaW 1 bis 2 rechnen mühselig und unter Zuhilfenahme von Fingern und Zehen. Bei TaW 3 beginnt die Beherrschung der Grundrechenarten. TaW 4 ist die Mindestvoraussetzung für das Ablegen von Proben auf verschiedenen Wissensgebieten, während sich die höheren Mysterien (Geometrie, Würfelziehen, Zinsszins bis hin zu den Grundlagen der Infinitesimalrechnung) erst ab einem TaW von 6 zu erschließen beginnen. **Spezialisierungen:** Arithmetik, Buchführung, Geometrie

**Verwandte Fertigkeit:** —

#### **Rechtswissen (KL/KL/IN) (Spezial)**

Dieses Talent regelt die Kenntnis des Rechtswesens verschiedener aventurischer Länder und Völker, vor allem aber der unterschiedlichen Rechtssysteme der einzelnen Gilden, dem Kirchenrecht der Zwölfgötter-Kirchen (oder die aus den 99 Gesetzen abgeleiteten Regelungen der Novadis), dem Staats- und dem Strafrecht. Da die Vorstellungen von Recht und Unrecht von Land zu Land variieren, hilft die *Rechtswissen* auch fahrenden Helden, nicht auf Schritt und Tritt mit der Ordnungsmacht zu kollidieren. Besonders nützlich in diesem Zusammenhang ist das Talent, wenn es um das Vermeiden von oder den richtigen Umgang mit heldentypischen Vergehen (Gifteinsatz, Belcidigung von weltlichen und geistlichen Würdenträgern, Waffengesetze) handelt.

*Rechtswissen-Proben* können vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

**Spezialisierungen:** Gildenrecht, Kirchenrecht, Strafrecht, Staatsrecht oder nach jeweiligem Staat

**Verwandte Fertigkeiten:** Etikette (+10), Staatskunst (+10)

#### **Sagen/Legenden (KL/IN/CH) (Basis)**

Wer sich in diesem Talent gebildet hat, kennt sich nicht nur mit Sitten und Gewohnheiten fremder Völker (oder des eigenen) aus, sondern

kann auch deren Götter und Heroen identifizieren und ist sogar in der Lage, Sagen und Legenden des entsprechenden Volkes wiederzugeben. Insofern ist dies nicht nur ein Talent für Diplomaten und 'Ethnologen', sondern auch für reisende Sänger und Geschichtenerzähler. Bei den Mythen und Legenden der eigenen Kultur sind nur in Ausnahmefällen Proben nötig; die vom Meister weitergegebene Version einer Sage mag dann nach TaW variieren.

**Spezialisierungen:** nach Kultur

**Verwandte Fertigkeiten:** je nach Spezialthema eventuell Geschichtswissen (+10), Götter/Kulte (+10)



#### **Schätzen (KL/IN/IN) (Spezial)**

Wenn man in einer verlassenen Gruft einen kleinen Ring mit einem blauen Stein oder ein silbernes Vögelchen 'findet', kann man nicht darauf hoffen, dass an dem Fundstück ein Preisschild befestigt ist. Nach einer gelungenen *Schätzen*-Probe teilt der Meister dem Helden mit, welchen Preis er in etwa für einen Gegenstand erzielen kann. Beim Einkauf auf dem Markt hilft eine Probe den wahren Wert einer überkauften Ware zu erkennen. *Schätzen*-Proben können (und sollten bisweilen) auch vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

**Anmerkung:** Das Talent *Schätzen* bezieht sich nur auf materielle Werte, nicht jedoch auf das *Abschätzen* von Entfernungen, benötigten Bau-

steinen etc.; hierfür sind jeweils andere Talente (in den genannten Fällen z.B. *Simmenschürfe* bzw. *Baukunst*), IN- oder KL-Proben erforderlich.

**Spezialisierungen:** Antiquitäten, Materialwert, Schmuck

**Verwandte Fertigkeiten:** Feinmechanik (nur mit der Spezialisierung Goldschmied) (+5), Handel (+5), Steinschneider/Juwelier (+5)

#### **Schiffbau (KL/KL/FF) (Beruf)**

Dies ist – wie auch der Baumeister – ein hochangesehener und hochspezialisierter Beruf, für den man einige Mindestbedingungen erfüllen muss. Dafür ist ein Schiffbauer auch der einzige, der mehrmastige Schiffe konstruieren oder schwer beschädigte Schiffe wieder seetüchtig machen kann. Mit Proben auf seinen TaW *Schiffbau* kann ein besonders fähiger Held bei der Konstruktion eines Wasserfahrzeugs versuchen, zusätzlichen Laderaum, erhöhte Wendigkeit oder bessere Beständigkeit zu erreichen – alles natürlich vorausgesetzt, dass er genügend Baumaterialien und Arbeitskräfte zur Hand hat. Kleinere Boote können auch mit dem Talent *Zimmermann* gefertigt werden, wie überhaupt zur Reparatur *Zimmermann* oder *Holzbearbeitung* die Talente der Wahl sind.

**Voraussetzungen:** *Holzbearbeitung* oder *Zimmermann* 4, *Lesen/Schreiben* 4, *Malen/Zeichnen* 4, *Rechnen* 4

**Spezialisierungen:** nach Schiffstyp  
**Verwandte Fertigkeit:** *Zimmermann* (+10)

#### **Sprachkunde (KL/KL/IN) (Spezial)**

Viele Sprachen zu kennen ist zwar für einen Händler wichtig, hilft aber wenig, wenn man auf ein Volk trifft,

das einen obskuren Dialekt spricht, oder man über eine Schrifttafel stolpert, die zwar 'irgendwie tulamidisch' aussieht, aber offensichtlich einen anderen Zeichensatz verwendet. Hier kommt das Talent *Sprachkunde* ins Spiel, das sich mit den Zusammenhängen der bekannten Sprachen, ihren Entwicklungen, Untergruppen und auch ihren verschiedenen Schriftformen beschäftigt. Der Meister kann Proben auf dieses Talent erlauben, wenn der Held Kenntnis einer verwandten Sprache besitzt und von dort auf eine unbekannte Sprache oder Schrift schließen will, um einen Dialekt oder eine Weiterentwicklung einer Sprache zu erkennen.

Je zwei TaP in *Sprachkunde* geben zudem einen Punkt in einer Sprache nach Wahl des

Spielers (die übrigens bei den Professionen, die über Sprachenkunde verfügen, noch nicht eingerechnet sind). Es ist jedoch nicht möglich, mit solchen Punkten eine neue Sprache zu aktivieren.

**Spezialisierungen:** nach Sprachfamilie

**Verwandte Fertigkeit:** —

#### Staatskunst (KL/IN/CH) (Spezial)

Dies ist kein Talent, das ein umherstreifender Abenteurer benötigt, aber wenn besagter Abenteurer ein Spross eines Adelshauses ist, werden gewisse Grundkenntnisse nicht an ihm vorübergegangen sein, und wenn man eine Karriere als Diplomat oder kaiserlicher Magistraler anstrebt, kommt man um theoretische Kenntnisse des Zusammenlebens von Staaten und Völkern auch nicht herum.

**Spezialisierungen:** Diplomatie, Intrige, Verwaltung

**Verwandte Fertigkeiten:** Hauswirtschaft (+10), Rechtskunde (Staatsrecht) (+10)

#### Sternkunde (KL/KL/IN) (Spezial)

Nicht nur die Astrologie als Methode der Zukunftsdeutung fällt unter dieses Talent, sondern auch die Navigation nach den Sternen, Methoden der Zeitbestimmung, die schiere Katalogisierung der Himmelsphänomene und dergleichen mehr; dazu auch die theoretischen Kenntnisse um den Lauf der Himmelskörper, auf denen schlussendlich alle vorgenannten Spezialisierungen beruhen. Da gute Teleskope rar und teuer sind, ist dies immer noch ein Talent für Leute mit Geduld und scharfen Augen.

**Voraussetzungen:** Um *Sternkunde* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held in *Lesen/Schreiben*, *Rechnen* und *Sinnenschärfe* einen TaW von jeweils mindestens 6 aufweisen.

**Spezialisierungen:** Himmelskartographie, Horoskope, Navigation, Zeitbestimmung

**Verwandte Fertigkeit:** Gabe Prophezeien (Astrologie) (+5)

#### Tierkunde (MU/KL/IN) (Spezial)

Für eine erfolgreiche Jagd ist ein solides Wissen über Verbreitung und Verhaltensweise der häufigsten Tierarten natürlich eine Grundvoraussetzung. Der Tierkundler kann auch ihm bisher unbekannte Tiere einschätzen, da er sie mit ihm vertrauten Arten zu vergleichen vermag. Erfolgreiche Proben auf *Tierkunde* können zur Bestimmung einer Tierart dienen, zum Vorausahnen ihres Verhaltens oder aber (in Kombination mit *Schleichen*-Proben und sicherer Waffenhandhabung, s. S. 27) über den Ausgang einer Jagd entscheiden, und auch die Grundlagen der tierischen Anatomie sind dem Tierkundler bekannt.

**Spezialisierungen:** Drachen, Jagdwild, Meeresgetier, Monstren, Nutztiere, Raubtiere, Schädlinge, Vielbeiner, Vögel oder nach Region

**Verwandte Fertigkeiten:** je nach Wesen Reiten (+10), Seefischerei (+10), Viehzucht (+10) oder Wildnisleben (+10)

## SPRACHEN UND SCHRIFTEN

**Verwendung:** In diesen Talenten werden selten Proben abgelegt; vielmehr legt ein bestimmter Wert in einer Sprache fest, bis zu welcher Komplexität der Gedankengänge man sich verständigen kann.

**Effektive Behinderung (eBE):** Üblicherweise muss man keine Einbußen hinnehmen, wenn man nicht gerade einen Völlhelm und Panzerhandschuhe trägt oder den Rucksack zwischen den Zähnen hält ...

**Allgemeinverständnis:** Ein aventurischer Held beherrscht zu Spielbeginn seine *Muttersprache* auf einem Start-TaW von KL-2, was selbst bei 'einfach gestrickten' Helden für eine normale Verständigung vollkommen ausreicht. Helden, die ein wenig herumgekommen sind (je nach Kultur und Profession), beherrschen zusätzlich eine *Zweitsprache* (zumeist Garethi oder Tulamidya) auf einem Start-TaW von KL-4. Die Schriftkenntnis in den unterschiedlichen Sprachen wird durch den TaW in *Lesen/Schreiben* festgelegt.

**Steigerung:** Die Steigerungskosten für Spra-

chen und Schriften sind in der SKT der Spalte **A** zu entnehmen; einige wenige komplexe Sprachen und Schriften werden jedoch nach Spalte **B** oder gar **C** gesteigert; dies ist bei den Sprachen und Schriften entsprechend vermerkt.

#### Lesen/Schreiben [Schrift] (KL/KL/FF) (Spezial)

Ebenso, wie man unterschiedliche Sprachen sprechen kann, kann man auch unterschiedliche Schriften kennen. Für jede Schrift gilt ein separates Talent, das eigens aktiviert und gesteigert werden muss.

In diesem Talent werden normalerweise keine Proben abgelegt. Talentwert 0 bedeutet, dass der Held nicht lesen und schreiben kann. Bei TaW 1 und 2 ist er in der Lage, einzelne Buchstaben der betreffenden Schrift zu erkennen und mühsam zuzuordnen. Um kurze Sätze ohne größeren Zeitaufwand zu entziffern oder niederzuschreiben, ist ein TaW von 1/3 der Schriftkomplexität nötig (siehe unten), und sobald der TaW die halbe Komplexität erreicht, sind einfachere Gebrauchstexte schon flüssig zu lesen oder zu schreiben. Selbstverständlich

muss der Held dafür auch die benutzte Sprache mit einem entsprechenden TaW beherrschen. Der Höchstwert, bis zu dem der TaW jeder Schrift steigerbar ist, entspricht der Komplexität der jeweiligen Schrift – in diesem Fall können aus Details der Schrift sogar Hinweise auf die Herkunft oder eventuell das Alter eines Schriftstückes entnommen werden.

Viele andere Talente erfordern einen Mindestwert im Talent *Lesen/Schreiben*, ohne den überhaupt keine Probe in diesen speziellen Talenten abgelegt werden kann – hierfür reicht dann jeweils das Beherrschen einer beliebigen Schrift mit dem geforderten Wert.

**Verwandte Fertigkeit:** —

*Um einzelne Buchstaben Ur-Tulamidyä (Komplexität 16) zu entziffern, braucht man einen Wert von 2; kurze Sätze können (Wort für Wort) ab einem TaW von 6 gelesen werden, und um einen Erlass eines der späteren Diamantenen Sultane zu verstehen, braucht man einen TaW von 8. Bei einem Wert von 16 in Ur-Tulamidyä kann man anhand des Schriftstils durchaus erkennen, ob ein Dokument zu Zeiten Sulman al-Nassoris oder Sheranbil V. verfasst wurde.*

#### Aventurische Schriften I

Altes Alaani; ca. 1.000 Wort- und Silbenzeichen

Ur-Tulamidyä; 300 Silben-, Wort- und Deutzeichen

Angram; altzwerghische Bilderschrift

Arkanil oder Rohalsschrift; unbekannte Anzahl Laut-, Silben-, Deut- und Wortzeichen

Chrmk (auch Zelemja); ca. 5.000 Wort- und Deutzeichen

#### Komplexität

18

16

21

24 C

18 B\*

\*) Steigerung nach Spalte A für Achaz

## Aventurische Schriften II

Chuchas (Yash-Hualay-Glyphen, Protozelemja); um 20.000 Wort- und Deutzeichen	Komplexität
Drakned-Glyphen ('Umschrift' des Drachischen); um 2.000 Wort-, Silben- und Deutzeichen	24 B
Geheiligte Glyphen von Unau; Laut- und Deutzeichen, davon 19 'geheiligte' Konsonanten	15 B
Gjalskisch ('geheime' Misch-Schrift aus Thorwalschen Runen und Ur-Tulamida)	13
Hjaldingsche Runen; Lautzeichen	14
Imperiale Zeichen (Altgöldenländisch, frühes Bosparano); 57 Lautzeichen	10
Isdira / Asdharia; 27 Lautzeichen, zusätzliche subtile Deutzeichen	12
Kusliker Zeichen; 31 Lautzeichen	15/18
Nanduria; 26 Lautzeichen	10
Rogolan; 24 Lautzeichen mit Nebenbedeutungen, von denen vier selten verwendet werden	10
Trollische Raumbilderschrift	11
Tulamida; 56 Silbenzeichen	24 C
Zhayad; mehrere hundert Laut- und Silbenzeichen, viele Kombinationsmöglichkeiten	14
	18

## Sprachen Kennen [Muttersprache]

(KL/IN/CH) (Basis)

## Sprachen Kennen [Fremdsprache]

(KL/IN/CH) (Spezial)

Ähnlich wie bei den Schriften wird jede aventurische Sprache als eigenes Talent gewertet. Jeder Aventurier (und jeder Held bei Spielbeginn) beherrscht seine *Muttersprache* auf einem Startwert in Höhe seiner Klugheit -2, manche darüber hinaus noch eine *Zweitsprache* in Höhe der Klugheit -4. Weitere Sprachen und Verbesserungen der Mutter- oder Zweitsprache über den Startwert hinaus müssen dann explizit erlernt werden.

Um die Sprache identifizieren zu können, ist ein TaW von 1 nötig; um grundlegende Konzepte ("Ich Hunger") verstehen und vermitteln zu können, ist ein TaW von 2 nötig; um einfache Sätze bilden und verstehen zu können, benötigt man einen TaW von 4. Ein TaW von einem Drittel der Komplexität bedeutet Kenntnis aller üblichen grammatischen Konstruktionen und seltener Vokabeln, während ein TaW in Höhe der halben Komplexität heißt, dass man die Sprache so gut wie ein durchschnittlicher Einheimischer beherrscht (wenn man auch immer noch einen leichten Akzent zeigt). Selbst philosophische oder magietheoretische Schriften gehen selten über eine Komplexität von 15 hinaus. Die bekanntesten aventurischen Sprachen alter und neuer Zeit sind:

## GARETHI-FAMILIE

● *Garethi*, die 'Hochsprache' und wichtigste Verkehrssprache mit den Dialekten Horathi, Bornländisch, Brabaci, Maraskani, Alberned, Andergastisch, Charypto und Gatamo; die maximale Komplexität des Garethi beträgt 18, es verwendet als Schrift die Kusliker Zeichen.

● das nur noch rituell - dort aber recht häufig - verwendete *Bosparano*, die Hochsprache des Alten Reichs (Komplexität 21), das in seiner Spätform ebenfalls die Kusliker Zeichen verwendet, und das Altgöldenländische oder *Aureliani* (Komplexität 21), dessen Lautzeichen-Schrift (Imperial) die Grundlage der Kusliker Zeichen bildete, wie auch die Sprache sich zum *Bosparano* weiterentwickelte.

● das eigenständig aus dem Aureliani entwickelte *Zyklopäische* (Komplexität 18), das in neuerer Zeit wieder stark mit Lehnwörtern aus den Garethi 'verunreinigt' wurde und das außerhalb der Zyklopinenseln nur noch von Sprachwissenschaftlern gesprochen wird; es verwendet meist die Kusliker Zeichen.

## TULAMIDYA-FAMILIE

● *Tulamida*, die zweite wichtigste Verkehrssprache mit den Dialekten Khôm-Novadisch und Aranisch-Mhanadisch-Balashidisch; die maximale Komplexität beträgt 18, die verwendete Schrift des Khôm-Novadisch sind die 19 Lautzeichen, die als 'Geheiligte Glyphen von Unau' bekannt sind, das Aranische verwendet die Kusliker Zeichen, das Mhanadisch-Balashidische die 56 Silbenzeichen des Tulamida.

● das seit etwa 1.000 Jahren tote *Ur-Tulamida* (Komplexität 21), das zum Schluss 56 Silbenzeichen verwendete, davor 300 Wort- und Silbenzeichen, davor die 5.000 Chrmk-Zeichen des Zelemja.

● besagtes *Zelemja*, das aus dem Rssahh und dem frühesten Ur-Tulamida entstanden ist (Komplexität 18) und heutzutage nur noch in der Gegend von Selem gesprochen wird.

● das norbardische, sehr komplexe *Alaani* (Komplexität 21), das als Schrift entweder die Kusliker Zeichen oder eine Eigenentwicklung aus dem frühesten Tulamida und dem Chrmk verwendet.

● das *Zhulchammaqra* der Trollzacker (Komplexität 15) und die verschiedenen Dialekte des *Ferkina* (Komplexität 16), die sich ebenfalls eigenständig aus dem Ur-Tulamida entwickelten und die beide üblicherweise keine Schrift verwenden.

● das *Ruuz* der Beni Rurech (Komplexität 18), der maraskanischen Urbesiedler, das heutzutage fast ausgestorben ist und das die Schrift des mittleren Tulamida (300 Zeichen) verwendet.

● die *Rabensprache* Al'Anfas (Komplexität 15), eigentlich eine Geheimsprache der dortigen Boron-Kirche, die aber mittlerweile recht verbreitet ist.

## EINZELNE SPRACHEN

● das schriftlose *Nujuka* (Komplexität 15) der Nivesen

● die verschiedenen Dialekte der Waldmenschen-Sprachen, hier vereinfachend als 'Mohisch' bezeichnet (schriftlos; Komplexität 15), wobei sich die Sprache der Tocamuyac und das Puka-Puka der Waldinsel-Utulus deutlich vom Rest abheben.

● das *Thorwalsche*, das sich aus einer eigenständigen Sprache (dem *Hjaldingsch* oder *Saga-Thorwalsch*; Komplexität 18; thorwalsche Runen) entwickelt hat, heutzutage aber mit sehr vielen Lehnworten aus dem Garethi durchsetzt ist (Komplexität 18; Kusliker Zeichen). Gewissermaßen Dialekte des Thorwalschen (oder besser: Abarten des Hjaldingschen) sind die Sprachen der Gjalskerländer und der Fjarninger. Ein Thorwalsch-Muttersprachler (nicht jedoch ein Gjalskisch- oder Fjarningsch-Muttersprachler) erlernt Garethi zu drei Vierteln der Kosten und umgekehrt. Ein Gjalskisch-Muttersprachler erlernt Alaani zu drei Vierteln der Kosten und umgekehrt. (Runden Sie jeweils auf.)

● das von allen Elfenvölkern gesprochene *Isdira* mit seinen 27 verschlungenen Schriftzeichen (Komplexität 21), das aus dem ungleich komplizierteren *Asdharia* (Komplexität 24, Steigern nach Spalte B; sehr ähnliche Schriftzeichen wie das Isdira, jedoch noch stärker verziert und verschnörkelt) hervorgegangen ist. Nicht-Elfen (und auch Halbelfen) können sowohl Isdira als auch Asdharia nur bis zu einer Komplexität von 15 erlernen und müssen Asdharia nach Spalte C steigern.

● das zwergische *Rogolan* mit den 24 kantigen 'Zwergenrunen' (Komplexität 21), das sich aus dem altzwergischen *Angram* (Komplexität 21; Bilderschrift) entwickelt hat.

● das schriftlose *Orkische* mit seinen Dialekten *Ologhaijan* (das 'Hochorkisch' des Orklands, speziell der Schichten der Häuptlinge und Schamanen) und *Oloarkh* ('Gemein-Orkisch', auch von Yurach und Ogeren gesprochen); Komplexität Ologhaijan 15, Oloarkh 10.

● das ebenfalls schriftlose *Goblinische* (Komplexität 12)

● das komplizierte und 'schriftlich' in dreidi-

mensionalen Bildern niedergelegte **Trollische** (Komplexität 15, Steigern nach Spalte B)

● das **Rssahh** als Verkehrssprache aller geschuppten Wesen mit seiner Silben- und Bilderschrift **Chrmk** in ca. 5.000 Zeichen (Komplexität 18, Steigern nach Spalte B für Nicht-Achaz); Nicht-Echsen können Rssahh nur bis zu einer Komplexität von 9 erlernen.

● das wegen seiner Schnal- und Knacklaute nur schwer erlernbare **Grolmisch** (Komplexität 17).

● das sehr schnelle **Koboldische** (Komplexität 15) und das **Drachische** (Komplexität 21); beides Sprachen, die nur mit Magie-Einsatz erlernbar sind und dann nach Spalte B gesteigert werden (siehe die Anmerkungen hierzu in **Zauberei und Hexenwerk**).

gert werden (siehe die Anmerkungen hierzu in **Zauberei und Hexenwerk**).

## GEHEIMSPRACHEN

● das **Zhayad** eiler Magier (eigene Laut-/Silbenschrift; Komplexität 15), von dem es heißt, nur in dieser Sprache könne man mit Dämonen kommunizieren.

● die Zeichen- und Gebärdensprache **Atak** (Komplexität 12), die speziell von tulamidischen Händlern wie auch fast aventurienweit von Dieben und Einbrechern benutzt wird.

● die 'Gauersprache' **Füchsisch**, die aus Umdeutungen bekannter Worte besteht und

außer einzelnen Warnzeichen, den sogenannten 'Zinken' keine Schriftform aufweist (Komplexität 12; beinhaltet die Kenntnis der Zinken)

Alle Sprachen, die zu der gleichen Sprachfamilie wie die eigene Muttersprache gehören, sind leichter zu erlernen: Zur Steigerung der anderen Sprachen der Familie müssen nur drei Vierteln der AP-Kosten (aufgerundet) bezahlt werden, so lange sie den TaW der Muttersprache nicht übersteigen. (Dies gilt nicht für Talent-GP bei der Generierung.) Außerdem erhält man für eine Fremdsprache aus der Sprachfamilie der Muttersprache nach der Aktivierung den ersten Talentpunkt geschenkt.

## HANDWERKS-TALENTE

**Verwendung:** Üblicherweise werden in Handwerks-Talenten alle Talentproben offen gewürfelt (eine Ausnahme ist zum Beispiel das Einschätzen der Qualität anderer Handwerksstücke), vergleichende Proben sind eher selten. Dafür sind die übrigbehaltenen Talentpunkte bei offenen Proben (siehe S. 14) das entscheidende Kriterium für die Qualität eines Werkstücks, einer Heilbehandlung und dergleichen.

Gerade im Bereich Handwerkstalente können Sie in Absprache natürlich noch einige Talente und Spezialisierungen hinzufügen, die wir hier nicht aufgenommen haben, die aber zu einer möglichen Handwerksprofession gehören: Seifensieder, Salzsieder, Parfumeur, Kerzenzieher, Filzer sind hier nur einige der weiteren Möglichkeiten. Prüfen Sie aber zuerst, ob nicht vielleicht ein anderes Handwerkstalent oder eine Spezialisierung davon ebenso geeignet wäre. (*Imker* wäre z.B. sehr schwer als Spezialisierung von *Viehzucht* unterzubringen ...)

**Effektive Behinderung (eBE):** Je nachdem, welche Tätigkeit bei einem bestimmten Handwerkstalent gerade ausgeübt wird, können eine Rüstung am Leib oder ein Rucksack auf dem Rücken natürlich durchaus eine deutliche Behinderung mit sich bringen; andererseits spielen beim *Einschätzen* handwerklicher Produkte (bei dem es auch meist auf andere Eigenschaften des Helden ankommt) solche Überlegungen eine geringere Rolle. Der Meister sollte daher im Rahmen des gesunden Menschenverstandes Proben-Erschwernisse verhängen, wenn er denkt, dass in einer speziellen Situation eine Rüstung besonders hinderlich ist. Beispiele hierfür sind alle Talente, bei denen es auf hohe Beweglichkeit der Finger wie auch des ganzen Körpers ankommt: Musizieren und Falschspiel, aber auch Tätowieren oder Heilkunst ...

### OPTIONAL

**Handwerkszeug:** Zu fast jedem Handwerkstalent gibt es benötigtes Handwerkszeug. Dies mag tragbar sein wie die Stichel eines Graveurs oder einer Tätowiererin, transportabel (in einem Wagen) wie eine kleine Destille oder ortsgebunden wie eine Stellmacherwerkstatt. Dieses Handwerkszeug kann preiswerte 'Massenware' sein, die z.B. aus den Manufacturen des Horasreiches stammt, oder sorgfältig gefertigte und geprüfte Einzelstücke aus Altgesellen- oder gar Meisterhand.

Solcherart hochwertiges Arbeitsgerät erleichtert – im Vergleich zur gewöhnlichen Ausstattung – die Talentproben, die mit diesem Gerät durchgeführt werden, und zwar um 3 Punkte für *Hochwertiges Arbeitsgerät* und um 7 Punkte für *Außergewöhnlich Hochwertiges Arbeitsgerät*. Dies sind Erleichterungen auf die Probe, die Erschwernissen entgegenwirken; sie stellen jedoch keine zusätzlichen TaP zur Verfügung. (Ein Laie kann selbst mit hervorragendem Werkzeug keine Meisterstücke vollbringen.)

Hochwertiges Arbeitsgerät kostet das dreifache eines eventuell angegebenen Preises; Außergewöhnlich Hochwertiges Arbeitsgerät kostet das zehnfache; beiderlei Arten von Werkzeugen sind selten und werden meist nur auf Bestellung angefertigt.

**Steigerung:** Die Steigerungskosten für Handwerkstalente sind in der SKT der Spalte B zu entnehmen.

### Abrichten (MU/IN/CH) (Spezial)

Wann immer ein Held seinem Tier ein Kunststück (einem Pferd den 'Stummen Alarm', einem Hund das Apportieren oder Männchen machen) beibringen will, ist eine Probe auf *Abrichten* fällig. Zuschläge auf die Probe entstehen durch Fehlversuche (+2 für jede geschei-

terte Probe), durch die Schwierigkeit des Kunststücks und die grundsätzliche Lernfähigkeit und potentielle Loyalität des Tieres. Übungen, die einem Tier wegen körperlicher oder geistiger Beschränkungen nicht möglich sind, muss der Meister nicht zulassen.

*Abrichten* ist ein Talent, bei dem typischerweise übrigbehaltene Talentpunkte gesammelt werden können; wie häufig Proben erlaubt sind und wie viele Punkte angesammelt werden müssen, liegt in der Hand des Meisters.

Um ein Tier abzurichten, sind gute Werte in *Tierkunde* nützlich, aber nicht unbedingt erforderlich; in vielen Fällen ist es jedoch notwendig, die richtige Spezialisierung aufzuweisen: Um ein Pferd zu einem Schlachtross auszubilden, ist auf jeden Fall die Spezialisierung *Zureiter* vonnöten.

**Voraussetzung:** Um *Abrichten* auf einen höheren Wert als 10 zu bringen, muss der Held in *Tierkunde* einen TaW von mindestens 4 aufweisen.

**Spezialisierungen:** Dompneur, Falkner, Hundeführer, Zureiter

**Verwandte Fertigkeit:** je nach Wesen Reiten (+10), Tierkunde (+10), Viehzucht (+10)



## EXPERTE

### Tiere, Loyalität und Abrichten-Proben:

Um anzugeben, wie gut einem Tier seinem menschlichen Herrn gehorcht, verwenden wir bisweilen den Loyalitätswert (LO). Würfe auf diese 'Eigenschaft' (sie kann Werte von 0 bis 20 annehmen) werden vor allem dann fällig, wenn das Tier gegen seine Instinkte handeln, also z.B. seinen Jagd-, Flucht- oder Selbsterhaltungstrieb unterdrücken soll.

Die LO eines Tieres zu seinem Herrn hängt neben der Art des Tieres (Esel sind bekanntermaßen eigenwilliger als Hunde) auch ganz stark von der Behandlung des Tiers ab, und Vernachlässigung ist (noch eher als ruppige Behandlung) ein typischer Grund für einen sinkenden LO-Wert. Ein Nutz- oder Haustier wird üblicherweise auch dann bei seinem Herrn bleiben, wenn seine LO sehr niedrig ist – zumindest so lange dieser für Schlafplatz und Futter sorgen kann. Mit Fürsorge, Futter und *Abrichten*-Proben kann der LO-Wert auch verbessert werden.

Als wichtige Faustregel gilt: Die Differenz zur LO 18 kann in speziellen Fällen (Meisterentscheid) als Probenaufschlag bei *Abrichten*-, eventuell auch bei *Fahrzeug Lenken*- oder *Reiten*-Proben verwendet werden.

Die typischen LO-Startwerte aventurischer Nutztiere liegen zwischen 3 für Falken und ähnliche Greifvögel, 5 für Jagdfrettchen o.ä., 6 bis 8 für Katzen, 8 bis 10 für Rinder, Schweine etc., um 10 für Pferde und 8 bis 12 für Hunde. Letztere können auch eine LO von 20 erreichen; alle anderen Tiere höchstens eine von 18.

### Ackerbau (IN/FF/KO) (Beruf)

Dies ist die grundlegende Kenntnis von Bodenverhältnissen, Aussaat und Ernte, Feldbestellungs- und Lagerungsmethoden. Mit dem Talent kann man (auch fremde) Nutzpflanzen als solche erkennen und unterscheiden und auf diese Art und Weise z.B. eine auf einer einsamen Insel gestrandete Heldengruppe vor dem Verhungern bewahren. Zudem erkennt ein *Ackerbau*-Kundiger leicht Wert und Haltbarkeit von Nahrungsmitteln. Auf der aktiven Seite heißt dies auch, dass ein entsprechend ausgebildeter Held mit Pflug, Hacke und Dreschflegel umzugehen weiß.

**Spezialisierungen:** eventuell nach angebauter Frucht oder nach Klimazone, zwergische Pilzzucht

**Verwandte Fertigkeit:** unter Umständen Viehzucht (+10), Pflanzenkunde (+10)

### Alchimie (MU/KL/FF) (Beruf)

Dieses Talent regelt die Herstellung 'normaler' Chemikalien und wundertätiger Mittel. Der Spieler teilt dem Meister mit, welches alchi-

mische Gemisch sein Held herstellen will, und der Spielleiter legt den Zuschlag (oder Abzug) auf die erforderliche Probe fest. Bevor es zur Probe kommt, muss der Held natürlich erst einmal in den Besitz der benötigten *Zutaten* und auch der *Reszeptur* kommen. Eine gescheiterte Probe auf diesem gefährlichen Gebiet kann mancherlei bewirken: ein harmloses, aber bestialisch stinkendes, grünes Wölkchen zum Beispiel, oder aber einen Urknall, der ein halbes Stadtviertel in Schutt und Asche legt. Der Meister sollte so fair sein, seinen Helden in etwa anzudeuten, was eine gescheiterte Probe für sie bedeuten könnte.

Talentproben in *Alchimie* können auch zur Analyse unbekannter Mixturen dienen – aber auch auf diesem Gebiet kann ein Irrtum verhängnisvolle Folgen haben (und hier sollte der Meister auch ruhig verdeckt würfeln). Das reine Erkennen einer *bekannt* alchemischen Mixtur anhand von Geruch und Farbe kann auch anhand von *Sinnenschärfe*-Proben geschehen.

**Voraussetzung:** *Lesen/Schreiben* 4, *Rechnen* 4; Zugang zu einem Labor oder (für die Analyse) zumindest einer tragbaren Untersuchungsausrüstung

**Spezialisierungen:** Brandmittel, Gifte, Laborpraxis, Zauber-Elixiere, Farben/Lacke, Materialveredelung (Gläser, Porzellan, besondere Legierungen, Goldmacherei)

**Verwandte Fertigkeit:** Kochen (Tränke) (+10), Pflanzenkunde (+10)

### Bergbau (IN/KO/KK) (Beruf)

Dieses Talent umfasst das sachgerechte Anlegen von Tunneln und Schächten und deren Luftversorgung und Abwasserentsorgung. Außerdem ermöglichen Kenntnisse im Bergbau die Beurteilung von unterirdischen Anlagen: Welche Wesen haben sie geschaffen? Wo wurden bauliche Veränderungen vorgenommen? Solche und ähnliche Fragen müssen vom Meister nach gelungener *Bergbau*-Probe des Helden beantwortet werden. Dass sich die aventurischen Zwerge fast von Natur aus auf solche Kenntnisse verstehen, verwundert sicher nicht ...

**Voraussetzung:** Um *Bergbau* auf einen Wert von mehr als 10 zu bringen, muss der Held einen *Gesteinskunde*-TaW von mindestens 4 aufweisen.

**Spezialisierungen:** Bergwerke, Kanalisation, natürliche Höhlen, Sappeur, unterirdische Städte

**Verwandte Fertigkeit:** je nachdem Baukunst (+10), Gesteinskunde (+10), Maurer (+10), Steinmetz (+10)

### Bogenbau (KL/IN/FF) (Beruf)

Bogenbauer und Armbruster beschäftigen sich mit der Herstellung von Schusswaffen aller Art und sind die einzigen, die auf Spannung basierende, Projektil verschießende Fernwaffen (und die dazugehörigen Geschosse) bauen können. Natürlich können sie auch die Qualität solcher Waffen einschätzen. Weiterführende

Informationen zur Herstellung von Bögen und Armbrüsten finden Sie im Kapitel **Feuer und Eisen** auf Seite 51.

**Voraussetzung:** Holzbearbeitung 4

**Spezialisierungen:** Armbrust, Bogen, Bolzen/Pfeile, Torsionswaffen

**Verwandte Fertigkeit:** Holzbearbeitung (+10), bei Armbrüsten auch Grobschmied (+15) und Feinmechanik (+10)

### Boote Fahren (GE/KO/KK) (Spezial)

Alle Talente, die zur Fortbewegung eines *kleinen* Wasserfahrzeuges dienen – Rudern, Segeln, Paddeln, Staken – sind hier zusammengefasst. Der Meister sollte es den Helden gestatten, ohne Probe gemächlich über einen stillen Teich zu rudern – irgendwie wird der Held schon ans andere Ufer gelangen. Segeln, Wildwasserfahrten und ähnliche Aktionen sind nur per gelungener Probe möglich. Für die Handhabung größerer Segel- oder Ruderschiffe sind das Berufstalent *Seefahrt* bzw. *Steuermann* und eine große Anzahl von Matrosen nötig.

**Spezialisierungen:** Einmaster (Segeln), Flöße (Staken), Kanus/Kajaks (Paddeln), Ruderboote (Rudern)

**Verwandte Fertigkeit:** Eissegler Fahren (+5), Seefahrt (+5)

### Brauer (KL/FF/KK) (Beruf)

Ein Handwerkstalent, das sich mit der Herstellung von 'fermentierten, alkoholhaltigen Gebräuen auf der Basis von Stärke' befasst – inwieweit man so etwas Bier nennen darf, ist häufig (wie im Fall des berühmtesten nostrischen Spinatbiers *Knat*) fraglich ... Ein Brauer weiß auch um die korrekte Lagerung von Getreide und kann Gebräue beurteilen (oft zu seinem Leidwesen).

**Spezialisierungen:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Alchimie (+10)

### Drucker (KL/FF/KK) (Beruf)

Ein vor allem im Horasreich und bei den maraskanischen Exilanten sehr moderner und angesehener, in anderen Teilen Aventuriens weniger bekannter oder gar geschmähter Beruf. Ein Drucker kennt sowohl die Feinheiten der Schrift und Typographie und die richtige Mischung der Farben als auch den mechanischen Aufbau des Druckstocks. Viele Junggesellen ziehen als 'Pamphletist' umher und verbreiten auf ihren transportablen Druckerpressen Erlasse der Fürsten, Werbesehriften von Händlern und bisweilen sogar rebellisches Gedankengut.

**Voraussetzung:** *Lesen/Schreiben* 6, *Mechanik* 4, *Malen/Zeichnen* 4

**Spezialisierungen:** Buchdruck, Druckereitechnik, Pamphlete, Typographie

**Verwandte Fertigkeit:** Mechanik (+10)

### Eissegler Fahren (IN/GE/KK) (Spezial)

Mit diesem Talent können die seltenen Eissegler des höchsten Nordens gelenkt werden; auch die Wartung, das korrekte Verankern, die



richtige Mischung für das Schmiermittel der Kufen u.ä. werden hiermit geregelt. Aufschläge auf die Probe sind üblicherweise von der Fahrgeschwindigkeit und den Windverhältnissen abhängig.

**Spezialisierungen:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Boote Fahren (+5), Fahrzeug Lenken (+10)

#### **Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF) (Spezial)**

Die Art des Fahrzeugs und vor allem die Anzahl der Zugtiere bestimmen die Schwierigkeiten einer Probe. Um z.B. eine vierspännige Rennkutsche auch bei geringem Tempo einigermaßen auf der Straße zu halten, muss eine Probe +4 gelingen, ein von einem gedulden Maultier gezogener Lastkarren fährt sich da schon bedeutend gemütlicher ... Verschärfte Proben werden fällig, wenn gewagte Manöver ausgeführt werden sollen: im scharfen Galopp ein Stadttor passieren oder ein von sechs durchgehenden Darpatrindern gezogenes Brauereigespann einbremsen.

**Spezialisierungen:** Lastkarren, Streitwagen, Zuggespanne

**Verwandte Fertigkeit:** Hundeschlitten Fahren (+10)

#### **Falschspiel (MU/CH/FF) (Spezial)**

Je nach Erfolg der Probe kann der Held entweder sein eingesetztes Geld vervielfachen oder (bei einem ausgespielten Glücksspiel) Würfelergebnisse zu seinen Gunsten ändern, neue Karten ziehen und dergleichen. Das Scheitern einer Probe kann den Helden in arge Bedrängnis bringen (notorische Falschspieler genießen überall in Aventurien eine extrem kurze Lebenserwartung). In Kombination mit einer *Sinneschärfe*-Probe kann ein hohes *Falschspiel*-Talent auch dazu dienen, eventuelle Mogleien zu enttarnen. (Aber auch hier ist Vorsicht angeraten: Aus oben genannten Gründen ist eine falsche Bezichtigung meist Grund genug für eine Duellforderung.) *Falschspiel*-Proben können natürlich auch vom Meister verdeckt gewürfelt werden.

**Voraussetzung:** *Menschenkenntnis* 4

**Spezialisierungen:** Würfel, Karten

**Verwandte Fertigkeit:** Gaukeleien (Taschenspielerien) (+10)

#### **Feinmechanik (KL/FF/FF) (Beruf)**

Die Grundlage dieser Tätigkeit ist die Fein- oder Goldschmiedekunst, mit der man Schmuck und andere filigrane Arbeiten aus Gold, Silber, Mondsilber und anderen Edelmetallen herstellen kann. Dass sich Feinmechaniker daher auch mit Wert und Qualität von Schmuckwaren auskennen, versteht sich von selbst. Der nächste Schritt sind Gravuren in verschiedenen Metallen (für Schilder und Medaillen bis hin zum künstlerischen Kupferstich), der Guss von kleinen und kleinsten Formen für (Siegel- oder Präggestöcke, auch deren Fälschung) und schließlich der Zusammenbau all dieser Teile zu Uhrwerken,

kleinsten Schlössern, winzigen Armbrust-Mechanismen oder Spieluhren. Feinmechaniker arbeiten meist eng mit Steinschneidern und Juwelieren zusammen, wenn sie diese Kunst nicht gar selbst beherrschen. Besonders bei Zwergen ist dieses Talent weit verbreitet, während es bei Menschen eine eher seltene und daher hochgeschätzte Fertigkeit ist.

**Voraussetzung:** *Malen/Zeichnen* 4

**Spezialisierungen:** Gold- und Silberschmied, Gravieren, Schlösser, Siegelstöcke, Trickwaffen/Fallen, Uhrwerke

**Verwandte Fertigkeit:** —

#### **Feuersteinbearbeitung (KL/FF/FF) (Spezial)**

Mit diesem Talent kann man aus Feuerstein oder anderen scharfkantig brechenden Steinen wie Vulkanglas Werkzeuge von groben Faustkeilen bis zu feinen Rasierklingen und Pfeilspitzen herstellen. Ebenfalls mit diesem Talent oder wahlweise mit *Holzbearbeitung* kann man die Steingeräte weiterverarbeiten, also etwa Messerklingen mit einem Holzgriff versehen oder Beile und Speere anfertigen. Ein Meister des Fachs kann Klingen und Werkzeuge herstellen, die in ihrer Schärfe kaum hinter geschmiedetem Stahl nachstehen, allerdings natürlich zerbrechlicher sind.

**Spezialisierungen:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Steinmetz (+10)

#### **Fleischer (KL/FF/KK) (Beruf)**

Ein Schlachter, Fleischer oder Metzger weiß, wie man Nutztiere korrekt tötet, möglichst viel verwertbare Materialien erhält und daraus haltbare Schinken, Wurstwaren und Bratenstücke herstellt. Er kann beurteilen, wie lange Fleisch noch haltbar ist und welchen Preis es auf dem Markt erzielt.

**Spezialisierungen:** Fische, Geflügel, Reptilien, Säugetiere

**Verwandte Fertigkeit:** unter Umständen Anatomie, Fischen/Angeln, Kochen, Tierkunde, Viehzucht oder Gerber/Kürschner (Trophäen) (jeweils +10)

#### **Gerber/Kürschner (KL/FF/KO) (Beruf)**

Dieses Talent dient dazu, die Haut und/oder das Fell von Tieren haltbar und dabei anscheinlich zu machen und zu Lederwaren oder Pelzen weiterzuverarbeiten, was oft eine ziemlich unappetitliche Angelegenheit ist, die einen starken Magen und eine Art 'intuitiver Alchimie' erfordert. Gerber und Kürschner sind in der Lage, Pelz- und Lederwaren nach Wert und Qualität zu beurteilen. Eine bisweilen ausgeübte Spezialisierung ist die Präparation von Trophäen aus Tieren aller Art.

**Spezialisierungen:** Gerber, Kürschner, Trophäen

**Verwandte Fertigkeit:** Alchimie (+10), Fleischer (+10)

#### **Glaskunst (FF/FF/KO) (Beruf)**

Glaskläser stellen Gläser und Karaffen, aber

auch Butzenscheiben und Glasspiegel her, alles Gegenstände, die einen hohen Preis erzielen, weil sie mit großem Aufwand unter härtesten Arbeitsbedingungen angefertigt werden. Erfahrene Glasbläser sind es meist gewohnt, bei extremer Hitze zu arbeiten, und könnten auch in der Khôm-Wüste ohne spürbare Einbußen agieren (sprich: professionelle Glasbläser verfügen zumeist über den Vorteil *Hitzeresistenz*). Außerdem können Glasbläser natürlich Marktwert und Qualität von Glaswaren einschätzen. **Spezialisierungen:** Fensterscheiben, Glasbläseriesei, Linsenschleifen, Spiegel

**Verwandte Fertigkeit:** eventuell Juwelier (+10)

#### **Grobschmied (FF/KK/KO) (Spezial)**

**Schwarzschmiede** (die trotz des Namens auch bisweilen mit Messing und Bronze umzugehen wissen; bisweilen auch Hufschmiede) beschäftigen sich vor allem mit der Herstellung von landwirtschaftlichem Gerät, dem Beschlagen von Reitieren oder der Produktion von Klein-eisenteilen wie Nägeln, Bolzen, Ketten und Scharnieren. Sie sind die häufigsten Vertreter ihres Berufs und auch in kleineren Dörfern anzutreffen. Zudem sind sie in der Lage, Waffen zu reparieren.

Ein **Waffenschmied** ist zwar, wie auch der Schwarzschmied, in der Lage, Harken, Türbeschläge oder Truhnenbänder herzustellen, seine Spezialität sind jedoch Metallwaffen aller Art, die er sowohl herstellen und reparieren als auch beurteilen kann.

Der **Plättner und Harnischmacher** – zu dessen Tätigkeit auch das Erstellen mannigfaltiger Kettenrüstungen gehört – hat das Grobschmiedehandwerk bis zum äußersten verfeinert und stellt nur noch metallene Rüstungen aller Art her; er ist der einzige, der Harnische, Lamellare und Kettenhemden nicht nur reparieren, sondern auch herstellen kann.

**Spengler oder Blechwerker** schließlich befassen sich mit der Weiterverarbeitung von Metallblechen (vor allem zu Rohren) und deren Einsatz, wozu auch Kenntnisse im Nieten und Löten gehören; sie sind ebenfalls in der Lage, Rüstungen zu reparieren.

Mehr zur Verwendung dieses Talents bei der Herstellung und Reparatur von Waffen finden Sie im Kapitel **Feuer und Eisen** auf S. 51.

**Spezialisierungen:** Drahtzieher, Hufschmied, Plättner, Schwarzschmied, Spengler, Waffenschmied

**Verwandte Fertigkeit:** Metallguss (+15)

#### **Handel (KL/IN/CH) (Beruf)**

Ein **Händler** – welche Waren auch immer er verkauft – muss eine solide Kenntnis der Marktpreise besitzen und wissen, wo er eine Ware besonders preiswert ein-, wo teuer verkaufen und wie er sie möglichst billig von einem Ort zum andern schaffen kann.

**Geldwechsler** beschäftigen sich mit allen Arten alter oder fremdländischer Münzen, vor allem mit deren Umtausch und Verleih, aber auch

ihrer Erkennung, Wertschätzung und zeitlichen Einordnung. Dies erleichtert ihnen – jedoch nur auf ihrem speziellen Gebiet – Proben auf *Geschichtswissen* und kann bei einem anderen Wechsler schon einmal helfen, den geforderten Kurs zu verbessern.

**Voraussetzung:** *Rechnen* 4

**Spezialisierungen:** nach Region (Thorwal, Weiden, Mhanadistan ...) oder nach Warengruppe (Korn, Metalle, Sklaven, Geldwechsel ...)

**Verwandte Fertigkeit:** Hauswirtschaft (+10), Geographie (+15), Schätzen (+15)

#### Hauswirtschaft (IN/CH/FF) (Beruf)

Die Hauptaufgabe eines Hausdieners oder Gutsverwalters ist es, im Haushalt der Herrschaften für Ordnung zu sorgen, die Vorräte zu kontrollieren und aufzufüllen, die Handwerker zu bestellen, wenn das Dach leckt, Ungeziefer zu beseitigen (oder beseitigen zu lassen), das Personal richtig einzuteilen, aber häufig auch bei Tisch aufzuwarten, Gäste zu empfangen und Feste und Feiern zu organisieren. Ein gut ausgebildeter Hausdiener hat meist einen Stab von Bediensteten unter sich, da er die vielen Aufgaben alleine gar nicht erledigen kann. Mit den entsprechenden Referenzen kann man es auch als von niedriger Geburt zum Majordomus eines Grafenhofs oder gar zum Vogt eines Edlenguts oder einer Baronie bringen. Neben Hausdienern beherrschen auch Gastwirte dieses Handwerk natürlich als wichtigen Teil ihres Berufs ...

**Spezialisierungen:** Bewirtung/Feiern, Personal, Vorratshaltung

**Verwandte Fertigkeit:** Rechnen (Buchführung) (+10), Galanterie (Festgestaltung) (+15)

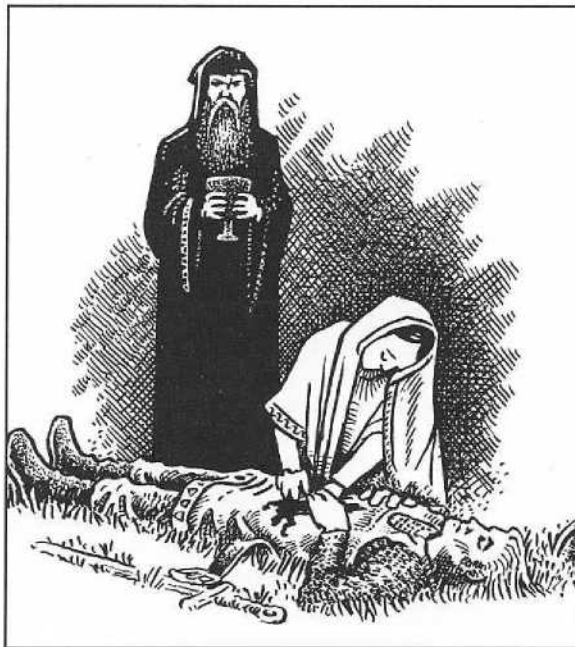
#### Heilkunde Gift (MU/KL/IN) (Spezial)

Eine gelungene erste Probe (Erkennungsprobe) auf das Heilen von Vergiftungen bedeutet, dass das Gift richtig identifiziert wurde. (Einige besonders tückische Gifte erfordern einen Zuschlag in Höhe ihrer halben Stufe.) Der Meister benennt die Art des Giftes und teilt mit, wie die Vergiftung zu behandeln ist – möglicherweise muss der Heiler zunächst bestimmte Kräuter oder andere Zutaten beschaffen. Sind diese Voraussetzungen erfüllt, kann der Heiler eine zweite Probe (Behandlungsprobe) ablegen, die mit einem Zuschlag in Höhe der *Stufe* des Giftes zu belegen ist. Gelingt auch diese Probe, so ist die Wirkung des Giftes gestoppt und der Heiler kann dem Vergifteten Lebenspunkte zurückgeben, die er durch diese Vergiftung verloren hatte: 1 LeP pro übrigbehaltenem Talentpunkt. Eine dritte Probe regelt die Nachbehandlung; auch hier können dem Patienten LeP je nach übrigbehaltenen Talentpunkten zurückgegeben werden; der Zuschlag beträgt jetzt die *halbe Stufe* des Giftes.

Der Patient erhält die LeP während der nächsten Regenerationsphase zurück.

Das Scheitern der Erkennungsprobe bedeutet, dass der Heiler das Gift offensichtlich nicht kennt und keine Heilmethode weiß; das Scheitern der Behandlungsprobe bedeutet, dass keine Heilung einsetzt (bei einem Patzer sogar, dass der Vergiftete W6 zusätzliche SP erleidet); das Scheitern der Nachbehandlungsprobe bedeutet ebenfalls, dass der Patient zusätzlichen Schaden erleidet (W6 SP).

Zum Ablegen der Erkennungsprobe werden mindestens 5 Kampfrunden benötigt, zum Ablegen der Behandlungs- und der Nachbehandlungsprobe jeweils mindestens 1 SR, die Nachbehandlungsprobe kann zudem erst



zwölf Stunden nach der Behandlungsprobe (und nur einmal) abgelegt werden. Bei Misslingen der Proben kann der Heiler keinen zweiten Versuch unternehmen.

**Spezialisierungen:** nach Art (alchemistische/Zaubergifte, mineralische Gifte, pflanzliche Gifte, tierische Gifte) oder Wirkung (Atemgifte, Einnahmegifte, Kontaktgifte, Waffengifte)

**Verwandte Fertigkeit:** Alchimie (Gifte) (+5), Heilkunde Krankheiten (+10), Kochen (Tränke) (+10)

#### Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH) (Spezial)

Alle Arten von Krankheiten – auch das gefährliche Wundfieber – können mit Hilfe dieses Talentes behandelt werden. Der Heilkundige legt eine Erkennungsprobe ab, die zur Diagnose und zum Bestimmen der benötigten Salben oder Arzneien dient. (Eventuell ist diese Probe um die halbe Stufe der Krankheit erschwert, wenn es sich um eine schleichende Krankheit ohne eindeutige Symptome handelt.) Anschließend kann durch eine zweite Probe, die um die Stufe der Krankheit erschwert ist, die Heilung eingeleitet werden, wobei der

Heiler dem Patienten so viele Lebenspunkte zurückgibt, wie er Talentpunkte übrigbehalten hat (maximal natürlich so viele Punkte, wie der Patient durch die Krankheit verloren hat).

Einen Tag später (und dann folgend jeden weiteren Tag) ist eine Nachbehandlungsprobe möglich, die um die halbe Stufe der Krankheit erschwert ist; die übrigbehaltenen Talentpunkte kommen dem Patienten als LeP zugute (auch hier natürlich nur, um den Schaden zu heilen, der aus einer Krankheit herrührt).

Beim Scheitern der ersten Probe kommt es nicht zu einer Heilung; beim Scheitern einer der anschließenden Proben wird die Heilung gestoppt, und der Patient erleidet W6 zusätzliche Schadenspunkte.

Zum Ablegen der Erkennungsprobe wird mindestens 1 Spielrunde benötigt, zum Ablegen der Behandlungsprobe und der Nachbehandlungsproben mindestens 6 SR, die Nachbehandlungsproben können erst einen Tag nach der Behandlungsprobe abgelegt werden (und dann jeweils am nächsten Tag). Bei Misslingen der Proben kann der Heiler keinen zweiten Versuch unternehmen.

**Spezialisierungen:** nach Region

**Verwandte Fertigkeit:** Heilkunde Gift (+10)

#### Heilkunde Seele (IN/CH/CH) (Beruf)

Ein Seelenheiler kann vor allem solche Schäden lindern, die bei Opfern von magischen Anschlägen entstanden sind. Durch erfolgreiche Talentproben können z.B. bezauberte Helden von einem Bann oder Fluch befreit werden, und auch *Schlechte Eigenschaften* kann man von einem Seelenheiler jederzeit behan-

deln lassen, so dass sie einen entweder zeitweilig nicht stören oder dauerhaft vermindert werden.

Die Seelenheilkunde ist eine schwer zu beherrschende und für den Patienten gefährliche Kunst.

● Wenn die Wirkungen von Magie kuriert werden sollen, sind alle Proben mit einem Zuschlag in Höhe der dreifachen ZiP\* des Zauberers zu belegen, der die Verzauberung bewirkt hat. Die genauen Auswirkungen sind so vielfältig, dass sie der besonderen Beurteilung des Meisters bedürfen. Scheitert die Probe beim Bannen einer geistigen Verzauberung, so erhält der Patient üblicherweise zusätzlich für W6 Tage eine passende schlechte Eigenschaft (nach Wahl des Meisters) in Höhe von W6+5 Punkten. Eine Probe dauert eine Zeiteinheit (ca. 2 Stunden), die Heiler und Patient in völliger Abgeschlossenheit verbringen müssen.

● Beim Behandeln der aktuellen Auswirkungen schlechter Eigenschaften (wenn man einen Held mit Höhenangst dazu überreden muss, eine schwankende Hängebrücke zu überqueren) ist die *Heilkunde*-Probe um den doppelten

Wert der Schlechten Eigenschaft erschwert. Bei Erfolg sinkt die Schlechte Eigenschaft für eine Stunde um W6 plus TaP\* Punkte (und eine erneute Probe ist erlaubt); bei Misserfolg steigt die Schlechte Eigenschaft um W6 Punkte. Eine solche Probe dauert etwa eine Spielrunde.

● Beim dauerhaften Behandeln von schlechten Eigenschaften gilt folgender Zuschlag: 18 minus Eigenschaftswert; eine erfolgreiche Probe senkt den Eigenschaftswert für den Zeitraum von W6 Wochen um TaP\* Punkte (mindestens 1 Punkt). Wenn es gelingt, den Wert der Schlechten Eigenschaft zeitweilig auf 0 zu senken, dann sinkt der Wert auch permanent um 1 Punkt. Gescheiterte Proben haben eine verheerende Wirkung auf den Patienten: Zum einen wird das Ziel der Heilung nicht erreicht, zum anderen sinkt eine der geistigen Eigenschaften des Patienten vorübergehend (für W6 Tage) um 1 Punkt, die behandelte Schlechte Eigenschaft dagegen steigt vorübergehend (für W6 Tage) um W6 Punkte; steigt ihr Wert dabei über 12, so steigt sie permanent um 1 Punkt. Eine Probe dauert 1 Spieltag, den Heiler und Patient in völliger Abgeschiedenheit verbringen müssen.

**Anmerkungen:** Durch Seelenheilkunde können keine *körperlichen* Schäden, die dem Opfer aus einem Zauber entstanden sind, kuriert werden. Ein Seelenheilkundiger kann sein Talent nicht auf sich selbst anwenden. Seelenheilkunde ist ein gewinnträchtiges Geschäft: Ein professioneller Seelenheiler berechnet pro Probe zwischen 10 und 100 Dukaten; der Preis hängt von der sozialen Stellung, nicht aber von der Qualität des Heilers ab – und ist im Voraus zu entrichten. Die Senkung einer Schlechten Eigenschaft durch eine *Heilkunde Seele*-Probe erfordert keinen Aufwand an AP (zur Senkung schlechter Eigenschaften durch Erfahrung siehe Seite 50).

**Spezialisierungen:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Menschenkenntnis (+10), Überzeugen (+10)

### Heilkunde Wunden (KL/CH/FF) (Basis)

Brüche, Schnitte, Stiche und andere Verletzungen, die im Kampf oder durch Unfälle entstehen, sind durch dieses Talent zu kurieren. Eine Probe auf *Heilkunde Wunden* erfordert immer Hilfsmittel wie Verbandszeug, grundlegende Kräuter zum Blutstillen, evtl. ein Skalpell oder eine Pinzette und dergleichen. Ohne solche Hilfsmittel ist die Probe erschwert oder sogar unmöglich (Meisterentscheid).

**Erste Hilfe:** Ein lebensbedrohlich Verletzter (0 oder weniger LeP) kann dadurch gerettet werden, dass dem behandelnden Gefährten eine *Heilkunde Wunden*-Probe gelingt, die um doppelt so viele Punkte erschwert ist, wie die LeP des Patienten unter 0 liegen. Diese Probe dauert so doppelt viele KR wie die LeP des Patienten unter 0 liegen, abzüglich der übrigbehaltenen TaP aus der *Heilkunde*-Probe, mindestens jedoch 2 KR. Misslingt die Probe, so erleidet der Patient einen weiteren SP; die

Probe kann jedoch wiederholt werden, wenn der Verletzte noch lebt. Bei Gelingen der Probe ist die akute Todesgefahr gebannt und der Patient hat nun genau 1 LeP.

**Heilung fördern:** Der Heilkundige legt eine erste Probe ab, die der allgemeinen Versorgung der Verletzung dient und das Ausbrechen von Wundfieber verhindert, und anschließend eine Heilprobe. Beide Proben können je nach Umständen erschwert sein. Der Kranke erhält halb so viele LeP zurück, wie der Punktüberschuss aus der Heilprobe beträgt. Diese LeP gelten zusätzlich zu den LeP, die der Verletzte aus der normalen Heilung (der nächtlichen Regeneration) gewinnt und werden auch nur während dieser Regenerationsphase zurückgewonnen. Am nächsten Tag (und eventuell den folgenden) kann je *eine* Nachbehandlungsprobe pro Tag durchgeführt werden, die die allgemeine Regenerationsfähigkeit des Patienten verbessert: Pro 3 übrigbehaltener Punkte aus dieser Probe erhält der Patient einen Punkt zu seiner folgenden nächtlichen Regeneration hinzu (bei 5 übrigbehaltenen TaP also 1 LeP). Beim Scheitern der ersten Probe kommt es nicht zu einer Heilung, der Patient erkrankt mit einer erhöhten Wahrscheinlichkeit an *Wundfieber* (**Basisregeln**, S. 152; KO-Wurf um 3 erschwert). Beim Scheitern der zweiten Heilprobe oder der Nachbehandlungs-Proben wird die normale Heilung (also die nächtliche LE-Regeneration) für 24 Stunden unterbrochen und der Verletzte erleidet 1W6 zusätzliche Schadenspunkte. Die erste Probe dauert 4 Spielrunden, die zweite Probe und die Nachbehandlungsproben dauern 6 SR.

Auch hier gilt, dass nur solche LeP-Verluste mit diesem Talent zu heilen sind, die durch Verletzungen verursacht wurden.

**Wunden:** Um die Heilung einer *Wunde* (siehe **Basisregeln**, S. 117ff. zur allgemeinen Erklärung des Wunden-Systems) zu beschleunigen, ist zu allererst eine reguläre Probe zur allgemeinen Versorgung (s.o.) nötig, die um einen Punkt pro erlittener Wunde erschwert ist. Wenn Sie überhaupt mit Wunden spielen, ist diese Probe generell die Erstversorgungs-Probe, Sie müssen also nicht einmal gegen Schaden und einmal gegen Wunden würfeln.)

Die zweite Probe, die der Einleitung der Heilung dient, ist folgendermaßen erschwert, wenn Sie mit Körperzonen spielen:

- +3 für einfache Gliedmaßen-Treffer (erste Wunde an Armen oder Beinen)
- +5 für oberflächliche Wunden an Kopf und Rumpf (erste Wunde an diesen Stellen)
- +7 für Knochenbrüche an Gliedmaßen (zweite Wunde an Armen und Beinen)
- +9 für ernsthafte Schädelverletzungen (zweite Wunde am Kopf)
- +12 für innere Verletzungen (zweite Wunde am Rumpf)
- +12 für schwerste Wunden an den Gliedmaßen (dritte Wunde an dieser Stelle)
- +15 für fast-tödliche Kopf- oder Rumpftreffer (dritte Wunde an dieser Stelle).

(Wenn Sie zwar mit Wunden, aber ohne Körperzonen spielen, ist die Probe um 7 Punkte erschwert.)

Gelingt die Probe, so ist die KO-Probe des Patienten, mit der die Heilung eingeleitet wird (siehe Kasten), um so viele Punkte erleichtert wie bei der *Heilkunde*-Probe übrig behalten wurden – um genau zu sein: Nur, wenn die Probe gelingt, tritt überhaupt eine Heilung der Wunde ein.

Misslingt die Probe, tritt keine Heilung ein; bei einem Patzer erleidet der Patient W6 weitere Schadenspunkte.

**Spezialisierungen:** Brüche/Quetschungen, Schnitte, Verbrennungen, Zahnleiden

**Verwandte Fertigkeit:** Anatomie (+10)

### Heilung von Wunden

Wunden heilen langsamer als gewöhnliche LeP-Verluste – um genau zu sein: Wunden heilen nur dann vernünftig, wenn sie fachkundig behandelt werden.

Für unbehandelte Wunden gilt: Pro Tag kann ein Verwundeter eine KO-Probe ablegen, die um die dreifache Anzahl der noch offenen Wunden erschwert ist. Kurzfristig wirkende Tränke und Zauber helfen dem Verwundeten nicht; schlechte Umstände (wie z.B. Überanstrengung) schaden aber durchaus. Gelingt diese Probe, so heilt eine dieser Wunden (zumindest so sehr, dass sie keine Einbußen mehr mit sich bringt). Dabei heilt ein Patient 'von unten', d.h., zuerst heilen Beinwunden, dann Bauch-, Brust-, Arm und ganz zum Schluss Kopfwunden.

Wird eine Wunde mittels des Talents *Heilkunde Wunden* erfolgreich behandelt, so ist die KO-Probe des Patienten nicht nur nicht erschwert, sondern sogar um die übrigbehaltenen Talentpunkte aus der *Heilkunde*-Probe erleichtert.

Durch solche weltlichen Methoden (natürliche Heilung und *Heilkunde*-Talent) kann nicht mehr als eine Wunde pro Tag abgeheilt werden.

Der BALSAM SALABUNDE als universeller Heilzauber ist ebenfalls zur Behandlung von Wunden gut geeignet: Je 7 investierte AsP heilen eine Wunde, wenn die erschwerte Zauberprobe gelingt; näheres siehe die Beschreibung des Zaubers in den **Basisregeln** auf Seite 132.

Für je 7 LeP, die ein *Magischer Heiltrank* (also nicht einfach eine regenerationsverstärkende Kräutermixtur) zurückgibt, schließt sich automatisch eine Wunde (behindert also nicht mehr).

Mittels der genannten magischen Methoden ist es durchaus möglich, mehr als eine Wunde pro Tag zu behandeln. Letztendlich erwähnenswert ist auch, dass natürlich auch göttliches Eingreifen die Heilung eines Patienten beschleunigen kann – mit den hierzu nötigen Bedingungen und den zu vollführenden Liturgien beschäftigen wir uns in der Publikationen **Götter und Dämonen**.

### Holzbearbeitung (KL/FF/KK) (Basis)

Dieses Talent hat viele Anwendungsmöglichkeiten im täglichen Heldenleben: Eine morsche Bootsplanke ist auszutauschen, eine improvisierte Waffe oder ein Werkzeug sollen hergestellt, auf die Schnelle ein Kinderspielzeug geschnitzt werden. Eine gelungene Probe auf dieses Talent kann die erfolgreiche Herstellung oder Reparatur eines hölzernen Gegenstandes bedeuten. Für die Fertigstellung komplizierter Holzgeräte oder besonders kunstfertiger Schnitzereien sollte die Probe mit einem Zuschlag belegt werden. Mit diesem Talent werden auch Beinschnitzereien (aus Knochen, Geweihen, Stoßzähnen) gehandhabt.

**Spezialisierungen:** Beinschnitzerei, Holzkunde, Holz Waffen, Küfer/Wagner, Möbelschreinerei/Tischlerei, Schnitzen

**Verwandte Fertigkeit:** Zimmermann (+5)



### Hundeschlitten Fahren (CH/FF/GE) (Spezial)

Will man mit Last und zudem noch in angemessener Geschwindigkeit über Eis und Schnee entsprechende Strecken zurücklegen, so sollte man ohne Zweifel den nivesischen Hundeschlitten wählen. Dieses Talent regelt den Umgang mit und das korrekte Anspannen einer Meute von Zugtieren, die benötigten Kommandos mit Ruf, Peitsche, Leine und Bremse, und auch, ob man sich bei höheren Geschwindigkeiten überhaupt stehend auf dem Schlitten halten kann. Außer bei Nivesen und einigen anderen Bewohnern der nördlichen Eisöden ist dieses Talent in Aventurien nur wenig verbreitet.

**Spezialisierungen:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Fahrzeug Lenken (+10), Abrichten (Hundeführer) (+10)

### Instrumentenbauer (KL/IN/FF) (Beruf)

Dieser angesehene Beruf vereint in sich sowohl Holz- als auch Metallbearbeitung. Ein Instrumentenbauer hat sich meist auf eine bestimmte Gruppe von Instrumenten (Saiteninstrumente, Flöten ...) spezialisiert. Er ist natürlich in der Lage, Qualität und Wert eines auf dem Markt feilgebotenen Instruments einzuschätzen.

**Voraussetzung:** Holzbearbeitung 4, Feinmechanik 4, Musizieren 4

**Spezialisierungen:** Blasinstrumente, Saiteninstrumente, Tasteninstrumente, Trommeln  
**Verwandte Fertigkeit:** je nach Situation Holzbearbeitung (+10), Feinmechanik (+10)

### Kapellmeister (KL/IN/CH) (Beruf)

Zum Beruf eines Kapellmeisters gehört es, bei feierlichen Anlässen ein Orchester zu leiten, nach Möglichkeit eigene Werke zu komponieren oder zumindest die Stücke seiner Kollegen unauffällig zu kopieren – Genialität oder auch nur Kreativität können nicht handwerklich erlernt werden, wohl aber das Koordinieren

mehrerer Musiker, die Verwendung der geeignetsten Instrumente, die verschiedenen Varianten einer Notenschrift und dergleichen mehr.

**Voraussetzung:** Lesen/Schreiben 4, Musizieren 7

**Spezialisierungen:** Dirigieren, Komponieren  
**Verwandte Fertigkeit:** Musizieren (+10)

### Kartographie (KL/KL/FF) (Spezial)

Ein Kartograph befasst sich mit dem Erstellen von Karten und Plänen, sowohl von Häusern als auch Landschaften. Im Spiel bedeutet dieses Talent, dass dem Helden Orientierungs-Proben erleichtert werden, wenn er sich in einer Landschaft oder einem Höhlensystem befindet, das er bereits erkundet und kartiert hat. Er erhält vom Meister Hinweise zum korrekten Aufzeichnen von Höhlensystem, Gebäuden etc. und kann auch leichter Reiseentfernungen abschätzen.

**Voraussetzung:** Malen/Zeichen 4

**Spezialisierungen:** Gebäude, Höhlen/Tunnel, Küsten/Meere, Landschaften, Stadt  
**Verwandte Fertigkeit:** unter Umständen Orientierung (+10) oder Sternkunde (+10)

### Kochen (KL/IN/FF) (Basis)

Ein Held, der seine Gäste (daheim oder am Lagerfeuer) durch ein gelungenes Essen beeindrucken will, muss eine erfolgreiche Probe – evtl. mit Zuschlägen – ablegen. Eine knapp gelungene Probe bedeutet, dass es dem Helden gelungen ist, etwas Essbares zu kochen – um etwas *Genießbares* zu produzieren, sollte er mindestens drei Talentpunkte übrig behalten; schmackhafte Kost beginnt bei 6 verbleibenden T.P. Gerade in den Küchen des Hochadels ist diese Kunst nicht nur angesehen, sondern auch oft noch weiter unterteilt, und Spezialisten für süßes Backwerk oder Bratensoßen sind keine Seltenheit ...

Die Spezialisierung *Backen/Braten* versteht sich von selbst; *Tränke* regelt die Herstellung von heilkräftigen oder giftigen Kräutergebräuen; *Haltbarmachen* befasst sich mit der Weiterverarbeitung und Konservierung von Lebensmitteln aller Art, sei es durch Pökeln, Räuchern, Dörren oder sicheres Verpacken; *Marschversorgung* dreht sich um besonders kräftige, zugleich haltbare und kompakte Nahrung; *Festmahl* behandelt kulinarische Organisationsfragen; *Vorkoster* schließlich erfordert eine Kenntnis von möglichst vielen Speisen im 'Normalzustand' (und eine hohe *Sinnenschärfe*, vorzugsweise auch noch einen *Herausragenden Geschmackssinn*).

**Spezialisierungen:** Backen/Braten, Festmahl, Haltbarmachen, Marschversorgung, Tränke, Vorkoster

**Verwandte Fertigkeit:** eventuell Alchimie (+10), Fleischer (+10), Fischen/Angeln (+10), Wildnisleben (+10)

### Kristallzucht (KL/IN/FF) (Beruf)

Wenn man genügend Geduld und Kontemplation mitbringt, kann dies ein sehr ausfüllender Beruf sein – jedoch ist diese Geduld nur von den aventurischen Zwergen bekannt. Kristallzüchter versuchen, Kristalle möglichst reiner Farbe, Kristallstruktur oder besonderer (meist magischer) Eigenschaften zu erhalten, indem sie einer Schmelze oder Lösung besondere Bedingungen bereiten und diese – und das ist die Schwierigkeit – konstant halten, gleichmäßig oder zu regelmäßigen Zeiten ändern ...

**Spezialisierungen:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Alchimie (+15)

### Lederarbeiten (KL/FF/FF) (Basis)

Zu den täglichen Aufgaben einer Reisegruppe gehört sicherlich auch, sich hin und wieder Gedanken über den Zustand ihres Schuhwerks

oder ihrer Garderobe machen. Wenn ein Held mit TäW0 erklärt, er werde – um Geld zu sparen – die abgerissene Sohle selbst unter seinen Stiefeln nageln, sollte ihn der Spielleiter beim Marsch zum nächsten Einsatzort diese Entscheidung bereuen lassen. Viele Berufe haben das Lederhandwerk deutlich spezialisiert: Die Berufsgruppen der Schuster und Sattler befassen sich mit Lederarbeiten aller Art, vor allem, wie der Name schon sagt, mit Schuhwerk und Sätteln, aber auch mit lederner Kleidung, Polstermöbeln und Lederharnischen. Zudem sind Schuster als einzige in der Lage, eine Lederrüstung nicht nur provisorisch zu flicken, sondern vollständig wiederherzustellen.

**Spezialisierungen:** Gurte/Riemen, Lederkleidung, Lederrüstungen, Sättel, Schuhwerk

**Verwandte Fertigkeit:** Gerber/Kürschner (+10), Schneidern (+10)

#### **Malen/Zeichnen (KL/IN/FF) (Basis)**

Natürlich kann alles, was es am Spieltisch zu zeichnen gibt, von den Spielern real zu Papier gebracht werden, aber im Interesse des Spielflusses (und der Belastung des Schenkelzentrums des Spielleiterhirns) sollte man auch hier mit Talentproben arbeiten. Ein an einem Luxusleben interessierter Held kann darüber nachdenken, ob er nicht diesen Talentwert steigert und seine Brötchen als Hofmaler verdient. Beim Zusammentreffen mit primitiven Stämmen hat übrigens schon der eine oder andere talentierte Abenteurer durch die schmeichelhafte Porträierung des Häuptlings sein Leben beträchtlich verlängert und sich außerdem einen (ungerechtfertigten) Ruf als mächtiger Zauberer erworben.

**Spezialisierungen:** Architektur, Landschaften, Porträt, technische Skizze

**Verwandte Fertigkeit:** teilweise Kartographie (+10), Steinmetz (Bildhauer) (+10) oder Tätowieren (+5)

#### **Maurer (FF/GE/KK) (Beruf)**

Ein Maurer ist in der Lage, Ziegel- oder Natursteine zu Mauern, Bögen und Gewölben zusammenzusetzen und auch die Qualität (oder Einsturzgefährdung) der Bauten zu beurteilen. Außerdem umfasst dieses Talent die korrekte Anmischung von Mörtel oder Gussgranit, den Umgang mit Lot und Winkel, die Einschätzung benötigter Baumaterialien und dergleichen.

**Spezialisierungen:** Steinbau, Steinguss, Ziegelbau

**Verwandte Fertigkeit:** Baukunst (+10)

#### **Metallguss (KL/FF/KK) (Beruf)**

Kenner dieses Handwerks wissen um die richtigen Legierungen für Röhrenglocken, Gongs und Wasserrohre, um die genauen Aufheiz- und Abkühlzeiten der Schmelze, die Anlage der korrekten einmaligen oder wiederverwertbaren Formen und Grundlagen der Bildhauerei für Reliefdarstellungen oder Statuetten. Natürlich sind sie in der Lage, gegossene Metallwa-

ren zu beurteilen. Erfahrene Gießer sind es meist gewohnt, bei extremer Hitze zu arbeiten und könnten auch in der Khôm-Wüste ohne spürbare Einbußen agieren (zu ihrer Profession gehört der Vorteil *Hitzeresistenz*).

**Voraussetzung:** *Hüttenkunde 4*

**Spezialisierungen:** Klangkörper, Rohre, Reliefplatten/Statuen

**Verwandte Fertigkeit:** Hüttenkunde (+10), Grobschmied (+10)

#### **Musizieren (IN/CH/FF) (Spezial)**

Zwar kann auch dieses Talent real von den Spielern ausgeführt werden, aber die Praxis hat gezeigt, dass der Verzicht auf solche Versuche enorm zum Frieden am Spieltisch beitragen kann. Eine gelungene *Musizieren*-Probe kann an einem Fürstenhof ein paar Dukaten in den Heldenbeutel treiben, die Unterkunft in einer Herberge sichern, aber auch schon einmal einen aufgebracht Bären besänftigen. Ein Held kann sich auch auf ein Instrument spezialisieren oder danach trachten, mehrere zu beherrschen. Um einen einigermaßen hörbaren Vortrag zustande zu bekommen, ist zumindest eine einfach gelungene Probe vonnöten, um damit Geld zu verdienen eine gut gelungene Probe.

**Spezialisierungen:** Blechblasinstrumente, Flöten, Harfen, Lauten, Rhythmusinstrumente, Streichinstrumente, Tasteninstrumente

**Verwandte Fertigkeit:** —

#### **Schlösser Knacken (IN/FF/FF) (Spezial)**

Dies ist die Grundlage des Einbrecherhandwerks. Um ein Schloss ohne den passenden Schlüssel (d.h., mit Dietrichen, Haarnadeln, Messern o.ä.) zu öffnen, kann der Meister Proben auf *Schlösser Knacken* verlangen, die je nach den Umständen mit deftigen Zuschlägen versehen sind. Ein Mislingen der Probe bedeutet in den meisten Fällen, dass der Dietrich oder das improvisierte Einbruchswerkzeug im Schloss abgebrochen ist und weitere Öffnungsversuche nur unter nochmals erschwerten Bedingungen durchgeführt werden können. Mit diesem Talent können auch bestimmte Arten mechanischer Fallen entschärft werden. Hierbei bedeutet ein Scheitern der Probe allerdings stets, dass der Held die Falle ausgelöst hat und ihre volle Schadenswirkung erleidet.

Auch ein Held, der von Schlössern nicht die geringste Ahnung hat, kann versuchen, ein Schloss oder eine Falle mit Dolch oder Haarnadel zu bearbeiten. Hierfür ist eine FF-Probe nötig, die um so viele Punkte erschwert ist, wie es die Talentprobe wäre, niemals jedoch erleichtert. Ein Draht oder eine Haarnadel können die Probe um 1 Punkt erleichtern, ein regelrechter Dietrich sogar um 2 Punkte. Es ist nur eine solche Probe pro Held erlaubt, und ein Scheitern der Probe bedeutet, dass das Schloss so beschädigt wurde, dass auch nachfolgende Versuche anderer Helden um 1 Punkt erschwert sind. Scheitern beim Entschärfen

einer Falle bedeutet immer, dass der Held die volle Schadenswirkung erleidet.

**Spezialisierungen:** Fallen, Schlösser

**Verwandte Fertigkeit:** Feinmechanik (+5)

#### **Schnaps Brennen (KL/IN/FF) (Beruf)**

Die Anwendung dieser Fertigkeit erfordert natürlich eine hinreichend ausgestattete Brennerlei – aber mit dieser ist der Schnapsbrenner in der Lage, aus fast jedem alkoholischen Getränk einen trinkbaren (nicht zwangsläufig genießbaren!) Schnaps zu destillieren.

**Spezialisierungen:** alchimistische Destillation, Beeren-/Obstbrände, Kornbrände, Kräuter-schnäpse, Lagerung

**Verwandte Fertigkeit:** Alchimie (+5), Brauer (+10), Winzer (+10)

#### **Schneidern (KL/FF/FF) (Basis)**

Das *Schneidern*-Talent umfasst in erster Linie Flickschneidereien wie das Annähen abgerissener Knöpfe und Bänder, das Aufnähen von Flickern oder das Stopfen von Löchern. Wer aber hier einen hohen Talentwert vorweisen kann, der ist auch in der Lage, Änderungen an ungeliebter Garderobe vorzunehmen oder gar von Grund auf neue Kleidung herzustellen. Ein professioneller Schneider stellt aus Tüchen verschiedenster Art Kleidungsstücke her, ja, man kann sagen, er veredelt die Stoffe. Schneider sind in der Lage, aus schlichtem Stoff wahre Wunderwerke entstehen zu lassen, und natürlich auch dazu, getragene und verschlissene Kleidung wieder in einen annehmbaren Zustand zu versetzen. Ein Held mit diesem Beruf kann natürlich auch Wert und Qualität von Kleidungsstücken einschätzen.

**Spezialisierungen:** Entwurf/Festgewänder,

Flick-/Gebrauchsschneiderei, Tüchrüstungen

**Verwandte Fertigkeit:** Lederarbeiten (+10), Webkunst (+10)

#### **Seefahrt (FF/GE/KK) (Beruf)**

Kleinere Wasserfahrzeuge können mit dem Talent *Boote Fahren* gesteuert werden. Seefahrer sind jedoch die einzigen, die ein mehrmastiges Schiff bedienen und instand halten können. Vor allem das Setzen der Takelage, das Tiefenloten, die Wartung der Ruderanlage, die Überwachung der Ladung, aber auch das Abdichten kleinerer Leckagen, das korrekte Aufrollen von Tauen und Ketten – all dies gehört in den Aufgabenbereich des Seefahrers, die Organisation der gesamten Mannschaft und die Navigation eines Schiffes fallen jedoch unter das Talent *Steuermann*.

**Spezialisierungen:** Ruderschiff, Segelschiff

**Verwandte Fertigkeit:** Boote Fahren (+10), Steuermann (+10)

#### **Seiler (FF/FF/KK) (Beruf)**

Wie der Name schon sagt, stellen Seiler alle Arten von Tauen und Stricken her. Sie sind in der Lage, Festigkeit und Wert aller Arten von Seilen zu bestimmen und Tauwerk kunstgerecht zu reparieren. Die Herstellung von Seilen

erfordert jedoch eine Anlage, die definitiv nicht transportabel ist.

**Spezialisierungen:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Fesseln (Täue spleißen) (+10)

#### **Steinmetz (FF/FF/KK) (Beruf)**

Ein Steinmetz ist nicht nur in der Lage, Skulpturen aus Stein zu erschaffen, im Hoch- oder Flachrelief zu meißeln und verschiedene Gesteinsarten für seine Kunst zu bewerten, sondern kann auch kann mit einer Talentprobe die Sicherheit eines Gebäudes oder einer Steinbrücke (nicht aber eines Tunnels oder Stollens) feststellen und bestimmen, aus welchen Baumaterialien ein Bauwerk besteht oder wie viele Steine und Mörtel benötigt werden, um ein bestimmtes Gebäude zu errichten.

**Voraussetzung:** *Gesteinskunde* 4

**Spezialisierungen:** Baugestein, Reliefs, Statuen

**Verwandte Fertigkeit:** eventuell Baukunst (+10), Bergbau (+10), Maurer (+10)

#### **Steinschneider/Juwelier**

**(IN/FF/FF) (Beruf)**

Diese Berufe beschäftigen sich mit dem Zuschneiden, Schleifen, Polieren und Einpassen von Edelsteinen und Kristallen aller Art, in erster Linie zu Schmuck-, aber auch zu magischen Zwecken. Steinschneider und Juweliere sind natürlich auch in der Lage, den Wert von Schmuck und Schmucksteinen zu schätzen.

**Voraussetzung:** Um *Steinschneider* auf einen Wert von mehr als 10 zu bringen, muss der Held einen *Gesteinskunde*-TäW von 4 oder höher aufweisen.

**Spezialisierungen:** —

**Verwandte Fertigkeit:** Feinmechanik (+10), Kristallzüchter (+10)

#### **Stellmacher (KL/FF/KK) (Beruf)**

Stellmacher befassen sich mit dem Bau und der Instandhaltung von Kutschen und Schlitten und müssen von Holz-, Leder- und Metallbearbeitung Ahnung haben, vor allem aber in der Lage sein, all diese Teile zu einem funktionsfähigen Ganzen zu verbinden.

**Voraussetzung:** *Holzbearbeitung*, *Lederarbeiten*, *Grobschmied* je 4

**Spezialisierungen:** Karren/Wagen, Schlitten, Streitwagen

**Verwandte Fertigkeit:** Zimmermann (+10), Schiffbau (+10)

#### **Steuermann (IN/CH/KK) (Beruf)**

Mit diesem Talent wird nicht nur die Navigation und die korrekte Steuerung eines großen Schiffs geregelt, sondern auch und vor allem die Einteilung der Mannschaft zu den benötigten Aufgaben zum korrekten Zeitpunkt. Besonders die Wahl der richtigen Takelage bei bestimmter Windstärke, die Funktionsfähigkeit der Ruderanlage, die richtige Positionierung der Ladung und dergleichen mehr gehören in den Aufga-

benbereich des Steuermanns, der nach dem Kapitän wichtigsten Person an Bord eines Schiffes.

**Voraussetzung:** *Seefahrt* 6

**Spezialisierungen:** Ruderschiff, Segelschiff

**Verwandte Fertigkeit:** Seefahrt (+10)

#### **Stoffe Färben (KL/FF/KK) (Spezial)**

Kenner der Färberkunst besitzen eine grundlegende Kenntnis verschiedener Naturfarben und der entsprechenden Kräuter, Tierteile oder Mineralien, die zu deren Erstellung notwendig sind. Sie sind in der Lage, Stoffe und Leder so zu färben, dass die Farbe nicht nach zwei Wochen Tragen ausbleicht, mit der ersten Wäsche im Fluss verschwindet oder den Stoff aufrisst. Sie sind demzufolge auch in der Lage, die Färbung eines Stoffes nach Wert und Herkunft zu beurteilen. Eine besonders ausgefeilte Verfeinerung stellt der Stoffdruck dar, der seit 200 Jahren ausschließlich auf Maraskan verbreitet ist.

**Spezialisierungen:** alchemistische Farben, mineralische Farben, pflanzliche Farben, tierische Farben *oder* nach Art des Stoffes *oder* Stoffdruck

**Verwandte Fertigkeit:** Alchimie (+10), eventuell Drucker (+10) für Stoffdruck

#### **Tätowieren (IN/FF/FF) (Spezial)**

Die Verzierung der Haut mit Bildern ist vor allem bei den Thorwalern sehr beliebt, die diese Kunst auch in den Hafenstädten Aventuriens verbreitet haben. Ein Tätowierer muss wissen, wo er ein bestimmtes Motiv am besten anbringt, wie viel Farbe er bei welchem Hauttyp verwendet – und er muss die Stechernaedel zu führen wissen. Tätowierer sind als einzige in der Lage, dauerhafte Hautbilder anzufertigen. Die Luloo-Hautmalereien der Mohas werden mit speziellen Pinseln aufgetragen, was das Talent *Malen/Zeichnen* erfordert.

**Voraussetzung:** *Malen/Zeichnen* 4

**Spezialisierungen:** Naturalistische Darstellung, Ornamente, Zaubertätowierungen

**Verwandte Fertigkeit:** Malen/Zeichnen (+10)

#### **Töpfern (KL/FF/FF) (Spezial)**

Das Talent beschreibt nicht nur das Herstellen erstklassiger Töpferwaren, sondern auch das Anfertigen improvisierter Gefäße (z.B. aus ungebranntem Ton), wenn es einmal darauf ankommt, irgendeine Flüssigkeit fortzutragen und alle Wasserschläuche wieder einmal bis zum Bersten mit Heiltrank gefüllt sind. Ein hauptberuflicher Töpfer hat sich jahrelang mit Ton- und Steingutwaren beschäftigt und ist in der Lage, den Wert solcher Waren zu begutachten. Ebenfalls in den Bereich der Töpferei gehört die Herstellung von Bau- oder Schmuckziegeln, die Beurteilung der Stabilität von Ziegelkonstruktionen und die Bewertung von Tonerde oder bestimmten Lehmsorten.

**Spezialisierungen:** Gefäße, Statuetten, Ziegel

**Verwandte Fertigkeit:** Maurer (+10), Steinmetz (+10)

#### **Viehzucht (KL/IN/KK) (Beruf)**

Ein Viehzüchter kennt sich mit allerlei Arten von Nutztieren, deren Fütterung, benötigten Weideflächen und dergleichen aus, kann auf dem Viehmarkt angebotene Tiere beurteilen und ist auch in der Lage, bestimmte (Nutz-)Tierkrankheiten zu erkennen. Und natürlich ist er in der Lage, die richtigen Tiere auszuwählen, um besonders gute Zuchtergebnisse zu erzielen.

**Spezialisierungen:** nach Tierart: Rind, Schaf/Ziege, Schwein, Pferd, Hund ...

**Verwandte Fertigkeit:** Tierkunde (+10)

#### **Webkunst (FF/FF/KK) (Spezial)**

Professionelle Weber sind in der Lage, aus dem entsprechenden Garn Stoffe herzustellen. Dazu benötigen sie allerdings einen Webstuhl – ein Gerät, das in den meisten Formen nicht unbedingt leicht zu transportieren ist. Außerdem können Weber Qualität und Preis von Tuchen einschätzen. Ebenfalls mit diesem Talent abgehandelt werden alle anderen Möglichkeiten, aus einzelnen Fäden Stoffe zu machen, auch wenn diese gänzliche andere Werkzeuge erfordern.

**Spezialisierungen:** nach Material oder nach Technik (Häkeln, Klöppeln, Stricken, Teppichknüpfen, Weben)

**Verwandte Fertigkeit:** Schneidern (+10)

#### **Winzer (KL/FF/KK) (Beruf)**

Ein Winzer weiß nicht nur um gute Anbaugebiete für verschiedene Rebsorten, um die Kelterei und die notwendigen Reifezeiten für Weine, sondern ist natürlich auch in der Lage, Weine zu beurteilen. Auch die Herstellung von Schaum- und Fruchtweinen fällt in diesen Bereich.

**Spezialisierungen:** Wein, Fruchtweine, Schaumweine, Weinkenner

**Verwandte Fertigkeit:** —

#### **Zimmermann (KL/FF/KK) (Beruf)**

Zimmerleute, Schiffszimmerleute und Dachdecker beherrschen die verschiedensten Arten der Holzbearbeitung, wobei sie sich jedoch (im Gegensatz zur normalen *Holzbearbeitung*) eher mit größeren Holzarbeiten wie Treppen, Dachbalken oder Schiffsmasten, deren Statik und deren Verbindungen beschäftigen.

Außerdem sind sie in der Lage, den Wert und die Stabilität von Holzkonstruktionen zu beurteilen.

**Voraussetzung:** Um *Zimmermann* auf einen Wert von mehr als 10 zu bringen, muss der Held einen *Holzbearbeitungs*-TäW von mindestens 4 aufweisen.

**Spezialisierungen:** Dachdecker, Holzkonstruktionen, Schiffszimmermann

**Verwandte Fertigkeit:** Holzbearbeitung (+10), Schiffbau (+10)

# OPTIONAL: SONDERFERTIGKEITEN

Neben den körperlichen und geistigen Grundlagen (den Eigenschaften) und den erworbenen Fertigkeiten (den Talenten) verfügt jeder Held, wie fast jeder andere Aventurier auch, über besonderes Wissen, das aus der langen Anwendung seiner Talente herrührt und das spezielle Tricks und Kniffe beinhaltet.

Diese besonderen Tricks und Kniffe nennen wir *Sonderfertigkeiten* (bisweilen als SF abgekürzt). Das 'Besondere' an ihnen ist, dass sie nicht stufenweise gesteigert werden, sondern dass man sie entweder beherrscht oder nicht. (Ausnahmen bestätigen hier die Regel.) Bei fast allen Sonderfertigkeiten ist es zudem so, dass man sie nur dann erlernen kann, wenn man bestimmte Eigenschaften oder Talente auf entsprechenden Mindestwerten hat, ja, eventuell muss man bereits einige andere, 'grundlegende' Sonderfertigkeiten beherrschen. Andererseits ähneln sie auch bestimmten Vorteilen, nur dass sie, im Gegensatz zu Vorteilen, im späteren Heldenleben erlernt werden können. (Vorteile muss man ja bereits bei der Charaktererschaffung wählen.)

Grundsätzlich gibt es vier verschiedene Arten von Sonderfertigkeiten, von den wir die allgemeinen und die Kampf-SF hier vorstellen wollen. Die Sonderfertigkeiten zur Zauberei (z.B. die Kenntnis bestimmter Rituale) finden Sie in der Erweiterung **Zauberei und Hexenwerk**, die Sonderfertigkeiten zum Götterwirken (speziell die verschiedenen Liturgien) in **Götter und Dämonen**.



## VORAUSSETZUNGEN

### FÜR SONDERFERTIGKEITEN

Manche Sonderfertigkeiten haben Voraussetzungen, damit ein Held Nutzen aus ihnen schöpfen kann. Wenn er die betreffende Sonderfertigkeit zwar beherrscht (z.B. weil er sie über die Kultur erhalten hat), die Voraussetzungen aber nicht erfüllt, dann gilt die SF als schlafend. Der Held kann die Vorteile der SF erst nutzen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt (dies kann auch eine vorübergehende Erfüllung, z.B. durch einen magischen Effekt sein).

Sonderfertigkeiten, für die diese Regelung zutrifft, sind: alle Talentspezialisierungen, Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen und die meisten Kampf-Sonderfertigkeiten. Wenn die Voraussetzung nur kurzfristig nicht erfüllt ist (etwa bei gesunkener Gewandtheit als Folge einer Wunde), dann hat dies keine Auswirkungen: Die Sonderfertigkeit kann trotzdem in vollem Umfang genutzt werden.

## ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

Im Gegensatz zu den Kampf-Sonderfertigkeiten, die 'kleinräumige' Spezialisierungen darstellen, sind die allgemeinen Sonderfertigkeiten eher 'global' und daher auch selten an besondere Talentwerte, sondern meist nur an Eigenschaften gebunden.

### SONDERFERTIGKEIT: GELÄNDEKUNDE

Diese Fertigkeit erwirbt ein Held, indem er längere Zeit in einer bestimmten Art von Wildnis verbringt. Er ist mit dieser Art von Umgebung besonders vertraut, so dass für ihn alle Proben, die sich auf den Umgang mit dieser Wildnis beziehen, um 3 Punkte erleichtert sind. Das bezieht sich vor allem auf die Talente *Wettervorhersage*, *Wildnisleben*, *Tierkunde*, *Pflanzenkunde* und (je nach Meister-Maßgabe) auch *Sinnenschärfe* und *Fährten-suchen*.

Vor allem ist ein geländekundiger Held in der Lage, im entsprechenden Gebiet mittels *Wettervorhersage*- oder *Wildnisleben*-Proben sehr plötzliche Phänomene vorauszusehen, die ein mit diesem Gebiet weniger vertrauter Held nicht erraten kann (zum Beispiel einen für diese Region typischen plötzlichen Wetterumschwung), oder auch tückische Sumpflöcher oder Schneewächten zu erkennen.

**Folgende Arten von Geländekunde sind möglich:** Dschungelkundig, Eiskundig, Gebirgskundig, Höhlenkundig, Maraskankundig, Meereskundig, Steppenkundig, Sumpfkundig, Waldkundig, Wüstenkundig

**Voraussetzungen:** kann nur durch längeren Aufenthalt (mindestens 12 Monate) im entsprechenden Gelände erlernt werden;

es ist allerdings auch kein weiterer Lernzeit-Aufwand erforderlich. Die 12 Monate müssen nicht am Stück genommen werden.  
**Kosten:** 150 AP; zusätzliche Gelände kosten jeweils 100 AP

## MEISTER DER IMPROVISATION

Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, den stört fehlendes Werkzeug wenig (als Meister sollten Sie eventuelle Probenzuschläge halbieren) – ja, nicht einmal fehlendes Wissen: Beim Ableiten eines nicht vorhandenen Handwerkstalents gelten für einen *Meister der Improvisation* nur Zuschläge von +3 (anstatt +5) / +8 (anstatt +10) / +12 (anstatt +15).

**Voraussetzungen:** IN und FF mindestens 12  
**Kosten:** 200 AP

## ΠΑΝΔΥΣΓΕΦΑΛΛΙΓΕΣ WISSEN

Wer über diese Sonderfertigkeit verfügt, der verfügt über eine für aventurische Verhältnisse fantastische Allgemeinbildung und ist in der Lage, Wissen aus verwandten Gebieten zu kombinieren und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen: Beim Ableiten eines nicht vorhandenen Wissenstalents gelten für einen Helden mit *Nandusgefälligem Wissen* nur Zuschläge von +3 (anstatt +5) / +8 (anstatt +10) / +12 (anstatt +15).

## KAMPF-SONDERFERTIGKEITEN

Die weitaus meisten Sonderfertigkeiten gibt es sicherlich zum Kampf, da solche Manöver wie Finten, Sturmangriffe, Befreiungsschläge etc. als Sonderfertigkeiten behandelt werden. Wir wollen Ihnen hier die Kampf-Sonderfertigkeiten nur ganz kurz vorstellen, damit Sie bei der Heldengenerierung nicht in zwei verschiedenen Bänden blättern müssen. Detailinformationen zu den einzelnen Kampf-SF finden sich im Band **Mit blitzenden Klingen** im Kapitel zu den **Sonderfertigkeiten**.

**Aufmerksamkeit:** Kämpfer wird weniger leicht überrascht und behält Übersicht im Kampfeschehen; **Voraussetzungen:** IN 12; **Kosten:** 200 AP

**Ausfall:** Attacke-Serie; **Voraussetzungen:** KO 12; SF *Finte*; **Kosten:** 200 AP

**Auspendeln:** Raufen- und Ringen-PA; ohne *Auspendeln* sind (waffenlose) Paraden gegen *Gerade*, *Hoher Tritt*, *Schmetterschlag* und *Schwinger* um 4 Punkte erschwert; **Kosten:** 12/60 AP

**Ausweichen I:** 3 Punkte Bonus auf Ausweichen-Proben; **Voraussetzungen:** GE 10; **Kosten:** 300 AP; halbe Kosten für Helden mit dem Vorteil *Schlängenmensch*

**Ausweichen II:** 3 weitere Punkte Bonus auf Ausweichen-Proben; **Voraussetzungen:** GE 12, SF *Ausweichen I* und *Aufmerksamkeit*; **Kosten:** 200 AP; halbe Kosten für Helden mit dem Vorteil *Schlängenmensch*

**Ausweichen III:** 3 weitere Punkte Bonus auf Ausweichen-Proben; **Voraussetzungen:** GE 15, SF *Ausweichen II* und *Kampfreflexe*; **Kosten:** 200 AP; halbe Kosten für Helden mit dem Vorteil *Schlängenmensch*

**Befreiungsschlag:** ermöglicht Rundumschlag gegen bis zu drei Gegner; **Voraussetzungen:** KK 15, MU 12, SF *Niederwerfen*; **Kosten:** 100 AP

**Beidhändiger Kampf I:** vermindert die Abzüge

im Kampf mit links auf -3/-3, erlaubt einige zusätzliche Manöver sowie die Nutzung des KK-Bonus auf die TP auch für die linke Hand; **Voraussetzungen:** GE 12, SF *Linkshand*; **Kosten:** 100 AP; billiger für Helden mit den Vorteilen *Beidhändig* (50 AP) oder *Linkshändig* (75 AP)

**Beidhändiger Kampf II:** Perfektion im Linkshändigen Kampf; keinerlei Abzüge bei der Verwendung der falschen Hand; erlaubt einige zusätzliche Manöver und eine zusätzliche Aktion oder Reaktion pro KR; **Voraussetzungen:** GE 15, SF *Beidhändiger Kampf I*; **Kosten:** 400 AP; billiger für Helden mit den Vorteilen *Beidhändig* (200 AP) oder *Linkshändig* (300 AP).

**Beinarbeit:** Raufen- und Ringen-PA; ohne *Beinarbeit* sind fast alle (waffenlosen) Paraden gegen *Fußfeger*, *Knie* und *Tritt* um 4 Punkte erschwert; **Kosten:** 12/60 AP

**Berittener Schütze:** vermeidet Erschwernisse beim Fernkampf vom Pferd; **Voraussetzungen:** TaW Reiten 7; kann nur bei Fernkampf-Fertigkeiten eingesetzt werden, deren TaW 7 oder mehr beträgt; **Kosten:** 200 AP

**Betäubungsschlag:** ermöglicht einen gezielten Schlag mit der stumpfen Seite der Waffe; **Voraussetzungen:** SF *Finte* und *Wuchtschlag*; **Kosten:** 200 AP

**Binden:** Kämpfer kann bei seiner Parade die gegnerische Waffe behindern und somit die

**Voraussetzungen:** KL und IN mindestens 12

**Kosten:** 200 AP

## TALENTSPEZIALISIERUNG

In vielen Talenten sind *Spezialisierungen* möglich, weil der Held sich ganz besonders mit einem Bereich des Talents beschäftigt hat; Beispiele hierfür wären Überreden (Betteln) oder Magiekunde (Dämonologie). Im spezialisierten Gebiet verfügt der Held dann über einen um zwei Punkte höheren effektiven TaW, also über zwei Talentpunkte mehr, die er demzufolge auch übrigbehalten kann. Mehr zur Talentspezialisierung finden Sie auf Seite 17f.

**Voraussetzungen:** Um sich in einem Talent zu spezialisieren, muss ein Held einen TaW von 7 aufweisen, zum Erwerb einer zweiten Spezialisierung einen TaW von 15. Es sind maximal zwei Spezialisierungen pro Talent erlaubt (auch dann, wenn man bereits eine Spezialisierung über Kultur oder Profession erworben hat).

**Kosten:** Der Erwerb der ersten Spezialisierung in einem Talent kostet 20 AP für Talente der Kategorie A, 25 AP für Talente der Kategorie B, 35 AP für C, 50 AP für D, 70 AP für E und 100 AP für Talente der Kategorie F; der Erwerb einer zweiten Spezialisierung kostet jeweils das Doppelte.

nächste gegnerische PA erschweren oder die eigene AT erleichtern; **Voraussetzungen:** IN und GE je 12; SF *Meisterparade* oder *Parierwaffe I*; **Kosten:** 200 AP

**Biss:** Raufen-AT; Angriff mit den Zähnen, kann mit *Ansage* verbessert werden; **Kosten:** 16/80 AP

**Blindkampf:** Held ist in der Lage, auch ohne Sicht kaum eingeschränkt zu kämpfen; **Voraussetzungen:** GE 12, SF *Kampfgespür*, TaW Sinnesschärfe 15, nur mit Kampftechniken, die der Kämpfer mit TaW 10 oder mehr beherrscht, nicht für Fernkampffertigkeiten; **Kosten:** 200 AP

**Block:** Raufen-PA; Kämpfer kann eine erschwerte Parade ansagen und bei Gelingen mit den so gewonnenen Punkten die nächstfolgende gegnerische PA erschweren; **Kosten:** 16/80 AP

**Defensiver Kampfstil:** ermöglicht das Umdenken der Aktion in eine Reaktion ohne Malus; **Voraussetzungen:** GE 12, SF *Meisterparade*; **Kosten:** 100 AP

**Doppelangriff:** gleichzeitiges Zuschlagen mit zwei Nahkampfwaffen; **Voraussetzungen:** SF *Beidhändiger Kampf I*; **Kosten:** 100 AP

**Doppelschlag:** Raufen-AT; entspricht dem bewaffneten *Doppelangriff*; **Kosten:** 20/100 AP

**Eisenarm:** Raufen-PA; erlaubt die risikoärmere



Abwehr bewaffneter Angriffe; *Kosten:* 24/120 AP

**Eisenhagel:** kann mehrere bestimmte Wurf-  
waffen gleichzeitig werfen; *Voraussetzungen:* FF  
12, TaW Wurfmesser 10; Spezialisierung auf  
Wurfringe, -scheiben, -stern (und Verwendung  
derselben); *Kosten:* 150 AP

**Entwaffnen:** ermöglicht einen Entwaffnungs-  
angriff gegen die Waffe eines Gegners; *Voraus-  
setzungen:* KK 12, SF Binden; *Kosten:* 200 AP

**Finte:** ein erschwerter Schlag, der die gegneri-  
sche PA senkt; *Voraussetzungen:* GE 12; *Kosten:*  
200 AP

**Formation:** ermöglicht in einer Formation von  
mindestens drei Personen die Paradefähigkei-  
ten mit den Mitkämpfern auszutauschen; *Vor-  
aussetzungen:* SF Aufmerksamkeit; *Kosten:* 100  
AP

**Fußfeger:** Raufen-AT; zwingt den Gegner zu  
einer GE-Probe, um auf den Beinen zu blei-  
ben; *Kosten:* 16/80 AP

**Gegenhalten:** ermöglicht als Reak-  
tion einen Gegenangriff in einen  
feindlichen Angriff hinein; *Vorausset-  
zungen:* MU 15, GE 12; SF Meisterpa-  
rade; *Kosten:* 200 AP

**Gerade:** Raufen-AT; ähnelt dem  
bewaffneten *Wuchtschlag*; *Kosten:*  
10/50 AP

**Gezielter Stich:** erlaubt einen geziel-  
ten Angriff, der eine Wunde erzeugt;  
*Voraussetzungen:* SF Finte; *Kosten:* 100  
AP

**Griff:** Ringen-AT; eigene Ansage  
erschwert folgende Manöver des  
Gegners, wenn nicht abgeschüttelt;  
*Kosten:* 12/60 AP

**Halten:** Ringen-AT und -PA; eigene  
Ansage erschwert PA des Gegners;  
*Kosten:* 16/80 AP

**Hammerschlag:** massiver Treffer mit  
dreifachem Schaden; *Voraussetzungen:*  
MU 15; SF Niederwerfen; *Kosten:* 200  
AP

**Handkante:** Raufen-AT; ähnelt dem  
bewaffneten *Wuchtschlag*; kann Wun-  
den verursachen; *Kosten:* 24/120 AP

**Hoher Tritt:** Raufen-AT; kann nur  
mittels *Auspendeln* oder *Kreuzblock*  
vernünftig abgewehrt werden; kann  
mit Ansage versehen werden; *Kosten:*  
16/80 AP

**Improvisierte Waffen:** hebt verschiedene Ein-  
schränkungen beim Einsatz improvisierter  
Waffen auf; *Voraussetzungen:* IN 12, GE 12;  
TaW Raufen 10, TaW einer Wurf-  
waffe 10; *Kosten:* 100 AP

**Kampf im Wasser:** Held erleidet geringere  
Abzüge beim Kampf in maximal schulertiefem  
Wasser; *Voraussetzungen:* GE 12, TaW Kör-  
perbeherrschung 7; *Kosten:* 100 AP

**Kampfgespür:** besondere Übersicht und Reak-  
tionsfähigkeit (INI-Basis+2) im Kampf; kann  
Aktionen leichter Umwandeln; *Voraussetzungen:*  
IN 15, SF Aufmerksamkeit und *Kampfre-  
flexe*; *Kosten:* 300 AP

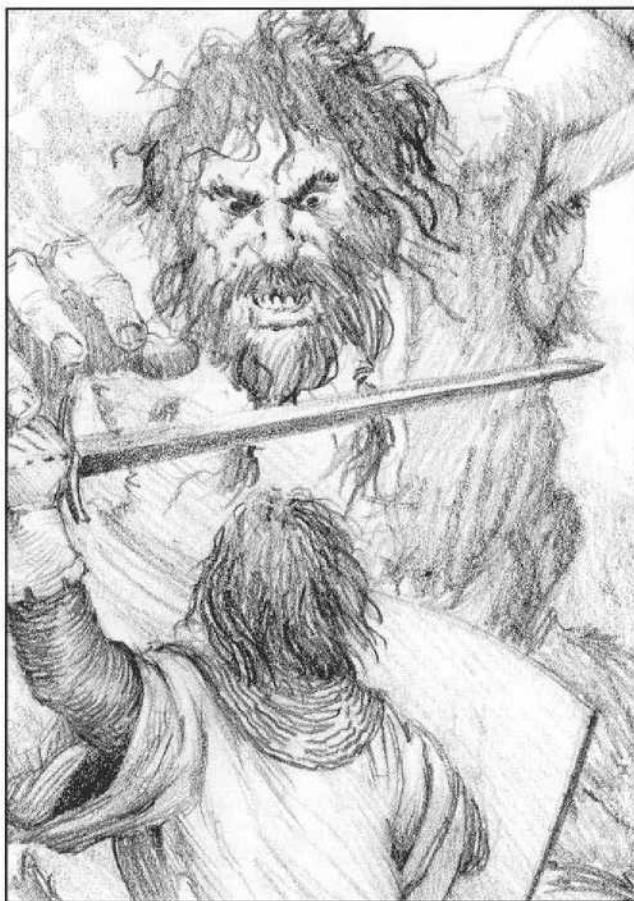
**Kampfrelexe:** INI-Basiswert +4; *Vorausset-  
zungen:* Initiative-Basiswert 10; *Kosten:* 300  
AP

**Klammer:** Ringen-AT; kann mit Ansage verse-  
hen werden; fesselt einen Gegner und macht  
ihn quasi handlungsunfähig; *Kosten:* 15/60 AP

**Klingenturm:** ermöglicht das Aufspalten eines  
Angriffs (des AT-Werts) und damit den Angriff  
gegen zwei Gegner; *Voraussetzungen:* AT-Basis-  
wert 9; SF Ausfall und *Kampfrelexe*; *Kosten:*  
100 AP

**Klingenturm:** ermöglicht das Aufspalten der  
Reaktion (des PA-Werts) gegen zwei Angriffe;  
*Voraussetzungen:* PA-Basiswert 9; SF *Defensiver  
Kampfstil* und *Kampfrelexe*; *Kosten:* 100 AP

**Knaufschlag:** Raufen-AT; Kämpfer ist in der  
Lage, mit dem Knauf einer Waffe zuzuschla-  
gen; funktioniert auch in der DK Handge-  
menge; kann mit Ansage versehen werden;  
*Kosten:* 20/100 AP



**Knie:** Raufen-AT; schwer zu parierender  
Angriff; ohne *Beinarbeit*, *Kreuzblock* oder ein  
Ausweichmanöver ist die PA gegen einen sol-  
chen Angriff um 4 Punkte erschwert; *Kosten:*  
12/60 AP

**Kopfstoß:** Raufen-AT; besonderer, risikorei-  
cher Angriff, der aber auch funktioniert, wenn  
man gefesselt ist; *Kosten:* 16/80 AP

**Kreuzblock:** Raufen-PA; ähnelt der bewaffen-  
ten *Meisterparade*; *Kosten:* 20/100 AP

**Kriegsreiterei:** keine Zuschläge auf *Reiten*-  
Proben im Kampf; einige Manöver des beritte-  
nen Kampfs erleichtert; *Voraussetzungen:* TaW  
Reiten 10, SF *Reiterkampf*; *Kosten:* 300 AP

**Linkhand:** grundsätzliche Erfahrung im  
Umgang mit Parierwaffen, Schilden und Zweit-  
waffen; PA-Wert bei Verwendung von Schild  
oder Parierwaffe +1; vermindert die  
Abzüge im Kampf mit der falschen Hand auf  
-6/-6; *Voraussetzungen:* KK 10, GE 10; *Kosten:*  
300 AP

**Meisterliches Entwaffnen:** erlaubt das *Ent-  
waffnen*-Manöver auch gegen Zweihandwaf-  
fen; *Voraussetzungen:* KK 15, GE 15, SF  
*Entwaffnen*; *Kosten:* 100 AP

**Meisterparade:** die Fertigkeit, eine erschwerte  
PA so auszuführen, dass die folgende AT  
leichter wird; *Voraussetzungen:* PA-Basiswert 8;  
*Kosten:* 200 AP

**Meisterschütze:** kann diverse Erschwernisse  
beim Schießen vermeiden und schneller Zielen;  
*Voraussetzungen:* SF *Scharfschütze*; TaW der ent-  
sprechenden Fernwaffe 15; muss für jedes mög-  
liche Fernkampf-Talent separat erlernt werden;  
*Kosten:* 300 AP

**Niederringen:** Ringen-AT; Angreifer und  
Verteidiger gegen zu Boden;  
*Kosten:* 14/70 AP

**Niederwerfen:** eine besondere Form  
des *Wuchtschlages*, mit dem man einen  
Gegner von den Beinen holen kann;  
*Voraussetzungen:* SF *Wuchtschlag*;  
*Kosten:* 100 AP

**Parierwaffen I:** gibt einem Kämpfer  
mit Parierwaffe bessere PA-Werte; *Vor-  
aussetzungen:* GE 12, SF *Linkhand*;  
*Kosten:* 200 AP

**Parierwaffen II:** gibt einem Kämpfer  
mit Parierwaffen zusätzliche Boni auf  
PA; *Voraussetzungen:* GE 15, SF *Parier-  
waffen I*; *Kosten:* 200 AP

**Reiterkampf:** geringere Zuschläge auf  
*Reiten*-Proben im Kampf; *Vorausset-  
zungen:* TaW Reiten 7; *Kosten:* 200 AP

**Rüstungsgewöhnung I:** BE-1 mit  
bestimmten Rüstungen; *Voraussetzungen:*  
KK 10; *Kosten:* 150 AP

**Rüstungsgewöhnung II:** BE-1 mit  
allen Arten Rüstung; *Voraussetzungen:*  
KK 12, SF *Rüstungsgewöhnung I*;  
*Kosten:* 300 AP

**Rüstungsgewöhnung III:** BE-1 mit  
allen Arten Rüstung; *Voraussetzungen:*  
KK 15, SF *Rüstungsgewöhnung II*;  
*Kosten:* 450 AP

**Scharfschütze:** kann schneller zielen  
und genauer schießen; *Voraussetzungen:* TaW  
der entsprechenden Fernwaffe 7; muss für jedes  
mögliche Fernkampf-Talent separat erlernt  
werden; *Kosten:* 300 AP

**Schildkampf I:** gibt einem Schildkämpfer  
PA+2; *Voraussetzungen:* KK 12, SF *Linkhand*;  
*Kosten:* 200 AP

**Schildkampf II:** gibt einem Schildkämpfer wei-  
tere 2 Punkte PA; Schild kann als Angriffswaffe  
benutzt werden; *Voraussetzungen:* KK 15, SF  
*Schildkampf I*; *Kosten:* 200 AP

**Schildspalter:** gezielter Angriff zur Zerstörung  
eines gegnerischen Schildes; *Voraussetzungen:*  
KK 15, SF *Niederwerfen*; *Kosten:* 100 AP

**Schmetterschlag:** Raufen-AT; besonders heftiger Angriff zur TP-Erhöhung; *Voraussetzungen:* SF Gerade; *Kosten:* 8/40 AP

**Schmutzige Tricks:** Raufen- und Ringen-AT; Kämpfer kann diverse improvisierte Möglichkeiten zu seinem Vorteil einsetzen. Führt üblicherweise zu 1W6 Punkte Ausdauerschaden oder Initiativ-Verlust; *Kosten:* 24/120 AP

**Schnellladen (Bogen oder Armbrust):** verringerte Ladezeiten bei der entsprechenden Waffe; *Voraussetzungen:* FF 12, KK 12, TaW Armbrust bzw. Bogen 7; *Kosten:* 200 AP

**Schnellziehen:** die Fertigkeit, eine Waffe möglichst schnell aus der Scheide zu ziehen; *Voraussetzungen:* GE 12, FF 10; *Kosten:* 200 AP

**Schwanzschlag:** Raufen-AT; Qualität des Angriffs erschwert die gegnerische Parade; *Kosten:* automatisch für Achaz

**Schwinger:** Raufen-AT; ähnelt der bewaffneten *Finte*; *Kosten:* 10/50 AP

**Schwitzkasten:** Ringen-AT; Gegner wird langsam kampfunfähig; *Kosten:* 5/25 AP

**Spießgespann:** ermöglicht es, einen überlangen Spieß zu zweit zu führen und dadurch mehr Schaden anzurichten; *Voraussetzungen:* TaW Speere 10, SF *Sturmangriff*; *Kosten:* 100 AP

**Sprung:** Raufen-PA; auch gegen bewaffnete Angriffe, quasi ein 'Meisterliches Ausweichen nach oben, das auch mit Ansage versehen werden kann; *Kosten:* 20/100 AP

**Sprungtritt:** Raufen-AT; kann auch in DK Nahkampf eingesetzt werden, erzeugt mehr TP; *Kosten:* 20/100 AP

**Sturmangriff:** ermöglicht höhere TP aus vollem Lauf; GS kann zu den TP addiert werden; *Voraussetzungen:* SF *Wuchtschlag*, MU 12; *Kosten:* 100 AP

**Tod von Links:** ermöglicht einem Kämpfer mit Parierwaffe einen zusätzlichen Angriff pro KR; *Voraussetzungen:* SF *Beidhändiger Kampf I* und *Parierwaffen II*; *Kosten:* 100 AP

**Todesstoß:** ein riskantes Manöver, das bei Gelingen zwei Wunden erzeugt; *Voraussetzungen:* MU 15; SF *Gezielter Stich*; *Kosten:* 200 AP



**Tritt:** Raufen-AT; ermöglicht Ansage zur TP-Erhöhung; *Kosten:* 10/50 AP

**Turnierreiterei:** Lanzenreiten-Proben und bestimmte Manöver im Tjost erleichtert; *Voraussetzungen:* TaW Reiten 10, SF *Reiterkampf*; *Kosten:* 100 AP

**Umreißen:** kann den Gegner von den Beinen holen; *Voraussetzungen:* KK 12; SF *Finte*; *Kosten:* 100 AP

**Unterwasserkampf:** Held kann unter Wasser ohne Abzüge kämpfen; *Voraussetzungen:* TaW Schwimmen 10; zur Anwendung dieser SF muss der Held in der Lage sein, unter Wasser zu atmen oder lange genug die Luft anhalten zu können; *Kosten:* 200 AP

**Versteckte Klinge:** Raufen-AT; Kämpfer ist in der Lage, in der DK Handgemenge eine Waffe mit seinem *Raufen*-Talent einzusetzen; *Kosten:* 20/100 AP

**Waffe zerbrechen:** ermöglicht einen Angriff gegen die Waffe des Gegners, um diese zu zerbrechen; *Voraussetzungen:* KK 12, PA-Basis 9; SF *Binden*; *Kosten:* 200 AP

**Waffenloser Kampfstil Bornländisch:** eine recht grobe Art des waffenlosen Kampfes; *Voraussetzungen:* TaW Raufen 5, TaW Ringen 5; *Kosten:* 100 AP

**Waffenloser Kampfstil Gladiatorenstil:** ein optisch ansprechender Stil des waffenlosen Kampfes; *Voraussetzungen:* TaW Raufen 7, TaW Ringen 7; *Kosten:* 150 AP

**Waffenloser Kampfstil Hammerfaust:** klassisch thorwalsches Boxen; *Voraussetzungen:* TaW Raufen 7; *Kosten:* 150 AP

**Waffenloser Kampfstil Hruruzat:** eine auf Tritten basierende waffenlose Kampfarm der Waldmenschen; *Voraussetzungen:* TaW Raufen 7, TaW Ringen 7; *Kosten:* 200 AP

**Waffenloser Kampfstil Mercenario:** eine Art des teils bewaffneten, teils unbewaffneten Kampfes; *Voraussetzungen:* TaW Raufen 7, TaW Ringen 7; *Kosten:* 200 AP

**Waffenloser Kampfstil Unauer Schule:** die klassische Art des Ringens; *Voraussetzungen:* TaW Ringen 10; *Kosten:* 150 AP

**Waffenspezialisierung:** verbessert

ein Kampftalent für eine bestimmte Art Waffe um 2 Punkte; *Voraussetzungen:* TaW von mindestens 7/14 (s.o.); *Kosten:* 20 mal Aktivierungsfaktor AP; zweite Spezialisierung in derselben Kampftechnik kostet jeweils das Doppelte

**Windmühle:** lenkt die Kraft eines gegnerischen Angriffs um; *Voraussetzungen:* SF *Gegenhalten* und *Wuchtschlag*; *Kosten:* 200 AP

**Wuchtschlag:** erlaubt Ansage auf die AT, um höheren Schaden anzurichten; *Voraussetzungen:* KK 12; *Kosten:* 200 AP

**Wurf:** Ringen-AT; Gegner wird bei Gelingen zu Boden geworfen; *Kosten:* 15/60 AP

**Würgegriff:** Ringen-AT; schneller AuP-Verlust beim Gegner; *Kosten:* 10/50 AP

# ABENTEUERPUNKTE UND ERFAHRUNG

Abenteuerpunkte sind ein fassbares Maß für die Erfahrungen, die ein Mensch im Verlauf seines Lebens, vor allem aber ein *Held* im Verlauf seines *abenteuerlichen Lebens* macht. Diese Erfahrungen können spezieller oder allgemeiner Art sein. Spezielle Erfahrungen sind solche, die sich auf ein besonderes Ereignis wie das Überwinden eines gefährlichen Ungeheuers, das Lösen eines Rätsels o.ä. beziehen, während allgemeine Erfahrungen für all die kleinen Details stehen, die man im Lauf seines Lebens lernt, die einem aber üblicherweise nicht auffallen.

Beide Arten von Erfahrungen werden durch **Abenteuerpunkte (AP)** repräsentiert, die der Meister nach einem Abenteuer oder nach einem wichtigen Abschnitt eines Abenteuers vergibt. Ein guter Spielleiter 'verschenkt' keine AP; die Helden sollen vielmehr das Gefühl bekommen, sich jeden einzelnen Punkt sauer verdient zu haben, nur so erleben sie den Reiz einer allmählichen, 'realistischen' Charakterentwicklung.

**Spezielle Erfahrungen** sind stets einem Talent (ganz selten einmal einer Eigenschaft) zugeordnet und bedeuten, dass man das entsprechende Talent wegen der gemachten Erfahrungen leichter verbessern kann. Um festzuhalten, dass man spezielle Erfahrungen gemacht hat, finden sich vor dem Talent auf dem Charakterbogen Kästchen, in denen man ein Kreuz oder ein Häkchen machen kann. Der Spielleiter sollte sich ebenfalls (auf einem Blatt Papier) notieren, welche speziellen Erfahrungen die Helden gemacht haben, um ihren Einfluss auf die Talente zu werten.

Es ist fast unmöglich, Ihnen als Meister eine genaue Richtschnur für die Zumessung von Abenteuerpunkten an die Hand zu geben. Da in den meisten Abenteuern des Schwarzen Auges ein Spielziel zu erreichen ist, werden für das Erreichen dieses Ziels am Ende des Abenteuers noch einmal pauschal AP vergeben. Die Überwindung intelligenter Gegner, das Durchkreuzen schurkischer Pläne etc. ist ja meist Teil dieses Spielziels, so dass es für die Kämpfe, die in diesem Rahmen zu bestehen sind, keine gesonderte AP-Belohnung gibt. Andererseits kann auch eine Reise durch eine gefährliche Landschaft wie die Khôm-Wüste oder das Orkland eine Erfahrung sein, die durchaus viele AP einbringt, auch wenn kein einziger Kampf zu bestehen ist. Als Faustregel kann gelten, dass ein Spielabend von etwa fünf Stunden Länge einem Helden zwischen 50 und 100 Abenteuerpunkte einbringen sollte, mal mehr, mal weniger, je nachdem, was gerade erlebt wurde; dazu kommen die bereits erwähnten speziellen Erfahrungen. In den käuflich erhältlichen Abenteuern des Schwarzen Auges finden Sie am Ende stets eine Auflistung, wie viele Abenteuerpunkte es für das Bestehen der Gesamtaufgabe und eventueller Teilaufgaben gibt und welche speziellen Erfahrungen gemacht werden können.

## STEIGERN

Wie die Generierungspunkte zu Beginn des Heldenlebens (siehe **AH**, S. 7) sind auch die Abenteuerpunkte eine Art Konto, jedoch ohne Kredit, also ein reines Guthabenkonto. Diese angesparten Abenteuerpunkte können (müssen) Sie ausgeben, um die Talente, Eigenschaften, Zauberfertigkeiten, die Lebens- und Astralenergie und die Ausdauer des Helden zu

steigern oder um Nachteile loszuwerden oder zu senken. Das grundsätzliche Prinzip hierbei lautet, dass es um so schwieriger wird, einen Talent- oder Eigenschaftswert zu steigern, je höher er bereits ist. Kernstück hierfür ist die **Steigerungskostentabelle (SKT)**, (siehe S. 46), aus der sich die Kosten aller Steigerungen ablesen lassen.

Die Tabelle wird folgendermaßen gelesen: Um ein Talent, das einen Steigerungsfaktor (s.u.) von **D** hat, vom Talentwert 7 auf einen TaW von 8 zu steigern, benötigt ein Held 39 Abenteuerpunkte.

## STEIGERUNG DER TALENTE

Talente sind erlernbare, steigerbare Fertigkeiten, die von verschiedenen Faktoren (in erster Linie von den Eigenschaften des Helden, aber auch von äußeren Umständen) abhängen, und für die gilt, dass man sie um so besser beherrscht, je häufiger man sie anwendet.

Für die Steigerung von Talenten müssen um so mehr Abenteuerpunkte verbraucht werden, je höher der gewünschte Talentwert und je komplexer das betreffende Talent ist. Die in der Steigerungstabelle genannten Kategorien geben dabei die Komplexität eines Talents wieder. *Sprachen und Schriften* haben Kategorie **A**, werden also nach der ersten Spalte gesteigert, *Gesellschaftliche, Wissens-, Natur- und Handwerkstalente* werden mit den Werten aus der Spalte **B** gesteigert, *Körperliche Talente* verwenden die Spalte **D**. *Kampftechniken* haben Kategorien, die Sie bei der Beschreibung des jeweiligen Talentes nachlesen können.

Der Maximalwert eines Talents kann so viele TaP betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Talentprobe beteiligten Eigenschaft, plus 3 (zur Talentprobe s. S. 12); bei Kampftalenten die höhere der Eigenschaften **GE** und **KK**, plus 3.

Für einen mittelländischen Menschen (ohne den Vorteil *Herausragende Eigenschaft*) ist also maximal ein TaW von 24 erreichbar, der Maximalwert einer Eigenschaft (s.u.) + 3.

## AKTIVIERUNG VON TALENTEN

Die 'Aktivierung' eines Spezial- oder Berufstalents (das Erwerben eines Talents mit TaW 0) kostet immer einen bestimmten (höheren) Sockelbetrag. Dies ist in obiger Tabelle durch die Abkürzung **AKT** dargestellt; dieselbe Punktzahl ist ebenfalls nötig, um einen TaW im negativen Bereich um einen Punkt zu verbessern. (Negative Talentwerte kommen nur in Ausnahmefällen vor und sind dann bei den Startwerten ausdrücklich aufgeführt.)

Die Aktivierungskosten für Talente sind stark abhängig davon, wie viel Erfahrung der Held bereits gemacht hat, also welche Stufe (die ein Maß für die Gesamterfahrung des Helden ist) er erreicht hat. Um auf Stufe X ein Talent der Spalte Y zu aktivieren, schaut man am entsprechenden Kreuzungspunkt der Tabelle nach.

Wenn ein Held also auf Stufe 7 die Kunst der *Mechanik* (ein Wissenstalent, Kategorie B, Aktivierungsfaktor 2) erlernen will, muss er dafür 17 Abenteuerpunkte aufbringen.

# DIE STEIGERUNGSKOSTEN-TABELLE (SKT)

## Abenteuerpunkte nach Kategorie

Wert	A	B	C	D	E	F	G	H
negativ	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT
0	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT	AKT
1	1	2	2	3	4	6	8	16
2	2	4	6	7	9	14	18	35
3	3	6	9	12	15	22	30	60
4	4	8	13	17	21	32	42	85
5	6	11	17	22	28	41	55	110
6	7	14	21	27	34	50	70	140
7	8	17	25	33	41	60	85	165
8	10	19	29	39	48	75	95	195
9	11	22	34	45	55	85	110	220
10	13	25	38	50	65	95	125	250
11	14	28	43	55	70	105	140	280
12	16	32	47	65	80	120	160	320
13	17	35	51	70	85	130	175	350
14	19	38	55	75	95	140	190	380
15	21	41	60	85	105	155	210	410
16	22	45	65	90	110	165	220	450
17	24	48	70	95	120	180	240	480
18	26	51	75	105	130	195	260	510
19	27	55	80	110	135	210	270	550
20	29	58	85	115	145	220	290	580
21	31	62	95	125	155	230	310	620
22	33	65	100	130	165	250	330	650
23	34	69	105	140	170	260	340	690
24	36	73	110	145	180	270	360	720
25	38	76	115	150	190	290	380	760
26	40	80	120	160	200	300	400	800
27	42	84	125	165	210	310	420	830
28	44	87	130	170	220	330	440	870
29	45	91	135	180	230	340	460	910
30	47	95	140	190	240	350	480	950
31+	50	100	150	200	250	375	500	1000
Akt.-Fakt.	1	2	3	4	5	7,5	10	20

**A:** Sprachen und Schriften

**B:** Gesellschaftliche Talente, Naturtalente, Wissenstalente, Handwerkliche Talente

**C:** Waffentalente (Armbrust, Raufen, Wurfmesser, Wurfspere)

**D:** Körperliche Talente, Waffentalente (Belagerungswaffen, Blasrohr, Dolche, Hieb Waffen, Infanteriewaffen, Kettenwaffen, Ringen, Säbel, Speere, Stäbe, Wurfbeile, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb Waffen)

**E:** Waffentalente (Anderthalbhänder, Bogen, Diskus, Fechtwaffen, Kettenstäbe, Lanzenreiten, Peitsche, Schleuder, Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel), Ausdauer

**G:** Astralenergie, Gaben

**H:** Eigenschaften, Lebensenergie

(Beachten Sie hierbei, dass sich in Ausnahmefällen, zum Beispiel durch den Vorteil einer Begabung, die Kategorie eines Talents ändern kann.)

Die Abkürzung AKT steht für die 'Aktivierungskosten', also die Zahl von Abenteuerpunkten, die man benötigt, um sich in einem Talent, von dem man bislang noch überhaupt keine Ahnung hatte, Grundkenntnisse zu verschaffen. Für Talente ergeben sich diese Kosten, die von der Stufe abhängen, durch einen weiteren Blick auf die SKT: Um auf Stufe X ein Talent der Spalte Y zu aktivieren, schaut man am entsprechenden Kreuzungspunkt der Tabelle nach.

Dies soll die Tatsache repräsentieren, dass es schwieriger ist, "einem alten Hund neue Tricks beizubringen", bzw. dass ein Held sich ab einer gewissen Erfahrung damit schwer tut, neue Erfahrungen in seinem Weltbild unterzubringen – er macht bestimmte Sachen "so und nicht anders, weil es so immer funktioniert", auch wenn es in diesem Fall vielleicht nicht gerade günstig ist ...

Die Ausnahme hiervon sind die Basistalente (siehe Seite 16), die nicht aktiviert werden müssen; man kann sie sofort zu den in der Tabelle angegebenen Kosten von 0 auf 1 anheben.

Startet ein Basistalent jedoch aufgrund von Modifikatoren mit einem negativen Wert, so müssen, genau wie bei Spezial- und Berufstalente auch, für die Steigerungen im negativen Bereich (bis auf TaW 0) ebenfalls die Aktivierungskosten aufgewendet werden.

## OPTIONAL: DIE DREI LERNMETHODEN

Wie bereits erwähnt, gibt es verschiedene Methoden, sich in Talenten, Gaben, Eigenschaften etc. zu verbessern: **Spezielle Erfahrungen, Lehrmeister und gegenseitiges Lehren und Selbststudium.**

### DIE ZEITEINHEIT

Im Rahmen des Erlernens von Talenten und Fertigkeiten stellt sich die Frage, wie lange es eigentlich dauert, bis man eine Steigerung durchführen kann – und die Antwort darauf ist die 'Zeiteinheit', ein Abschnitt von ca. 2 Stunden Länge, während dem man sich mit einer einzigen Tätigkeit konzentriert beschäftigen kann. Und da ein Mensch (Elf, Zwerg ...) auch noch andere Tätigkeiten außer Lernen verrichten muss und das Aufnahmevermögen des menschlichen Geistes beschränkt ist, gibt es pro Tag maximal vier Zeiteinheiten, die man für das Erlernen von Talenten etc. einsetzen kann. (Das heißt auch, dass man maximal vier Talente gleichzeitig steigern kann.)

Grundsätzlich soll diese Regel aber nur vor Augen führen, wie lange es dauert, ein Talent zu steigern, und den Spielern zeigen, dass der Tag auch in Aventurien nur 24 Stunden hat ...

### SPEZIELLE ERFAHRUNGEN

Talente, die im Abenteuer häufig angewendet wurden (in vorgefertigten Abenteuern finden Sie am Ende des Szenarios eine entsprechende Auflistung) oder die (nach Meisterentscheid) besonders geübt werden konnten, erhalten eine Markierung als *Spezielle Erfahrungen*.

Diese Talente können nach dem Abenteuer (oder während einer angemessenen Pause im Abenteuer) sofort und ohne Zeit- und Kostenaufwand um einen Punkt gesteigert werden, wobei für die AP-Kosten dieser Steigerung die nächst leichtere (linke) Spalte der Steigerungstabelle verwendet wird. Die Markierung bei dem gesteigerten Talent wird dann ausradiert (und so lange sie nicht ausradiert ist, kann keine neue spezielle Erfahrung hinzukommen).

Nun kann man nicht einfach Talentwerte anheben, nur weil man gerade Abenteuerpunkte übrig hat. Man muss das Talent entweder während seines Abenteuerlebens eingesetzt und damit geübt haben (was im Endeffekt eine *spezielle Erfahrung* darstellt), man muss es sich *gegenseitig beibringen*, man muss einen *Lehrmeister* aufsuchen (jemanden, der das gewünschte Talent besser beherrscht als der Schüler), der einem das Talent beibringt, dafür aber meist klingende Münze sehen will, oder aber man steigert das Talent im *Selbststudium*, was jedoch meist einen erheblichen Zeitaufwand bedeutet.

Die Aktivierung eines Talents ist nur über eine *Spezielle Erfahrung* oder mit Hilfe eines *Lehrmeisters* möglich.



Talente, in denen man spezielle Erfahrungen gemacht hat, sollten vor allen anderen Talenten gesteigert werden; werden sie nicht genutzt, kann der Meister sie nach einiger Zeit verfallen lassen. Wenn ein Held sich eine Spezielle Erfahrung in einem Talent verdient, von dem er noch überhaupt keine Ahnung hat (TaW 0 oder darunter bzw. nicht auf dem Bogen stehend), kann er das Talent zu ebenfalls geringeren Kosten aktivieren (eine Spalte weiter links in der Tabelle); auch hierfür muss er keine Zeit und keine Ausbildungskosten aufwenden.

## LEHRMEISTER UND GEGENSEITIGES LEHREN UND LERNEN

Die beste Methode, ein Talent zu erlernen, ist der Besuch eines *Lehrmeisters*, der ein Spezialist oder vielleicht gar eine Koryphäe auf den Gebieten ist, die er vermittelt. Häufig handelt es sich dabei um 'Abenteurer im Ruhestand', aber auch andere Berufsgruppen (Söldner, Fährtensucher, Wundärzte) geben so ihr Wissen an künftige Generationen weiter. Lehrmeister sind bei weitem nicht für alle Talente typisch oder auch nur vorhanden – bedenken Sie, dass viele aventurische Handwerkerzünfte oder auch Gelehrtenzirkel ihr Wissen eifersüchtig hüten und nur dann bereit sind, einem Helden etwas beizubringen, wenn sie dafür nicht nur mit blinkendem Gold, sondern auch mit Gegenleistungen entlohnt werden.

Die Helden selbst sind natürlich ebenfalls unterschiedlich erfahren auf den verschiedensten Gebieten, und es ist natürlich durchaus möglich, dass sie sich nicht nur darüber unterhalten, wie aufregend doch der Besuch beim Grafen oder der Kampf gegen die goblinischen Räuber war, sondern vielleicht gibt die Baronstochter zum Besten, in wie viele Fettnäpfchen der Etikette der Thorwaler gerade getappt ist (und wie man dies hätte vermeiden können), oder der Elf zeigt den Helden, woran man die Anwesenheit der Rotpelze hätte bemerken können. Wenn solche tieferschürfenden Gespräche über längere Zeit geführt werden, kann es sein, dass daraus auch ein Nutzen für den Talentwert (in obigem Fall: in *Etikette* bzw. *Fährtensuchen*) erwächst.

Gegenseitiges Lehren und Lernen ist kein 'gruppendynamischer Prozess', sondern es muss ebenfalls einen erklärten Lehrer

und einen Schüler geben, weswegen wir das Gegenseitige Lehren und Lernen und den Besuch bei einem Lehrmeister hier gemeinsam abhandeln können. Der Lehrer muss einen TaW *Lehren* von mindestens 7 aufweisen können und auch im gelehrten Talent einen TaW 7 haben. Er muss mit beiden TaW zudem besser sein als der Schüler im gelehrten Talent. Der benötigte hohe *Lehren*-Wert kann durch Lehrmaterialien, ruhige Umgebung und konzentriertes Lernen, eine gut ausgestattete Lehrstätte und dergleichen gesenkt werden – allerdings sind diese Bedingungen nur bei niedergelassenen Lehrmeistern, nicht jedoch am Lagerfeuer (also beim üblichen gegenseitigen Lehren und Lernen) zu erreichen.

**AP-Aufwand:** Die Steigerung eines Talents durch einen Lehrer kostet so viele Abenteuerpunkte wie in der SKT angegeben (S. 46). Bei einem sehr guten Lehrer (*TaW Lehren* 15 oder mehr) kann der Schüler die nächstleichtere (linke) Spalte verwenden. Der **Zeitaufwand** beim gegenseitigen Lehren und Lernen oder beim Studium bei einem Lehrmeister beträgt so viele Zeiteinheiten, wie in der SKT als AP-Kosten angegeben sind. Wir gehen davon aus, dass reisende Helden nur etwa eine Zeiteinheit pro Tag Zeit für gegenseitiges Lehren und Lernen zur Verfügung haben. Wenn die Helden länger Zeit haben – weil sie z.B. auf die Genesung eines Kameraden warten müssen –, ist es natürlich auch möglich, mehr Zeit aufs Lehren und Lernen zu verwenden.

**Kosten:** Als Faustformel können Sie hier für das Salär eines Lehrmeisters so viele Heller rechnen, wie der in der Tabelle

angegebenen Wert der AP-Kosten mal dem *Lehren*-Wert des Lehrmeisters beträgt. Lehrmeister, die ein Talent über einen TaW von 15 hinaus vermitteln können, sind nicht gerade häufig, und viele davon lassen sich ihre Lehrtätigkeit *wirklich* gut bezahlen (sie verlangen mindestens das Doppelte des o.g. Preises). Üblicherweise wird ein Held von einem Gefährten keine Bezahlung verlangen – aber man weiß ja nie ...

## SELBSTSTUDIUM

Wenn man genügend Zeit hat (dafür aber wenig Silber), empfiehlt sich das Selbststudium, das aus täglichen Übungen, Bibliotheksbesuch und/oder Disputen mit Gleichgesinnten besteht – die durchaus verbreitetste Methode, etwas zu lernen.

**AP- und Zeitaufwand:** Um ein Talent, eine Eigenschaft etc. im Selbststudium zu steigern, werden mehr Abenteuerpunkte benötigt als in der SKT angegeben: Sehen Sie in der nächstschwereren (rechten) Spalte nach. Um Talente über einen TaW von 10 hinaus zu steigern, müssen Sie sogar die Kosten aus der Spalte zwei weiter rechts verwenden. Für das Selbststudium benötigt man so viele Zeiteinheiten wie in der SKT in der erschwerten Spalte als AP-Kosten angegeben.

**Kosten:** üblicherweise keine, aber wenn man den lieben langen Tag nichts anderes macht, als sich in Talenten zu schulen, kann man natürlich kaum Silbertaler verdienen gehen. Man muss aber derweil sehr wohl welche ausgeben ...

## EXPERTE:

### LERNERLEICHTERUNGEN

Die bislang genannten Lernmethoden erfordern keinerlei Probenwürfe und sind daher schnell umzusetzen. Wenn Sie den Lernprozess jedoch detaillierter abhandeln wollen, können Sie den Erfolg der Lerntätigkeit natürlich in gewissem Rahmen auch dem Zufall überlassen.

Die folgenden Regeln ermöglichen es, je nach Erfolg einer *Lehren*-Probe, eine Talentsteigerung mit weniger AP-Aufwand durchzuführen als oben angegeben.

#### Lehrmeister/Gegenseitiges Lehren und Lernen

Zum Abschluss der Lernzeit (die sich aus den AP-Kosten der SKT ergibt) legt der Lehrer eine *Lehren*-Probe ab; die übrigbehaltenen Talentpunkte darf der Schüler von den AP-Kosten abziehen (es muss aber immer wenigstens ein AP übrig bleiben). Alternativ ist es auch möglich, die AP-Kosten unverändert zu halten und die Lernzeit mit einer *Lehren*-Probe zu senken; in diesem Fall muss die *Lehren*-Probe natürlich *vor* der Lehrzeit gewürfelt werden. In beiden Fällen ist Probe um folgende Beträge erleichtert bzw. erschwert:

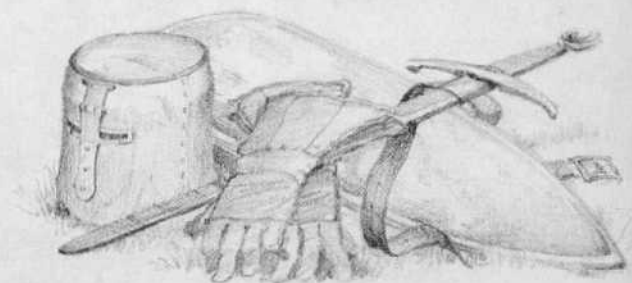
Summe aus KL und IN des Schülers über 30:	-3
Gut ausgestattete Lehrstätte:	-3
Niedergelassener Lehrmeister:	+/-0
Unzureichende Lehrmaterialien:	+3
Summe aus KL und IN des Schülers unter 20:	+3
Keine Lehrmaterialien / Lehren aus dem Gedächtnis:	+7

*Unzureichende Lehrmaterialien* ist der übliche Zustand beim gegenseitigen Lehren und Lernen, während *Gut ausgestattete Lehrstätte* der Normalzustand für etablierte Lehrmeister sein sollte.

Bei einem automatischen Erfolg der *Lehren*-Probe hat der Schüler während der Lehrzeit eine *Spezielle Erfahrung* im zu lernenden Talent gemacht (s.o.) und kann diese im Anschluss an die Lehrzeit ebenfalls verwerten. Bei einem automatischen Fehlschlag der *Lehren*-Probe sinkt der TaW des Schülers im gelehrten Talent sofort um 1 Punkt. (Er hat offensichtlich falsche Techniken oder widersprüchliche Inhalte erlernt.)

#### Selbststudium

Zum Abschluss der Lernzeit kann der Held je eine Klugheits- und eine Intuitions-Probe ablegen, die jeweils um den zu erreichenden TaW erschwert sind. Gelingt eine der beiden Proben, spart der Held 1/10 der errechneten AP-Kosten, gelingen sogar beide Proben, spart der Held 1/5 der errechneten Kosten.



## STEIGERUNG DER EIGENSCHAFTEN

Eigenschaften sind nur in bestimmtem

Rahmen trainierbar: Es ist schwierig, sie anzuheben, und irgendwo hat die Natur eine Grenze gesetzt, die es verbietet, dass aus einem kränklichen Stubenhocker ein muskelbepackter Eisenstangenverbieger wird. Die Steigerungskosten für Eigenschaften finden sich in der Spalte **H**; es gilt hier jedoch der Wert ohne die Modifikation, die ein Held durch Rasse oder Kultur erfahren hat.

Eigenschaften werden (meist durch eine Mischung aus Selbststudium und Anleitung; Selbststudium verteuert das Erlernen also nicht) gemäß Spalte **H** gesteigert; in sehr seltenen Fällen kann ein Wert durch *Spezielle Erfahrungen* angehoben werden. Es dauert so viele Zeiteinheiten, sie zu steigern, wie als AP-Kosten in der SKT angegeben, modifiziert nach der verwendeten Lernmethode.

Der Maximalwert einer Eigenschaft beträgt 21, modifiziert um den Betrag, den Rasse, Kultur und Profession als Bonus oder Malus aufsummiert mit sich bringen. Ein Held einer Rasse mit GE+2 kann seine Gewandtheit also auf 23 steigern, eine Heldin, deren Rasse KO-1 vorgibt, ihre Konstitution auf maximal 20. Der Vorteil *Herausragende Eigenschaft* kann diesen Wert nochmals nach oben bewegen. Außerdem ist der Maximalwert einer Eigenschaft auf das Anderthalbfache des Startwerts (abgerundet) begrenzt; wer also mit KO 8 beginnt, kann eine maximale Konstitution von 12 Punkten erreichen.

Wenn sich die Werte einer Eigenschaft ändern, kann es sein, dass sich daraus abgeleitete Werte ändern, so dass Sie in diesem Fall stets nachrechnen sollten, ob sich etwas geändert hat.

Geänderte Eigenschaft	eventuell betroffener Wert
MU	AU, AT-Basis, INI-Basis, MR, AE
KL	MR, AE
IN	PA-Basis, FK-Basis, INI-Basis, AE
CH	AE
GE	AU, AT-Basis, PA-Basis, INI-Basis
FF	FK-Basis
KO	LE, AU, MR
KK	LE, AT-Basis, PA-Basis, FK-Basis, TP-Zuschlag

## STEIGERUNG VON GABEN

Gaben sind seltene 'übernatürliche'

Talente, Fähigkeiten oder Fertigkeiten, über die ein Held von Geburt an verfügen muss und die er nicht nach Belieben 'aktivieren' kann. Eine Gabe, die ein Held besitzt, kann wie ein Talent (jedoch nur als *Spezielle Erfahrung* oder im *Selbststudium*) gesteigert werden, wobei die Standard-Kosten in der Spalte **G** zu finden sind. Der Maximalwert einer Gabe kann so viele Punkte betragen wie der Wert der höchsten an der entsprechenden Probe beteiligten Eigenschaft, plus 3. Näheres zu Gaben erfahren Sie im **AH** ab Seite 150.

## STEIGERUNG DER AUSDAUER UND DER LEBENSENERGIE

Üblicherweise ändern sich diese Werte nur

dann nach oben, wenn sich die dazugehörigen Grundeigenschaften ändern (s.o.), jedoch ist es möglich, durch besonders rigorose Übungen (die als eine Mischung aus Selbststudium und Lernen unter Anleitung gelten) noch weitere Punkte zusätzlich zu erwerben. Der Zeitaufwand in Zeiteinheiten entspricht dem von Talenten der entsprechenden Steigerungskategorie (wobei AuP und LeP unterschiedlich eingestuft werden, siehe unten). Es gibt keine speziellen Erfahrungen bei der Steigerung der LE oder der AU.

Die hier genannten, maximal zu erwerbenden Punkte gelten *zusätzlich* zu den Punkten aus den jeweiligen Vorteilen *Ausdauernd* und *Lebenskraft* (die ja nur zu Beginn des Spiels gewählt werden dürfen) und zu den Punkten, die der Held durch Rasse, Kultur und/oder Profession erhalten hat.

- Der Maximalwert an Lebensenergie, den ein Held zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt die Hälfte seines KO-Wertes; die *zugekauften* (d.h. durch Steigerung hinzugewonnenen) Lebenspunkte kosten entsprechend der Spalte **H** aus der SKT. Um sich die ersten zwei LeP hinzuzukaufen, muss ein Held also 51 AP investieren, für den dritten Punkt 60 AP, für den vierten 85 usw.

- Der Maximalwert an Ausdauer, den ein Held zu seinem Grundwert hinzu'kaufen' kann, beträgt so viel wie sein doppelter KO-Wert; die *zugekauften* (s.o.) Ausdauerpunkte kosten entsprechend der Spalte **E** aus der SKT.

## OPTIONAL: ERWERB VON SONDERFERTIGKEITEN

Es gibt einige 'Berufsgeheimnisse', die üblicherweise nur an Mitglieder der eigenen Zunft, Gilde, Kriegerakademie etc. weitergegeben werden. Diese Sonderfertigkeiten (eine Übersicht finden Sie ab Seite 41) können demzufolge auch fast ausschließlich bei Lehrmeistern (oder gegenseitig) erlernt werden. Sie kosten feste AP-Beträge, die nur in dem Fall gesenkt sind, dass ein Held durch sein 'berufliches Vorleben' bereits Grundkenntnisse in dieser Sonderfertigkeit mitbringt, was bei der jeweiligen Sonderfertigkeit dann auch genannt ist.

Die Lerndauer in Zeiteinheiten beträgt üblicherweise ein Fünftel der angegebenen AP oder wird bei der Sonderfertigkeit entsprechend genannt.

**Einige Meisterhinweise hierzu**

- Die Sonderfertigkeiten [*Gelände*]*kunde* können Sie Helden zugänglich machen, wenn diese über einen längeren Zeitraum Abenteuer in einer bestimmten Region erlebt haben, auf die diese Geländekunde anwendbar ist; dazu ist kein besonderer Lehrmeister vonnöten, und bei besonders langem und / oder intensivem Aufenthalt können Sie den Erwerb auch verbilligen.

● Die Sonderfertigkeiten [Talent]spezialisierung (auch solche im Kampf) sollten jedem Helden, der einen genügend hohen TaW vorweisen kann, prinzipiell zugänglich sein, erfordern aber in jedem Fall einen Lehrmeister, der diese Spezialisierung beherrscht.

● Etliche Professionen haben Lernerleichterungen für Kampf-Sonderfertigkeiten (halbierte Kosten), und es ist nur normal, wenn diese Helden die entsprechenden Sonderfertigkeiten schnell erlernen wollen. Gerade das Akademiewesen (oder einzelne Abgänger von Akademien) bietet auch gute Möglichkeiten, diese Sonderfertigkeiten zu üben. Bei Schwertgesellen ist es sogar ein regelrechter Lebensstil, von Meister zu Meister zu reisen, um spezielle Sonderfertigkeiten zu erlernen; legen Sie einem solchen Vorhaben also nicht unnötig Steine in den Weg.

## ABBAU VON NACHTEILEN

Etliche Nachteile, die einem Helden

bei seiner Erschaffung mitgegeben wurden, können im Lauf seines Abenteuererlebens durch extremen Aufwand wieder aufgehoben werden. Empfehlenswert sind hier AP-Kosten in Höhe des Hundertfachen des GP-Wertes (und natürlich eine rollenspielerische Begründung aus dem Leben und Verhalten des Helden heraus); um den Nachteil *Krankheitsanfällig* (-7 GP) durch entsprechende Anstrengungen wieder loszuwerden, wären also 700 AP erforderlich. Ob ein Nachteil überhaupt abgebaut werden kann, liegt in der Hand des Meisters.

Eine besondere Behandlung erfahren die *Schlechten Eigenschaften*, die im Laufe des Spiels im *Selbststudium*, als *Spezielle Erfahrung* (üblicherweise) oder bei einem Seelenheilkundigen vermindert oder gänzlich abgebaut werden können: Die grundsätzlichen Kosten zur Senkung einer Schlechten Eigenschaft (in Selbststudium oder als Spezielle Erfahrung) können mit denen der Steigerung einer Guten Eigenschaft verglichen werden, wobei folgender Wert in der SKT, Spalte G, gesucht werden muss: 21 minus den neuen Wert der Schlechten Eigenschaft.

Die Behandlung schlechter Eigenschaften durch einen Seelenheilkundigen kostet zwar nur ein Zehntel der gerade genannten AP, ist aber kompliziert und risikoreich; mehr hierzu finden Sie bei der Beschreibung des Talents *Heilkunde Seele* auf Seite 36.

## DIE STUFE

Die Stufe ist ein Maß für die Gesamterfahrung, die der Held bislang gesammelt *und aus der er etwas gelernt hat*, und abhängig von der Gesamtzahl der Abenteuerpunkte, die er bislang ausgegeben, also in Steigerungen umgesetzt hat. Jeder Held beginnt sein Dasein auf der 1. Stufe. Wenn er 100 AP für Talentsteigerungen oder -aktivierungen verbraucht hat, erreicht er die 2. Stufe, bei 300 verbrauchten AP die 3. Stufe und so fort (siehe die unten stehende Tabelle). Die Abenteuerpunkte werden fortlaufend gezählt; wenn ein Held eine Stufe erreicht hat, fängt er also nicht wieder bei 0 an, sondern addiert die neu umgesetzten AP zu den bereits verbrauchten.

Sie finden auf dem Charakterbogen daher Einträge für *Abenteuerpunkte* (was für die Summe aller errungenen AP steht), für *Eingesetzte AP* (steht für die zu Steigerungen bereits verwendete AP; hieraus ergibt sich die Stufe) und für *AP-Guthaben* (den noch verbleibenden, nicht verwendeten Rest).

Es werden jeweils 100 AP mehr benötigt, um die nächstfolgende Stufe zu erreichen, oder, um eine allgemeingültige Formel zu präsentieren:

**Benötigte Abenteuerpunkte für eine neue Stufe:**

$$AP = \text{Alte Stufe} \times \text{Neue Stufe} \times 50$$

Die folgende Tabelle zeigt Ihnen, wie viele Abenteuerpunkte Sie zum Erreichen welcher Stufe benötigen. Stufen und Abenteuerpunkte sind natürlich nur ein abstraktes Maß für den Spieler, dem Helden (und auch den übrigen Aventurieren) sind sie unbekannt. Im Spielverlauf werden sie nur wenig verwendet; einzig bei der Berechnung der Aktivierungskosten eines Talents spielen sie eine Rolle. Die Stufe kann jedoch als Maß der Gesamterfahrung des Helden für die Bestimmung der Reputation (des guten Rufs, des Ruhms, der Bekannt- und Berühmtheit; zusammen mit dem Sozialstatus) sowie für die 'Allgemeine Lebenserfahrung' wie eine Eigenschaft auf die Probe gestellt werden.

<b>AP</b>	0	100	300	600	1.000	1.500
<b>Stufe</b>	1	2	3	4	5	6
<b>AP</b>	2.100	2.800	3.600	4.500	5.500	6.600
<b>Stufe</b>	7	8	9	10	11	12
<b>AP</b>	7.800	9.100	10.500			
<b>Stufe</b>	13	14	15			



## EXPERTE:

# FEUER UND EISEN

Auf den folgenden Seiten finden Sie einige Anmerkungen, wie Helden die Handwerks-talente *Bogenbau* und *Grobschmied* (siehe S. 34 bzw. 35) im Spiel nutzen und umsetzen können.

## WAFFENSCHMIEDEN

Immer wieder einmal mag es geschehen, dass ein Jüngling, der das Anfertigen von Waffen erlernt hat, selbst auf Wanderschaft geht, um zu erfahren, was sich denn so alles mit den Dingen, die er herstellt, Abenteuerliches erleben lässt. Andersherum gesagt: Manch ein Held – namentlich ein Angroscho – mag seine Karriere mit dem Berufstalent *Grobschmied* (*Waffenschmied*) beginnen und unterwegs dann auf die Idee kommen, eigene Waffen herzustellen. In folgenden Fällen kann dieses Talent zum Einsatz kommen:

**Waffenkauf/-beurteilung:** Jeder, der eine gewisse Erfahrung mit Waffen hat, kann auch durch eine einfache *Sinneschärfe*-Probe grob beurteilen, ob eine Waffe von guter oder eher schlechter Qualität ist, wenn er sie erbeutet oder von einem Händler angeboten bekommt. Aber jemandem, der selbst solche Waffen herstellt, fällt diese Beurteilung natürlich wesentlich einfacher: Waffenschmiede können daher bei der Einschätzung solcher Waffen seinen TaW *Grobschmied* (*Waffenschmied*) zum Wert der *Sinneschärfe* hinzuaddieren. Handelt es sich allerdings um eine Waffe, die in dieser Form dem Waffenschmied fremd ist (etwa ein Florett für einen Zwerg), kann der Meister entscheiden, dass der Bonus nur teilweise angerechnet wird.

**Bruchfaktor senken:** Wenn eine Waffe in einem Kampf (oder anderweitig) so beschädigt wurde, dass ihr Bruchfaktor um einen Punkt steigt, kann ein Waffenschmied versuchen, diese Qualitätsverschlechterung rückgängig zu machen. Hierzu muss er entsprechendes Reparaturmaterial zur Verfügung haben (Schleifstein, Lappen, Waffenöl; Preis 15 ST, Gewicht 40 Unzen) und sich mit der Waffe zwei Stunden lang beschäftigen. Eine einfache Probe macht einen Punkt Bruchfaktor-erhöhung rückgängig, eine besonders gut gelungene Probe (7 oder mehr übrig behaltene Talentpunkte) senkt ihn sogar um 2 Punkte; ein Misslingen bewirkt jedoch das Gegenteil: Der BF steigt um einen weiteren Punkt; ein Patzer lässt die Waffe zerbrechen.

**Waffe reparieren:** Ist eine Waffe erst einmal zerbrochen, ist es schon wesentlich aufwendiger, sie wiederherzustellen (eigentlich ist eine zerbrochene Klinge endgültig verloren, aber wir wollen nicht so sein ...). In diesem Fall muss der Waffenschmied eine vollständig ausgestattete Schmiede zur Verfügung haben – und viel Zeit, denn jede Probe zu einer Waffenreparatur kostet 6 Stunden Arbeit (diese Zeit kann nicht durch besonderen Arbeitseinsatz verkürzt werden). Um die Anzahl der Proben zu ermitteln, die für eine derartige Reparatur nötig sind, müssen Sie zunächst die durchschnittlichen Trefferpunkte dieser Waffe berechnen. Dafür wird jeder W6 durch die Zahl 4 ersetzt, so dass ein Schwert mit 1W6+4 TP auf (4+4=) 8 durchschnittliche TP kommt. Für jeden TP über 4 muss dem Schmied

eine Probe in *Waffenschmieden* gelingen, bei einem Schwert beispielsweise 4, bei einem Doppelkuchenhorn (1W6+6 TP) 6 Proben. (Es ist jedoch immer mindestens eine Probe fällig, auch bei Messern mit 1W6 TP.) Diese Proben können bei besonders hochwertigen (und daher kompliziert zu schmiedenden) oder besonders minderwertigen (und daher brüchigen) Waffen nach Meisterentscheid um bis zu 5 Punkte erschwert sein.

Besteht die beschädigte Waffe teilweise aus Holz, so können einige *Waffenschmieden*-Proben durch solche in *Holzbearbeitung* ersetzt werden. Da bei Waffen mit einem hölzernen Stiel wie Äxten oder Speeren bevorzugt genau dieser zerbricht, kann der Meister entscheiden, dass alle Proben in *Holzbearbeitung* abgelegt werden. Aber auch in diesem Fall ist die Berufsfertigkeit *Waffenschmieden* Voraussetzung für das Ablegen einer entsprechenden Probe. Wenn alle Proben gelingen, erhält die Waffe wieder ihre ursprünglichen Werte, abgesehen vom Bruchfaktor, der um einen Punkt über den Ursprungswert steigt. Misslingt jedoch auch nur eine der Proben, so ist die Waffe erneut zerbrochen und der Schmiedevorgang muss wieder von vorne begonnen werden. Jeder misslungene Reparaturversuch lässt den endgültigen Bruchfaktor um einen weiteren Punkt steigen.

**Waffe schmieden:** Bei Benutzung einer Schmiede und der nötigen Rohmaterialien ist es einem geübten Waffenschmied natürlich auch möglich, eine ganz neue Waffe herzustellen. In diesem Fall braucht der Schmied allerdings für jede einzelne Probe einen vollen Arbeitstag Zeit, den er aber nicht durchgehend in der Werkstatt zubringen muss, da immer wieder Phasen des Wartens eintreten, in denen beispielsweise das Metall auskühlen muss. Es sind genauso viele Proben nötig wie bei der Reparatur einer zerbrochenen Waffe. Bei der Herstellung einer Waffe darf höchstens die Hälfte der Proben in *Holzbearbeitung* abgelegt werden (die genaue Anzahl liegt im Ermessen des Meisters, abhängig von dem Holzanteil in der Waffe). Wenn alle Proben gelingen, hat der Schmied eine Waffe hergestellt, die einem handelsüblichen Exemplar entspricht. Misslingt auch nur eine der Proben, so ist ein Fehler im Material entstanden. Der Schmied kann sich nun entscheiden, weiterzuarbeiten, wobei das Endergebnis pro misslungener Probe wahlweise einen um 3 Punkte erhöhten Bruchfaktor oder 1 TP weniger aufweist. Oder er bricht den Schmiedeversuch ab, gibt die Hälfte des benutzten Materials verloren und fängt wieder von vorne an. Die Kosten für die benötigten Rohmaterialien liegen etwa bei einem Fünftel der Kosten der fertigen Waffe, bei selteneren Materialien wie Tuzakstahl auch deutlich mehr.

**Schmieden einer besonderen Waffe:** Nur Waffenschmiede mit einem TaW von 11 oder mehr sind in der Lage, eine Waffe herzustellen, die besser ist als die handelsüblichen Gegenstücke. Voraussetzung hierfür ist, dass der Schmied in einer gut ausgestatteten Schmiede arbeitet, in der er sich gut auskennt (er muss mindestens schon einen Monat hier gearbeitet haben). Der Schmied muss zu Beginn seiner Arbeit festlegen, um wie viel seine Arbeit den Standard übertreffen soll (es ist maximal eine Senkung des BF um 5 Punkte und eine Steigerung der TP um 2 Punkte möglich). Jede Probe dauert 4 Tage intensiver Arbeit, und alle Proben sind um 2 Punkte pro BF-Senkung plus 3 Punkte pro TP-Steigerung erschwert. Beispiel: Ein Schwert mit



1W+5 TP und BF 0 (das 'Standardmodell' hat 1W+4 TP und BF 1) würde fünf Proben +5 benötigen. Misslingt auch nur eine der Proben, ist die gesamte Arbeit unbrauchbar und muss wieder von vorne begonnen werden. Waffenschmiede mit einem TaW von 18 oder mehr können sogar versuchen, Waffen herzustellen, deren TP um 3 Punkte über dem Standard und der Bruchfaktor um 7 Punkte unter dem Standard der Waffenliste liegt. Es ist entsprechend ausgebildeten Waffenschmieden möglich, die Vorteile einer besonderen Waffe mit denen einer *Persönlichen Waffe* (Verbesserung des INI-Modifikators und des WM; siehe MBK) zu kombinieren, wobei die Herstellung einer Persönlichen Waffe die Proben nochmals um 7 Punkte erschwert.

Besondere Waffen sind nicht im herkömmlichen Handel erhältlich. Ihr Erwerb sollte immer unter irgendwelchen besonderen Umständen geschehen, z.B. als Dankesbeweis eines zwergischen Schmiedes oder eines reichen Adligen. Ihr Preis (falls er relevant sein sollte) verdoppelt sich pro Punkt BF und vervierfacht sich pro zusätzlichem TP, wobei sich diese Faktoren addieren, d.h., ein Schwert mit einem um 2 Punkte gesenkten BF und um einen Punkt erhöhten TP kostet das Achtfache (2+2+4) des Listenpreises. Allerdings ist es auch nicht sonderlich einfach, einen Käufer für eine derartige Waffe zu finden, falls ein Held hierin eine neue Einnahmequelle vermuten sollte.

## BOGEN- UND ARMBRUSTBAU

Ebenso wie das Waffenschmieden (siehe Seite 51) sind auch der Bogen- und Armbrustbau als Berufstalent zugänglich, und ebenso wie für Schmiedearbeiten benötigen auch Bogner und Armbruster eine solide ausgestattete Werkstatt (wenn man einmal von den Elfen absieht, die einen großen Teil des Werkzeugeinsatzes durch Zauberei ersetzen). Es gelten ähnliche Regeln wie bei den Waffenschmieden (s.o.), jedoch sind die Spezialisierungen von *Bogen-/Armbrustbau* (B/A) so unterschiedlich, dass, wenn ein Armbruster einen Bogen herstellen, reparieren oder beurteilen will (oder ein Bogenmacher entsprechendes mit einer Armbrust vorhat), alle Proben um zwei Punkte erschwert sind.

**Waffenkauf/-beurteilung:** Hier gelten die gleichen Regeln wie bei Waffenschmieden (s. S. 51).

**Waffe reparieren:** (B) Wenn ein Bogen beschädigt ist, bedeutet das in der Regel, dass er zerbrochen ist. In diesem Fall ist eine Reparatur nicht möglich, da die Spannkraft nicht wieder herstellbar ist. Sollte hingegen nur die Sehne gerissen sein, muss einfach eine neue aufgelegt werden, wozu keine besonderen handwerklichen Fähigkeiten erforderlich sind. (A) Eine Armbrust (oder gar eine der komplexen, horasischen Torsionswaffen wie Balestra oder Arbalette) hingegen verfügt über einen mehr oder weniger aufwendigen Mechanismus, der verklemmen, verrostet oder sich festfressen kann. Dies ist in der Regel über einfache *Mechanik*- oder *Feinmechanik*-Proben wieder zu beheben, bei der Armbruster den TaW *Bogen-/Armbrustbau* anstelle des eigentlichen TaW (*Mechanik/Feinmechanik*) verwenden dürfen. Liegt eine schwerere Beschädigung vor, muss dem Armbruster eine entsprechende Werkstatt zur Verfügung stehen, um die Waffe wieder nutzbar zu machen – und viel Zeit, denn jede

Probe für eine solche Reparatur kostet 6 Stunden Arbeit. Um die Anzahl der Proben zu ermitteln, die für eine derartige Reparatur nötig sind, müssen Sie zunächst die durchschnittlichen Trefferpunkte der Waffe berechnen. Dafür wird jeder W6 durch die Zahl 4 ersetzt, es gelten die gleichen Regeln wie für das Waffenschmieden. Für jeden TP über 6 muss dem Schmied eine Probe in *Bogenbau (Armbrust)* oder *Bogenbau (Torsionswaffen)* gelingen (es ist jedoch immer mindestens eine Probe fällig). Komplexe Mechaniken (wie bei allen Torsionswaffen) erschweren die Probe um 2 Punkte, Repetiermechanismen um 2 weitere Punkte, eine besondere benötigte Präzision um weitere 2 Punkte. Wenn *alle* Proben gelingen, ist die Waffe wieder voll hergestellt. Scheitert auch nur eine Probe, so muss der gesamte Prozess wieder von vorne begonnen werden, wobei alle Proben um einen Punkt erschwert sind. Diese Erschwernisse können sich bei mehrfachen Fehlversuchen natürlich aufaddieren, bis die Waffe so 'verhunzt' ist, dass sie einfach nicht mehr zu retten ist.

**Waffe herstellen:** Unter Benutzung der benötigten Werkzeuge, vor allem aber der nötigen Rohmaterialien ist es einem geübten Bogenbauer oder Armbruster natürlich auch möglich, eine ganz neue Waffe herzustellen. In diesem Fall kostet allerdings jede einzelne Probe zwei volle Arbeitstage Zeit (die wie beim Waffenschmieden nicht vollständig in der Werkstatt zugebracht werden müssen), wobei die Anzahl der fälligen Proben wiederum von der einzelnen Waffe abhängt.

(B) Für Bögen gilt, dass für jeden durchschnittlichen TP über 4 eine Probe abgelegt werden muss. Misslingt auch nur eine Probe, kann der Bogen nicht mehr weiter verbessert werden. (Gelingen also drei Proben und misslingt die vierte, so hat der Bogen 1W+3 TP) Bögen aus frischgeschnittenem Holz können niemals mehr als 1W6 TP und höchstens eine Reichweite von 20 Schritt erreichen, dafür ist für ihre Herstellung auch nur jeweils eine Probe in *Holzbearbeitung* und in *Bogenbau (Bogen)* nötig.

(A) Für eine Armbrust gilt, dass pro TP über 6 eine Probe fällig ist, für jeden Punkt über 10 zwei Proben und für jeden TP über 15 sogar drei Proben. Die Herstellung einer Schweren Armbrust mit 2W+6 TP (durchschnittlich 14) erfordert also 12 Talentproben. Auch hier gilt: Komplexe Mechaniken (wie bei allen Torsionswaffen) erschweren die Probe um 1 Punkt, Repetiermechanismen um 2 weitere Punkte, eine besondere benötigte Präzision um weitere 3 Punkte. Bei der Herstellung einer Armbrust wird ein (abgerundetes) Drittel der *Bogenbau (Armbrust)*-Proben durch *Mechanik*-Proben ersetzt. Jede misslungene Probe senkt die endgültigen TP um einen Punkt und erhöht die Wahrscheinlichkeit einer Fehlfunktion um 5%. Ohne Werkstatt ist das Herstellen einer Armbrust nicht möglich.

**Herstellen einer besonderen Waffe:** Nur Bogenbauer und Armbruster mit einem TaW von 11 oder mehr haben die Möglichkeit, eine Waffe herzustellen, die besser ist als die handelsüblichen Gegenstücke. Voraussetzung hierfür ist, dass der Held in einer gut ausgestatteten Werkstatt arbeitet, in der er sich gut auskennt (er muss mindestens schon einen Monat hier gearbeitet haben). Er muss zu Beginn seiner Arbeit festlegen, um wie viel seine Arbeit den Standard übertreffen soll. Es ist maximal eine Steigerung der TP um 1 Punkt bei allen 'gewöhnlichen' Bögen und um bis zu 2 Punkte bei Langbögen, Kriegs-



bögen und Leichten und Schweren Armbrüsten möglich, andere Armbrustvarianten können nicht modifiziert werden. Es ist ebenfalls möglich, die Präzision der Waffe zu verbessern (die Fernkampf-Probe um bis zu 2 Punkten zu erleichtern). Jede Probe dauert 4 Tage intensiver Arbeit, und alle Proben sind um 3 Punkte pro Punkt TP-Steigerung, um 5 Punkte pro Erleichterung der Fernkampfprobe um 1 Punkt erschwert. Beispiel: Eine überschwere Präzisionsarmbrust (-2 für die Fernkampf-Probe) mit 2W+8 TP würde 17 Proben +16 benötigen – kein Wunder also, dass solche Waffen genauso selten wie teuer sind ...

Misslingt auch nur eine der Proben, ist die gesamte Arbeit unbrauchbar und muss wieder von vorne begonnen werden. Bogenbauern mit einem TaW 18 oder mehr ist es vorbehalten, Waffen herzustellen, deren TP nochmals um 1 Punkt über den oben genannten Werten liegt.

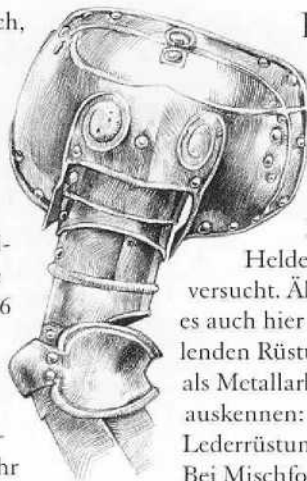
**Pfeil- und Bolzenmacher:** Diese Spezialisten stellen die 'Munition' für Bögen und Armbrüste her. Dementsprechend können sie auch die Qualität von solchen Geschossen beurteilen, aber auch in manchen Situationen etwas über die Herkunft eines Pfeils sagen – etwa ob es sich um einen Pfeil eines Nivesen oder eines Orks handelt und dergleichen mehr.

Jeder, der sich ein wenig mit *Holzbearbeitung* auskennt, kann eigene Pfeile herstellen, wenn er über passendes Material und Werkzeug verfügt. Dies kostet eine Stunde pro Pfeil und erfordert eine Probe in *Holzbearbeitung*, bei deren Misslingen der Pfeil unbrauchbar ist. Die Reichweite eines solchen improvisierten Pfeils beträgt nur die Hälfte eines professionellen Pfeiles, die TP sinken um 1 und es gibt keine TP-Zuschläge für geringe Entfernungen. (Hat der entsprechende Held jedoch noch nicht einmal eine geschmiedete Pfeilspitze, sondern spitzt einfach den hölzernen Schaft an, so sinken die TP um weitere 2 Punkte.)

Ein Pfeilmacher kann zum einen seinen TaW *Bogenbau (Bolzen/Pfeile)* bei allen derartigen Proben verwenden, er benötigt nur eine halbe Stunde pro Pfeil und die Reichweite seiner Pfeile beträgt drei Viertel von jener eines regulären Pfeils.

Ausgebildete Pfeilmacher haben darüber hinaus die Möglichkeit, 'richtige' Pfeile oder Bolzen anzufertigen. Die Proben hierfür werden ebenfalls auf das Talent *Bogenbau (Bolzen/Pfeile)* abgelegt, sie dauern ebenfalls jeweils eine halbe Stunde. Pfeile für alle Bögen außer Kriegsbögen erfordern eine Probe (unmodifiziert bei Kurzbögen, +1 bei Lang- und Kompositbögen), bei Kriegsbögen und allen Arten von Armbrüsten sind zwei Proben nötig (je +3 bei Kriegsbögen und allen Torsionswaffen, je +1 bei Schweren Armbrüsten, sonst unmodifiziert). Auch hier sinken die TP um 2, wenn keine passenden Spitzen zur Verfügung stehen, die der Pfeilmacher allerdings in einer Schmiede auch selbst anfertigen kann (eine halbe Stunde und eine einfache Probe auf *Grobschmied*).

Es ist einem spezialisierten Pfeilmacher möglich, Spezialanfertigungen wie 'singende' Pfeile, Jagdpfeile, panzerbrechende Spitzen oder Brandpfeile herzustellen, wobei hier die Proben nach Maßgabe des Meisters erschwert sind.



## RÜSTUNGEN

Wie im Band *Mit blitzenden Klingen* nachzulesen, halten auch Rüstungen nicht ewig, und so ist der Bedarf nach Spezialisten, die hier ihre Fähigkeiten im Bauen und Reparieren einsetzen können, stets vorhanden.

Der vierte im Bunde der waffenherstellenden Helden ist somit derjenige, der sich am Rüstungsbau versucht. Ähnlich wie bei *Bogenbauer* und *Armbruster* gibt es auch hier eine Unterscheidung je nach Art der herzustellenden Rüstung, nämlich in *Plättner* und *Harnischmacher* als Metallarbeiter und *Schuster/Sattler*, die sich mit Leder auskennen: Kein Plättner oder Harnischmacher kann reine Lederrüstungen herstellen, kein Sattler ein Kettenhemd. Bei Mischformen aus Metall und Leder entscheidet der Meister über das genaue Vorgehen.

**Rüstungskauf/-beurteilung:** Auch hier gelten die Regeln, die für Waffenschmiede genannt sind, allerdings nur jeweils für die Kategorie an Rüstungen, die der Rüstungsbauer selbst herstellen kann.

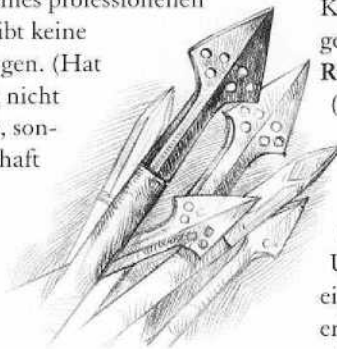
**Rüstung flicken:** Aufgebogene und gerissene Kettenhemd-Ringe zu ersetzen oder zu vernieten erfordert genauso wenig Talent wie das Ausbeulen einer Plattenrüstung oder der Austausch abgerissener Halteriemen. In beiden Fällen gilt: Ist der RS nur um 1 Punkt gesunken, so ist ein jeder Abenteurer – das geeignete Werkzeug vorausgesetzt – in der Lage, diese Rüstungen wieder auf den ursprünglichen RS-Wert zu bringen. Dies gilt für Plattenrüstungen und einfache (nicht jedoch meisterliche) Kettenrüstungen; Lederrüstungen, Brigantinen, Bronzerüstungen und Lamellare müssen von Spezialisten repariert werden.

**Rüstung reparieren:** Um beschädigte Rüstungen zu reparieren (wiederum nur solche Rüstungen, die der jeweilige Held auch herstellen kann), ist pro Punkt RS, den die Rüstung zurückgewinnen soll, eine Probe auf das jeweilige Talent nötig, die um so viele Punkte erschwert ist wie der übliche Gesamt-RS der Rüstung beträgt.

Um einen Schuppenpanzer vollständig zu reparieren, der auf einen RS von 3 reduziert worden ist, sind also zwei Proben +5 erforderlich; bei der Machart des Schuppenpanzers sollten dies eine *Grobschmied*- und eine *Lederarbeiten*-Probe sein.

Misslingt eine dieser Proben, kann der Rüstungsbauer entweder die Rüstung dennoch benutzen, was jedoch die Gefahr birgt, dass sie ihren Träger in einer kritischen Situation im Stich lässt: Bei einer unparierten glücklichen Attacke eines Gegners verrutscht die Rüstung so, dass sie nur noch die Hälfte des Rüstungsschutzes bietet (abgerundet), aber dafür um zwei Punkte mehr behindert. Scheitern mehrere Proben, so ist die Rüstung auf keinen Fall brauchbar. Oder aber er beginnt die Reparatur wieder von vorne, wobei allerdings alle Proben um jeweils 2 Punkte erschwert werden. Für alle Reparaturen ist eine entsprechende Ausrüstung nötig (Kosten und Gewicht wie beim Waffenschmieden); jede Probe dauert bei Lederrüstungen drei Stunden und bei Metallrüstungen sechs Stunden Arbeit.

**Rüstung herstellen:** Unter Benutzung einer gut ausgestatteten Werkstatt und der nötigen Rohmaterialien ist es einem geübten Rüstungsbauer natürlich auch möglich, eine ganz neue Rüstung herzustellen. Pro Punkt RS wird – egal, ob Leder- oder Metallrüstung – ein Tag intensiver Arbeit benötigt; für das Scheitern einer Probe gilt das gleiche wie beim Reparieren.



# TIPPS UND ANREGUNGEN FÜR SPIELER

VON FLORIAN DOB-SCHAUEN

UNTER VERWENDUNG VON "AUF EIN WORT, VEREHRTE ROLLENSPIELER" VON ULRICH KJESOW

In der Basisbox finden Sie auf S. 158f. einige grundlegende Tipps für Rollenspieler in knapper Form zusammengefasst. In Wirklichkeit jedoch ist das Thema sehr viel komplexer, und jeder, der sich längere Zeit mit Rollenspiel beschäftigt, hat dazu eigene Ideen und Vorstellungen entwickelt. Darum möchten wir hier die Thematik ein wenig eingehender beleuchten und Ihnen einige Anregungen zur Hand geben, wie Sie als Spieler Ihr Rollenspiel reizvoller gestalten können. Der folgende Text soll jedoch keinesfalls ein 'allgemein gültiges Regelwerk für gutes Rollenspiel' darstellen – im Gegenteil: Wann immer Sie vielmehr auf eine Empfehlung stoßen, die nicht zu Ihrem Geschmack oder dem Spielstil Ihrer Runde passt, überlesen Sie sie einfach – denn den 'einzig wahren und richtigen Weg' des Rollenspiels gibt es schlichtweg nicht.

Wir verfügen über eine langjährige Erfahrung im Bereich der Rollenspiele und haben bereits die unterschiedlichsten Varianten ausprobiert. Darum haben wir uns im Folgenden vorgenommen, Sie an der Quintessenz unserer Erkenntnisse teilhaben lassen, damit Sie vielleicht einige der Fehler, die wir gemacht haben, vermeiden können. Aber auch wenn Sie selbst schon ein erfahrener Rollenspieler sind, lohnt das Weiterlesen – mag sein, dass auch Sie noch auf die ein oder andere neue Idee stoßen, von der Ihr Spiel profitieren kann.

## TEIL I: IHR HELD, DAS UNBEKANNTE WESEN

Der zentrale Reiz des Rollenspiels liegt darin,

in der Person eines Helden Abenteuer zu erleben: spannende Situationen, ergreifende Momente und verzwickte Notlagen, aus denen man sich nur mit knapper Not befreien kann. Ebenso, wie ein Buch oder Film erst dann packend ist, wenn man sich mit dem Helden identifiziert, wenn man mit ihm fiebert oder leidet, ist es beim Rollenspiel: Richtig reizvoll wird es erst dann, wenn Sie nicht einfach nur mit den Zahlenwerten auf Ihrem Heldendokument jonglieren, sondern Ihnen wirklich so zumute ist, als würden Sie selbst auf einer schwankenden Hängebrücke über den Abgrund balancieren oder von dem arroganten Büttel der Stadtwache zur Weißglut getrieben werden. Doch was können Sie tun, um sich in der Haut Ihres Helden zu Hause zu fühlen?

Zunächst einmal sollten Sie Ihren Helden besser kennenlernen und seinem Charakter Tiefe verleihen. Solange er nur aus ein paar Zahlen besteht, die Sie auf dem Heldenbogen eingetragen haben, besitzt er genauso viel Persönlichkeit wie das Blatt Papier, auf dem er steht. Denn die 'Persönlichkeit' wird durch all das festgelegt, was sich nicht in Zahlenwerten ausdrücken lässt: durch die Vorlieben des Helden, seine Wünsche und Abneigungen, seine Vergangenheit, seine Erinnerungen und Ziele.

Als ersten Anhaltspunkt können Sie die Vor- und Nachteile verwenden, mit denen Sie den Helden ausgestattet haben, und sich überlegen, was sich hinter diesen Zahlenwerten verbergen könnte: Denn selbst wenn Sie wissen, dass Ihr Held sehr rachsüchtig ist, stellt sich immer noch die Frage, warum er das ist und wie sich dies auf sein Verhalten auswirkt. Stammt er aus einer Kultur, in der eine Kränkung der Ehre nur durch blutige Rache bereinigt werden kann? Vielleicht hat Ihr Held diese Ansicht kritiklos übernommen, vielleicht hatte er aber auch nur Angst, von seinesgleichen ausgelacht zu werden, wenn er seine Ehre nicht wiederherstellt – oder aber, er hält es für den Willen seiner Götter, dass Gleiches mit Gleichem vergolten wird. Wie Sie an diesem Beispiel sehen, kann schon der Begriff der Rachsucht sehr unterschiedliche Bedeutungen annehmen, und jede Schattierung kann für das Verhalten Ihres Helden im Abenteuer ausschlaggebend sein.

Auch eine Beschäftigung mit den **20 Fragen an den Helden**, wie sie in den Basisregeln auf S. 63ff. präsentiert wurden, zeigt weitere wichtige Aspekte seiner Persönlichkeit auf.

Wir möchten Sie ermutigen, den bisherigen Lebensweg Ihres Helden, mit seinen ganz persönlichen Zielen und Eigenheiten, in Form einer kleinen Geschichte festzuhalten. Gegebenenfalls können Sie diese kurze Erzählung auch dem Meister zukommen lassen – einfach so, als Lesevergnügen, oder aber in der Hoffnung, dass ein paar Details aus der Vergangenheit Ihres Helden in das Abenteuer eingebaut werden. Denn wäre es nicht viel spannender, statt einer beliebigen Prinzessin einmal den eigenen kleinen Bruder aus den Fängen eines üblen Schwarzmagiers zu befreien?

Natürlich müssen Sie nicht bereits vor Ihrer ersten Spielsitzung jeden Persönlichkeitsaspekt Ihres Helden haarklein im Kopf haben. Aber Sie sollten aufmerksam verfolgen, welche Erfahrungen er nach einigen Abenteuern gemacht hat, wie er sich in wichtigen Momenten verhalten hat und welches Gesamtbild dazu passen würde. Erfahreneren Rollenspielern empfehlen wir sogar, die Charaktergenerierung von Anfang an 'von hinten aufzuzäumen': Überlegen Sie sich zuerst, was für ein Mensch (oder Elf, oder Zwerg ...) Ihr Held sein soll, denken Sie sich eine Hintergrundgeschichte zu dieser Figur aus, und fangen Sie dann erst an, die passenden Spielwerte zusammenzustellen. Gerade um Ihnen diese Freiheit zu erlauben, haben wir die neue Regelrevision ausgearbeitet, die es jedem Spieler – losgelöst von der Willkür des Würfelglücks – ermöglichen soll, seinen Helden ganz nach persönlichem Geschmack maßzuschneidern.

Und noch eines ist wichtig: Lassen Sie sich nicht von Ihren eigenen Vorgaben tyrannisieren. Wenn Sie merken, dass das Konzept, das Sie sich für Ihren Charakter ausgedacht haben, aus irgendwelchen Gründen nicht funktioniert, weil es sich nicht mit Ihrer Spielweise verträgt, Ihnen plötzlich nicht mehr stimmig erscheint oder aus sonstigen Gründen keinen Spaß macht – dann wandeln Sie es einfach ab. Helden sind auch nur Menschen (oder Zwerge, oder Elfen ...) und führen noch dazu ein unstetes Dasein voller aufrüttelnder Erlebnisse, das täglich neue Gründe liefert, sich zu ändern. Sie stellen fest, dass es Ihnen immer weniger Spaß macht, die mädchenhaft alberne Gaukle-

rin zu spielen? Dann gestatten Sie der Kleinen doch einfach, erwachsen zu werden – eine solche Wandlung lässt sie bestenfalls authentischer wirken.

Auch sonst sollten Sie den Mut haben, sich von starren Vorgaben zu lösen. Aventurische Zwerge sind brummig und goldgierig, Horasier sprechen durch die Nase und fuchteln mit Spitzentüchlein herum und Thorwaler sind trinkfeste Rüpel. Diese Klischees sind weit verbreitet und in der Regel überaus nützlich, denn sie helfen dabei, sich den Kontinent Aventurien plastisch vorzustellen und auf die Schnelle, bei Zufallsbegegnungen, die passende Assoziation parat zu haben. Aber niemand zwingt Sie, diese Klischees auch dann zu bedienen, wenn Sie einen Helden spielen. Wer sagt denn, dass Ihr Thorwaler nicht Abstinenzler ist, der nichts schrecklicher findet als aufdringliche Leute, die lauthals und falsch singen? Genau das wäre doch ein sehr gutes Motiv, die Heimat zu verlassen und in der Fremde sein Glück zu versuchen! Auch im späteren Spielverlauf kann sich aus einem solchen scheinbaren Widerspruch manch lustiger Effekt ergeben, denn natürlich haben auch die Meisterpersonen genau dieses Vorurteil vor Augen und sind entsprechend überrascht, wenn Ihr Held plötzlich ganz anders ist.

## MUT ZUR DARSTELLUNG

Wie dicht und aufregend ein (Tisch-)Rollenspiel für alle Beteiligten ist, hängt von der Atmosphäre am Spieltisch ab. Diese – an sich banale – Feststellung hat, was die Darstellung des Helden betrifft, eine Reihe grundlegender Konsequenzen: Auch, wenn Sie selbst ganz genau wissen, wie Ihr Held wirken soll und wie er 'wirklich' ist, wird in der Vorstellung Ihrer Mitspieler nur das Gestalt annehmen (und somit für die Dauer des Spiels zur aventurischen Realität), was Sie selbst, durch Ihre Darstellung, vermitteln. Geben Sie sich also Mühe, die Möglichkeiten des (Tisch-)Rollenspiels\* voll auszuschöpfen. Sprechen Sie nicht mit Ihrer normalen Stimme, sondern so, wie es Ihr Held tun würde: bedächtig, hektisch, militärisch knapp oder umständlich, mit großen Gesten oder misstrauischen Blicken. Um einen Anfang zu machen, könnten Sie immer dann, wenn es im Abenteuer auf Geräuschlosigkeit ankommt, tatsächlich im

\*im Gegensatz zum Livrollenspiel, bei dem viele der hier als 'Tricks' genannten Methoden zur grundsätzlichen Spielgestaltung gehören.

Flüsterton mit Ihren Mitspielern sprechen oder sich gar in Zeichensprache mit ihnen verständigen. Ein nächster Schritt wäre es, Ihre Stimme und Sprache der Gefühlslage Ihres Helden so weit wie möglich anzupassen. Niemand erwartet, dass Sie dies so überzeugend tun wie ein Burgschauspieler, aber es ist auch nicht sehr schwer, Ihrer Stimme bei der Frage "Du hast also wirklich nichts gesehen?" einen leisen, lauernden Klang zu geben oder den Satz "Bei Rondra, das wirst du mir büßen!" ein wenig lauter und kräftiger auszusprechen.

Um Ihren Mitspielern und dem Meister zu verdeutlichen, wie Ihr Held sich bewegt, brauchen Sie nicht erst den Stuhl zu verlassen: Ein grimmiges Gesicht und verschränkte Arme sprechen ebenso eine deutliche Sprache wie ein koketter Augenaufschlag oder ein dozierend erhobener Zeigefinger. Haben Sie ruhig den Mut, das einmal auszuprobieren – Sie werden selbst überrascht sein, wie gut es funktioniert.

Während des Spielens ist es hilfreich, sich hin und wieder den eigenen Helden bildlich vorzustellen, so als würde man das Spielgeschehen kurz durch eine Kamera betrachten. Das hilft dabei, Flüchtigkeitsfehler zu vermeiden: Wenn Ihr Held in einer Hand ein Schwert und in der anderen eine Laterne hält, kann er unmöglich eine Truhe öffnen, ohne einen der beiden Gegenstände beiseite zu legen. Und wenn Sie sich bildlich vorgestellt haben, dass Ihr Held gerade durch den sumpfigen Dorfweiher geschwommen ist, werden Sie nicht so leicht auf die

Idee kommen, nun als nächstes den Thronsaal zu betreten und so zu tun, als sei nichts geschehen – denn Sie wissen, dass der Held gerade den Fußboden volltropft und vermutlich noch ein paar Wasserpflanzen im Haar hat. Und

wenn Sie nicht nur ein paar Lebenspunkte auf Ihrem Dokument weggestrichen, sondern sich dabei vor Augen geführt haben, dass Ihr Held drei Schwerthiebe abbekommen hat und mit Blut besudelt ist, werden

Sie sich viel eher darum kümmern, dass seine Wunden versorgt und die Kleider in Ordnung gebracht werden.

## EINEN HELDEN ZU SPIELEN ...

Im vorangegangenen Text wollten wir Ihnen vor allem darlegen, wie wichtig es für Ihr Spiel ist, dass Sie zwischen Spieler- und Heldenpersönlichkeit zu trennen lernen. Das soll aber auf keinen Fall bedeuten, dass Sie Ihren Helden lieblos und wie



eine Spielfigur durch die Abenteuer führen. Nein, nachdem die Trennung einmal vollzogen ist, sollten Sie es sich zur Aufgabe machen, den Helden mit so viel Leben wie nur irgend möglich zu erfüllen.

Außerdem sollten Sie es von Anfang an vermeiden, von Ihrem Helden in der dritten Person zu sprechen: "Mein Krieger fragt ihn mal, ob er was mit der Sache zu tun hat ..." Was für ein schlapper Satz! Wieviel besser kommt es da, wenn Sie mit energischer Stimme sagen: "Rede, du Schurke! Steckst du mit drin?" Um die Rolle Ihres Helden abzurunden, sollten Sie stets darauf achten, sein Auftreten und Verhalten seiner Erfahrung und seinem Ruhm (also seiner Stufe und seinem Sozialstatus) anzupassen. Dieser Rat gilt natürlich vor allem für besonders niedrig- oder hochstufige Helden. Spielfiguren, die 'im Mittelfeld liegen', müssen sich über ihre Wirkung auf die Umwelt nicht unbedingt stets Rechenschaft ablegen.

Als (abschreckendes) Beispiel aus der Praxis sei hier eine kleine Anekdote von einem Spielertreffen geschildert, bei dem einer unserer Autoren als Meister auf zwei Krieger der 18. Stufe stieß, die sich fast einen (Spiel-)Tag lang von einem Begrüßer (Hotelportier) auf der Nase herumtanzen ließen: "Der Herr lässt Euch bestellen, Ihr mögt noch zwei Stunden warten – der Herr hat eben das Haus verlassen, wird aber bald wieder zurück sein – tretet bitte vom Tresen zurück, ich muss mich jetzt um die Gäste kümmern" usw. Die beiden Krieger – mehrfache Basiliskentöter, versteht sich – akzeptierten einfach, dass ein Begrüßer hinter einer Theke eine Respektperson ist, der sich jedermann zu fügen hat. Dass sie selber, bei all ihren Ruhmestaten, ihrer Umgebung sehr viel mehr Respekt einflößen müssten, dass sie einen Portier, der nicht spurt, mit einem pädagogischen Griff ans Ohr sofort auf Touren bringen könnten, kam ihnen nicht in den Sinn ...

Natürlich spielt der Meister in dieser Geschichte auch nicht gerade eine vorbildliche Rolle: Statt insgeheim seinen Spaß daran zu haben, die Recken zu schikanieren, hätte er nämlich von vornherein die Reaktion der Umgebung auf zwei solche Heldengestalten angemessen darstellen sollen. Ein hochstufiger Held hat normalerweise schon eine besondere Behandlung durch den Meister verdient. Man muss einfach davon ausgehen, dass ein Kämpfer, der eine lange Reihe von Abenteuern durchgestanden, vielen Schurken das Handwerk gelegt und vielen Menschen das Leben gerettet hat, sich in so mancher aventurischer Stadt einer gewissen Prominenz erfreut. Lassen Sie als Meister die Bürger so agieren, wie sich auch heute die Erdmenschchen bei der Begegnung mit Prominenten verhalten. Beschreiben Sie jene typische Mischung aus Neugierde, Ehrfurcht und Aufdringlichkeit. Einem berühmten aventurischen Helden werden sich leicht viele Türen öffnen, so mancher Händler und Handwerker wird sich schier zerreißen, um ihm gefällig zu sein. Andererseits wird er sich kaum durch die Straßen bewegen können, ohne dass ihm ein Schwarm von Kindern und Jugendlichen folgt, ein vermeintlich heimliches Rendezvous wird blitzschnell zum Stadtgespräch, und in der Schänke kann er sich vor spendierten Bieren und schulterklopfenden Händen kaum retten.

Es ist Spielleitersache, den oben beschriebenen Rahmen zu schaffen, in dem dann die Spieler ihre ruhmreichen Kämpfe angemessen bewegen sollten: Zum Beispiel gibt es nur wenige Leute, von denen ein Held der 18. Stufe einen Befehl, einen Rat oder einen Auftrag annimmt. Bei Verhandlungen ist er es

gewohnt, die Preise festzusetzen und die Umstände zu bestimmen. Seine Gegner wählt er danach aus, ob sie ihm ebenbürtig sind. Ein Kriegerveteran mit vollendeten Kampfwerten stellt sich so leicht keinem jungen Heißsporn zu einem echten Schwertduell. Er wird auf eine solche Herausforderung je nach Temperament mit einem nachsichtigen Lächeln oder mit einer schallenden Ohrfeige reagieren.

Ein jugendlicher Held auf der anderen Seite wird seine Gegner keineswegs immer danach aussuchen, ob er ihnen gewachsen ist. Er hat die Erfahrung seiner Grenzen noch nicht gemacht, neigt darum zur Selbstüberschätzung und ist außerdem stets darauf aus, seinen Ruhm zu mehren, indem er sich mit namhaften Gegnern anlegt. Außer dem Hang zur Selbstüberschätzung sollten Sie als Spieler einem frischgebackenen Helden die Fähigkeit zum Staunen und eine gefährliche Portion Leichtgläubigkeit mit auf den Weg geben. Auch dürften Geduld und geschicktes Taktieren nicht unbedingt zu seinen Tugenden gehören ...

Womit wir beim letzten Ratschlag dieser kleinen Anleitung zur Verfeinerung des Rollenspiels angekommen wären: Scheuen Sie als Spieler nicht davor zurück, Ihren Helden in gewissen Charakterzügen zu schwächen und ihn so ein Stück weit 'dem Meister auszuliefern'. Haben Sie Vertrauen zu Ihrem Spielleiter: Ein guter Meister wird Ihnen dieses Verhalten danken, indem er Ihren Helden in schöne spannende (aber keineswegs mörderische) Abenteuer verstrickt. Es fällt dem Meister sehr viel leichter, eine plausible Handlung zu konstruieren, wenn ihm die Spieler ein wenig entgegenkommen und ihre Helden geradewegs in ein Abenteuer hineinstoßen, als wenn sie sich mit Händen und Füßen dagegen sträuben, Ihre Helden in eine gefährliche Situation verstricken zu lassen.

Spieler und Meister sind schließlich zusammengelassen, um *gemeinsam* ein Abenteuer zu erleben. Jede Rollenspielrunde ist vom Austrocknen bedroht, in der das Verhältnis Spieler-Meister vor allem von Konfrontation geprägt ist, wohingegen eine echte Kooperation zwischen den Parteien ein sicherer Garant für viele spannende und äußerst befriedigende Spielabende ist.

## TEIL 2: HÖHER, WEITER, MEHR – ODER: DIE KUNST DER BESCHEIDENHEIT

### VON REGELLÜCKEN UND HELDEN-MAXIMIERUNG

Rollenspielregeln sind immer ein Kompromiss; das liegt in ihrer Natur und lässt sich nicht ändern. Denn einerseits sollen sie ein Spiel ermöglichen, das mit möglichst wenig Begrenzungen auskommt: Es gibt kein Spielbrett, keine begrenzte Zahl an Spielzügen, die man ausführen kann, keine Zeitvorgaben, usw. Außerdem soll jeder Mitspieler die Möglichkeit haben, sich seine Spielfigur aus einer großen Vielzahl von möglichen Helden auszuwählen und dann nach eigenen Vorstellungen weiter zu prägen.

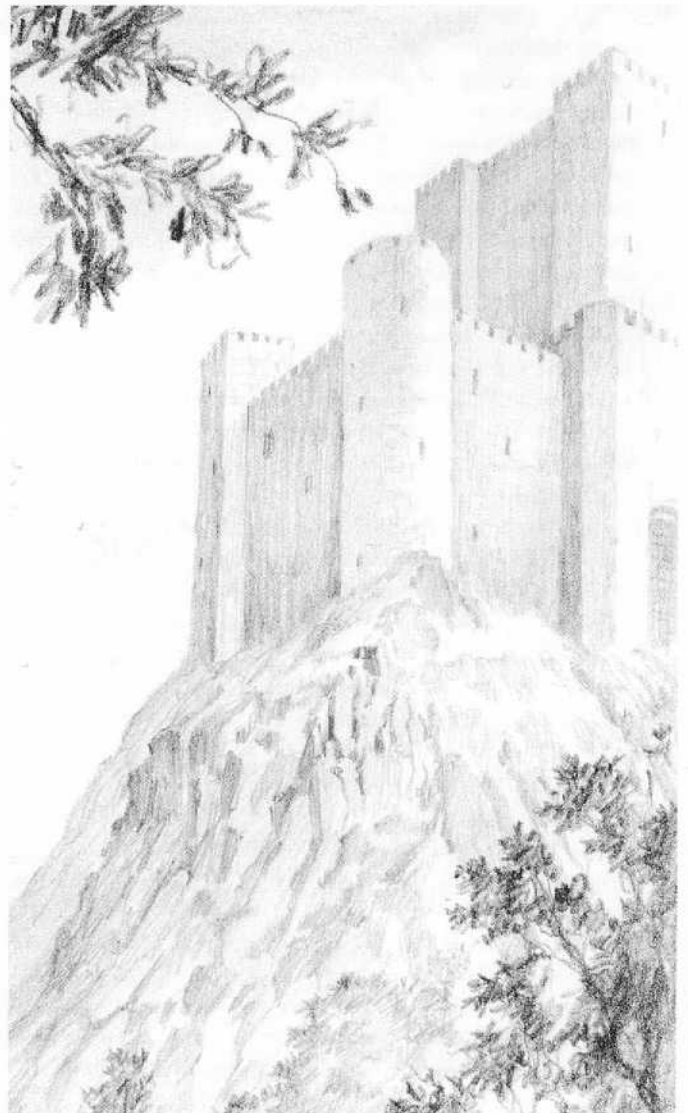
Auf der anderen Seite soll das Rollenspiel aber auch spannend bleiben, unwägbare und vor allem: möglichst gerecht. Wenn ein Spieler einfach behaupten kann, sein Held würde jetzt über die sechs Meter breite Felspalte springen, und dabei völlig vergisst, dass er einen untrainierten Magier führt, der so etwas unmöglich schaffen kann, dann sollte der Meister sachliche Argumente zur Hand haben, ihn auf den Boden der (aventurischen) Realität zurückzuholen. Aus diesem Grund gibt es Regeln und Werte. Leider ist es nicht möglich, diese beiden Ansprüche – auf der einen Seite die Freiheit, auf der anderen die Ausgewogenheit – nahtlos miteinander zu kombinieren, so dass ein rundum stimmiges Gesamtbild entsteht. Will man etwa die Auswahl an Möglichkeiten sehr vielfältig gestalten, braucht man viele Sonder- und Spezialregeln. Dies hat aber auch zur Folge, dass findige Spieler, die nach Spezialfällen suchen, die ihrem Helden ungeahnte Fähigkeiten und Möglichkeiten geben, früher oder später fündig werden und damit, eigentlich in Konsistenz zum Regelwerk, das Spielgleichgewicht gefährden.

Als Beispiel sei hier nur die Regel der letzten DSA-Edition zum Talent *Linkshändig* genannt: Ein Held, der in diesem typischen Streuner-Talent einen TaW von 16 erreicht hatte, bekam eine zusätzliche Attacke oder Parade pro Kampfrunde verliehen. Was auf den ersten Blick wie eine netter, aber keinesfalls spielentscheidender Bonus aussieht, kann jedoch in der Spielpraxis zur Folge haben, dass ein Krieger im Duell mit einem Streuner hoffnungslos unterlegen ist, wenn beide einigermaßen gute Kampffertigkeiten besitzen. Zwar ist es beim Krieger wahrscheinlicher, dass die Attacke gelingt, als beim Streuner, und wenn er trifft, richtet er auch mehr Schaden an. Der Streuner jedoch hat in jeder Kampfrunde die Möglichkeit zu einer unparierbaren Attacke: Er kann zweimal angreifen, der Krieger aber nur einmal parieren. Langsam, aber sicher wird er so den eigentlich viel kampferprobteren Gegner in Stücke hauen – ein Effekt, der so nie von den Regelautoren beabsichtigt war.

Ob es zulässig ist oder nicht, die Regeln auszunutzen, ist eine prinzipielle Frage, die letztlich vom Geschmack und Spielstil Ihrer Runde abhängt. Wenn nämlich der Spieler des Kriegers, der sich während der ganzen Ausbildung aufs Kämpfen konzentriert hat, plötzlich feststellen muss, dass sein Held neben einem Streuner verblasst, weil dieser nicht nur besser Schlösser knacken und Fassaden erklimmen, sondern auch besser kämpfen kann, wird dies ein sehr frustrierendes Erlebnis sein: Schlechte Stimmung am Spieltisch ist vorprogrammiert und der eigentliche Sinn des Unterfangens, der Spielspaß, dahin. Wenn sich hingegen Spieler und Meister einig sind, dass man die Regeln ausnutzen sollte, wo immer es geht, und darum im Endeffekt jeder einen 'Super-Helden' führt und keiner benachteiligt ist, dann sieht die Sache anders aus. Nur sollten Sie sich innerhalb Ihrer Gruppe rechtzeitig darüber einigen, wie die Vorlieben aussehen.

## DIE RÜSTUNGSSPIRALE

Es kann etwas Großartiges sein, einen Helden zu spielen, der nichts und niemanden fürchten muss. Ein Held, der in der Lage ist, alleine einem Lindwurm entgegenzutreten, der mit den reichsten und mächtigsten Personen Aventuriens befreundet ist und genug Geld hat, um sich in jedem größeren Land eine eigene Burg zu bauen, ist sicherlich der Wunsch manch eines Spielers.



Aber wie das oft mit Wünschen ist: Kaum hat man sie sich erfüllt, werden sie sehr langweilig.

Versuchen wir es einmal mit folgender Erklärung: Rollenspiel soll zunächst einmal spannend sein, und Spannung entsteht immer aus einer Bedrohung, einer Gefahr. Oder haben Sie jemals ein packendes Buch gelesen oder einen aufregenden Film gesehen, in dem die Hauptfigur jegliche Bedrohung mit gelangweilter Miene abwehren konnte?

Der Reiz der meisten Abenteuergeschichten resultiert daraus, dass ein Held (oder auch mehrere davon) einer Übermacht entgegensteht und sich nur mit knapper Not aus dieser Gefahr befreien (und dabei mitunter noch die ganze Welt retten) kann. Um aber einen Überhelden in eine Situation geraten zu lassen, die für ihn wirklich gefährlich werden kann, muss der Meister entsprechende Gegner auffahren. Doch wen will er dem mächtigsten Krieger und Drachentöter Aventuriens entgegen schicken, so dass es diesem mehr als ein müdes Lächeln entlockt? Eigentlich doch nur Alte Drachen oder Giganten, schließlich sogar Götter. Und dann? Wie geht es weiter, wenn der Held selbst den Namenlosen erschlagen hat? Wie Sie sehen, verliert dieser Ansatz überraschend rasch seinen Reiz und wird fade und langweilig.

Natürlich gilt auch in diesem Fall: Spielen Sie so, wie es Ihnen am besten gefällt. Aber Sie sollten sich nicht wundern, wenn die

Begeisterung über Ihren Super-Helden von anderen DSA-Spielern nicht geteilt wird.

Ähnliche Überlegungen spielen noch in einem ganz anderen Zusammenhang eine Rolle: Lassen Sie Ihren Helden nach Möglichkeit nichts tun, was Sie ihn nicht auch erleben lassen wollten. Denn früher oder später wird Ihr Meister in der Regel mit den gleichen Geschützen antworten, wie Sie sie ins Spiel gebracht haben. Wenn Sie also unbedingt einen Meistermeuchler spielen möchten, der all seine Gegner mit einem gezielten Nackenstich übers Nirgendmeer schießt, dann wundern Sie sich nicht, wenn plötzlich, in einem unbedachten Augenblick, ein nicht minder begabter Berufsgenosse im Rücken Ihres Helden auftaucht. Wenn Ihr Held Gift benutzt, um sich seiner Gegner zu entledigen, dann sollten Sie jederzeit damit rechnen, dass er selbst plötzlich einen tödlichen Giftpfeil abbekommt. Und wenn Sie einen Scharfschützen spielen, der sich darauf verlegt hat, tödliche Schüsse aus dem Hinterhalt abzufeuern, müssen Sie nicht überrascht sein, wenn der Meister eines Tages auf die Idee kommt, die gleiche Strategie auf Ihren Helden anzuwenden. Solche Aktivitäten führen dazu, dass Ihrem Helden eine glänzende Karriere beschert ist – die meist ebenso glänzend und endgültig zu Ende ist. Bleiben Sie also lieber bei den Mitteln, die Sie auch als Opfer ertragen wollten.

## TEIL 3: SPIELREGELN UND HINTERGRUNDWELT

Nachdem wir uns  
zunächst auf Ihren

Helden und dessen Ausgestaltung konzentriert haben, möchten wir uns nun der Welt des Schwarzen Auges und den Spielregeln zuwenden. (Womit sich der folgende Abschnitt natürlich nicht nur an die Spieler, sondern auch und insbesondere an die Meister wendet.)

Manche Spieler glauben, dass alles, was in unseren Hintergrund- oder Regelbüchern geschrieben steht, unumstößlich ist und streng zu befolgen ist. Das ist ein Irrtum und war von der DSA-Redaktion ausdrücklich nie so gemeint. Wer DSA spielt, soll Spaß haben – und keine Gesetzbücher oder Datensätze auswendig lernen müssen. Das, was in all unseren zahlreichen, ausführlichen Regelwerken oder Weltbeschreibungen geschrieben steht, ist letztlich nur als Vorschlag gemeint. Die Welt und das Regelwerk von DSA haben im Laufe vieler Jahre nach und nach immer konkretere Gestalt angenommen, wobei zweifelsohne viel Erfahrung, Tüftelei und Kreativität eingeflossen ist. Bedenken Sie aber, dass das Regelsystem, wie es jetzt ist, den Ansprüchen Hunderttausender von Spielerinnen und Spielern gerecht werden soll, die unterschiedlich alt sind, ganz und gar verschiedene Dinge von einem 'guten Abenteuer' erwarten und sich auch sonst in der Frage, was für sie einen gelungenen Rollenspielabend ausmacht, nur schwer auf einen Nenner bringen lassen. Hier können wir nicht mehr tun, als ein möglichst vielfältiges Programm zu entwickeln, das einen möglichst plausiblen, dichten Hintergrund und ein funktionstüchtiges Regelwerk bietet. Dass es uns dabei niemals gelingen wird, allen Wünschen und Vorstellungen der Spielerschaft gleichzeitig gerecht zu werden, tut uns selbst von Herzen Leid – und wir können es dennoch nicht ändern.

Es gibt nur einen Weg, mit dieser misslichen Lage umzugehen: Wann immer Sie merken, dass ein bestimmtes Detail des Regelwerks oder der Weltbeschreibung Ihnen ganz und gar gegen den Strich geht, dann ändern Sie es. Hier ist Eigeninitiative gefragt – aber haben Sie ruhig den Mut, auch weitere, zukünftige Publikationen an Ihr ganz persönliches Aventuriernbild oder die Regelvariante Ihrer Spielrunde anzupassen, damit die Stimmigkeit gewahrt bleibt; wobei all dies natürlich in Zusammenarbeit mit der ganzen Runde geschehen und, wie immer, der Meister das letzte Wort haben sollte. Und, ganz im Vertrauen: Selbst bei uns, in der DSA-Redaktion, hält sich niemand sklavisch an die offiziellen DSA-Regeln, sondern hegt und pflegt in seiner privaten Runde ganz eigene Varianten.

Zugegebenermaßen jedoch hat das auch seinen Haken: So lange Sie in Ihrer Spielrunde bleiben, können Sie natürlich alles völlig nach Ihrem Geschmack ändern. Wenn Sie jedoch irgendwann mit anderen DSA-Spielern zusammenspielen wollen, sei es auf einem großen Spielertreffen, sei es, weil Sie sich einer neuen Runde anschließen, dann müssen Sie davon ausgehen, dass diese entweder nach den offiziellen Regeln spielen (auf Spielertreffen der übliche Fall) oder eben ganz eigene Hausregeln entworfen haben. Dann müssen Sie sich wohl oder übel den Gegebenheiten anpassen – und wenn Sie zu viele eigene Änderungen zum offiziellen System vorgenommen haben, kann es natürlich passieren, dass Sie Ihren Held erst gründlich 'umbauen' müssen, damit er zum Rest der Spielerfiguren passt. Mit der Spielwelt Aventurien verhält es sich ähnlich. Wir bieten Ihnen eine sehr detailliert beschriebene Welt an, die eine ganz eigene Atmosphäre hat, aber gleichzeitig auch sehr viele unterschiedliche Aspekte in sich vereint, damit möglichst jeder Spieler auf seine Kosten kommt: Wer Abenteuer im Stile der Musketiere liebt, kann sich im Horasreich austoben, für Entdeckerabenteuer bieten sich zum Beispiel das Eherne Schwert, der Raschtulswall, die südlichen Dschungel oder der hohe Norden an. Horrorgeschichten mit Untoten, Dämonen und Menschen, die ihre Seele an die finsternen Mächte verkauft haben, kann man in den Dunklen Landen erleben. Klassisch ritterlich geht es in Weiden zu, während man in Albernia schließlich die fremdartige Feenwelt erleben kann. Und doch, bei aller Vielfalt mag es sein, dass Sie noch ganz andere Vorlieben hegen – und Sie sollten sich das Recht herausnehmen, diese in Ihrem ganz persönlichen Aventurien zu verwirklichen. Wenn Ihre Spielrunde schon lange von einer Kampagne träumt, in deren Verlauf der halbe Kontinent von den Goblins überrannt wird, ein Raumschiff in Al'Anfa landet oder Gareth von einem Drachen zerstört wird, dann gönnen Sie sich den Spaß. Zwar entfernen Sie sich damit (beträchtlich!) vom dem Bild Aventuriens, das wir in unseren Publikationen zeichnen, und werden es in Zukunft schwerer haben, mit fremden DSA-Spielern zusammen zu spielen. Auch die offiziellen Abenteuer und die DSA-Zeitung Aventurischer Bote werden eventuell nicht mehr zu Ihrer Rollenspielwelt passen. Aber so lange Sie bei Ihrer individuellen Variante des Spieluniversums genau das finden, woran Sie Freude haben, sollte Ihnen dieser Nachteil eigentlich egal sein.

## DAS SPIEL IN AVENTURIEN

Echtes Rollenspiel hängt, wie schon oft erwähnt, unter anderem auch davon ab, in wie weit es den Spielern gelingt, sich in eine ferne, fremde Welt zu versetzen. Dazu sollten sie sich von



so mancher Einstellung und Überzeugung trennen, die im irdischen Alltagsleben Geschmack und Handeln der Spieler bestimmen. Seltsamerweise gibt es im Spiel nur einen Bereich, in dem die Spieler sich sofort auf aventurische Verhältnisse einstellen – nämlich immer dann, wenn es gilt, die Gewalt als gebräuchliches Mittel zu Konfliktlösung einzusetzen. Woran mag es liegen, dass viele von uns gerne bereit sind, sich vorzustellen, dass sie jederzeit ihre Interessen mit dem blanken Schwert durchsetzen würden, ansonsten aber kaum ein Gefühl dafür entwickeln, wie sich der Held in einer mittelalterlichen Welt fühlen und verhalten würde. Die meisten Rollenspieler kennen Beschreibungen von Politik und Alltagsleben in Mittelalter und Renaissance, können sich also eine vage Vorstellung davon machen, welche Gesellschaftsformen sie auch in Aventurien vorfinden würden. Sie fügen ihre Helden aber nicht in diese Gesellschaft ein, sondern spielen sie wie einen irdischen Besucher aus dem 20. Jahrhundert: Sie fragen beim Trödler, ob sie eine Stretch-Hose für ihre Hexe kaufen können, sie ekeln sich, wenn sie einen fettigen Eintopf serviert bekommen (obwohl es der Wirt besonders gut mit ihnen gemeint hat), sie stellen der alten Peraine-Geweihten ein Beinchen (weil sie natürlich nicht an Götter glauben), sie verprügeln einen Grafen (weil dieser in seiner Grafschaft nicht die Demokratie einführen will) und so weiter. Kurzum: Marcus spielt eben nicht Margonin, den bornländischen Edelmann, sondern er spielt Marcus – mit einem Schwert in der Hand ...

Den Helden ist es – gegen eine gewaltige Übermacht und wider alle Wahrscheinlichkeit – gelungen, den Sohn des Barons aus den Klauen der legendären Gurgelschlitzerbande zu befreien. Der Baron, nicht eben reichlich mit Dukaten gesegnet, denkt lange über eine angemessene Belohnung für die Helden nach und entscheidet sich schließlich für ein großes Jagdfest. Also informiert sich der Spielleiter über Jagdbräuche in der Ritterzeit, Wildarten, Treiber und dergleichen, zeichnet eine Karte von einem Flusstal zur Winterzeit und heckt ein paar Würfeltabellen zur Jagdgestaltung aus ...

Doch was geschieht, als der Baron den Gästen stolz von seinem Vorhaben erzählt? Der Streuner legt die halb abgenagte Hammelkeule zur Seite und erklärt, dass er die Jagd barbarisch fände, und die Hexe spuckt einen Hähnchenknochen aus und verkündet, sie hetze keine unschuldigen Tiere.

Zwar mögen die *Spieler* im Alltagsleben "ein Herz für Tiere haben", sich vegetarisch ernähren oder nur jene scheibenförmigen Tiere essen, die zwischen zwei Brötchenhälften wachsen, aber wieso können sie sich nicht vorstellen, dass ihre *Helden* die Jagd als ein herrschaftliches, spannendes Erlebnis empfinden? Auch in diesem Fall gilt: Die Identifikation des Spielers mit seinem Helden sollte nicht zu intensiv ausfallen. Aventurien ist ein Ort, an dem es spannende Abenteuer zu erleben gilt, und nicht der Platz, irdische Vorlieben und Überzeugungen kundzutun – so lobenswert diese auch immer sein mögen. Anstatt sich selber in Ihrem Helden darzustellen, sollten Sie eine Figur erschaffen, die streng getrennt von Ihrer Persönlichkeit existiert.

Diesen Helden können Sie dann während des Spiels mit Distanz, ja, fast mit einer gewissen Neugierde betrachten (was *ich* in diesem Fall täte, weiß ich ja, aber wie mag meine Amazone Bedia auf die Situation reagieren?).

Ein relativ einfaches Mittel, diese Distanz zu schaffen, ist die Sprache, derer man sich bedient. Versuchen Sie, Ihrem Helden eine eigene, aventurisierte Sprache mitzugeben. (Also nicht mehr: "Mann, is das 'ne Kacke!", sondern: "Fürwahr, das ist ein starkes Stück!" Nicht: "Ich mach dich alle, du Nuss!", sondern: "Hund, willst du mein Eisen spüren?" Es ließen sich viele Beispiele finden, aber Sie wissen schon, worauf es ankommt.) Bedenken Sie, dass "Ihr" in Aventurien die gebräuchliche, höfliche Anrede ist. ("Werter Herr, wenn Ihr wollt, dass wir Euer Töchterlein befreien, dann sollten wir jetzt über eine Entschädigung für unseren Aufwand reden ...") Gute Freunde verkehren per "Du" miteinander – Todfeinde neigen ebenfalls zum "Du" ("Scher dich zu Boron, feiger Bube!") Auch die dritte Person Singular wird als Anrede gern gewählt, und zwar vor allem von Adligen, die den Standesunterschied zu ihrem Gesprächspartner deutlich machen wollen ("Wann hat Sie das Essen parat, Frau Wirtin?" – "Heda, Stallbursch", kann Er mir den Weg zum Rahja-Tempel weisen?").

Häufig lernen sich die Helden einer Spielrunde erst zu Beginn des Abenteuers kennen. Warum sollten sie sich wie alte Kumpel vom ersten Augenblick an duzen? Es kann viel reizvoller sein, zunächst beim förmlichen "Ihr" zu bleiben, um dann bei einem Gelage nach den ersten gemeinsam durchstandenen Gefahren einander das "Du" anzubieten. Bis dahin bleibt der auf die Form bedachte aventurische Held auch während eines Kampfes beim "Ihr": "Werter Golodrion, könnt Ihr diesen Oger nicht mit einem Blendzauber bedenken?" – "Gewiss, mein lieber Herr Thangol, wenn Ihr mir derweil jene drei Orks vom Leibe haltet!"

Echte Aventurien-Kenner werden unseren Vorschlägen zu Anredeformen entgegenhalten, dass die "Ihr"-Anrede keineswegs überall in Aventurien verbreitet ist, dass zum Beispiel die Thorwaler jeden Menschen, auch geistliche und weltliche Würdenträger, unverdrossen mit "Du" anreden. Nun ja, aber auch in diesen Fällen gilt, dass sich der Spieler um eine möglichst aventurische Sprache für seinen Helden bemühen und seine Rede mit typisch thorwalschen Ausdrücken ("Das wohl! Bei Swafnir!") würzen sollte.

Um einen Helden möglichst authentisch erscheinen zu lassen, ist es außerdem wichtig, ihn in das aventurische Gesellschaftsleben einzupassen. Monarchie und Lehenswesen sind in Aventurien bestimmend für die meisten Gesellschaftsstrukturen und werden von den Bewohnern dieser Welt nicht in Frage gestellt. Auch die Helden sind Bewohner Aventuriens. Woher sollten sie andere Staatsformen, zum Beispiel eine parlamentarische Demokratie, kennen? Gewiss, die Spieler haben eine feste Vorstellung von demokratischer Verfassung und Menschenrechten, aber sie sollten darauf verzichten, dieses Wissen an ihre Helden weiterzugeben. Aventurien ist ein Reich, in dem Heldensagen zur Realität werden. Ein solches Reich kann aber nur funkti-

"WERTER  
HERR, WENN IHR  
WOLLT, DASS WIR EUER  
TÖCHTERLEIN BEFREIEN,  
DANN SOLLTEN WIR JETZT ÜBER  
EINE ENTSCHÄDIGUNG FÜR  
UNSEREN AUFWAND  
REDEN ..."

onieren, wenn man Götter, Kaiser, Könige und Fürsten mit einem Mythos umgibt. Und es ist wahrhaftig nicht Aufgabe unseres Spiels, die Mythen zu 'hinterfragen' oder 'aufzubrechen'. Solche Taten können dem Sozialkundeunterricht überlassen bleiben. In gewisser Weise sind die aventurischen Herrscher mit dem 'König' aus dem Märchen gleichzusetzen. Wenn es dort heißt, "in einem Land hinter dem Gebirge lebte ein alter König", ist damit gesagt, der alte Mann besitzt die uneingeschränkte Macht über jenen Landstrich, das Volk erkennt ihn als Herrscher an und fürchtet oder liebt ihn, je nach Wesensart des Königs. In dem Märchen mag es dann darum gehen, dem König einen Dienst zu erweisen oder ihn, wenn er böse ist, trotz all seiner Macht zu überlisten. Niemand wird erwarten, dass das Märchen so weitergeht: "Da kam ein junger Bürokaufmann des Wegs, der der Meinung war, die Volksabstimmung sei dem Königtum bei weitem vorzuziehen ..."

Vorhin wurde gesagt, Sie sollten versuchen, Ihren Helden als von Ihnen getrennte Persönlichkeit zu gestalten – nun, das Rollenspiel in einer feudalistischen Gesellschaft mag Ihnen ein Stück weit dabei helfen, diese Trennung zu vollziehen. Wenn es auch hier auf der Erde und in unserer Zeit durchaus angebracht ist, allen 'Führergestalten' mit tiefer Skepsis zu begegnen, so kann es doch sehr reizvoll sein, den aventurischen Helden mit einer völlig anderen Einstellung auszustatten. Können Sie sich nicht vorstellen, welch tiefe Beklommenheit jeden Aventurier erfasst, der zum ersten Mal seinem Landesfürsten Auge in Auge gegenübersteht, oder dass es einen Ritter aus Mendena mit Stolz erfüllt, wenn 'sein' Kaiser ihm einmal die Hand auf die Schulter legt? Warum sollte das bei Ihrem Helden anders sein? Wenn Sie Ihrem Helden solche Gefühle mit auf den Weg geben, werden Sie selbst die Ferne und Fremdartigkeit der Welt Aventurien sehr viel stärker empfinden.

In vielen Rollenspielrunden – zumal in solchen mit niedrigem Durchschnittsalter – herrscht die Unsitte vor, aventurische Autoritäten mit irdischen gleichzusetzen. Der Spieler stellt den Herzog von Weiden in eine Reihe mit seinem Lehrer oder Werkstattmeister, den er ohnehin nicht leiden kann, und findet sein Vergnügen darin, den Würdenträger nach Herzenslust anzupöbeln. Wir halten solche Szenen für ein sehr vordergründiges Vergnügen, das auf die Dauer der Stimmung am Spieltisch nur schaden kann. Es passt einfach sehr viel besser in eine Fantasy-Welt, wenn der junge Held dem würdigen Herrscher mit Achtung begegnet und in höfischer Geste das Knie vor ihm beugt.

Das bisher Gesagte soll aber auf keinen Fall den Eindruck vermitteln, alle aventurischen Potentaten seien wirklich hervorragende, verehrungswürdige Menschen. Auf der *Spieler-Ebene* sollte sich jedermann klar darüber sein, dass auch auf einem Königsthron ein feiger Schwächling sitzen und der alte Burgherr in Wahrheit ein intriganter Schurke sein kann; junge und welt-unerfahrene Helden aber sollten – ihrem Weltbild gemäß – getrost davon ausgehen, dass jeder Mensch, der ein hohes Amt bekleidet, dieses auch verdient und erfüllt. Umso tiefer dürfte die Erschütterung der Helden ausfallen, wenn sich im Verlaufe eines Abenteuers herausstellt, dass der strahlende Graf, der Bezwiner des Tatzelwurms, in Wahrheit ein Erzverbrecher ist.

Vieles von dem, das über das Leben in der aventurischen Gesellschaft gesagt wurde, kann auch für die Religion gelten. Die aventurischen Götter sind existent – kein Aventurier hat einen

Grund, an dieser Tatsache zu zweifeln: Zu oft wurde ihm von Götterwundern berichtet, möglicherweise (wenn auch zugegebenermaßen selten) hat er selbst einmal göttliches Eingreifen miterlebt.

Also macht es keinen Sinn, wenn Sie Ihren Helden als Atheisten darstellen oder einfach als ungläubigen Tropf, der sich über alle Geweihten lustig macht. Der Besuch im Tempel, die Bitte um göttlichen Beistand, der Dank für göttliche Hilfe sind feste Bestandteile des aventurischen Alltagslebens. Jeder Aventurier, der ein typisches Abenteuer lebend übersteht, würde tiefe Dankbarkeit für seine Götter empfinden. Solche Gefahren überlebt zu haben, wäre ihm 'Gottesbeweis' genug, auch ohne dass er eines echten Wunders teilhaftig wurde. Wenn Sie sich bemühen, die Gläubigkeit Ihres Helden darzustellen, ist dies ein weiterer Schritt, um die Spielfigur mit einem eigenen Charakter auszustatten.

Bedenken Sie auch, dass ein aventurischer Zwölfgötter-Gläubiger wahrhaftig an alle zwölf (!) Götter glaubt. Der typische Spieler-Satz "Ich glaube an Phex, du kannst mir mit deiner Rondra gestohlen bleiben" wäre in Aventurien undenkbar. Natürlich wird sich ein Dieb unter Phexens Schutz stellen und dessen Beistand für seine Unternehmungen erbitten, aber deswegen wird er Praios nicht weniger fürchten. Er weiß einfach, dass es keinen Sinn hat, den Götterfürsten um Hilfe bei einem Diebesstück zu bitten, und er weiß auch, dass Praios solche Dinge nicht gerne sieht. Also wird er alles tun, um ihn nicht zusätzlich zu reizen ...

Es ist auch denkbar, dass ein Held sich gegen die Götter auflehnt, weil er sich vom Schicksal, das die Götter lenken, ungerecht behandelt fühlt. Auch das kann eine interessante rollenspielerische Einstellung sein, die der Spielfigur eine besondere Farbe verleiht. Auf jeden Fall ist ein Aufbegehren gegen die Götter allemal stimmungsvoller, als wenn ein neuzeitlich pragmatisch gespielter Held den Götterhimmel überhaupt nicht zur Kenntnis nimmt.

## TEIL 4: DER UMGANG MIT DEM MEISTER

Eine gute Spielrunde kann nur

entstehen, wenn Spieler und Meister sich gemeinsam darum bemühen. Ihr Spielleiter ist nicht etwa ein Dienstleistender, von dem Sie verlangen können, dass er Ihnen ein spannendes Abenteuer präsentiert, das Sie in Ruhe konsumieren können – im Gegenteil: Er hat sich Ihnen zuliebe freiwillig eine Menge Arbeit aufgehalst, um der ganzen Runde ein unvergessliches Erlebnis zu bescheren. Seine Aufgabe ist manchmal alles andere als einfach, denn er muss das Abenteuer vorbereiten, in die unterschiedlichsten Rollen schlüpfen, die Spieler bei der Stange halten, Atmosphäre aufbauen, die Helden im Zweifelsfall in die richtige Richtung lenken, wenn sie sich an dem falschen Handlungsstrang festgebissen haben und als einziger in der Spielgruppe die ganze Zeit über konzentriert und aufmerksam sein. Dabei soll er möglichst noch mehreren Spielern gleichzeitig zuhören, die Aktionen aller Helden und Meisterpersonen im Kopf behalten und niemanden ungerecht behandeln. Es kann gewiss nichts schaden, wenn Sie sich all diese Anforderungen bei der nächsten Spielsitzung bewusst machen; dann wird es

Ihnen bestimmt leichtfallen, über die eine oder andere Unstimmigkeit hinwegzusehen.

Es gibt übrigens eine ganz einfache Methode, herauszufinden, wie es ist, ein Abenteuer zu leiten: Probieren Sie es einfach mal aus. Wenn Sie zum ersten Mal in die Rolle des Meisters schlüpfen, dann lassen Sie sich ruhig ein wenig helfen. Es gibt mittlerweile genug Abenteuer, die speziell auf unerfahrene Spielleiter zugeschnitten (und als solche gekennzeichnet) sind und

zahlreiche Hilfestellungen bieten. Und versuchen Sie sich nicht mit mangelnder Regelkenntnis herauszureden: Die Regeln sind nicht das Wesentliche am Spiel, sondern lediglich ein Gerüst. Sollten Sie einmal nicht die richtigen Regel parat haben, dann fragen Sie einfach Ihre Spieler, und wenn auch von denen keiner eine passende Antwort zur Hand hat, dann improvisieren Sie eben – das ist nicht nur Ihr Recht, sondern wirklich Ihre Aufgabe als Meister. Denken Sie immer daran: Die überwiegende Mehrheit aller Meister des Schwarzen Auges ist ebenfalls nicht mit allen Feinheiten des Regelwerks vertraut. Und selbst die Autoren und Designer des Spieles könnten bei weitem nicht jede Frage richtig beantworten – sie haben einfach im Laufe der Zeit gelernt, sich schnell etwas Passendes einfallen zu lassen.

Aber auch sonst, wenn Sie (wieder) Spieler sind, gibt es ein paar grundlegende Regeln, wie Sie dem Meister den Job erleichtern können – und damit Ihren eigenen Spielspaß vergrößern:

- Spielen Sie nicht *gegen* den Meister. Auch wenn er immer wieder in die Rollen von Gegenspielern Ihres Helden schlüpft, heißt das noch lange nicht, dass er auch *Ihr* Gegenspieler ist. Hier müssen Sie ganz klar zwischen der Ebene der Helden und der Spieler trennen: Dass Ihr Held gegen die Bösewichter und Quälgeister angeht, die der Meister ihm in den Weg stellt, ist völlig in Ordnung. Dass jedoch Sie, als Spieler, dem Meister das Leben schwer machen, ergibt keinen Sinn. Wenn Sie versuchen, ihn zu überrumpeln, Wissenslücken in seiner Regelkenntnis auszunutzen oder sogar gezielt zu mogeln, dann erschweren Sie ihm nur seine Aufgabe. Sie zwingen ihn, Ihre Handlungen und Aussagen genauer zu 'überwachen', und entsprechend schlechter kann er dann seiner eigentlichen Aufgabe nachkommen: eine spannende Geschichte zu spinnen. Damit gefährden Sie nicht den eigenen Spielspaß, sondern den der ganzen Runde.
- Bleiben Sie möglichst bei der Sache. Rollenspiel lebt davon,

dass man sich in Gedanken in der Welt Aventuriens bewegt und dabei in spannenden Momenten die 'andere Realität' des irdischen Wohnzimmeres völlig vergisst. Um eine Gruppe wirklich in den Bann eines Abenteurers zu ziehen, muss der Meister darum versuchen, eine ganz bestimmte Stimmung aufzubauen: zum Beispiel eine Atmosphäre der Bedrohung, des Horrors, der Trauer, aber manchmal auch des Friedens und der Ruhe. Lassen Sie sich auf das, was der Meister Ihnen vermit-

teln möchte, ein. Kaum etwas ist für den Spielleiter frustrierender, als wenn eine langsam aufgebaute Stimmung durch einen überflüssigen Kalauer über eine ungeschickt gewählte Formulierung von einem Moment auf den anderen wieder zusammenbricht. Darum, bitte – lassen Sie es sein! Auch wenn die Versuchung bisweilen groß ist – nicht nur der Meister, sondern auch die anderen Spieler werden Ihnen hier für ein wenig Selbstbeherrschung dankbar sein.

- Seien Sie nicht ungeduldig. Lassen Sie den Meister die Szenerie erst einmal in aller Ruhe beschreiben, bevor Sie verkünden, was Ihr Held tut. Manche Spieler glauben insgeheim, dass der Meister detaillierte Beschreibungen nur dazu benutzt, um Zeit zu schinden, in der die Bösewichter dann die Helden umgehen und ihnen in den Rücken fallen können. Aber mit

dieser übertriebenen Angst zer-

stören sie meist nur die Stimmung. Wenn es Sie mitten in der Erzählung in den Fingern juckt, Ihren Helden zur Tat schreiten zu lassen, können Sie ebenso den Meister mit eine Geste darauf aufmerksam machen, dass Sie etwas tun oder sagen wollen. Er wird Sie dann zu Wort kommen lassen, sobald sich die Möglichkeit ergibt.

- Vermeiden Sie es unbedingt, mitten in einer spannenden Szene über die Regeln zu diskutieren. Es kann schon einmal vorkommen, dass Sie besser über das Regelwerk Bescheid wissen als der Meister. Aber wenn das Spiel einmal läuft, ist er der Regisseur der Geschichte und hat auch ausdrücklich das Recht, mit den offiziellen Regeln zu brechen. Vielleicht tut er es ja sogar absichtlich, um die Dramatik der Handlung zu erhöhen. Wenn Sie sich ungerecht behandelt fühlen, dann sparen Sie sich diesen Kommentar auf und sprechen es in der nächsten Spielpause an. Wenn Sie gar zu sehr unter den Nägeln brennt, dann erwähnen Sie notfalls auch sofort, dass das, was gerade entschieden wurde, nicht den offiziellen Regeln entspricht. Wenn der Meister aus Versehen gehandelt hat, kann er auf diese Bemer-



kung eingehen – tut er es aber nicht, dann sollten Sie nicht weiter nachhaken und das Thema auf später verschieben.

## TEIL 5: SIE SITZEN NICHT ALLEIN AM SPIELTISCH!

Es mag überflüssig klingen, an

dieser Stelle zu erwähnen, dass Rollenspiel ein Spiel ist, das zu mehreren gespielt wird. Aber leider zeigt die Erfahrung, dass es gerade den sehr engagierten und begeisterten Rollenspielern immer wieder einmal passiert, dass sie im Eifer des Gefechts ihre Mitspieler verdrängen, indem sie ständig die Initiative an sich reißen und alle Aktivitäten auf sich zentrieren. Falls Sie sich jetzt klamm heimlich ertappt fühlen – dann denken Sie einfach das nächste Mal daran, es besser zu machen: Gönnen Sie auch den anderen Spielern ihren Einsatz. Ein guter Meister wird bemüht sein, für jeden seiner Spieler besondere Szenen ins Abenteuer einzubauen. Lassen Sie den anderen diesen Spaß! Jeder hat das Recht auf seinen großen Auftritt, und selbst wenn Sie der Meinung sind, irgend etwas eigentlich viel besser zu können als der Mitspieler, halten Sie sich ruhig einmal zurück. Denn im Rollenspiel geht es nicht um einen guten oder schlechten Einsatz, sondern einzig und allein um den Spaß an der Sache. Gerade als ein besonders aktiver, sicherer Spieler sollten Sie die Gelassenheit aufbringen, auch stillen und zurückhaltenden Mitspielern die Chance auf einen Einsatz zu geben. Manch einer davon hat nur darauf gewartet, endlich auftauen zu können, und entwickelt plötzlich ein dermaßen charmantes Charakterspiel, dass es für die ganze Runde eine Bereicherung darstellt.

Und natürlich sollten Sie Ihre Mitspieler ebenso ausreden lassen wie den Meister. Gerade im Getümmel einer hektischen Szene kommt es hin und wieder vor, dass man plötzlich eine gute Idee hat und sie sofort loswerden will – dennoch sollten Sie wenigstens damit warten, bis der gerade agierende Spieler seinen Satz beendet hat. Es dürfte auch hier kein Problem sein, den Meister darauf aufmerksam zu machen, dass Sie etwas tun wollen. Er wird sich dann bei der nächstmöglichen Gelegenheit mit Ihnen beschäftigen.

Und wenn ein Mitspieler einen wirklich gelungenen Auftritt hatte, können Sie im Zweifelsfall auch einmal positive Kritik anbringen: Gerade Neulinge im Rollenspiel wissen oft noch nicht so recht, wie sie sich verhalten sollen, und fühlen sich durch ein Lob gestärkt. Außerdem schweißt das Gefühl, ein Abenteuer durch die gemeinsamen Aktivitäten und Überlegungen aller Beteiligten bestanden zu haben, die ganze Spielrunde zusammen.

Übrigens hat auch das Ausspielen einer Rolle seine Grenzen. Wenn Sie einen brummigen, unhöflichen Zwergen als Helden spielen, heißt das noch lange nicht, dass Sie Ihren Mitspielern bei jeder Gelegenheit übers Maul fahren sollen. Ewiger Stein des Anstoßes zu sein, mag zu manchen Helden passen, aber Sie sollten die Moral am Spieltisch dabei nicht untergraben. Hier ist es dringend angeraten, nach einem gangbaren Mittelweg zwischen überzeugender Charakterdarstellung und Rücksichtnahme auf Meister und Mitspieler zu suchen: Sicher gehört es zu einer Elfe dazu, ein wenig hochnäsig zu sein und sich in Städten unwohl zu fühlen – aber eine Elfe, die bei jedem Dorf

aufs Neue darauf herumreitet, wie lächerlich sie die Steinbauten findet und wie gerne sie zu Hause im Einhorngras geblieben wäre, wird früher oder später nicht nur den Helden, sondern auch den Spielern auf die Nerven gehen.

Wir haben bislang bei etwas schwer zu integrierenden Heldentypen erwähnt, dass sie vielleicht gerade deshalb von den Ihren verstoßen wurden, weil sie mit ihrem ungewöhnlich weichherzigen/menschenfreundlichen/neugierigen Naturall schon fast als aus der Art geschlagen galten – und wir möchten an dieser Stelle noch einmal dazu raten, von dieser goldenen Brücke Gebrauch zu machen.

## GUTER STIL, SCHLECHTER STIL ...

Fast jedes Spiel kann man auf unterschiedliche Arten angehen: So kann ein Brett- oder Computerspiel zum Beispiel gerade deshalb reizvoll sein, weil man Strategien austüftelt und gründlich vorplant – das gleiche Spiel kann aber auch Spaß machen, indem man einfach drauf los spielt und kreativ mit der spontan eingetretenen Situation umgeht. Dies ist eine Frage des Spielstils; und mitunter kann es schwierig werden, wenn zwei Menschen mit unterschiedlicher Herangehensweise an ein und demselben Spiel teilnehmen, weil jeder sich vom Stil des anderen irritiert fühlt.

Genau das gleiche Problem kann sich beim Rollenspiel ergeben. Meist lässt sich hier durch ein klärendes Gespräch ein Kompromiss finden, der allen Beteiligten gerecht wird. In selteneren Fällen jedoch kann es eigentlich nur eine Konsequenz geben – sich diese 'Inkompatibilität' einzugestehen und eine andere Spielrunde zu suchen, mit der das Zusammenspiel besser funktioniert. Dabei ist es zunächst einmal von Nöten, dass alle Beteiligten sich über ihre Ansprüche und Wünsche klar werden und diese eindeutig benennen können. Falsche Scheu oder übertriebener Anpassungswille sind hier fehl am Platz: Wir haben es nicht mit einer Frage von 'besserem' oder 'schlechterem' Stil zu tun, sondern einzig und allein mit dem persönlichen Geschmack.

Gerade wenn Sie längere Zeit mit den gleichen Leuten zusammen spielen, möchten wir Ihnen empfehlen, sich einmal in aller Ruhe über derlei Grundsatzfragen auszutauschen. Sie werden sehen, dass ein sachliches Abwägen der unterschiedlichen Geschmäcker letztlich das ganze Rollenspiel bereichern kann – denn wie so oft im Leben entstehen auch hier viele Probleme dadurch, dass man sich in den wirklich wichtigen Punkten zu wenig aufeinander abgestimmt hat.

## EIN KLEINER AUSFLUG IN DIE THEORIE

Wenn Sie sich zum Beispiel auf den einschlägigen Seiten im Internet umsehen, die sich mit der Theorie des Rollenspiels auseinandersetzen, werden Sie immer wieder auf eine (theoretische) Dreiteilung der Rollenspieler stoßen: in die Gruppe der Simulationsspieler, der Würfelspieler und der Theaterspieler. Natürlich trifft man in der Praxis keinen dieser drei Typen in Reinform an, sondern jeder Rollenspieler vereint – wenn auch mit unterschiedlicher Gewichtung – Elemente aus jeder der drei Gruppen in sich; als Erklärungsmodell, das dabei helfen soll, die unterschiedlichen Ansprüche abzugrenzen, kann diese Einteilung aber dennoch sehr nützlich sein.

Der **Simulationsspieler** möchte im Rollenspiel eine möglichst

genaue Umsetzung der Spielrealität erleben. So erwartet er zum Beispiel von der Hintergrundwelt vor allem, dass sie stimmig und logisch ist. Der Kampf soll nicht einfach eine Abfolge von abstrakten Würfelwürfen sein, sondern es ist wichtig, sich den Kampfablauf genau vorzustellen: wie die Beteiligten ihre Waffen schwingen, wie sie die Schläge parieren oder ihnen ausweichen, wo eine Waffe ihr Opfer trifft und was genau dies zur Folge hat. Simulationsspieler wollen sich in einer geschlossenen Welt bewegen, in der jede Person einen Namen und ein Motiv für ihr Handeln hat und in der man im Idealfall auf jede Frage eine Antwort bekommen kann. Mit der Aussage: "Das ist halt so, weil es gerade ins Konzept passt!" wird er sich niemals zufriedengeben.

Der Simulationsspieler neigt dazu, die Spielwelt auf ihre innere Logik abzuklopfen, und genau zu untersuchen, ob die beschriebene Wetterlage auch wirklich zu den geologischen Gegebenheiten passt oder eine Großstadt wirklich von ihrem Sitz und der Infrastruktur her in der Lage ist, die Einwohner zu ernähren.

Der **Würfelspieler** hingegen betrachtet das Rollenspiel eher als komplexes Gesellschaftsspiel, in dem der dargestellte Held eine Spielfigur ist: Indem man die Spielmechanismen ausnutzt, erreicht man das Spielziel, und dabei ist es zweitrangig, ob dieser Mechanismus realistisch ist – er muss einen flüssigen Ablauf garantieren und für Spannung sorgen. Die Abwicklung eines Kampfes ist eine abstrakte Angelegenheit, bei der mit Werten und Zahlen jongliert wird: Es geht darum, den Gegner auf einen Stand von Null Lebenspunkten herab zu senken, bevor die eigenen Punkte verbraucht sind.

Der Würfelspieler ist oft daran zu erkennen, dass er sich in aller Ausführlichkeit über die Werte von Helden, über einzelne Waffen und deren besondere Vorteile auslassen kann, und oft tüfelt er lange und ausgiebig daran herum, aus den unterschiedlichen Möglichkeiten, die die Regeln ihm bieten, das Maximum an Effektivität herauszuholen.

Der **Theaterspieler** legt hingegen höchsten Wert darauf, den Charakter seines Helden auszuformen. Für ihn sind die Werte auf dem Heldendokument nur als Ausdruck der Persönlichkeit wichtig. Sein Augenmerk liegt in erster Linie auf den Beweggründen der dargestellten Figur, und bei einem Kampf ist es ihm zunächst einmal wichtig, ob sein Held wirklich einen Grund hat, sich zu beteiligen, oder ob er nicht eher zu friedfertig oder zu ängstlich ist oder aber, im Gegenteil, sich mit besonderer Gnadenlosigkeit und außerordentlichem Hass ins Gefecht stürzen möchte. Der Theaterspieler interessiert sich nur

bedingt für die Logik einer Spielwelt, so lange man ihm nur die Möglichkeit bietet, die Eigenheiten seines Helden auszuspielen, dessen Persönlichkeit zu entwickeln und sich ganz in dessen Rolle hineinzusetzen.

Oft hält der Theaterspieler den Fortgang eines Abenteuers auf oder blockiert es sogar ganz, weil er der Meinung ist, dass sein Held gerade nicht in der Verfassung ist, an der weiteren Plotentwicklung teilzunehmen, oder irgendeinen Grund hat, ihr entgegenzuarbeiten.

Wie Sie sich vermutlich vorstellen können, sind Anhänger dieser drei Richtungen nur begrenzt in der Lage, aus einer gemeinsamen Rollenspielrunde Freude zu ziehen. Ein Theaterspieler wird sich von den Würfelorgien des Würfelspielers ebenso schnell genervt fühlen wie der Würfelspieler von der Detailverliebtheit des Simulationsspielers, während dieser nur schwer akzeptieren kann, dass der Theaterspieler in manchen Situationen den Spielfluss aufhält. Wenn Sie also mit dem Spielstil in Ihrer Runde nicht zurechtkommen, dann kann das sehr gut damit zusammenhängen, dass Sie einer anderen der oben genannten Gruppen näher stehen als Ihre Mitspieler. Versuchen Sie, sich auf den Stil der anderen einzulassen und im Gegenzug, wenn es sich ergibt, den anderen einmal Ihren Stil nahezubringen – denn oft genug kann es auch daran liegen, dass man Rollenspiel nur auf eine bestimmte Art kennengelernt hat und sich gar nicht vorstellen kann, dass es auch anders geht. Sollte das jedoch nicht funktionieren, dann ist es Zeit, sich eine andere Runde zu suchen.

## NOCH EINMAL DAS WICHTIGSTE ZUM SCHLUSS

Nach all den vielen  
Worten möchten wir

aber vor allem eines noch einmal betonen: Rollenspiel ist ein *Spiel*, ein Freizeitvergnügen, und mehr soll es auch nicht sein. Spielen Sie es so, wie es Ihnen Spaß macht, und suchen Sie sich Ihre Mitspieler vor allem danach aus, ob Ihnen die gemeinsamen Spielstunden Freude bereiten.

Dann werden Sie mit diesem vielfältigen Hobby viele spannende, lustige, ergreifende, faszinierende Stunden verbringen und in der 'aventurischen Realität' unzählige Momente durchleben, an die Sie sich noch oft mit Freude zurückerinnern. Versprochen!

KAMPFTALENTE					
Anderthalbhänder	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE-2	Schwerter, Zweihandschwerter/-säbel
Armbrüst	Fernkampf	Spezial	C	BE-5	Bogen
Belagerungswaffen	Fernkampf	Beruf	D	-	-
Blasrohr	Fernkampf	Spezial	D	BE-5	-
Bogen	Fernkampf	Spezial	E	BE-3	-
Diskus	Fernkampf	Spezial	D	BE-2	-
Dolche	Bewaffneter Nahkampf	Basis	D	BE-1	Fechtwaffen, Raufen
Fechtwaffen	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE-1	Dolche, Schwerter
Hiebwaren	Bewaffneter Nahkampf	Basis	D	BE-4	Säbel, Zweihand-Hiebwaren
Infanteriewaffen	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Speere, Zweihand-Hiebwaren
Kettenstäbe	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE-1	Kettenwaren, Zweihandflegel
Kettenwaren	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Kettenstäbe, Zweihandflegel
LANZENREITEN	Bew. Kampf; AT-Tech	Spezial	E	-	-
Peitsche	Bew. Kampf; AT-Tech	Spezial	E	BE-1	-
Raufen	Waffenlos	Basis	C	BE	-
Ringn	Waffenlos	Spezial	D	BE	-
Säbel	Bewaffneter Nahkampf	Basis	D	BE-2	Hiebwaren, Schwerter
Schleuder	Fernkampf	Spezial	E	BE-2	-
Schwerter	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE-2	Anderthalbhänder, Fechtwaren, Säbel
Speere	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Infanteriewaffen
Stäbe	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-2	Speere
Wurfbeile	Fernkampf	Spezial	D	BE-2	Wurfspeere, Wurfmesser
Wurfmesser	Fernkampf	Basis	C	BE-3	Wurfbeile, Wurfspeere
Wurfspeere	Fernkampf	Spezial	C	BE-2	Wurfbeile
Zweihandflegel	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Infanteriewaffen, Kettenwaren
Zweihand-Hiebwaren	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	D	BE-3	Hiebwaren, Infanteriewaffen
Zweihandschwerter/-säbel	Bewaffneter Nahkampf	Spezial	E	BE-2	Anderthalbhänder, Schwerter, Säbel
KÖRPERLICHE TALENTE (D)					
Akrobatik	(MU/GE/KK)	Spezial	Körperbeherrschung 4	BEx2	Körperbeherrschung (+5), Athletik
Athletik	(GE/KO/KK)	Spezial	-	BEx2	Körperbeherrschung (+5), Akrobatik
Fliegen	(MU/IN/GE)	Spezial	-	BE	Akrobatik
Gaukeleien	(MU/CH/FF)	Spezial	-	BEx2	Taschendiebstahl, Falschspiel
Klettern	(MU/GE/KK)	Basis	-	BEx2	Athletik (+5), Akrobatik (+5), Körperbeherrschung
Körperbeherrschung	(MU/IN/GE)	Basis	-	BEx2	Akrobatik (+5), Athletik
Reiten	(CH/GE/KK)	Spezial	-	BE-2	Körperbeherrschung, Akrobatik (+15)
Schleichen	(MU/IN/GE)	Basis	-	BE	Körperbeherrschung, Sich Verstecken
Schwimmen	(GE/KO/KK)	Basis	-	BEx2	Athletik (+15)
Selbstbeherrschung	(MU/KO/KK)	Basis	-	-	-
Sich Verstecken	(MU/IN/GE)	Basis	-	BE-2	Schleichen, Körperbeherrschung (+15)
Singen	(IN/CH/CH)	Basis	-	BE-3	-
Sinnenschärfe	(KL/IN/IN) o. (KL/IN/FF)	Basis	-	-	-
Skifahren	(GE/GE/KO)	Spezial	-	BE-2	Athletik, Körperbeherrschung (+15)
Stimmen Imitieren	(KL/IN/CH)	Spezial	Sinnenschärfe 4	BE-4	Gaukeleien (Bauchreden) (+5)
Tanzen	(CH/GE/GE)	Basis	-	BEx2	Körperbeherrschung (+5), Akrobatik (+5)
Taschendiebstahl	(MU/IN/FF)	Spezial	10+: Menschenkenntnis 4	BEx2	Gaukeleien (Taschenspielerien)
Zechn	(IN/KO/KK)	Basis	-	-	-
GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)					
Betören	(IN/CH/CH)	Spezial	Menschenkenntnis 4	-	Überreden, Überzeugen, Galanterie (+5)
Etikette	(KL/IN/CH)	Spezial	-	-	Galanterie
Galanterie	(IN/CH/FF)	Beruf	-	-	Betören, Etikette
Gassenwissen	(KL/IN/CH)	Spezial	-	-	Menschenkenntnis
Lehren	(KL/IN/CH)	Spezial	10+: Menschenkenntnis 4	-	Überzeugen
Menschenkenntnis	(KL/IN/CH)	Basis	-	-	Heilkunde Seele (+5)
Schauspielerei	(MU/KL/CH)	Beruf	Etikette, Sich Verkleiden, Singen, Überreden, Überzeugen jeweils 4	-	Überreden
Schriftl. Ausdruck	(KL/IN/IN)	Beruf	L/S (entspr. Schrift) 6	-	L/S, Überzeugen (Rhetorik schriftl.) (+5)
Sich Verkleiden	(MU/CH/GE)	Spezial	-	-	Schauspielerei
Überreden	(MU/IN/CH)	Basis	10+: Menschenkenntnis 4	-	Überzeugen
Überzeugen	(KL/IN/CH)	Spezial	Menschenkenntnis 4	-	Überreden
NATUR-TALENTE (B)					
Fährtsuchen	(KL/IN/KO)	Basis	-	-	Sinnenschärfe
Fallenstellen	(KL/FF/KK)	Spezial	10+: Wildnisleben 4	-	Wildnisleben
Fesseln/Entfesseln	(FF/GE/KK)	Spezial	-	-	Seiler, Seefahrt, zum Entfesseln auch Akrobatik (Winden) (+5), Ringen-PA (+10)
Fischen/Angeln	(IN/FF/KK)	Spezial	-	-	Wildnisleben
Orientierung	(KL/IN/IN)	Basis	-	-	Sternkunde
Seefischerei	(IN/FF/KK)	Beruf	-	-	Fischen/Angeln
Wettervorhersage	(KL/IN/IN)	Spezial	-	-	Wildnisleben
Wildnisleben	(IN/GE/KO)	Basis	-	-	Tierkunde, Pflanzenkunde
WISSENSTALENTE (B)					
Anatomie	(MU/KL/FF)	Beruf	keine Totenangst	-	Heilkunde Wunden (+5), Heilkunde Krankheiten
Baukunst	(KL/KL/FF)	Beruf	L/S 4, M/Z 5, Rechnén 5	-	Zimmermann, Maurer, Steinmetz
Brettspiel	(KL/KL/IN)	Spezial	-	-	Kriegskunst (Strategie), Rechnén
Geographie	(KL/KL/IN)	Spezial	-	-	Sagen/Legenden
Geschichtswissen	(KL/KL/IN)	Spezial	Lesen/Schreiben 4	-	Sagen/Legenden (+5 oder +10)
Gesteinskunde	(KL/IN/FF)	Spezial	-	-	Baukunst, Steinschneider, Bergbau, Hüttenkunde, Steinmetz (+5)
Götter/Kulte	(KL/KL/IN)	Basis	-	-	Geschichtswissen, Sagen/Legenden
Heraldik	(KL/KL/FF)	Spezial	-	-	Etikette

**WISSENSTALENTE (B)**

Hüttenkunde	(KL/IN/KO)	Beruf	–	Alchimie, Grobschmied (+15), Metallguss
Kriegskunst	(MU/KL/CH)	Spezial	–	Brettspiel
Kryptographie	(KL/KL/IN)	Spezial	L/S und Rechnen je 6, Sprachkunde 4, M/Z 4	Sprachkunde, Rechnen
Magiekunde	(KL/KL/IN)	Spezial	10+: L/S 6	Sagen/Legenden, Götter/Kulte
Mechanik	(KL/KL/FF)	Spezial	10+: L/S, M/Z, Rechnen je 6	Feinmechanik
Pflanzenkunde	(KL/IN/FF)	Spezial	–	Wildnisleben
Philosophie	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Götter/Kulte, Magiekunde, Geschichtswissen (+15), Sagen/Legenden (+15)
Rechnen	(KL/KL/IN)	Basis	–	–
Rechtswunde	(KL/KL/IN)	Spezial	–	Etikette, Staatskunst
Sagen/Legenden	(KL/IN/CH)	Basis	–	Geschichtswissen, Götter/Kulte
Schätzen	(KL/IN/IN)	Spezial	–	Handel (+5), Juwelier (+5), Feinm. (Goldschmied) (+5)
Schiffbau	(KL/KL/FF)	Beruf	L/S 4, Rechnen 4, M/Z 4, Holzbearbeitung oder Zimmermann 4	Zimmermann
Sprachkunde	(KL/KL/IN)	Spezial	–	–
Staatskunst	(KL/IN/CH)	Spezial	–	Hauswirtschaft, Rechtswunde (Staatsrecht)
Sternkunde	(KL/KL/IN)	Spezial	10+: L/S 6, Rechnen 6 Sinnenschärfe 6	Gabe Prophezeien (Astrologie) (+5)
Tierkunde	(MU/KL/IN)	Spezial	–	Viehzucht, Seefischerei, Reiten, Wildnisleben

**SPRACHEN UND SCHRIFTEN (A)**

Lesen/Schreiben [Schrift]	(KL/KL/FF)	Spezial	
Sprachen [Muttersprache]	(KL/IN/CH)	Basis	
Sprachen [Fremdsprache]	(KL/IN/CH)	Spezial	

**HANDWERKSTALENTE (B)**

Abrichten	(MU/IN/CH)	Spezial	10+: Tierkunde 4	Viehzucht, Tierkunde, Reiten
Ackerbau	(IN/FF/KO)	Beruf	–	Viehzucht, Pflanzenkunde
Alchimie	(MU/KL/FF)	Beruf	L/S 4, Rechnen 4	Kochen (Tränke), Pflanzenkunde
Bergbau	(IN/KO/KK)	Beruf	10+: Gesteinskunde 4	Steinmetz, Maurer, Baukunst, Gesteinskunde
Bogenbau	(KL/IN/FF)	Beruf	Holzbearbeitung 4	Holzbearbeitung, Feinmechanik, Grobschmied (+15)
Boote Fahren	(GE/KO/KK)	Spezial	–	Seefahrt (+5), Eissegler Fahren (+5)
Brauer	(KL/FF/KK)	Beruf	–	Alchimie
Drucker	(KL/FF/KK)	Beruf	L/S 6, Mechanik 4, M/Z 4	Mechanik
Eissegler Fahren	(IN/GE/KK)	Spezial	–	Boote Fahren (+5), Fahrzeug Lenken
Fahrzeug Lenken	(IN/CH/FF)	Spezial	–	Hundeschlitten Fahren
Falschspiel	(MU/CH/FF)	Spezial	Menschenkenntnis 4	Gaukeleien (Taschenspielerien)
Feinmechanik	(KL/FF/FF)	Beruf	Malen/Zeichnen 4	–
Feuersteinbearbeitung	(LK/FF/FF)	Spezial	–	Steinmetz
Fleischer	(KL/FF/KK)	Beruf	–	Viehzucht, Fischen/Angeln, Tierkunde, Kochen Anatomie, Gerber/Kürschner (Trophäen)
Gerber/Kürschner	(KL/FF/KO)	Beruf	–	Alchimie, Fleischer
Glaskunst	(FF/FF/KO)	Beruf	–	Juwelier
Grobschmied	(FF/KK/KO)	Spezial	–	Metallguss (+15)
Handel	(KL/IN/CH)	Beruf	Rechnen 4	Hauswirtschaft, Geographie (+15), Schätzen (+15)
Hauswirtschaft	(IN/CH/FF)	Beruf	–	Rechnen (Buchführung), Galanterie (Festgestaltung) (+15)
Heilkunde Gift	(MU/KL/IN)	Spezial	–	Alchimie (Gifte) (+5), HK Krankheiten, Kochen (Tränke)
Heilkunde Krankheiten	(MU/KL/CH)	Spezial	–	Heilkunde Gift
Heilkunde Seele	(IN/CH/CH)	Beruf	–	Menschenkenntnis, Überzeugen
Heilkunde Wunden	(KL/CH/FF)	Basis	–	Anatomie
Holzbearbeitung	(KL/FF/KK)	Basis	–	Zimmermann (+5)
Hundeschlitten Fahren	(CH/FF/GE)	Spezial	–	Fahrzeug Lenken, Abrichten (Hundeführer)
Instrumentenbauer	(KL/IN/FF)	Beruf	Holzbearbeitung 4, Feinmechanik 4, Musizieren 4	Holzbearbeitung, Feinmechanik
Kapellmeister	(KL/IN/CH)	Beruf	L/S 4, Musizieren 7	Musizieren
Kartographie	(KL/KL/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	Orientierung, Sternkunde
Kochen	(KL/IN/FF)	Basis	–	Fleischer, Fischen/Angeln, Wildnisleben, Alchimie
Kristallzucht	(KL/IN/FF)	Beruf	–	Alchimie (+15)
Lederarbeiten	(KL/FF/FF)	Basis	–	Gerber/Kürschner, Schneidern
Malen/Zeichnen	(KL/IN/FF)	Basis	–	Kartographie, Steinmetz (Bildhauer), Tätowieren (+5)
Maurer	(FF/GE/KK)	Beruf	–	Baukunst
Metallguss	(KL/FF/KK)	Beruf	Hüttenkunde 4	Hüttenkunde, Grobschmied
Musizieren	(IN/CH/FF)	Spezial	–	–
Schlösser Knacken	(IN/FF/FF)	Spezial	–	Feinmechanik (+5)
Schnaps Brennen	(KL/IN/FF)	Beruf	–	Alchimie (+5), Brauer, Winzer
Schneidern	(KL/FF/FF)	Basis	–	Webkunst, Lederarbeiten
Seefahrt	(FF/GE/KK)	Beruf	–	Boote Fahren, Steuermann
Seller	(FF/FF/KK)	Beruf	–	Fesseln (Täue spleißen)
Steinmetz	(FF/FF/KK)	Beruf	Gesteinskunde 4	Baukunst, Maurer, Bergbau
Steinschneider/Juwelier	(IN/FF/FF)	Beruf	10+: Gesteinskunde 4	Feinmechanik, Kristallzüchter
Stellmacher	(KL/FF/KK)	Beruf	Holzbearbeitung, Lederarbeiten, Grobschmied je 4	Zimmermann, Schiffbau
Steuermann	(IN/CH/KK)	Beruf	Seefahrt 6	Seefahrt
Stoffe Färben	(KL/FF/KK)	Spezial	–	Alchimie, eventuell Drucker für Stoffdruck
Tätowieren	(IN/FF/FF)	Spezial	Malen/Zeichnen 4	Malen/Zeichnen
Töpfern	(KL/FF/FF)	Spezial	–	Maurer, Steinmetz
Viehzucht	(KL/IN/KK)	Beruf	–	Tierkunde
Webkunst	(FF/FF/KK)	Spezial	–	Schneidern
Winzer	(KL/FF/KK)	Beruf	–	–
Zimmermann	(KL/FF/KK)	Beruf	10+: Holzbearbeitung 4	Holzbearbeitung, Schiffbau