

Das Schwarze Auge

DSA DIE VIERTE

Nach neun Jahren ist es nun so weit: **Das Schwarze Auge** geht in eine neue Runde. Regeln, die vor fast einem Jahrzehnt als innovativ und stimmig angesehen wurden, haben sich zum Teil bewährt, zum Teil aber auch durch lange Spielpraxis als verbesserungswürdig herausgestellt. Zahlreiche Zuschriften von engagierten Spielern und Spielerinnen haben in den letzten Jahren dazu beigetragen, manche Schwachpunkte aufzudecken, und gleichzeitig wurden viele Verbesserungsideen an uns herangetragen. Manche dieser Vorschläge flossen in zusätzliche Regeln ein, die im Laufe der Zeit zum Beispiel in den unterschiedlichen Regionalboxen vorgestellt wurden. Das hat aber auch dazu geführt, dass nun gute und schlechte Regeln nebeneinander existieren und teilweise über eine große Anzahl unterschiedlicher Publikationen verteilt sind. All das hat die DSA-Redaktion bewegt, das gesamte Regelsystem einmal von Grund auf zu überarbeiten und alten Ballast abzuwerfen, dafür aber viele Verbesserungen durchzuführen. Das Heft, das Sie nun in Händen halten, wendet sich an diejenigen, die schon DSA nach den alten Regeln gespielt haben und deswegen nicht darauf angewiesen sind, die Regeln von Anfang an zu studieren, sondern nur wissen wollen, was sich denn nun geändert hat. Denn vieles ist gleich geblieben, und es wäre sicherlich langweilig, die altbekannten Dinge neu zu lesen, nur um ja keine Veränderung zu übersehen. Für Sie haben wir diesen Überblick über die Unterschiede zwischen DSA alt und DSA neu zusammengestellt. So wünschen wir Ihnen nun viel Spaß mit der neuen Regeledition, auf dass Sie auch weiterhin spannende und mitreißende Abenteuer in der phantastischen Welt des Schwarzen Auges erleben können!

AM SPIELTISCH

Zunächst einmal möchten wir betonen, dass sich am eigentlichen Spielfluss recht wenig geändert hat. Wir haben uns bemüht, all das beizubehalten, was typisch für DSA ist. An der Bedeutung der Begriffe Lebensenergie, Astralenergie, Attacke, Parade, Rüstungsschutz, Trefferpunkte und Schadenspunkte hat sich nichts geändert. Talentproben bestehen weiterhin aus drei Eigenschaftsproben, die mit Hilfe von Talentpunkten ausgeglichen werden können. Auch der Kampfablauf ist auf den ersten Blick unverändert: Jeder Beteiligte hat pro Kampfrunde eine Attacke und eine Parade, und wenn eine gelungene Attacke nicht pariert wird, erzeugt die Waffe Trefferpunkte, die

nach Abzug des Rüstungsschutzes zu Schadenspunkten werden. Aber bevor Sie sich nun zu fragen beginnen, was wir denn überhaupt geändert haben, schauen wir uns einmal die Details an – und hier gibt es durchaus auch am Spieltisch einige Verbesserungen.



GUTE UND SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN

Die sieben guten Eigenschaften bleiben genauso erhalten wie bisher. Nur bei der Definition der Eigenschaft Charisma ist das Aussehen deutlich in den Hintergrund getreten. Ein hohes Charisma bedeutet also nicht mehr, dass der Held auch gut aussieht (dafür gibt es den Vorteil *Gutaussehend*, siehe unten), sondern sagt wirklich etwas über seine Ausstrahlung aus.

Wichtiger ist jedoch, dass eine achte Eigenschaft neu dazugekommen ist: die **Konstitution**. Oft wurde im alten System die körperliche Widerstandsfähigkeit an der Körperkraft festgemacht, was aber zu recht merkwürdigen Ergebnissen geführt hat. Daher war es über kurz oder lang nur konsequent, die Konstitution als eigenständige Eigenschaft aufzunehmen. Sie bestimmt nicht nur die Resistenz gegen

Gifte, Krankheiten und besondere körperliche Strapazen, sondern dient auch als Grundlage für die Berechnung der Lebensenergie. In Talentproben taucht die Konstitution (KO) in der Regel nur als passive Eigenschaft auf: immer dann, wenn die Anwendung eines Talentbesonders Anforderungen an Ausdauer oder Durchhaltefähigkeit verlangt.

Im weiteren Sinne ebenfalls eine gute Eigenschaft ist der **Sozialstatus** (SO), auch wenn auf diesen Wert in der Regel keine Proben abgelegt werden. (Besitzer der Regionalbox **Fürsten, Händler, Intriganten** werden die Bedeutung des Sozialstatus bereits kennen.) Je höher der SO ist, desto besser ist der einzelne Held angesehen – und desto eher wird auch ein Edelmann oder reicher Händler in Not an ihn herantreten, um ihm einen lukrativen Auftrag anzubieten.

Die bisherigen sieben **schlechten Eigenschaften** sind hingegen jetzt nicht mehr bei jedem Helden vertreten. Im Gegenteil, nur noch wenige Helden haben sie, und dann auch nur einzelne davon. Im Gegensatz sind aber die Varianten der schlechten Eigenschaften deutlich angewachsen. Sie haben also eine wesentlich größere Auswahl, um für jeden Helden individuelle schlechte Eigenschaften herauszusuchen zu können. So wird beispielsweise vermieden, dass auch ein Zwerg,

der schon immer unterirdisch gelebt hat, Raumangst hat, was wirklich nur sehr schwer zu erklären wäre. Viel passender ist es jetzt, ihn mit Angst vor großen Wasserflächen oder zum Beispiel Angst vor dem

Fliegen auszustatten. Dafür kann der Elf, bei dem weder Jähzorn noch Goldgier sonderlich passen, beispielsweise mit einer (un-)gesunden Portion Arroganz gegenüber den ‚Rosenohren‘ ins Heldenleben starten. Um den schlechten Eigenschaften allerdings etwas mehr Bedeutung zu verleihen, liegt der Startwert einer solchen Eigenschaft nun zwischen 5 und 12.

EIGENSCHAFTSPROBEN

Proben auf Eigenschaften funktionieren genauso wie bisher: Bei einem Wurf mit dem W20 darf höchstens der Wert der Eigenschaft gewürfelt werden. Modifikationen werden dabei ebenfalls wie bisher verrechnet. Bei den schlechten Eigenschaften gibt es jetzt zwei empfohlene Möglichkeiten, wie sie einzusetzen sind: Einerseits kann wie bisher eine Probe darauf abgelegt werden, bei deren Bestehen der betreffende Held einen akuten ‚Anfall‘ hat. Dies ist also eine Schwarz-Weiß-Entscheidung: entweder die schlechte Eigenschaft schlägt mit voller Wucht zu oder aber sie lässt den Helden völlig ungerührt. So kann es passieren, dass ein Held mit Höhenangst 5 und etwas Würfelpech völlig hilflos in der Felswand hängt, während ein anderer, der zwar Höhenangst 12, dafür aber mehr Würfelglück hat, ihm zu Hilfe kommt.

Um solche Effekte zu vermeiden, gibt es die Möglichkeit, den Wert einer schlechten Eigenschaft in einem Augenblick, in dem eine Probe fällig wäre, schlicht als negativen Modifikator auf alle anfallenden Talentproben anzurechnen. Wenn also ein sehr höhenängstlicher Held in luftiger Höhe versucht, zu klettern, ein Schloss zu knacken oder jemanden zu etwas zu überreden, dann wird jede dieser Proben um den Wert der Höhenangst erschwert. Bei Eigenschaftsproben (z.B. um einen Fensterladen aufzubrechen) gilt immer noch der halbe Wert der Höhenangst als Modifikator. Dadurch entfällt die Ja-Nein-Entscheidung zugunsten einer Abstufung: je höher der Wert, desto stärker die Einschränkung.

TALENTE

Wie Sie auf den Blanko-Heldenbögen und bei den Archetypen sehen können, hat sich bei den Talenten einiges getan. Die Zahl der Talente insgesamt ist deutlich gestiegen (unter anderem auch deswegen, weil die Berufs- und Hobbytalente in das reguläre Talentsystem mit eingeflossen sind). Dafür erscheinen aber die meisten Talente nicht mehr auf dem Heldenbogen des Helden.

Ein bornischer Bauer oder liebfeldischer Streuner hat nun mal zunächst keinerlei Ahnung von Magiekundé (zumindest bis er sich ausdrücklich damit beschäftigt, sprich: das Talent steigert). Bisher wurde dieser Umstand durch einen negativen Talentwert ausgedrückt – mit dem Effekt, dass mit etwas Würfelglück die merkwürdigsten Konstellationen entstanden: Sobald eine größere Zahl von Helden eine Probe ablegen durften, war fast immer einer dabei, dem sie gelang, auch wenn eigentlich alle nur miserable Talentwerte hatten.

Um dies zu verhindern, erscheinen alle Talente, die nicht von vornherein jeder irgendwie beherrscht, gar nicht mehr auf dem Heldenbogen. **Und auf ein Talent, das nicht auf dem Bogen aufgeführt ist, kann der entsprechende Held auch keine Probe mehr ablegen.**

Da es aber manche Dinge gibt, die wirklich jeder tun kann, auch ohne es gelernt zu haben, gibt es die sogenannten **Basistalente**. Die erscheinen grundsätzlich bei jedem Helden, und sei es mit dem Wert 0 oder (in besonderen Ausnahmefällen) sogar mit einem negativen Talentwert.

Die Basistalente sind: Dolche, Hieb Waffen, Raufen, Säbel, Wurfmesser, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich verstecken, Singen, Sinnenschärfe, Tanzen, Zechen, Menschenkenntnis, Überreden, Fährtensuchen, Orientierung, Wildnisleben, Götter und Kulte, Rechnen, Sagen/Legenden, Muttersprache, Heilkunde Wunden, Holzbearbeitung, Kochen, Lederarbeiten, Malen/Zichnen und Schneidern.

Dabei sind mit Talenten wie *Lederarbeiten* oder *Schneidern* zunächst

einmal einfache Reparaturarbeiten gemeint, keine anspruchsvollen Aufgaben. Um ein anderes populäres Beispiel aufzugreifen: Reiten ist ausdrücklich *kein* Basistalent. Natürlich kann sich jeder auf dem Rücken eines stehenden oder ruhig gehenden Pferdes halten, aber dafür ist ebenso wenig eine Probe fällig wie für das Sitzen auf einem Stuhl in einer schwankenden Schiffs Kajüte. Wenn allerdings das Pferd rechts eine saftige Wiese sieht, der Reiter aber nach links will, dann ist es sehr wohl Zeit für eine Probe – und sei sie noch so einfach. Wenn Sie selbst ein wenig Erfahrung mit Pferden haben, werden Sie uns sicherlich bestätigen können, dass ein Minimum an Reitkenntnissen nötig ist, das Tier von der Wiese wegzulenken. Laut herumzuzetern und das Pferd mit einer Gerte zu bearbeiten, führt höchstens dazu, dass der Reiter Bekanntschaft mit dem Boden macht, nicht aber dazu, dass das Reittier die Befehle befolgt.

Talente, die keine Basistalente sind, müssen **aktiviert** werden. Sobald dies geschehen ist, können sie auf dem Heldenbogen eingetragen werden und beginnen (in der Regel) mit dem Talentwert 0. Erst von diesem Augenblick an darf der Held auf ein solches Talent auch Proben ablegen. Während der Heldenstellung werden eine größere Anzahl von Talenten automatisch aktiviert (jeweils abhängig von Rasse, Kultur und Profession des Helden, siehe unten). Aber natürlich ist es auch im späteren Abenteuerleben möglich, noch neue Talente zu aktivieren. Je später das geschieht (je hochstufiger der Held ist), desto teurer wird das allerdings.

AUSWEICHEN

Wie oben beschrieben kann ein Held auf ein Talent, das nicht auf seinem Dokument steht, keine Probe ablegen. **Manchmal ist es jedoch möglich, sich mit einem anderen Talent weiterzuhelfen.** So kann auch ein Held, der sich niemals mit aventurischer Geschichtsschreibung auseinandergesetzt hat, der aber sehr viele Sagen und Legenden kennt, manche historischen Sachverhalte eben aus diesen Erzählungen bekannt sein. Er kann also eine Probe auf Geschichtswissen durch eine erschwerte Probe in Sagen/Legenden ersetzen. Bei der Liste der Talente ist zu jedem Talent aufgeführt, welche Talente als Ersatz herhalten können und wie hoch der jeweilige Zuschlag ist. Dies ist nicht bindend, je nach Situation kann der Meister auch andere Ausweichtalente und/oder andere Zuschläge verlangen bzw. zulassen.

TALENTPROBEN

Generell funktionieren Talentproben noch genauso wie in der letzten Regeledition: Der Held legt drei Eigenschaftsproben ab und kann fehlende Punkte durch Talentpunkte ausgleichen. Neu ist jedoch, dass ein Held, der in die Verlegenheit kommt, eine Probe mit einem negativen Talentwert ablegen zu müssen (sei es, weil er einen negativen Wert hat, sei es, weil Probenmodifikationen den Wert unter 0 haben sinken lassen), alle drei Eigenschaftsproben jeweils um diesen Wert erschwert schaffen muss. (Eine *Klettern*-Probe mit TaW -3 bedeutet also eine *Mut*-Probe +3, eine *Gewandtheits*-Probe +3 und eine *Körperkraft*-Probe +3.)

Dieser Eingriff in das Vorgehen der Probe war dringend fällig, da die Wahrscheinlichkeiten nach den alten Regeln, eine Probe zu bestehen, im Talentbereich um 0 einen unpassenden Knick machten: Eine Probe mit TaW +5 zu bestehen, ist sehr viel wahrscheinlicher als mit TaW +2, zwischen den TaW 0 und -3 besteht jedoch fast gar kein Unterschied. Durch die neue Regelung, dass negative Talentwerte jetzt bei jeder Einzelprobe angerechnet werden, ist dieser Knick deutlich abgeschwächt.

Das hat natürlich zur Folge, dass höhere Zuschläge bei Talentproben jetzt wesentlich drastischere Auswirkungen haben als bisher.

Zuschläge, wie sie bisher zum Beispiel in der Dämonenbeschwörung üblich waren, sind in diesem System nicht mehr möglich, denn eine Probe +30 ist selbst bei einem TaW (bzw. ZiW) von 18 kaum zu schaffen: Es wären immerhin drei Eigenschaftsproben +12 ... In solchen Bereichen müssen also entsprechende Anpassungen vorgenommen werden.

DER KAMPF

Die größte Umstellung im Spielgeschehen hat sicherlich der Kampf erfahren. Hier haben Fans und Autoren seit langem dafür plädiert, die Kämpfe abzukürzen. Gerade bei hochstufigen Helden mit einer dreistelligen Lebensenergie kann das Auswürfeln eines Duells sehr schnell zäh werden, denn selbst wenn einmal eine Attacke trotz guter Paradowerte gelingt, kann ein wackerer Krieger lächelnd zehn schwere Treffer hinnehmen, bevor er sich langsam Gedanken um seine Gesundheit machen muss. Wenn ein Kampf dann noch eine größere Menge an Beteiligten umfasst, kann schnell ein ganzer Abend oder mehr mit dem Auswürfeln vergehen. **Vorgabe Nr. 1 war also, Kämpfe zu beschleunigen.**

Zum zweiten kann sich ein solcher Krieger einer Horde von einem halben Dutzend Bogenschützen gegenüber sehen und nach kurzem Nachdenken auf sie losgehen. Denn selbst bei hohen Schadensergebnissen kann er laut Regeln noch normal weiterkämpfen.

Vorgabe Nr. 2: Kämpfe sollen riskanter werden.

Schließlich kommt zur Erschwernis hinzu, dass die Vorstellungen der Spieler, wie ein Kampf abzulaufen hat, extrem voneinander abweichen.

Der Eine will ein hochrealistische Kampf-simulation, die alle

Möglichkeiten eines wirklich ausgetragenen Kampfes möglichst genau und detailliert abdeckt. Der Andere ist aber an Simulation und Realismus wenig interessiert, sondern will ein flottes Würfelsystem. Der Dritte will möglichst heldenhafte Aktionen durchführen können, die zu den Figuren eines Action-Films passen, aber bestimmt nicht realistisch sind. Es ist nicht schwer, dahinter zu kommen, dass es nicht möglich ist, die Vorstellungen aller Beteiligten gleichermaßen zu erfüllen. **Vorgabe Nr. 3 daher: Jede Spielrunde soll sich die Regeln möglichst so zurechtbauen können, wie es ihren Vorstellungen entspricht.**

REDUZIERUNG DER LEBENSENERGIE

Die ersten beiden Vorgaben erfüllen wir durch eine Reduzierung der Obergrenze von Lebensenergie. Helden der ersten Stufe haben in etwa genauso viele Lebenspunkte wie nach dem bisherigen System, aber diese Zahl steigt wesentlich langsamer und ist nach oben hin begrenzt. Ein sehr erfahrener Zwergenkämpfer, der in bester Verfassung ist, kann

eine Lebensenergie von knapp über 60 LeP erreichen – damit ist er der Spitzenreiter. Üblich ist eher eine LE von höchstens 40 LeP. Damit wird nicht nur die Zeit verkürzt, bis ein Kämpfer kampfunfähig wird, es ist auch deutlich angebracht, sich zu überlegen, ob man sich auf einen Kampf einlässt oder nicht.

Anmerkung: Im Rahmen der Regelrevision haben wir eine Maßnahme ergriffen, um die Abkürzungen von Ausdauer- und Abenteuerpunkten nicht mehr so verwechselbar zu machen. Deswegen werden jetzt alle Energiepunkte passend zu den Astralpunkten mit drei Buchstaben abgekürzt: LeP für Lebenspunkte, AsP für Astralpunkte und AuP für Ausdauerpunkte.

EIN BAUKASTEN-SYSTEM BEI DEN KAMPFREGLN

Damit ist aber noch nicht das Problem der unterschiedlichen Ansprüche gelöst. Hier kann es eigentlich auch nur einen sinnvollen Ansatz geben: DSA stellt seinen Spielern einen großen Pool an unterschiedlichen Regeln zur Verfügung, aus denen sich jede Spielrunde nach eigenem Geschmack dann das herausuchen kann, was am besten zum persönlichen Stil passt. Das hat zur Folge, dass in den neuen Regeln wesentlich mehr Optional-Regeln enthalten sein werden als bisher.



Und das gilt nicht nur für den Bereich des Kampfes, sondern allgemein für alle Regeln des Schwarzen Auges.

Das Problem hierbei ist natürlich, dass es damit schwerer wird, auf größeren Spielertreffen gemeinsam zu spielen, ohne vorher in langen Diskussionen die geltenden Regeln auszuhandeln. Aus diesem Grund haben wir ein **Drei-Stufen-System** entwickelt. Zur Stufe 1 gehören alle Regeln, die auf jeden Fall gelten und die auch für Anfänger geeignet sind. Dies sind alle Regeln, die in dem Basisregelbuch stehen und nicht als optional gekennzeichnet sind. Stufe 2 ist ein großer Katalog an Optionalregeln, die aber bei größeren Spielertreffen ebenfalls alle gelten. Dies sind die Optionalregeln aus dem Basisbuch und zusätzlich noch einige Regeln, die erst in folgenden Publikationen genannt sind. Die dritte Regelstufe umfasst Regeln, die bei Spielertreffen nicht gelten, sondern wirklich nur ein Angebot an Spielrunden darstellen, die den einen oder anderen Spielbereich noch detaillierter gestalten wollen. In der Basisbox sind keine Regeln der Stufe 3 enthalten.

Initiative

Ein weiteres neues Element im Kampfablauf ist die Initiative. Bisher galt ja die eher laxe Regelung, dass derjenige zuerst zuschlägt, der den höheren Mut hat. Mit der Reduzierung der Lebensenergie kommt der Reihenfolge, wer den ersten Schlag führt, höheres Gewicht zu als nach alten Regeln. Bei der Ermittlung einer solchen Reihenfolge gibt es aber zahlreiche Faktoren, die alle mit hinein spielen: Beweglichkeit und Schnelligkeit der Kontrahenten, damit auch ihre Rüstung und Waffen, und auch ihre Kampferfahrung und Routine im Umgang mit ihren Waffen. Aus diesem Grund ist der neue Wert der Initiative eingeführt worden.

Er besteht zunächst einmal aus einem Wert, der sich am Mut, aber auch an der Fähigkeit, Situationen intuitiv einzuschätzen, und an der körperlichen Beweglichkeit orientiert: Der Grundwert berechnet sich also aus $(MU + MU + IN + GE)/5$ und liegt demnach etwa zwischen 7 und 11. Von diesem Wert wird die Behinderung abgezogen (schwere Rüstungen schränken die Beweglichkeit und Reaktionsfähigkeit ein), außerdem spielt ein INI-Modifikator der Waffe noch eine Rolle. Schnelle Waffen wie Florett oder Zweililien geben einen Bonus von 2 Punkten, eher langsame Waffen wie ein Kriegshammer oder die Barbarenaxt einen Abzug von 2 Punkten.

Zu Beginn des Kampfes würfelt jeder Beteiligte mit dem W6 und addiert das Ergebnis zu der INI-Basis und den Modifikatoren (je nach äußeren Umständen können noch weitere Modifikationen hinzukommen). Je höher das Ergebnis, desto früher ist der betreffende Held im Kampf an der Reihe. Die Reihenfolge wird nur einmal, nämlich zu Beginn des Kampfes ermittelt. Manche Faktoren können sie jedoch auch verändern: Verletzungen und Patzer senken die Initiative, während eine kurze Verschnaufpause, um sich neu zu orientieren, sie eventuell steigen lassen kann.

Aktionen

Aus der Initiative-Regelung resultieren weitere Änderungen, denn es war nun nötig, den Ablauf einer Kampfrunde genauer zu definieren. Dies ist durch den Begriff der 'Aktionen' geschehen. Jedem Kämpfer stehen pro Kampfrunde zwei Aktionen zu: eine Attacke und eine Parade – oder aber, wenn er etwas anderes tun will, eben zwei Aktivitäten, die in ihrer Dauer einer Aktion entsprechen. (Dies ist zum Beispiel beim Zaubern wichtig, denn die Zauberdauer ist nun in Aktionen angegeben. Der Zauberer muss die angegebene Anzahl an Aktionen in Folge und ungestört damit verbringen, sich aus seine Magie zu konzentrieren, bis der Zauber schließlich seine Wirkung entfaltet.)

Die AT-Aktion kann der Held genau dann einsetzen, wenn er laut INI-Reihenfolge am Zug ist. Die Parade-Aktion kann er genau dann benutzen, wenn er sie benötigt, also völlig unabhängig vom eigenen INI-Ergebnis. Wenn der Held diese zweite Aktion am Ende der Kampfrunde nicht benutzt hat, dann verfällt sie.

Ist er jedoch gar nicht in den direkten Schlagabtausch verwickelt, verzichtet also von vornherein auf Attacke und Parade, dann kann er zwei kampfunabhängige Aktionen ausführen: z.B. zaubern, Ausrüstung hervorholen, rennen, ein Schloss knacken etc. Die erste

seiner Aktionen findet dann zum Zeitpunkt seines INI-Ergebnisses statt, die zweite am Ende der Kampfunde.

PATZER UND GLÜCKLICHE TREFFER

Würfelresultate bei Eigenschafts- oder Kampfproben, die eine 1 oder 20 zeigen, wurden bisher immer als Extremresultate gewertet. Leider fiel dabei völlig unter den Tisch, dass ein völlig ungeübter Kämpfer genauso häufig eine 1 würfelt wie ein Veteran, und damit die gleiche Chance auf einen Kritischen Treffer hat. Um dieses schwer zu erklärende Faktum zu beseitigen, muss eine glückliche Attacke

nun 'bestätigt' werden: Der Spieler muss bei einem glücklichen Treffer sofort noch einmal nachwürfeln. Wenn dieser zweite Wurf mit allen Modifikationen, die auch für die eigentlich Attacke-Probe galten, gelingt, ist wirklich ein Kritischer Treffer gelungen. Misslingt die Bestätigungsprobe jedoch, dann wird das Ergebnis nur als normal gelungene Attacke gewertet.

Auch glückliche Paraden und Patzer müssen auf diese Weise mit einem zweiten Wurf bestätigt werden. Durch diese Regelung gelangen einem fähigen Kämpfer wesentlich eher mal besonders gelungene Hiebe, während ihm weniger Patzer unterlaufen. Bei einem Amateur sieht das Verhältnis genau umgekehrt aus.

Wenn eine Glückliche Attacke bestätigt wird, dann hat der Kämpfer einen Kritischen Treffer gelandet. Die Trefferpunkte werden nicht mehr mit dem W20 ermittelt, sondern normal nach Waffenschaden, wobei das Ergebnis aber verdoppelt wird.

Zuschläge für angesagte Attacken und hohe Körperkraft werden dabei nicht mit verdoppelt. Das Ergebnis zählt auch nicht mehr als Schadenspunkte, sondern einfach als Trefferpunkte. Eine bestätigte glückliche Attacke kann (wie bisher) nur pariert werden, indem der Angegriffene eine Probe auf den halben (abgerundeten) Parade-Wert gelingt.

Eine bestätigte glückliche Parade gilt nun nicht mehr als Aktion, d.h. dem Parierenden steht nötigenfalls noch eine zweite Parade zu. Ein bestätigter Patzer (bei Attacke oder Parade) hat erstens die Auswirkung, dass der Patzende alle noch verbleibenden Aktionen für diese Kampfunde verliert, zweitens muss er einmal auf der Patzertabelle würfeln (die sich nicht grundlegend von der bisherigen unterscheidet).

SONDERFERTIGKEITEN

Eine vollständige Neuerung sind die sogenannten Sonderfähigkeiten. Nein, genau genommen sind sie gar nicht so neu, denn es gab auch in den bisherigen Regeln schon einige davon, die nur noch nicht so hießen. Dazu gehörte beispielsweise die Regelung, dass Krieger durch Rüstungen weniger behindert werden als andere Heldentypen und Zwerge immerhin ihr Kettenhemd mit geringerer Behinderung tragen können. Daraus ist nun die „Sonderfertigkeit Rüstungsgewöhnung“ geworden: auf Stufe 1 für den Zwerg (nur eine bestimmte Rüstung) und auf Stufe 2 für den Krieger (alle Rüstungen). Neuerdings ist es aber allen Heldentypen möglich, sich diese Sonderfertigkeit zuzulegen: Wenn ein Streuner nach ein paar einschneidenden Erlebnissen in den Schwarzen Landen beschließt, nicht mehr ohne Lederrüstung aus dem Haus zu gehen und das lange Zeit durchhält, dann kann er sich



an diese Rüstung genauso gewöhnen wie der junge, gerade von der Akademie abgegangene Krieger.

Ebenso zu den Sonderfertigkeiten gehören aber auch zahlreiche weitere Fähigkeiten, für die es keinen Talentwert gibt, sondern die ein Held entweder beherrscht oder nicht beherrscht. Zum Beispiel der Umgang mit einem Schild (auch dies in drei Abstufungen), der Kampf mit einer Parawaffe, Kampf im Dunkeln oder im Wasser oder das schnelle Ziehen einer Waffe. Auch manche Kampfmanöver wie die Finte oder die Attacke-Serie müssen explizit gelernt werden. Die Zahl der Sonderfertigkeiten ist in den vorliegenden Basisregeln

noch sehr eingeschränkt, sie wird aber in der zweiten Regelbox **Schwerter und Helden** deutlich erweitert, so dass die Kämpfer aus einer großen Auswahl an Möglichkeiten wählen und damit einen persönlichen Kampfstil entwickeln können. Aber auch außerhalb des Bereichs Kampf gibt es Sonderfertigkeiten. So werden zum Beispiel die Elfenlieder und Hexenflüche nun ebenfalls als Sonderfertigkeiten gewertet. Diese Sonderfertigkeiten können jedoch nicht von jedem Helden erlernt werden, sondern wie bisher nur von denen, zu deren Lehre es passt.

VERSCHIEDENE HELDENTYPEN



TULAMIDISCHER
GAUKLER

AVELFISCHE
WALDLÄUFERIN

ZWERGENSÖLDNER

GARETISCHER
KRIEGER

DIE HELDENGENERIERUNG

DAS KAUFSYSTEM

Wirklich grundlegend anders als bisher ist die Geburt eines neuen Helden. Die wichtigste Änderung ist dabei das Wegfallen jeglicher Würfel: weder die Eigenschaften noch die Talente werden mit Würfelwürfen ermittelt. Statt dessen funktioniert die Heldengenerierung mit einem Kaufsystem, bei dem alle Stärken und Besonderheiten extra eingekauft werden müssen. Damit streben wir eine möglichst große Ausgeglichenheit zwischen allen möglichen Helden an – dass das nur ein Ziel ist, dem wir uns annähern können, ist dabei klar, denn es ist schlicht nicht möglich, alle Stärken und Schwächen exakt zu bewerten und miteinander zu vergleichen. Neben der möglichst hohen Gerechtigkeit lässt ein Kaufsystem aber auch eine wesentlich größere Freiheit in der Gestaltung des Helden zu.

BAUKASTENSYSTEM STATT HELDENTYPEN

Bisher gab es Heldentypen, die als Vorlage dienten, etwa den Thorwaler oder den Magier. Diese Einteilung ist natürlich widersinnig, da auf der einen Seite ein Angehöriger eines Volkes, auf der anderen Seite ein ‚Berufszweig‘ steht. Um einen Magier aus Thorwal zu spielen, wurden dann nachträglich die sogenannten

Modifikationen nach Herkunft eingeführt – eher ein Kompromiss als eine befriedigende Lösung.

So lag es nahe, jedem Helden zwei unterschiedliche Heldentypen als Grundlage zu geben: sowohl seine Herkunft als auch seinen Beruf oder seine Ausbildung. Nach einigen Probeläufen fanden wir heraus, dass dieses System sogar noch etwas weiter aufgefächert werden muss, da manche Besonderheiten eher mit der Spezies als mit der Herkunft zu tun hat. Ein Thorwaler, der im Bornland aufgewachsen ist, ist anders als einer, der seine Kindheit in Thorwal verbracht hat, aber eben auch anders als ein normaler Bornländer.

So entstand das Baukastensystem: Für jeden Helden, den Sie neu erschaffen wollen, müssen Sie erstens die **Rasse**, zweitens die **Kultur** und drittens seine **Profession** festlegen. Jeder dieser Bereiche stattet den Helden mit bestimmten Talentstartwerten und Eigenheiten aus, und aus der Summe dieser Startwerte entsteht dann der Held. So entstehen alleine bei dem geringen Angebot aus dieser Box schon etwa 70 unterschiedliche Kombinationen. Allein durch die neuen Professionen, Kulturen und Rassen in der **Schwerter und Helden**-Box dürfte die Anzahl der Varianten schnell die 1.000 überschreiten. (Anmerkung: Aus Gründen der Übersichtlichkeit haben wir in dieser Box noch darauf verzichtet, die Rassen und Kulturen frei mit einander kombinierbar zu machen. Dies wird sich aber mit der nächsten Box ändern.)

Magiebox sind Einzelheiten Meisterentscheidung). Die Auswirkungen eines Zauber hängen nun also nicht mehr von der Gesamterfahrung des Zauberers ab, sondern davon, wie gut er genau diesen Zauber beherrscht.

Eine negative Magieresistenz kommt nicht mehr vor, aber auch im positiven Bereich ist ihre Höhe beschränkt und kann nicht mehr ganz so hoch steigen wie bisher. Der Aberglaube senkt die Magieresistenz nicht mehr grundlegend, aber bei manchen Zaubern spielen dennoch schlechte Eigenschaften eine Rolle: Wenn ein Zauberer einen Angst-Zauber wirken will (z.B. den HORRIPHOBUS), so zählt die Summe aller Ängste des Opfers als Erleichterung für diesen Zauber. Entsprechend erleichtern alle Manipulierbarkeiten (Neugier, Jähzorn ...) jeden Zauber, der das Opfer manipulieren soll.

Aufgrund der Änderung der Regelung bei negativen Talent- und Zauberfertigkeitwerten sinken aber die extremen Zuschläge beispielsweise bei der Dämonenbeschwörung deutlich ab. (Dies wird aber in Einzelheiten erst in der **Götter und Dämonen**-Box geregelt.) Als vorläufige Regelung (bis zum Erscheinen der Magiebox) gilt außerdem bei folgenden Zaubern, dass bei der Zauberprobe die KK durch KO ersetzt wird: TLALUCS ODEM, IMMORTALIS IUVENIR, ZEITEN LAST, ZORN DER ELEMENTE, AUFGEBLASEN (eine der beiden Proben), DURCH FELS UND ERZ (eine Probe), IN GLUT UND LOHE, MOVIMENTO, TRANSVERSALIS, RUHE KÖRPER, VON FROST UND HUNGER (beide Proben), KATZENAUGEN, CORPOFRIGO, ECLIPTIFACTUS, GLIEDERSCHMERZEN (eine Probe), PLUMBUMBARUM, ELFENSTIMME, UNITATIO, DRUIDENRACHE, EINS MIT DER NATUR, IMAGO, LAST DES ALTERS, NEBELLEIB, WEISHEIT DER BÄUME, UNBERÜHRT.

KONVERTIERUNG VON HELDEN

Wer von DSA 3 auf die vierte Edition umsteigt, möchte deswegen noch lange nicht mit einem ganz neuen Helden der ersten Stufe anfangen. Deswegen ist es natürlich möglich, alte Helden an das neue System anzupassen.

Es sei jedoch angemerkt, dass die im Folgenden vorgestellte Konvertierungsanleitung nur eine Schnellkonvertierung ist. Wer es ausführlicher und genauer haben will, dem legen wir dringend ans Herz, den Helden nach den neuen Regeln noch einmal von Grund auf zu generieren: Suchen Sie sich die Rasse, die Kultur und die Profession, die zu Ihrem Helden am ehesten passen, und generieren Sie ihn als Erststufen-Helden entsprechend der Regeln im Basisregelheft. Dann benutzen Sie die Abenteuerpunkte, die der Held in seiner bisherigen Laufbahn angesammelt hat, und steigern Sie seine Werte mit Hilfe dieser AP. Um den neuen Regeln Rechnung zu tragen, können Sie die AP zu diesem Zweck um 30 % erhöhen.

Wem dies zu viel Aufwand ist, der kann folgende Anleitung zur Hilfe nehmen, um seinen liebgewonnenen Helden an die neuen Regeln anzupassen.

SCHRITT 1: KONSTITUTION ALS ACHTE EIGENSCHAFT

Würfeln Sie die Konstitution mit $1W3+9$ aus, wenn Ihr Held maximal in der 5. Stufe ist bzw. mit $1W3+10$ für alle höherstufigen Helden. Zusätzlich können Sie maximal zwei Punkte von Körperkraft und zwei Punkte von Gewandtheit auf Konstitution umverteilen. Thorwäler und Zwerge erhalten je einen zusätzlichen Punkt Konstitution. Je 10 volle LP über der LE von 30 geben einen zusätzlichen Punkt Konstitution. Auf diese Weise darf aber kein Ergebnis erzielt werden, das über dem Maximum von 21 + Rassenbonus liegt.

SCHRITT 2: SCHLECHTE EIGENSCHAFTEN, VOR- UND NACHTEILE

Zählen Sie die Werte aller schlechten Eigenschaften zu einer Summe zusammen. Suchen Sie sich zu Ihrem Charakter, seinem Vorleben und seiner bisherigen Abenteuerkarriere passende Nachteile im Wert dieser Summe aus. Dies können natürlich auch Schlechte Eigenschaften sein – wenn der bisherige Wert einer Schlechten Eigenschaft 5 oder mehr betragen hat, sollte dieser Zug auch erhalten bleiben. Außerdem können Sie nun für Ihren Helden passende (!) Vorteile in Höhe der Summe der Schlechten Eigenschaften aussuchen.

SCHRITT 3: LEBENSENERGIE, AUSDAUER UND WEITERE BERECHNUNGEN

Berechnen Sie nun die Grundwerte Ihres Helden:

LE = $(KO+KK+KK)/2$ (aufrunden) + Rassenmodifikation + eventuelle weitere Modifikationen + Stufe

(Wenn Sie eine in dieser Box nicht genannte Rasse spielen, gehen Sie von der Rassenmodifikation +10 LeP aus.)

AU = $(MU+KO+GE)/2$ (aufrunden) + Rassenmodifikation + eventuelle weitere Modifikationen + 2xStufe

(Auch hier gilt für nicht genannte Rassen die Modifikation +10 AuP.)

INI = $(MU + MU + IN + GE)/5$

MR = $(MU + KL + KO)/5$ + Rassenmodifikation + eventuelle weitere Modifikationen

(Bei nicht genannten Rassen beträgt die Modifikation -4.)

AE = $(MU + IN + CH)/2$ + Modifikationen + 2xStufe (für Magier, Druiden, Hexen +18, für Elfen +12, für Schelme, Scharlatane, Sharisadim und Halbfelfen +6)

FK-Basis = $(IN + FF + KK)/5$

Die Formeln **AT-** und **PA-Basis** bleiben unverändert, aber da die Eigenschaften sich geändert haben können, sollten Sie sie auch noch einmal nachrechnen:

AT-Basis = $(MU + GE + KK)/5$

PA-Basis = $(IN + GE + KK)/5$

SCHRITT 4: TALENTWERTE

Alle Talente, die einen Wert von 1 oder weniger aufweisen und die in der bisherigen Karriere des Helden noch niemals gesteigert wurden, verschwinden vom Charakterbogen bzw. werden, wenn es sich um ein Basistalent handelt, auf einen Wert von 0 gesetzt. Alle anderen Talente werden mit ihrem bisherigen Wert übernommen.

Bei den Talenten, die aufgespalten worden sind, sollte einfach mit gesundem Menschenverstand vorgegangen werden.

Die Talent **Ringen** bleibt bestehen, und der höchste Wert aus **Boxen**, **Raufen** und **Hruruzat** wird nun zum neuen **TaW Raufen**. Die beiden übrigen Talentwerte werden (wenn sie größer 0 sind) halbiert und frei auf Ringen und Raufen verteilt. Dabei darf aber kein Wert höher werden als das höchste bisherige waffenlose Talent +3.

Der höhere Wert von **Äxte und Beile** und **Stumpfe Hieb Waffen** wird entweder auf **Hieb Waffen** oder auf **Zweihandhieb Waffen** übertragen, der andere Wert in der Regel auf das entsprechend zweite Talent oder einen passenden Ersatz.

Scharfe Hieb Waffen wird zu **Säbel**, **Stich Waffen** zu **Fecht Waffen**.

Schwerer wird entweder beibehalten oder auf **Anderthalbhänder** übertragen. **Speere und Stäbe** wird nach Wahl auf **Speere** oder **Stäbe** übertragen. Bei **Schuss-** und **Wurf Waffen** muss der Held sich jeweils für eine Waffenkategorie entscheiden. Das Talent **Peitsche** bleibt bestehen (es erscheint in der Box **Schwerer und Helden**). Aus **Zweihändern** wird entweder **Zweihandschwerter** und **-säbel** oder **Zweihandhieb Waffen**. (Hier dürfen aber keine Talentpunkte aus **Äxte und Beile** oder **Stumpfe**

Hieb­ Waffen zu den *Zweihändern* addiert werden, es gilt entweder der eine TaW oder der andere.)

Auch *Fliegen* und *Heilkunde Seele* können beibehalten werden, sie werden später übernommen.

Der höchste Wert aus *Feilschen*, *Lügen* und *Bekehren* wird zum TaW *Überreden* übertragen, der zweithöchste Wert wird entweder halbiert und TaW *Überzeugen* oder gedrittelt und dann zum TaW *Überreden* hinzugezählt.

Jeder Held erhält seine Muttersprache mit einem TaW in Höhe von Klugheit -2. Die TaW *Sprachen kennen* und *Alte Sprachen* werden addiert, verdoppelt und dann auf passende Sprachen verteilt.

Der TaW *Lesen und Schreiben* gilt zunächst für die Schrift der Muttersprache, kann aber ab einem Wert von 7 auch auf andere Schriften verteilt werden.

Wenn ein Held Werte in *Prophezeien* und *Gefahreninstinkt* über 5 hat, wird dieser Wert halbiert und aufgerundet und im Sinne der entsprechenden Gaben behandelt (s. Regelbuch S. 59/60).

Die Werte der Kampftalente werden auf die übliche Art auf *Attacke* und *Parade* verteilt, mit der Einschränkung, dass die Differenz der zugeteilten Werte nicht größer als 5 sein darf.

SCHRITT 5:

ZAUBERFERTIGKEITS-WERTE

Auch die Zauberfertigkeit-Werte werden unverändert übernommen.

Bei der Steigerung der ZfW gilt, dass diejenigen Formeln, die man bislang um 3 Punkte pro Stufe steigern konnte, nach Kategorie A gesteigert werden, diejenigen, die man um 2 Punkte pro Stufe steigern konnte, nach Kategorie B und diejenigen, die nur um 1 Punkt pro Stufe steigerbar waren, nach Kategorie D.

Stabzauber, Hexenflüche, Elfenlieder, Dolchrituale und dergleichen werden bis zum Erscheinen der Magiebox unverändert beibehalten.

SCHRITT 6:

'ÜBERZÄHLIGE' ABENTEUERPUNKTE

Die Abenteuerpunkte, die der Held seit seinem letzten Stufenanstieg hinzugewonnen hat, gelten als *AP-Guthaben*, das sofort in Talent-, LeP/AuP/AsP- oder Eigenschaftssteigerungen umgesetzt werden kann. Mit diesen Punkten kann der Spieler noch einige individuelle Anpassungen an seinem Held vornehmen.

ANMERKUNG ZU REGIONALBOXEN

An den Beschreibungen des aventurischen Hintergrunds ändert sich durch die neuen DSA-Regeln selbstverständlich gar nichts. Der einzige Bereich, in dem Änderungen vorzunehmen sind, sind die Werte von Meisterfiguren. Da diese Werte aber sowieso oft nur als Anhaltspunkt dienen sollen, sollte es eigentlich keinem Meister schwer fallen, sie an die neuen Regeln anzupassen. Ansonsten können Sie hier die gleiche Umrechnung verwenden wie in den Abenteuern (siehe unten). Regionaltypische Regeln (etwa die Auswirkungen extremer Temperaturen) werden entweder in den Regelboxen abgehandelt oder in abschbarer Zeit zum freien Download auf der FanPro-Homepage zur Verfügung gestellt: www.fanpro.com.

KONVERTIERUNG VON ABENTEUERN

Auch die bisher erschienenen Abenteuer behalten volle Gültigkeit. Eine Anpassung an das neue Regelsystem sollte nicht sonderlich schwer fallen. Grundsätzlich gilt ja sowieso, dass jeder Meister die Werte der Meisterpersonen und die Schwierigkeit der abzulegenden Proben

an seine Heldengruppe anpassen sollte. Daher sollen die folgenden Anleitungen nur als grobe Richtlinie gelten – ausschlaggebend muss immer der gesunde Menschenverstand sein.

WERTE VON MEISTERPERSONEN

Die Eigenschaften der Meisterpersonen können übernommen werden. Als Wundschwelle können Sie anstelle der Konstitution die Körperkraft verwenden. Ist bei einer Meisterperson keine KK angegeben, dann sollten Sie die Konstitution entsprechend einschätzen: Als Anhaltspunkt können Sie von dem Wert 8 ausgehen und für jeweils fünf LeP über 20 Punkte einen zusätzlichen Punkt KO veranschlagen. Die INI-Basis eines Menschen liegt bei 8 und wird für jeweils 2 Punkte Mut über 12 um 1 erhöht (bei MU 14 also +1, bei MU 16 +2 ...) und für jeweils 5 Punkte aus der Summe von AT und PA jenseits von 20 ebenfalls um 1 (bei AT/PA 13/12 also +1, bei 16/14 +2 etc.). Weitere Modifikatoren der INI entstehen durch Behinderung und benutzte Waffe (siehe Regelbuch S. 93).

Jeder LeP jenseits von 20 wird halbiert, das Ergebnis wird abgerundet. So werden beispielsweise aus 80 LeP (alt) 20 + 30 = 50 LeP (neu).

Bei Zwergen werden nur LeP jenseits von 25 halbiert.

Bei AsP wird genauso vorgegangen, die Grenze liegt aber bei 30, so dass aus 80 AsP (alt) 30 + 25 = 55 AsP (neu) werden.

Der Waffenschaden von Meisterpersonen muss gegebenenfalls den neuen Regeln zu zusätzlichem Schaden durch hohe KK angepasst werden (s. Regelbuch S. 95). AT, PA und RS können jedoch beibehalten werden.

WERTE VON KREATUREN

Grundsätzlich können die Werte der Tiere und Wesen im Basisregelheft als Ausgangspunkt benutzt werden, um vergleichbare Wesen mit Werten auszustatten.

PROBEN IM ABENTEUER

Eigenschaftsproben können in der Regel unverändert übernommen werden, nur bei Gift und Krankheiten müssen KK-Proben durch solche auf Konstitution ersetzt werden. (Bei sehr alten Abenteuern sollten sie auch noch zwischen FF und GE unterscheiden, denn in bei DSA der 2. Edition wurden beide durch die Geschicklichkeit zusammengefasst.)

Talentproben ohne Zuschläge oder mit Erleichterungen können ebenfalls unverändert übernommen werden, wobei der Meister eventuell andere Talente zulassen kann, wenn es in seinen Augen passt. Probenschwernisse bis zu 5 Punkten können ebenfalls beibehalten werden, jeder weitere Punkt wird jedoch halbiert. Ab 12 zählt jede weitere Erschwernis nur noch zu einem Drittel, ab 18 zu einem Viertel.

Probenschlag alt

bis +5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
+12	+13	+14	+15	+16	+17	+18
+19	+20	+21	etc.			

Probenschlag neu

gleich	+5	+6	+6	+7	+7	+8
+8	+8	+9	+9	+9	+10	+10
+10	+11	+11	etc.			

ABENTEUERPUNKTE UND FREIE STEIGERUNGSVERSUCHE

Die veranschlagten AP für das Bestehen eines Abenteuers werden um ein Viertel erhöht (nach Maßgabe des Meisters). Freie Steigerungsversuche gelten als Spezielle Erfahrungen (siehe Regelbuch S. 119), und zwar auch bei Eigenschaften.

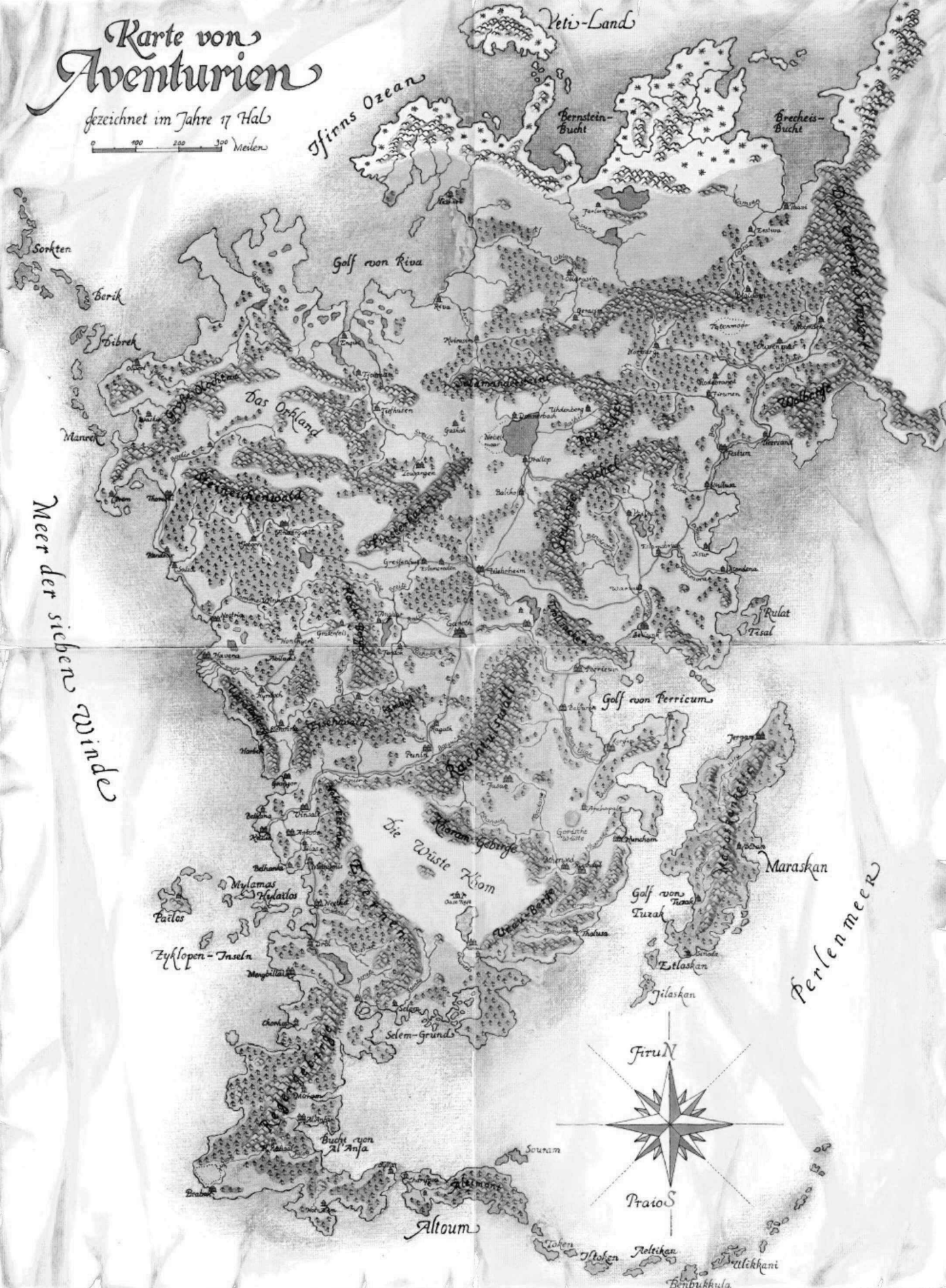
Illustrationen: Zoltán Boros/Agentur Kohlstedt •

Lektorat: Florian Don-Schauen • Satz & Layout: Ralf Berszuck
Fantasy Productions GmbH, Postfach 1517, 40675 Erkrath

Karte von Aventurien

gezeichnet im Jahre 17 Hal

0 100 200 300 Meilen



Yeti-Land
Eis-Ozean
Bernstein-Bucht
Brecheis-Bucht

Sonken
Berik
Wibrek
Marred
Meer der sieben Winde

Golf von Riva

Das Orkland

Golf von Ferricum

Die Wüste Kion
Wüste Gebirge

Maraskan

Mylamas
Hedatlas
Zyklopen-Inseln

Golf von Tuzak

Jilaskan

Perlenmeer

Firu

Pratio

Alloum

Souram
Johel
Neben
Reltikan
Dulikhani
Benbukhula

GLOSSAR FÜR DAS SCHWARZE AUGE

Eigenschaftsprüfung: gelingt, wenn das Ergebnis des W20-Wurfes nicht höher ist als die Eigenschaft.

Erschwerte Eigenschaftsprüfung: Erschwernis wird vom Eigenschaftswert abgezogen, bevor er mit dem Würfelergebnis verglichen wird.

Erleichterte Eigenschaftsprüfung: Erleichterung wird zum Eigenschaftswert addiert.

Talentprüfung: jeweils eine Eigenschaftsprüfung auf jede beteiligte Eigenschaft. Talentpunkte können dazu benutzt werden, misslungene Proben auszugleichen. Nur wenn alle drei Eigenschaftsprüfungen gelungen (oder ausgeglichen) sind, ist Talentprüfung gelungen.

Erschwerte Talentprüfung: Erschwernis wird vom Talentwert abgezogen.

Erleichterte Talentprüfung: Erleichterung wird zum Talentwert addiert. Man kann nicht mehr Talentpunkte übrig behalten, als der ursprüngliche Talentwert beträgt.

Negativer Talentwert: Liegt der Talentwert unter 0 (z.B. durch eine Erschwernis), dann wird jede der drei Eigenschaftsprüfungen um diesen Wert erschwert.

Automatischer Erfolg/Misserfolg: Zeigen in einer Talentprüfung zwei Würfel eine 1 / eine 20, dann ist die Prüfung unabhängig von allen anderen Bedingungen automatisch geglückt / misslungen.

Offene Talentprüfung: Prüfung wird nach den übrig behaltenen Talentpunkten bewertet (z.B. bei einem Wettbewerb/Vergleich). Es können auch Punkte aus mehreren Proben addiert werden, bis eine bestimmte Schwelle erreicht ist, bei der die Aufgabe gelöst ist (z.B. bei Reparaturen).

Vergleichende Prüfung: Übrige Punkte einer Prüfung gelten als Zuschlag für eine konkurrierende Prüfung.

Probenzuschläge bei Talenten: *primitiv:* -7; *alltäglich:* +0; *anspruchsvoll:* +7; *wirklich schwierig:* +12; *ohne Hilfsmittel unmöglich:* +18

Talentwerte: *Geselle:* +6, *Altgeselle:* +9, *Meister:* +12, *bekannter Fachmann:* +15 und mehr

Zauberprüfung: läuft ab wie eine Talentprüfung. Beim Misslingen muss der Zauberer die aufgerundete Hälfte der fälligen AsP bezahlen.

Behinderung: Jede Rüstung hat einen BE-Wert, + evtl. BE durch schweres oder sperriges Gepäck. Wenn bei einer Talentprüfung eBE-Wert angegeben ist und das Ergebnis ($eBE = BE - x$) größer 0 ist, wird dieses Ergebnis als Erschwernis bei der Talentprüfung angerechnet.

Regeneration: nach wenigstens 6 Stunden erholsamem Schlaf 1W6 LeP und (evtl.) 1W6 AsP; bei gelungener KO-Prüfung +1 LeP; bei gelungener IN-Prüfung +1 AsP. Diese Proben können erschwert oder erleichtert werden.

Geschwindigkeit: GS von Menschen, Elfen, Orks etc.: 8. GE größer als 15: GS +1. GE kleiner 11: GS -1. Zwerge: GS -2. Gelungene Athletik-Prüfung: GS +0,2 pro übrig gehaltenem Talentpunkt für einen Spurt.

Sozialstatus: 1-3: Bettler, Tagelöhner; 4-8: einfache Handwerker, Bauern; 7-11: niederer Adel; 6-10: Handwerksmeister, angesehenen Bürger, Verwalter; 10-14:

mittlerer Adel; ab 12: reiche Handelsherren, Bürgermeister, hohe Offiziere, Schiffskapitäne; ab 15: Hochadel
Aventurische Maße: Meile (= 1 km), Schritt (= 1 m), Spann (= 20 cm), Finger (= 2 cm); Stein (= 1 kg), Unze (= 25 gr)

Zeiteinheiten im Spiel: Kampfrunde (1 KR = ca. 3 sec), Spielrunde (1 SR = ca. 5 min)

Abkürzungen: AE (Astralenergie), AP (Abenteurerpunkte), AsP (Astralenergie), AT (Attacke), AT+ (Angesagte Attacke), AU (Ausdauer), AuP (Ausdauerpunkte), BE (Behinderung), BF (Bruchfaktor), CH (Charisma), DK (Distanzklasse), eBE (effektive Behinderung), FF (Fingerfertigkeit), FK (Fernkampf-Attacke), GE (Gewandtheit), IN (Intuition), INI (Initiative), INI-Bas (Initiative-Basiswert), KK (Körperkraft), KL (Klugheit), KO (Konstitution), KR (Kampfrunde), LE (Lebensenergie), LeP (Lebenspunkte), MR (Magieresistenz), MU (Mut), PA (Parade), RS (Rüstungsschutz), SO (Sozialstatus), SP (Schadenspunkte), SR (Spielrunde), TaP (Talentpunkte), TaW (Talentwert), TP (Trefferpunkte), W oder W6 (sechseckiger Würfel), W20 (20-seitiger Würfel), WM (Waffenmodifikation), ZfP (Zauberfertigkeitpunkte), ZfP* (bei einer Zauberprüfung übrig behaltene ZfP), ZfW (Zauberfertigkeitwert)
Sprachen kennen: *TaW 2:* einzelne Wörter; *TaW 4:* einfache Sätze; *1/3 der Komplexität:* fließendes Sprechen; *1/2 Komplexität:* durchschnittlicher Muttersprachler
Lesen/Schreiben: *TaW 2:* Buchstaben erkennen; *1/3 der Komplexität:* kurze Sätze; *1/2 Komplexität:* flüssiges Lesen und Schreiben

IM KAMPF

Initiative: Vor Kampfbeginn würfelt jeder Beteiligte 1W6 + Initiative-Basis - BE +/- INI-Modifikatoren der benutzten Waffe. (Bei mehreren Beteiligten erhält jeder Angehörige der größeren Gruppe noch jeweils +1 pro Person, die sie den anderen zahlenmäßig überlegen ist.) Im Kampf handelt der Beteiligte mit dem höchsten INI-Ergebnis zuerst, anschließend der mit dem zweithöchsten etc., bis alle einmal dran waren. Ein solcher Vorgang heißt KR. Sinkt die INI einer Person aus irgendwelchen Gründen auf 0 oder darunter, hat sie nur noch eine Aktion pro Runde (keine AT mehr).

Aktionen: Jedem Beteiligten stehen pro KR 2 Aktionen zu: eine (AT) genau dann, wenn er laut INI-Reihenfolge dran ist, eine zweite (PA) genau dann, wenn er sie benötigt. Wird die zweite Aktion nicht benötigt, dann verfällt sie.

Kampfablauf: Angreifer würfelt AT (Eigenschaftsprüfung auf den AT-Wert der benutzten Waffe, evtl. durch eBE und anderes modifiziert). Gelingt die AT, würfelt der Angegriffene eine PA (wie oben). Wenn PA misslingt, ist er getroffen. Angreifer ermittelt Schwere des Treffers (TP, je nach benutzter Waffe). Angegriffener zieht von den TP

seine Rüstung ab (RS, je nach getragener Rüstung). Der Rest sind die Schadenspunkte (SP), die von den LeP des Getroffenen abgezogen werden.

Zaubern oder andere Aktivitäten: Dauer von Zauberei ist bei dem einzelnen Zauber angegeben. Dauer anderer Aktivitäten werden vom Meister abgeschätzt. Die erste Aktion geschieht zum Zeitpunkt der INI-Reihenfolge, der zweite am Ende der Kampfrunde.

Glückliche AT: gewürfelte 1 bei der AT-Probe. Muss sofort durch einen weiteren AT-Wurf mit gleichen Modifikationen bestätigt werden. *Unbestätigt:* kann nur mit halber PA abgewehrt werden. *Bestätigt:* kritischer Treffer, ermittelte TP werden verdoppelt, verursacht auf jeden Fall eine Wunde, auch wenn keine SP entstehen.

Glückliche PA: gewürfelte 1 bei der PA-Probe. Muss wie glückliche AT bestätigt werden. *Unbestätigt:* normal gelungene PA. *Bestätigt:* Besonders gelungene Abwehr-Bewegung, dadurch zählt die PA nicht als Aktion.

Patzer: gewürfelte 20 bei AT oder PA. Muss ebenfalls bestätigt werden: Wenn sofort anschließender Wurf gelingt, ist es einfach nur misslungene AT bzw. PA. Wenn er misslingt, ist es ein Patzer. Held verliert alle weitere Aktionen dieser KR und muss einmal auf der Patzertabelle würfeln (siehe unten).

AT+: Angreifer kann sich selbst eine Erschwernis für seine AT auferlegen (zusätzlich zu allen anderen Modifikationen). Gelingt die AT trotz Erschwernis unpariert, verursacht der Treffer pro Punkt Erschwernis einen zusätzlichen TP. Misslingt die AT, dann ist die nächste Aktion des Angreifenden um genauso viele Punkte erschwert.

Wunden: Erleidet ein Held durch einen Treffer oder eine Verletzung mehr SP als seine KO beträgt, entsteht eine Wunde. Übersteigen die SP die doppelte KO, entstehen zwei Wunden etc. Glückliche AT erzeugen ebenfalls eine Wunde. Manche Waffen (Pfeile, Armbrustbolzen) erzeugen immer eine Wunde, sobald sie auch nur 1 TP erzielen. Pro Wunde, die ein Held hat, erleidet er je 2 Punkte Abzug auf AT, PA, GE, FK und INI.

Schwerer Treffer: 15 oder mehr TP kosten zusätzlich einen Punkt AT oder PA.

Kampfunfähig: Sinkt die LE eines Kämpfers auf 5 oder darunter, ist er kampf- und handlungsunfähig. Sinkt sie auf 0 oder darunter, ist er in Lebensgefahr und stirbt in W6 KR x KO, wenn ihm bis dahin nicht geholfen wird. Sinkt sie sogar unter den negativen KO-Wert, ist der Held sofort und unwiderruflich tot.

Fernkampf: Probe auf FK-Wert mit Modifikationen nach Zielgröße, Entfernung und evtl. weiteren Bedingungen.

Schnellschuss: Probe +2, dauert so lange wie bei der Waffe unter "Laden" angegeben (einschließlich Pfeil/Bolzen aus Köcher holen, Waffe spannen, schießen).

Normaler Schuss: Probe +0, dauert 1 Aktion länger als Schnellschuss

Schnelles Werfen: Probe +2, Wurf-Waffe ziehen 1 Aktion, Werfen zweite Aktion

Normales Werfen: Probe +0, eine weitere Aktion
Zielgröße: *winzig* (Maus) +8, *sehr klein* (Kaninchen) +6, *klein* (Reh) +4, *mittel* (Mensch) +2, *groß* (Troll) +0, *sehr groß* (Elefant) -2. **Ziel bewegt sich:** eine Größenklasse kleiner. **Ziel bewegt sich schnell oder schlägt Haken:** zwei Größenklassen kleiner. Deckung verändert die Größenklasse.

Entfernung: *sehr nah* -2, *nah* +0, *mittel* +4, *weit* +8, *extrem weit* +12. Einteilung je nach Waffe.

Fernkampf+: wie AT+, allerdings steigt der Schaden nur um 1 Punkt pro 2 Punkte Erschwernis. Pro 2 Punkte Zuschlag dauert das Zielen eine zusätzliche Aktion.

Schildparade: eigene AT je nach Attackewaffe, dazu Modifikation je nach Schild. Paradowert: PA-Basis + Sonderfertigkeiten + Schildmodifikation. (Bei einem Gegner mit Kettenwaffe entfällt Schildmodifikation.)

Freie Aktion: kostet keine Zeit, eine pro anderer Aktion möglich. Schritt, Drehung um 45 Grad, Rennen über GS Schritt, ein Wort rufen, sich zu Boden fallen lassen, Gegenstand fallen lassen, Artefakt aktivieren.

Gewöhnliche Aktion: kostet eine Aktion. AT, AT+, PA, Bewegen über GS Schritt und dabei die Umgebung beachten, Sprinten über 2xGS Schritt, Position verändern (aufstehen o.ä.), Waffe ziehen.

Orientieren: zwei Aktionen lang ungestört die Umgebung beobachten und eine IN-Probe schaffen erhöht den INI-Wert: Mali wegen Patzern fallen weg, außerdem steigt das INI-Würfelergebnis auf eine 6.

Patzertabelle (2W6)

2: Waffe zerstört: INI -4, muss neue Waffe ziehen.

3-5: Sturz: INI -2, liegt auf dem Boden.

6-8: Stolpern: INI -2.

9-10: Waffe verloren: INI -2, GE-Probe, um Waffe aufzuheben, oder neue Waffe ziehen.

11: Selbst verletzt: INI -3, TP durch eigene Waffe

12: Schwerer Eigentreffer: INI -4, TP durch eigene Waffe, Rüstung ignorieren.

Besondere Kampfsituationen

Mondlicht: AT+3/PA+3

Sternenlicht: AT+5/PA+5

Völlige Dunkelheit: AT+8/PA+8

In knietiefem Wasser: PA+2

In hüfttiefem Wasser: AT+2/PA+4

In schultertiefem Wasser: AT+4/PA+6

Unter Wasser: AT+6/PA+6

Fliegender Gegner: AT+2/PA+4

Unsichtbarer Gegner: AT+8/PA+8

Angreifer liegt am Boden: AT+3/PA+5

Verteidiger liegt am Boden: AT-3/PA-3

Angreifer auf Pferd: AT-1/PA+1

Verteidiger auf Pferd: AT+2

Gegner in der Überzahl: alle Proben +1

Gefährten in der Überzahl: alle Proben -1

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE _____	ALTER _____
KULTUR _____	GRÖSSE _____
PROFESSION _____	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

EIGENSCHAFTEN

MUT _____	LEBENSENERGIE _____	VORTEILE _____
KLUGHEIT _____	AUSDAUER _____	_____
INITIATION _____	MAGIERESISTENZ _____	_____
CHARISMA _____	ASTRALENERGIE _____	_____
FINGERFERTIGKEIT _____	ABENTEUERPUNKTE _____	NACHTEILE _____
GEWANDTHEIT _____	AP-GUTHABEN _____	_____
KONSTITUTION _____	STUFE _____	_____
KÖRPERKRAFT _____	SOZIALSTATUS _____	_____

ATTACKE-BASISWERT: _____
 PARADE-BASISWERT: _____
 FERNKAMPF-BASISWERT: _____
 INITIATIVE-BASISWERT: _____

LEBENSENERGIE	_____	_____	_____	_____	_____
AUSDAUER	_____	_____	_____	_____	_____
INITIATIVE	_____	_____	_____	_____	_____
ASTRALENERGIE	_____	_____	_____	_____	_____
WUNDEN	_____	_____	_____	_____	_____

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TR	TR/KK	IPi	WM	AT	PA	TR	BRUCHFAKTOR		

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TR	ENTFERNUNGEN	TR/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE		

RÜSTUNG

Rüstungsstück	RS	BE (-IPi)
SUMME		

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	IPi	WM	BRUCHFAKTOR		

ARCHETYPEN

In der phantastischen Welt AVENTURIEN sind sehr unterschiedliche Leute anzutreffen – von den Firnelfen, die im ewigen Eis des hohen Nordens leben, bis hin zu den dunkelhäutigen Waldmenschen in den tiefen Dschungeln. Und natürlich ziehen Angehörige der meisten Völker auch durch den Kontinent, um Abenteuer zu erleben. Dementsprechend können Sie ganz unterschiedliche Helden spielen.

Und damit Sie sich erst einmal unterschiedliche Varianten ansehen können, haben wir hier acht verschiedene Helden vorbereitet, die sogenannten „Archetypen“. Dieser Box liegen auch fertige Heldendokumente für diese acht Archetypen bei, damit Sie gleich mit dem Rollenspiel anfangen können, ohne sich vorher einen eigenen Helden angefertigt zu haben.

Damit Sie einen besseren Eindruck der einzelnen Helden haben, steht bei jedem dieser Archetypen ein Vorstellungstext. Aber auch diese Texte sollen nur einen Eindruck vermitteln – wenn Sie sich Ihren Helden oder Ihre Heldin anders vorstellen, dann können Sie ihn natürlich auch anders spielen. Die fertigen Heldendokumente können sowohl für männliche als auch für weibliche Charaktere des jeweiligen Heldentyps verwendet werden. Es müssen nur noch Namen und Aussehen eingetragen werden und schon kann's losgehen.

DER GARETISCHE KRIEGER



„BEIM BARTE
KAISER ALRIKS –
DAFÜR WIRST DU
BEZAHLEN, BURSCH!“

In dicken Schwaden zog der Pfeifenrauch wie der berühmte Havener Nebel durch die Schankstube. Männer und Frauen saßen schwatzend und trinkend auf den groben Bänken. Rondrian jedoch beteiligte sich an keinem jener Gespräche. Er drehte langsam seinen leeren Krug auf dem Tisch, der aus drei Bretter und zwei Böcken bestand, auf der Stelle. Das Interesse des Kriegers galt den drei Grobianen in der Ecke, die laut johlend ihren Schabernack trieben. Der Schankjunge war ihrer Kopfnuss mit knapper Not ausgewichen, und auch die Magd hatte die derben Zoten über ihre weiblichen Reize schlagfertig zu kontern gewusst. Doch nun wandten sich die drei dem fülligen Wirt zu, dessen rote, knollenförmige Nase von Geschwüren entstellt war.

„Guck mal, wie ein Elefant!“, klang es soeben herüber. „Ich hab' mal in Khunchom so einen Dickhäuter gesehen, der hat einen Handstand gemacht, wenn man ihn am Rüssel zog. Wollen wir mal schauen, ob unser fetter Bierpanscher das auch kann?“

Schon war der Halunke aufgestanden und bewegte sich in Richtung Theke, als sich Rondrian ihm in den Weg stellte.

„Es reicht“, sprach der Krieger ruhig. „Lass den Wirt in Ruh, oder ich bringe dir bei, wie sich ein Gast benimmt!“

„Ach was ... und wie will der Herr Wichtig das tun?“, höhnte der Angesprochene.

„So“, entgegnete Rondrian gelassen und verpasste seinem Gegenüber eine schallende Ohrfeige. Einen Lidschlag später hatte er sein Schwert gezogen. „War das Antwort genug? Oder soll ich es dir noch einmal mit dem Stahl erklären?“

Der Geohrfeigte rappelte sich langsam hoch, wischte sich das Blut von Mund und Nase und folgte schwankend seinen murrenden Kumpanen nach draußen. Rondrian aber schob die Waffe in die Scheide und kehrte an seinen Platz zurück.

„Wirt, ein Bier!“, rief er mit einem Wink in Richtung Tresen.

DER KRIEGER AUS DEM MITTELREICH BEI SPIELBEGINN

LeP 31 AuP 31 MR 2 MU 12 KL 10 IN 11
CH 9 FF 9 GE 12 KO 13 KK 12 SO 8

Vor- und Nachteile • Akademische Ausbildung (Krieger), Zäher Hund, Niedrige Magieresistenz (-1), Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit)

Talentspiegel • Anderthalbhänder +3, Bogen +5, Dolche +6, Hieb Waffen +0, Infanteriewaffen +4, Kettenwaffen +3, Raufen +3, Ringen +6, Säbel +0, Schwerter +10, Wurfmesser +0, Zweihandschwerter und -säbel +8, Athletik +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Reiten +8, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +0, Zechen +1, Etikette +4, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +3, Überreden +0, Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +1, Orientierung +1, Wildnisleben +0, Anatomie +1, Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +3, Heraldik +5, Kriegskunst +8, Magiekunde +3, Rechnen +2, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Sprachen kennen [Muttersprache Garethi] +8, Sprachen kennen [Tulamidyä] +3, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Ackerbau +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +6, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +0

Kampfwerte • Anderthalbhänder 9/8, Bogen 11, Dolche 12/8, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 9/9, Kettenwaffen 10/7, Raufen 10/7, Ringen 10/10, Säbel 7/7, Schwerter 14/10, Wurfmesser 6, Zweihandschwerter und -säbel 12/10

Sonderfertigkeiten • Rüstungsgewöhnung I, Linkhand I, Schildkampf II

Ausrüstung • stabile Hose aus dickem Wollstoff, dünnes Hemd, wattierte Unterkleidung, schwere Lederstiefel, Schwert, Dolch, Schild, Kettenhemd (RS 4), Wappenrock, Waffenpflegeset, Wolldecke, Sturmlaterne, Fläschchen mit Lampenöl, Feuerstein, Stahl, Zunderkästchen, 2 Peckfackeln, Kriegerbrief, Lederrucksack, 2 Dukaten, 94 Heller

HINTERGRUND

Krieger darf sich nur jemand nennen, der auch einen Kriegerbrief besitzt, und diesen erwirbt man durch das erfolgreiche Absolvieren einer Kriegerakademie. Eine solche Einrichtung findet sich in vielen größeren Städten, und meistens ist es eine reiche Adelsfamilie, eine Stadt oder eine Organisation, die diese Akademie finanziert. So unterscheiden sich auch Anspruch und Ausbildung der einzelnen Schulen deutlich voneinander.

Das Studium wird in aller Regel im Alter von 12 Jahren aufgenommen und umfasst vor allem die Lehren von Strategie und Taktik, eine Ausbildung in Kampfesfertigkeiten und im Reiten, aber auch Unterricht in Etikette und wichtigen anderen Disziplinen des gesellschaftlichen Lebens, wie etwa im Lesen und Schreiben. Mit 17 Jahren wird der frisch gebackene Krieger dann in die raue Welt entlassen. Besonderes Augenmerk – und hier unterscheidet sich der Krieger vom Söldner – wird in fast allen Kriegerakademien auf die sogenannten ‚rondrianischen Tugenden‘ gelegt, auf Ehre, Stolz, Aufrichtigkeit und das selbstlose Eintreten für Schwache. Diesen Idealen fühlt sich der Krieger in herausragendem Maße verpflichtet – was seinen Gefährten oft genug Bauchschmerzen bereiten mag, denn manchmal ist ein Ziel nicht mit Kampfgeschick zu erreichen, sondern nur mit phexischer List. Bis man diese Notwendigkeit dem Krieger begreiflich gemacht hat, ist es ein langer, dornenreicher Weg. Bei allzu unehrenhaften Plänen – etwa einem Giftmord – wird er jedoch niemals mitspielen.

Der Krieger aus dem Mittelreich fühlt sich dem Kaiserhaus verpflichtet, auch wenn er selbst nicht von adligem Geblüt ist. Er steht zur göttergewollten Feudalordnung – so lange die Untergebenen nicht misshandelt oder über Gebühr gepresst werden. Sein Stand ist allgemein geachtet, und Ritter oder Barone verkehren mit Kriegern oft wie mit Gleichgestellten.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Der Krieger bevorzugt die rondrianischen Farben Rot und Weiß und achtet für gewöhnlich auf sein äußeres Erscheinungsbild. Das klassische ‚Kleidungsstück‘ des Kriegers aber ist das Kettenhemd. Er ist das Tragen dieser Rüstung gewohnt und findet sie kaum unbequemer als normale Kleidung.

Typische Ausrüstungsgegenstände eines Kriegers sind Fett und Lappen für die Waffenpflege, Feuerstein und Zunder, Fackeln und – falls er von Adel ist – eine Banderole mit dem Hauswappen seines Geschlechts. Meist führt er ein wertvolles Schlachtross mit sich, das er hütet wie seinen Augapfel.

ZITATE DES KRIEGERS

„Mit diesem Bratspieß wollt Ihr mein Schwert parieren?“ (zu einem horasischen Degenfechter)

„Ich will weder Gold noch Silber für die Rettung Eurer Tochter, Mütterlein. Rondras Gnade ist mir Lohn genug.“

„Beim Barte Kaiser Alriks – dafür wirst du bezahlen, Bursche!“

„Für Rondra!“



Das Schwarze Auge HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Mittelländer / -in</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Garetien</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Krieger / -in</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

EIGENSCHAFTEN

MUT	12	LEBENSENERGIE	31	VORTEILE	
KLVGHEIT	10	AUSDAUER	31	<i>Akademische Ausbildung (Krieger),</i>	
INTUITION	11	MAGIERESISTENZ	2	<i>Zäher Hund</i>	
CHARISMA	9	ASTRALENERGIE	-		
FINGERFERTIGKEIT	9	ABENTEUERPUNKTE	0	PACHTEILE	
GEWANDTHEIT	12	AP-GUTHABEN	0	<i>Niedrige Magieresistenz (-1),</i>	
KONSTITUTION	13	STUFE	1	<i>Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit)</i>	
KÖRPERKRAFT	12	SOZIALSTATUS	8		

ATTACKE-BASISWERT: 7 PARADE-BASISWERT: 7 FERNKAMPF-BASISWERT: 6 INITIATIVE-BASISWERT: 9

LEBENSENERGIE					
AUSDAUER					
INITIATIVE					
ASTRALENERGIE					
WUNDEN					

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER	
<i>Rüstungsgewöhnung 2,</i>	
<i>Linkhand 1</i>	
<i>Schildkampf 1</i>	

PANZERKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	ipi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR		
<i>Schwert</i>	<i>Schwert / -2</i>	<i>N</i>	<i>10+4</i>	<i>11/4</i>	<i>0</i>	<i>0/0</i>	<i>12</i>	<i>8</i>	<i>10+4</i>	<i>1</i>		
<i>Dolch</i>	<i>Dolch / -1</i>	<i>H</i>	<i>10+1</i>	<i>12/5</i>	<i>-1</i>	<i>0/-1</i>	<i>12</i>	<i>8</i>	<i>10+1</i>	<i>3</i>		

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE		

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-ipi)
<i>Kettenhemd</i>	<i>4</i>	<i>3</i>
SUMME	4	3

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	ipi	WM	BRUCHFAKTOR		
<i>Einfacher Holzschild</i>	<i>S</i>	<i>-1</i>	<i>-1/+3</i>	<i>3</i>		

DIE HORASISCHE EINBRECHERIN



So fühlt man sich also, wenn man auf der Seite des Gesetzes steht', dachte Daria amüsiert. Nun, ganz legal war das nicht, was sie hier tat, und wenn man sie dabei erwischte, würde das schon einige Jahre Kerkerluft bedeuten. Aber wie hieß es doch: Der gute Zweck heiligt die Mittel – und ihr Ziel war an Rechtschaffenheit kaum zu überbieten.

Dabei wäre es vorhin, als sie die reich verzierte Fassade hinaufgeklettert war, beinahe brenzlich geworden. Wie aus dem Nichts waren die Wachen aufgetaucht, während die Einbrecherin noch wie eine riesige Spinne an der weiß gekalkten Wand der Villa hing. Hätte Darias Freund, der Krieger Rondrian, die Gardisten nicht aufgehalten und sie in ein Gespräch über die Vor- und Nachteile des Perricumer Schwertgehänges verwickelt, wäre ihr Plan im Ansatz gescheitert. Die Einbrecherin seufzte. Sie hätte nie gedacht,

dass der gradlinige Krieger zu einer solchen Schliche imstande gewesen wäre – aber nun würde sie Monde brauchen, um ihm das schlechte Gewissen ob dieser 'Unehrenhaftigkeit' auszureden.

Im schwachen Schein des Mondes sah sich Daria in der Schreibstube um: Ah, dort drüben stand der Schreibtisch. 'Kein originelles Versteck, aber wir fangen trotzdem einmal dort an', dachte sie.

Die Schublade war verschlossen, und das Schloss lag im Schatten, so dass Daria es nur tastend untersuchen konnte:

'Wie primitiv – ist ja schon fast eine Beleidigung', schoss es ihr durch den Kopf,

Haarnadel – feinste Vinsalter Goldmit einem Perlenköpfchen – hervor zog loch steckte. Es dauerte kein halbes

als sie eine schmiedekunst und ins Schlüssel-

Augenzwinkern, bis das Schloss mit einem leisen Klick aufsprang. Die Diebin öffnete die Schublade, nahm einen Stapel Pergamente heraus und kroch vor das

Fenster ins Mondlicht, so dass sie von draußen nicht gesehen werden konnte. In schwarzer Tinte stand auf makelloser Bütte zu lesen: „Vito da Stronza, 200 D“ 'Boronsvito', der berühmte Meuchelmörder, auf dessen Kopf ein hübsches Sümmchen ausgesetzt war, stand also auch auf der Lohnliste des ach so ehrbaren Kaufherrn, dem diese Villa gehörte. Daria strich sich aufgeregt den Dröler Spitzenkragen glatt – da hielt sie ihn in den Händen, den lang erschnitten Beweis!

„PHEXVERFLUCHT!
SEIT WANN
HABEN DIE EINER
KÖTER?!“

HINTERGRUND

In den seltensten Fällen hegte der Einbrecher schon als Kind den Lebensraum, einmal die Villen der Reichen auszuräumen. Zwar soll es auch Menschen geben, die dieser Profession aus Passion nachgehen, ohne es wirklich nötig zu haben. Diese Einbrecher aus gutem Haus jedoch sind rar, legendäre Phantome, die nur in den seltensten Fällen den Bütteln ins Netz gehen – was vielleicht auch mit ihren weitläufigen Verbindungen zusammenhängen mag. Für gewöhnlich aber ist der Einbrecher das geworden, was er ist, weil ihm das Leben keine andere Wahl ließ.



DIE EINBRECHERIN AUS DEM HORASREICH BEI SPIELBEGINN

LeP 27 AuP 28 MR 3 MU 12 KL 11 IN 12
 CH 10 FF 14 GE 13 KO 11 KK 12 SO 7

Vor- und Nachteile • Verbindungen [12], Soziale Anpassungsfähigkeit, Neugier 9, Goldgier 5
Talentspiegel • Armbrust +1, Dolche +6, Fechtwaffen +4, Hieb Waffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +0, Wurfmesser +5, Akrobatik +5, Athletik +3, Klettern +7, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich verstecken +5, Singen +0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +4, Taschendiebstahl +2, Zechen +3, Betören +1, Etikette +5, Gassenwissen +6, Menschenkenntnis +3, Sich verkleiden +5, Überreden +4, Fährtensuchen +1, Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +2, Wildnisleben +0, Geschichtswissen +1, Götter und Kulte +1, Mechanik +2, Rechnen +4, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +5, Sprachen kennen [Garethi] +9, Sprachen kennen [Tulamida] +5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2, Ackerbau +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +2, Schlösser knacken +10, Schneidern +0
Kampfwerte • Armbrust 9, Dolche 12/8, Fechtwaffen 10/8, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 8/7, Ringen 7/8, Säbel 7/7, Wurfmesser 13
Ausrüstung • dunkelgraue Hose, schwarze Bluse, leichte Stiefel, dunkler Kapuzenmantel, dunkle Handschuhe, Bund Dietriche, 10 Schritt Seil mit Wurfbaken, Gürtel mit Trageschlaufen und -haken, verborgener Dolch im Stiefel, Ballkleid, Umhängetasche, Brecheisen, Messer, 9 Heller

Vielleicht stammt er aus einem verrufenen Stadtviertel, aus dem kein ehrbarer Handwerksmeister je einen Lehrling aufnehmen würde, und hat schon von Kindesbeinen an gelernt, wie man stehlen muss, um zu überleben. So unterschiedlich Herkunft und Lebenslauf der Einbrecher auch sein mögen, alle verbindet der Traum vom ‚Coup ihres Lebens‘, der es ihnen möglich macht, sich in Khunchom oder einer anderen Stadt, in der sich leben lässt, eine Villa mit Meerblick zu kaufen und fortan Praios einen guten Mann sein zu lassen. Bis dahin sind im standesbewussten Horasreich häufig auch die Einbrecher bemüht, sich mit dem Glanz der gehobenen Lebenskultur zu umgeben, den sie tagtäglich vor Augen haben: Modische Accessoires, die beim Broterwerb (s.u.) nicht hinderlich sind, werden ebenso gerne getragen, wie eine gewisse Standesehre gepflegt wird: Sich nebenher als eleganter Lebemann zu geben, kann ebenso den persönlichen Stil unterstreichen, wie am Tatort eine Rose als ‚Visitenkarte‘ zu hinterlassen. Abschließend noch eine Anmerkung: Die Mitgefährten zu bestehlen, wird von den meisten Einbrechern als plumpe und chriose Beutelschneiderei abgelehnt.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Einbrecher bevorzugen eng anliegende Kleidung in unauffälligen Farben. Wichtig sind viele sichtbare und verborgene Taschen und Täschchen, in denen die unterschiedlichsten Utensilien verstaut werden, wie Haarklammern, Draht, Dietriche oder Sägeschnüre. Größeres Werkzeug wie die Brechstange findet für gewöhnlich in einem Rucksack Platz; Seil und Wurfbaken gehören zum Einbrecher wie das Schwert zum Krieger. Da eine Barbarenstreitaxt eher hinderlich ist, wenn man durch ein schmales Fenster steigen möchte, begnügt sich der Einbrecher für gewöhnlich mit einem Dolch. Auch in anderen handlichen Stichwaffen wie Flörett oder Degen ist er geübt, obwohl er ein solches Eisen bei seinen ‚Streifzügen‘ nicht bei sich trägt. Er geht im allgemeinen dem Kampf aus dem Wege. Lieber möchte er unentdeckt bleiben und sucht im Zweifelsfall sein Heil in der Flucht – es sei denn, es gilt, gute Freunde zu verteidigen.

ZITATE DER EINBRECHERIN

„Ja, was haben wir denn da? – Nein, wie reizend: zwar kein echtes Silaser Messing, aber ein verdammt gutes Imitat ...“
 „Phexverflucht! Seit wann haben die einen Köter?!“
 „Oh, verzeiht, hoher Herr ... Ich muss mich wohl in der Tür geirrt haben. Nichts für ungut ...“

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Mittelländer / -in</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Horasreich</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Einbrecher / -in</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

EIGENSCHAFTEN

MUT	12	LEBENSENERGIE	27	VORTEILE <i>Verbindungen (12),</i>
KLVGHEIT	11	AUSDAUER	28	<i>Soziale Anpassungsfähigkeit</i>
INTUITION	12	MAGIERESISTENZ	3	
CHARISMA	10	ASTRALENERGIE	-	
FINGERFERTIGKEIT	14	ABENTEUERPUNKTE	0	NACHTEILE <i>Neugier 8, Goldgier 5</i>
GEWANDTHEIT	13	AP-GUTHABEN	0	
KONSTITUTION	11	STUFE	1	
KÖRPERKRAFT	12	SOZIALSTATUS	7	

ATTACKE-BASISWERT: 7 PARADE-BASISWERT: 7 FERNKAMPF-BASISWERT: 7 INITIATIVE-BASISWERT: 9

LEBENSENERGIE						
AUSDAUER						
INITIATIVE						
ASTRALENERGIE						
WUNDEN						

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	ipi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR			
<i>Dolch</i>	<i>Dolch / -1</i>	<i>H</i>	<i>10+1</i>	<i>12/5</i>	<i>-1</i>	<i>0/-1</i>	<i>12</i>	<i>8</i>	<i>10+1</i>	<i>3</i>			

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE		

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-ipi)
SUMME		

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	ipi	WM	BRUCHFAKTOR		

DER GARETISCHE FORSCHER

Knirschend schob sich der zentnerschwere Steinquader beiseite und gab den Blick in einen Gang frei, der so schmal war, dass keine zwei Menschen nebeneinander gehen konnten. Spinnweben hingen von der Decke herab und tanzten wie silbriger Nebel im Schein der Laterne.

„Ein Luftzug“, murmelte Trautmann vor sich hin. „Sie haben einen zweiten Ausgang gebaut, genau wie ich es mir gedacht hatte.“

Gerade wollte er einen der Laterne war bis auf klüger, sie auszuwechseln.

vorsichtigen Schritt in den Gang wagen, da hielt er inne. Die Kerze in einen schmalen Wachsstreifen niedergebrannt, es war bestimmt Trautmann kramte mit fliegenden Fingern in seinem Rucksack nach einer neuen Kerze, die aber, kaum dass er sie hervorgezogen hatte, seinem Griff entglitt und über den abschüssigen Boden in den Gang hinein rollte. Mit einem Fluch auf dem Lippen sprang der Forscher ihr nach: noch drei Schritte, zwei, einer – da gab mit einem leisen Klicken die Bodenplatte nach, um nicht mehr als einen halben Fingerbreit. Doch schon hatte Trautmann die Kerze erreicht und warf sich zu Boden, während eine rasiermesserscharfe Metallscheibe über seinen Kopf hinwegsauste. „Sie kannten also doch schon Fallen, die mit Bodensteinen gekoppelt sind, interessant“, huschte es ihm durch den Sinn; erst dann fiel ihm auf, wie knapp er dem Tode entronnen war. Doch er hatte keine Zeit, sich auf diesen düsteren Gedanken näher einzulassen – dort hinten, vom Ende des Ganges her, drang ein Blinken an sein Auge. Jede Vorsicht außer Acht lassend, stürzte er vor und hielt schließlich am Eingang zu einer Halle inne, die so groß ist, dass der Laternenschein sich in fernster Höhe im Dunkel verlor. Nun sah Trautmann ganz deutlich, was da geblinkt hatte. „Ich hab's gewusst!“, murmelt er. „Ich hab's ja immer gewusst! Es gibt ihn doch, den Goldenen Drachen von Han'Shapur.“

HINTERGRUND

Forscher stammen meist aus einem gut behüteten Elternhaus, wo großer Wert auf Bildung gelegt wurde und sie sich schon in jungen Jahren in den hesindianischen Disziplinen üben konnten. Seltener schon handelt es sich um einstige Straßenkinder, die durch ihre Pflügigkeit der Hesinde-Geweihtenschaft aufhelen und in der Tempelschule unterrichtet wurden, für das Priesteramt jedoch nicht geeignet erschienen. Zum Forscher mag jedoch auch jemand werden, dem Zufall und Glück genügend Gold beschert haben, dass er sich nun seinem Steckenpferd widmen kann – etwa dem versteinerten Muschelgeld der Waldmenschenvorfahren auf Benbukkula. Wer immer sich den Wissenschaften verschreiben will, braucht dazu viel freie Zeit, die er nicht dazu verwenden muss, sich seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Zumindest zu Beginn seiner Laufbahn wird der Forscher also für aventurische Verhältnisse einigermaßen wohlhabend sein, doch das mag sich rasch ändern – zum Beispiel, wenn er all seine Barschaft in eine Expedition gesteckt hat, die fehlgeschlagen ist. Dann wird er keine Fundstücke verkaufen können (die von gehobenerem wissenschaftlichem Wert hätte er ohnehin nie feilgeboten) und findet auch keinen Gönner, der ihn aushält, weil er sich mit einem ‚Weltenentdecker‘ schmücken möchte. Ein verarmter Forscher ist nur allzu gern bereit, sich sein Wissen in Geld aufwiegen zu lassen, sprich, er wird in einer Schenke einen Auftraggeber suchen.

Stellvertretend für eine Vielzahl unterschiedlicher Organisationen und Bündle, denen ein Forscher aus dem Mittelreich angehören könnte, sei hier die Kaiserlich Derografische Gesellschaft genannt, die sich die Erforschung und Kartographierung aller bekannten und unbekanntem Länderien zum Ziel gesetzt hat.

„ICH HAB'S
GEWUSST! ICH
HAB'S IMMER
GEWUSST!“



DER FORSCHER AUS DEM MITTELREICH BEI SPIELBEGINN

LeP 26 AuP 26 MR 3 MU 11 KL 14 IN 13
CH 12 FF 13 GE 9 KO 11 KK 10 SO 7

Vor- und Nachteile • Gutes Gedächtnis, Richtungssinn,
Neugier 6, Höhenangst 6

Talentspiegel • Armbrust +4, Dolche +1, Hieb Waffen +0,
Infanteriewaffen +1, Raufen +1, Säbel +0, Stäbe +5, Wurfmesser
+0, Klettern +4, Körperbeherrschung +1, Reiten +3, Schlichen
+0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken
+0, Singen +0, Sinnenschärfe +7, Tanzen +0, Zehen +0,
Etikette +4, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +2, Überreden
+6, Fährtensuchen +2, Orientierung +3, Wettervorhersage
+2, Wildnisleben +2, Geschichtswissen +7, Rechtskunde +5,
Sprachkunde +3, Pflanzenkunde +3, Tierkunde +2,
Geographie +5, Götter und Kulte +8, Heraldik +4, Magiekunde
+5, Mechanik +5, Rechnen +6, Sagen/Legenden +4, Schätzen
+8, Sternkunde +2, Sprachen kennen [Garchi] +12, Sprachen
kennen [Bosparano] +9, Sprachen kennen [Tulamidy] +9,
Sprachen kennen [Ur-Tulamidy] +6, Sprachen kennen [Isdira]
+2, Sprachen kennen [Mohisch] +4, Sprachen kennen [Rssahh]
+5, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +7, Lesen/Schreiben
[Tulamidy] +7, Lesen/Schreiben [Zhayad] +5, Lesen/Schreiben
[Nanduria] +3, Ackerbau +1, Boote fahren +1, Heilkunde Gift
+1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +0, Kartographie
+5, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +4, Schlösser
knacken +1, Schneidern +0

Kampfwerte • Armbrust 11, Dolche 7/6, Hieb Waffen 6/6, In-
fanteriewaffen 6/7, Raufen 7/6, Säbel 6/6, Stäbe 9/8, Wurfmesser 7

Ausrüstung • stabile Wollhose, Leinenhemd, Lederweste, feste
Schuhe, Regenmantel, Schwerer Dolch, Kampfstab, Rucksack,
wasserdichte Lederrolle für Landkarten oder Aufzeichnungen,
Kohlestift, 20 Blatt einfaches Papier, Essbesteck, kleines
Hämmerchen, Staubpinsel, Pinzette, Lupe, 22 Heller

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Der Forscher bevorzugt bequeme, strapazierfähige Reisekleidung, vorzugsweise in Erd-
farben: Ledertiefel, wollene Hose und Hemd, einen
Umhang, den man auch als Decke benutzen kann,
und üblicherweise noch einen Hut. Um sich seiner
Haut zu erwehren, benutzt er meist einen Dolch. In
einem voluminösen Rucksack, an dessen Außenseite
meist noch Pfannen und eine Schutzplane aus
gewachstem Leinen festgeschnallt sind, trägt der
Forscher seine umfangreiche Ausrüstung mit sich:
optische Instrumente, etwa ein Vergrößerungsglas
oder Fernrohr, alchemistische Lösungen wie den
Äther zum Betäuben von Krabbelgetier, den Alkohol
zur Konservierung der Fundstücke oder eine hölzerne
Pflanzenpresse. Ebenso wichtig sind das Schreibzeug,
ein Skizzenbuch, eine mehr oder weniger genaue
Karte des zu bereisenden Gebietes (sofern erhältlich,
versteht sich) – und natürlich der Südweiser.

ZITATE DES FORSCHERS

„Ich hab's gewusst! Ich hab's immer gewusst!“

„Faszinierend!“

„Dieser Fluss mündet in den Mysob. So glaubt mir
doch, es kann gar nicht anders sein!“



Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Mittelländer / -in</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Garetien</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Forscher / -in</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

EIGENSCHAFTEN

MUT	11			LEBENSENERGIE	26			VORTEILE	
KLUGHEIT	14			AUSDAUER	26			<i>Gutes Gedächtnis,</i>	
INTUITION	13			MAGIERESISTENZ	3			<i>Richtungssinn</i>	
CHARISMA	12			ASTRALENERGIE	-				
FINGERFERTIGKEIT	13			ABENTEUERPUNKTE	0			NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	9			AP-GUTHABEN	0			<i>Neugier 6</i>	
KONSTITUTION	11			STUFE	1			<i>Höhenangst 6</i>	
KÖRPERKRAFT	10			SOZIALSTATUS	7				

ATTACK-BASISWERT: 6 PARADE-BASISWERT: 6 FERNKAMPF-BASISWERT: 7 INITIATIVE-BASISWERT: 9

LEBENSENERGIE							
AUSDAUER							
INITIATIVE							
ASTRALENERGIE							
WUNDEN							

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

PANDEKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	ipi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR			
<i>Kampfstab</i>	<i>Stäbe / -2</i>	<i>NS</i>	<i>16+1</i>	<i>12/4</i>	<i>+1</i>	<i>0/-1</i>	<i>9</i>	<i>8</i>	<i>16+1</i>	<i>5</i>			
<i>Dolch</i>	<i>Dolch / -1</i>	<i>H</i>	<i>16+1</i>	<i>12/5</i>	<i>-1</i>	<i>0/-1</i>	<i>7</i>	<i>6</i>	<i>16+1</i>	<i>3</i>			

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE				

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-ipi)
SUMME		

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	ipi	WM	BRUCHFAKTOR				

DIE THORWALSCHER PIRATIN

S anft kräuselten sich die Wellen im Hafenbecken. Der Mond hatte sich schon lange hinter dichten Wolken versteckt, die noch heute Nacht Regen versprochen. Offenbar kam den drei dunklen Gestalten, die am Kai entlangschlichen, das schlechte Wetter gerade recht. Vor allem die große Frau schien über die aufkommende Brise höchst erfreut zu sein.

„Rechtens ist das ja nicht, was wir hier tun. Immerhin kann der arme Fischer nichts dafür...“

„Bei Swafnir!“, unterbrach die groß gewachsene Frenja den Krieger flüsternd. „Die Horasier haben uns vom Schiff geholt, und die Horasier haben uns eingebuchtet. Deshalb hat jetzt der horasische Kerkermeister eine Beule auf der Stirn, und deshalb soll uns dieser horasische Fischer dabei helfen, von hier wegzukommen. Das wohl!“

„... und gleich sorgen horasische Ohren dafür, dass wir wieder zurück in den Bau wandern. Wenn ihr endlich die Güte hättet, still zu sein“, zischte die zweite, zierlichere Frau ihren Begleitern zu. Die drei stiegen eine Leiter hinab auf einen hölzernen Steg. Hier waren die kleinen Fischerboote angebunden, die Frenja nun mit strengem Blick begutachtete.

„Das da“, flüsterte sie schließlich, stieg ein, winkte ihren Gefährten nachzukommen und schnitt den Strick durch, mit dem die Jolle vertäut war.

„Erst rudern wir raus, Segel setzen wir später. Du gehst nach backbord, Rondrian, und du nach steuerbord, Daria“, befahl die Thorwalerin.

Die Angesprochenen sahen sie fragend an.

„Oh, diese Landratten!“, zischte Frenja. „Rondrian nach links, Daria nach rechts. Bei Swafnir, die Fahrt kann ja heiter werden...“

„DAS WOHL!
BEI SWAFNIR!“

HINTERGRUND

Die Seefahrt ist das Metier der Thorwaler, denn ihr karges Land ist für Landwirtschaft nur wenig geeignet. Die bunten Segel der Drachenschiffe aus dem Norden sind auf allen Meeren zu sehen – und überall gefürchtet, so sehr dies einen Thorwaler vielleicht überraschen mag. Denn während der Freibeuter der südlichen Meere durchaus weiß, womit er seinen Lebensunterhalt verdient, nämlich mit der Seeräuberei, würde es den Thorwaler gewiss erstaunen, Pirat genannt zu werden – schließlich überfällt er nur Dörfer der horasischen Walschlächter oder Schiffe der verhassten Sklavenschinder aus Al'Anfa. Dass die erbeuteten Schiffe wirklich in der Regel samt ihrer Ladung versenkt werden, mag in der Tat ein Indiz dafür sein, dass es den rauen Gesellen aus dem Norden weniger auf die Beute, als vielmehr auf die Geste ankommt.

Bei Landratten weitverbreitet ist die Meinung, dass sich ein Überfall durch ‚übermütige‘ Thorwaler deutlich von der Grausamkeit anderer Raubzeuge unterscheidet und vielmehr einer groß angelegten, zünftigen Schlägerei ähnelt. Wer jedoch wirklich beim Auftauchen eines Drachenschiffs um Hab und Gut fürchten muss, wird dies anders sehen – und auch der liebevollste Fischer, den man so lange unter Wasser tauchte, bis er endlich, wie ihm befohlen wurde, unter Todesangst „Die Horas ist eine Hure!“ ausrief, wird sich mit dem thorwalschen Humorverständnis wohl auf ewig schwertun.





DIE THORWALSCHER PIRATIN BEI SPIELBEGINN

LeP 33 AuP 33 MR 1 MU 15 KL 8 IN 10
CH 12 FF 12 GE 13 KO 14 KK 15 SO 4

Vor- und Nachteile • Balance, Aberglaube 5, Goldgier 5, Jähzorn 5, Niedrige Magieresistenz (MR -1)
Talentspiegel • Dolche +2, Hiebaffen +8, Raufen +7, Ringen +1, Säbel +2, Wurfbeil +5, Wurfmesser +2, Zweihand-Hiebaffen +5, Akrobatik +2, Athletik +4, Klettern +7, Körperbeherrschung +5, Schleichen +0, Schwimmen +6, Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +3, Tanzen +0, Zehen +7, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +1, Überreden +0, Fährtsensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +7, Fischen/Angeln +6, Orientierung +5, Wettervorhersage +5, Wildnisleben +0, Geographie +2, Götter und Kulte +1, Kriegskunst +2, Rechnen +0, Sagen/Legenden +4, Schätzen +2, Sternkunde +1, Zimmermann +2, Sprachen kennen [Thorwalsch] +6, Sprachen kennen [Garethi] +4, Sprache kennen: [Tulamidy] +4, (Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +0), Boote fahren +6, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +3, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schlösser knacken +1, Schneidern +0, Seefahrt +6
Kampfwerte • Dolche 11/8, Hiebaffen 14/11, Raufen 13/11, Ringen 10/8, Säbel 11/8, Wurfbeil 13, Wurfmesser 10, Zweihandhiebaffen 13/9
Sonderfertigkeiten • Linkshand I
Ausrüstung • gestreifte Hose, blaue Bluse, bunte Lederweste, hohe Stiefel, Skraja, Wurfbeil, Enterhaken mit 10 Schritt langem Seil, breiter Gürtel, buntes Stirnband, Schnapsflasche, diverse Amulette, 23 Heller

Bei den Thorwalern sind die Frauen den Männern gleichberechtigt – und gleichermaßen schlagkräftig. Dass eine Thorwalerin mit harter Hand ein Schiff voller sauflustiger Rauhbeine führt, ist nicht außergewöhnlich. Dass einer Dame Geleit angetragen wird, weil die nächtlichen Gassen gefährlich sind, hingegen schon und wird entsprechend leicht als Beleidigung aufgefasst ...

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Die gestreifte Hose gehört ebenso zur klassischen Tracht eines Thorwalers wie die Lederweste. Beliebt sind zudem schwere, reich verzierte Gürtel – und Amulette, die ihren Träger vor dem gierigen Blick der Seeungeheuer oder den üblen Streichen des Klabautermanns schützen. Als Waffe bevorzugt der Thorwaler die Axt und den Schneidzahn. Gerade bei Schiffsmannschaften sind auch Entermesser verbreitet, und dies nicht ohne Grund ...

ZITATE DER PIRATIN

„Und dann hauen wir die Horas – hojehojehum – und dann hauen wir die Horas – hojehojehum – und dann hauen wir die Horas – hojehoje – um.“ (Refrain eines beliebten thorwalschen Liedes, die Strophen selbst sind nicht zum Abdruck geeignet.)
 „Es ist mir wurscht, wieviel Ihr für die Passage bezahlt habt. Das Käuzchen hat dreimal gerufen, auf der Rahe saß eine Spinne und eine Möwe hat siebenmal das Krähenest umkreist – ich lege heute nicht ab, und damit Schluss!“
 „Das wohl! Bei Swafnir!“

Das Schwarze Auge HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Thorwaler / -in</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Thorwal</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Pirat / -in</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

EIGENSCHAFTEN

MUT	15			LEBENSENERGIE	33			VORTEILE	
KLUGHEIT	8			AUSDAUER	33			<i>Balance</i>	
INTUITION	10			MAGIERESISTENZ	1				
CHARISMA	12			ASTRALENERGIE	-				
FINGERFERTIGKEIT	12			ABENTEUERPUNKTE	0			NACHTEILE <i>Aberglaube S,</i>	
GEWANDTHEIT	13			AP-GUTHABEN	0			<i>Goldgier S, Jähzorn S,</i>	
KONSTITUTION	14			STUFE	1			<i>Niedrige Magieresistenz (MR-1)</i>	
KÖRPERKRAFT	15			SOZIALSTATUS	4				

ATTACKE-BASISWERT: 9 PARADE-BASISWERT: 8 FERNKAMPF-BASISWERT: 7 INITIATIVE-BASISWERT: 11

LEBENSENERGIE							
AUSDAUER							
INITIATIVE							
ASTRALENERGIE							
WUNDEN							

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER	
<i>Linkhand 1</i>	

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	DK	TP	TP/KK	ini	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR			
<i>Skrja</i>	<i>Hiebwaaffe / -4</i>	<i>N</i>	<i>16+3</i>	<i>11/3</i>	<i>0</i>	<i>0/0</i>	<i>14</i>	<i>11</i>	<i>16+4</i>	<i>4</i>			

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	Typ/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE			
<i>Schnidzahn</i>	<i>Wurfheil / -2</i>	<i>16+4</i>	<i>0/5/10/15/30</i>	<i>(-1+1/+1/0/-1)</i>	<i>13</i>	<i>1</i>			

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-ini)
SUMME		

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	Typ	ini	WM	BRUCHFAKTOR

DER TULAMIDISCHE GAUKLER

„ICH BIN SCHON
VOR KAISERN
UND KÖNIGEN
AUFGETRETEN!“



Aus den drei unteren Stockwerken des Bergfrieds züngelten Flammen, aus den Dachfenstern quoll Rauch. Schon lange, viel zu lange, waren die Schreie des kleinen Mädchens verstummt.

„Wenn er es schafft, wiege ich ihn in Gold auf“, murmelt der Mann mit dem schwarzen Bart. „Und bei den Zwölfen, wenn nicht, dann lass ich ihn köpfen“, fügte er bitter hinzu.

Gebannt starrte die Leute nach oben zu dem Seil, das mit einem Wurfhaken im Dachfenster des brennenden Haupthause hing und in Schwindel erregender Höhe hinüber in ein Fenster des Bergfrieds führte. Ein Raunen ging durch die Menge: Am verqualmten Fenster sah man einen Mann. In den Armen trug er ein schlaffes Bündel – das Mädchen!

„Shafir, bitte ... oh Herrin Tsa, hilf!“, hauchte eine Thorwalerin unten in der Menge. Der Zwerg und die Elfe, die neben ihr standen, blieben stumm, doch sie fühlten genauso wie ihre Gefährtin.

Shafir betrat nun das Seil. Er geriet leicht ins Schwanken und benutzte den reglosen Kinderkörper wie eine Balancierstange. Schritt für Schritt überquerte er den tiefen Abgrund zwischen Palas und Turm. Auf der Mitte der Strecke musste er husten und drohte abzustürzen, aus der Menge erhoben sich Aufschreie, Stöhnen. Doch dann fing er sich wieder, mit knapper Not, und erreichte schließlich das Fenster im Bergfried, wo man ihm die reglose Last aus den Armen zog.

Zusammen mit der Thorwalerin, der Elfe und dem Zwerg kam auch der bärtige Mann die Treppe heraufgerannt. „Sie lebt“, sprach Shafir zu dem Grafen. Dann wandte er sich breit grinsend seinen Freunden zu: „Ich hab's doch immer gesagt, ich bin der Größte.“

HINTERGRUND

Meist wird man Gaukler aufgrund einer alten Familientradition, doch bisweilen nimmt das fahrende Volk auch jugendliche Ausreißer auf, die vor dem strengen Familienvorstand oder dem jähzornigen Lehrmeister geflüchtet sind. Auch diese Kinder müssen allerdings für ihren Lebensunterhalt sorgen, sprich bei der Vorstellung mitwirken, und werden daher im Feuerschlucken, Seiltanzen oder anderen Kunststücken unterwiesen.

Das Tulamidenland ist die Wiege des Gauklerberufs. Zum einen sind die Menschen dort lebensfroh, mögen Zerstreue und sind auch bereit, mit klingender Münze dafür zu zahlen, zum anderen sind jene Tulamidensippen, in deren Adern Waldmenschblut fließt, durch ihren kleineren und athletischen Wuchs körperlich bestens für die Artistik geeignet.

Viele Gauklertruppen sind miteinander seit langer Zeit bekannt. Man trifft sich auf den Straßen, gastiert zufälligerweise im gleichen Dorf oder begegnet sich regelmäßig auf dem großen Gauklertreffen zu Khunchom. Bei diesen Zusammenkünften werden allerlei Neuigkeiten ausgetauscht: wer wen geheiratet hat, wer gestorben ist, wo sich Nachwuchs eingefunden hat. Aber man erzählt sich auch von Ländern, die man bereist hat, so dass der Gaukler besser als manch anderer aventurischer Stand über die Geschehnisse in der Welt informiert ist.

DER TULAMIDISCHE GAUKLER BEI SPIELBEGINN

LeP 27 AuP 28 MR 3 MU 12 KL 10 IN 13
CH 14 FF 14 GE 13 KO 11 KK 11 SO 4

Vor- und Nachteile • Gefahreninstinkt +3, Aberglaube 7
Talentspiegel • Dolche +3, Hieb Waffen +0, Raufen +5, Ringen +2, Säbel +6, Stäbe +1, Wurfmesser +4, Gaukeleien +8, Akrobatik +3, Athletik +3, Klettern +5, Körperbeherrschung +5, Reiten +1, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken +1, Singen +0, Sinnenschärfe +3, Stimmen imitieren +3, Tanzen +1, Taschendiebstahl +1, Zehen +1, Betören +5, Etikette +1, Gassenwissen +4, Menschenkenntnis +6, Sich verkleiden +2, Überreden +6, Fähigensuchen +0, Orientierung +0, Wildnisleben +0, Brettspiel +1, Geographie +1, Götter und Kulte +1, Rechnen +1, Sagen/Legenden +5, Schätzen +3, Tierkunde +2, Sprachen kennen [Tulamida] +8, Sprachen kennen [Garethi] +6, Sprachen kennen [Thorwalsch] +4, (Lesen/Schreiben [Tulamida] +0,) Ackerbau +1, Falschspiel +7, Musizieren +2, Fahrzeug lenken +3, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +0, Kochen +1, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +2
Kampfwerte • Dolche 10/7, Hieb Waffen 7/7, Raufen 10/9, Ringen 8/8, Säbel 11/9, Stäbe 8/7, Wurfmesser 12
Ausrüstung • weites, rotes Hemd mit gelbem Kragen, hellblaue Hose, Gürtel mit vielen Täschchen, drei Jonglierbälle, drei Jonglierkeulen, zwei bunte Tücher für Zaubertricks, drei Wurfmesser, Dolch, Tuchbeutel, Weinschlauch mit einfachem Landwein, drei Amulette, 10 Heller

Allen Gauklern ist eine scharfe Zunge zu eigen, und gerne reißen sie Witze auf Kosten anderer – was in ihren Kreisen üblich ist, aber sonst nicht immer mit Humor aufgenommen wird. Zudem sind viele Gaukler abergläubisch, und Zuverlässigkeit zählt nicht zu ihren hervorragendsten Eigenschaften.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Ein dezenter maustrauer Wollumhang, dazu mittelbraune Wollhosen – nein, das kommt als Kleidung eines Gauklers nicht in Frage. Er will schließlich auffallen, denn gerade die bunte Pracht der Gewandung lockt erst viele Zuschauer an. So kommt es, dass das fahrende Volk schreiende Farben und auffällige Muster bevorzugt. Die Kleidung sollte eng anliegen und die Beweglichkeit nicht einschränken.

Dolch und Wurfmesser werden von Gauklern gern im Stiefelschaft oder in der Kleidung versteckt getragen. Bisweilen führen sie auch einen Degen oder gar ein Rapier bei sich.

Da sich der Gaukler mehr auf seine Behändigkeit als auf einen hohen Rüstungsschutz verlässt, wird er sich höchstens in eine Lederrüstung zwingen, und das auch nur in größter Not.

ZITATE DES GAUKLERS

„... da sind die Leute unvorstellbar geizig. Selbst wenn die leibhaftige Rahja dort nackicht tanzt, kratzen die nicht mehr als zwei Heller zusammen.“

„Applaus für Hamud, den stärksten Mann der Welt! Und nun noch etwas viel, viel Erstaunlicheres, man glaubt es kaum: Mirhibans Wundertropfen, hier für nur 1 Silber die Flasche erhältlich ...“

„Ich bin schon vor Kaisern und Königen aufgetreten!“



Das Schwarze Auge HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Tulamide / -in</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Mhanadistan</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Gaukler / -in</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

EIGENSCHAFTEN

MUT	12	LEBENSENERGIE	27	VORTEILE	<i>Gefahreninstinkt</i>
KLUGHEIT	10	AUSDAUER	28		
INTUITION	13	MAGIERESISTENZ	3		
CHARISMA	14	ASTRALENERGIE	-		
FINGERFERTIGKEIT	14	ABENTEUERPUNKTE	0	NACHTEILE	<i>Aberglaube 7</i>
GEWANDTHEIT	13	AP-GUTHABEN	0		
KONSTITUTION	11	STUFE	1		
KÖRPERKRAFT	11	SOZIALSTATUS	4		

ATTACKE-BASISWERT: 7 PARADE-BASISWERT: 7 FERNKAMPF-BASISWERT: 8 INITIATIVE-BASISWERT: 10

LEBENSENERGIE					
AUSDAUER					
INITIATIVE					
ASTRALENERGIE					
WUNDEN					

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

PANDEKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	DK	TR	TR/KK	IPi	WM	AT	PA	TR	BRUCHFAKTOR				
<i>Dolch</i>	<i>Dolch / -1</i>	<i>H</i>	<i>10+1</i>	<i>12/5</i>	<i>-1</i>	<i>0/-1</i>	<i>10</i>	<i>7</i>	<i>10+1</i>	<i>3</i>				

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TR	ENTFERNUNGEN	TR/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE						
<i>Wurfmesser</i>	<i>Wurfm. / -3</i>	<i>10</i>	<i>2/4/6/8/15</i>	<i>(+1/0/0/0/-1)</i>	<i>12</i>	<i>3</i>						

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)							
SUMME									

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR					

DIE AVELFISCHE

WALDLÄUFERIN

von Yumilias Fossil

„Und doch ist es grausam“, beharrte Rondrian.

„Grausam? Weil ich ein Kitz opfere, um uns zu retten? Ihr schießt die größten und stärksten Hirsche ohne Sinn und Zweck, nur der Trophäe wegen, und schwächt damit die ganze Art. Eure Potentaten befehlen Brand und Mord, und ihr macht dabei längst nicht vor eurem eigenen Nachwuchs halt. Du bist ein Mensch, belehre mich also nicht, was grausam ist und was nicht.“

Darauf wusste der junge Menschenmann nichts zu entgegnen. Das Kitz, das eben noch stumm und starr vor Angst am Boden gelegen hatte, schrie erbärmlich auf, als Ranari ihm mit zwei raschen Schnitten die Sehnen der Hinterläufe durchtrennte.

„Und, wenn du schon von Grausamkeit redest: Wie würdest du das Blutbad nennen, das diese Bestie angerichtet hat? Ist das nicht noch viel grausamer gewesen? Drei meiner Brüder und Schwestern hat er zerfleischt: Wann, wenn nicht jetzt, soll ich versuchen, seinem Treiben ein Ende zu bereiten? Er ist sehr schlau und erfahren, kann er doch auf ein langes Leben zurückblicken. Nun ist er alt und könnte nur noch weit langsamer die Flucht ergreifen als früher. Das macht ihn böse. Hungrig wie er ist – denn für die Jagd nach gesunden Tieren ist er nicht mehr schnell genug –, wird er diesem Köder nicht widerstehen können. Das ist die Geschrei, der Geruch nach Blut, das wird ihn anlocken.“

Die Elfe ließ das Kitz los, das sofort blökend aufzustehen versuchte, um sich in Sicherheit zu bringen, doch seine Hinterbeine waren nurmehr schlaffe, nutzlose Anhängsel. Aus einer sicheren Deckung sah Ranari ungerührt zu, wie das Tier sich quälte; Rondrian, der hartgesottene Krieger, wandte sich ab.

Nur wenige Zeit später zeigte sich der Feind, den die Elfe zu stellen gehofft hatte: Ein alter Säbelzahn, dessen Maul schon ganz weiß war, streckte den mächtigen, mit Narben übersäten Schädel aus dem Buschwerk und betrachtete das Kitz mit gierigem Blick. Speichel troff ihm aus den Lefzen, der gewaltige, knochige Leib krümmte sich zum Sprung zusammen – ehe ihm ein Lidschlag später Ranaris Pfeil durch das Auge tief ins Hirn drang.

HINTERGRUND

Auelfen leben in Pfahldörfern in den Flussniederungen nördlich der Salamandersteine, aber auch versteckt am Yaquir oder am Großen Fluss. Sie treiben in begrenztem Umfang Handel mit den Menschen und bauen auch ein wenig Obst an, leben jedoch hauptsächlich von der Jagd. Wie jedes andere Raubtier würden sie dabei nie mehr Wild erlegen, als ihre Sippe verzehren kann – was ebenso Pragmatismus wie eine Achtung vor dem Leben ausdrückt, die den Elfen zu eigen ist.

Die Gier der Menschen nach Reichtum und Macht ist dem Elfen fremd und erfüllt ihn mit Widerwillen.

„JEDES TIER SUCHT SICH SEINEN JÄGER SELBST AUS, UND OFFENBAR HAT IN DIESEM HIRSCH IN DIR NOCH NICHT GEFUNDEN.“



DIE AVELFISCHE WALDLÄUFERIN BEI SPIELBEGINN

LeP 22 AuP 30 AsP 31 MR 4 MU 11 KL 9 IN 14
CH 12 FF 11 GE 13 KO 12 KK 8 SO 5

Vor- und Nachteile • Altersresistenz, Dämmerungssicht, Gutaussehend, Resistenz gegen Krankheiten, Wohlklang, Zauberer, Elfische Weltsicht, Unfähigkeit Götter und Kulte, Meeresangst 5, Neugier 5

Talentspiegel • Bogen +10, Dolche +3, Hieb Waffen +0, Raufen +0, Ringen +2, Säbel +0, Speere +7, Wurfmesser +0, Athletik +4, Klettern +5, Körperbeherrschung +8, Reiten +3, Schlei chen +8, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken +8, Singen +5, Sinnenschärfe +8, Tanzen +3, Zechen -2, Betören +3, Gassenwissen -2, Menschenkenntnis +0, Überreden +0, Fährtensuchen +8, Fallenstellen +3, Fischen/Angeln +1, Fesseln/Entfesseln +3, Orientierung +5, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +10, Götter und Kulte +0, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +6, Rechnen +0, Rechtskunde -2, Sagen/Legenden +2, Sternkunde +1, Tierkunde +7, Sprachen kennen [Isdira] +7, Sprachen kennen [Garethi] +5, Lesen/Schreiben [Isdira] +5, Bogenbau +5, Boote fahren +2, Gerber/Kürschner +3, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +1, Musizieren +5, Schneidern +0

Zauber • AXCELERATUS +5, BALSAM SALABUNDE +5, FULMINICTUS +5, WEHE WALLE +5, SOMNIGRAVIS +5, FLIM FLAM +3, VISIBILI +3, ADLERAUG UND LUCHSENOHR +5

Kampfwerte • Bogen 17, Dolche 9/7, Hieb Waffen 6/7, Raufen 6/7, Ringen 7/8, Säbel 6/7, Speere 10/10, Wurfmesser 7

Sonderfertigkeiten • Scharfschütze

Ausrüstung • Hose aus dunkelgrünem Bausch, Weste aus braunem Leder, leichte Lederstiefel, Mantel aus dunkel-grauer Wolle, Elfenbogen, Köcher mit 20 Pfeilen, Dolch, Umhängetasche, Gürtel mit kleinen Beuteln, ein Beutel mit unterschiedlichen bunten Steinen, darunter Halbedelsteine im Wert von 120 Hellern

Voller Misstrauen betrachtet er auch ihre Bemühungen, den Umgang mit der Magie, wie sie jeder Elf intuitiv beherrscht, zu erlernen und sich die Zaubermacht zu Nutze zu machen. Nach Elfenmeinung gehen die Menschen mit Kräften um, deren Auswirkungen sie nicht einmal im Ansatz einschätzen können und deren Natur sie ob des begrenzten menschlichen Horizonts auch nie werden begreifen können.

Von allen Elfenvölkern stehen die Auelfen den Menschen am nächsten. Bisweilen entwickeln sich zwischen Mensch und Elf Freundschaften, die letzteren sogar dazu bewegen, seine Heimat und seine Sippe zu verlassen – wohl wissend, dass er beides bis an sein Lebensende vermissen wird.



KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSTRÜSTUNG

Elfen tragen eng geschnittene, anschmiegsame Kleidung aus weichem Stoff oder Wildleder, meist ein Hemd und Beinkleider, die mit Fransen, Federn, bunten Stickereien und bisweilen auch Tierzähnen verziert sind. Typisch sind die am Schafttrand blütenkelchförmig geschnittenen Stulpenstiefel sowie der Bauschmantel, ein armloser Umhang.

Natürlich führt ein Elf auf der Jagd einen Kurzbogen mit sich, nicht unüblich ist auch ein Degen, den er vielleicht von einem Menschen eingetauscht hat. Die Klinge wird in einer Rückenscheide getragen, damit sie beim Vorankommen im Unterholz nicht hinderlich ist. Mit sperriger Ausrüstung müht sich kein Elf ab. Er ist das Leben in der Natur gewohnt und findet dort fast alles, was er braucht. Unverzichtbar jedoch ist sein Instrument, meist eine Flöte, die an einer Schnur um den Hals getragen wird. Im Tuchbeutel oder der Felltasche hat er darüber hinaus noch einige Heilkräuter verborgen, und vielleicht die eine oder andere Leckerei.

ZITATE DER WALDLÄUFERIN

„Jedes Tier sucht sich seinen Jäger selbst aus, und offenbar hat ihn dieser Hirsch in dir noch nicht gefunden.“

„Die Wölfe haben euch gejagt? Dann hatten sie wohl einen Grund.“

„Es ist so wertvoll und man kann damit alles machen, sagst du? Gut, dann iss du das Gold, und ich begnüge mich mit dem Hasen.“

NAME	GESCHLECHT
RASSE <i>Elf/-e</i>	ALTER
KULTUR <i>Auelfen</i>	GRÖSSE
PROFESSION <i>Waldläufer/-in</i>	GEWICHT
STAND	AUSSEHEN
GESCHWISTER	

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT	11	LEBENSENERGIE	22	VORTEILE	<i>Alterresistenz,</i>
KLVGHEIT	9	AUSDAUER	30		<i>Resistenz gegen Krankheiten,</i>
INITIATION	14	MAGIERESISTENZ	4		<i>Dämmerungssicht, Gutessehend,</i>
CHARISMA	12	ASTRALENERGIE	31		<i>Wohlklang, Zauberer</i>
FINGERFERTIGKEIT	11	ABENTEUERPUNKTE	0	NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	13	AP-GUTHABEN	0		<i>Unfähigkeit Götter und Kulte,</i>
KONSTITUTION	12	STUFE	1		<i>Meeresangst 5,</i>
KÖRPERKRAFT	8	SOZIALSTATUS	5		<i>Neugier 5</i>

ATTACK-BASISWERT: 6 PARADE-BASISWERT: 7 FERNKAMPF-BASISWERT: 7 INITIATIVE-BASISWERT: 10

LEBENSENERGIE							
AUSDAUER							
INITIATIVE							
ASTRALENERGIE							
WUNDEN							

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

Scharfachütze

PANPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
<i>Dolch</i>	<i>Dolch / -1</i>	<i>H</i>	<i>16+1</i>	<i>12/5</i>	<i>-1</i>	<i>0/-1</i>	<i>9</i>	<i>7</i>	<i>16+1</i>	<i>3</i>

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
<i>Elfenbogen</i>	<i>Bogen / -2</i>	<i>16+5</i>	<i>10/25/50/100/200</i>	<i>(+3/+2/+1/+1/0)</i>	<i>17</i>	<i>20</i>

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-IPi)
SUMME		

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR

TALENTE, SPRACHEN, GABEN & ZAUBER

KAMPFTECHNIKEN (variabel)	AT • PA	TaW
Dolche	BE-1	9 / 7 +3
Hieb Waffen	BE-4	6 / 7 +0
Raufen	BE	6 / 7 +0
Säbel	BE-2	6 / 7 +0
Wurfmesser	BE-3	7 +0
Bogen	BE-2	17 +10
Ringeln	BE	7 / 8 +2
Speere	BE-3	10 / 10 +7
	.	
	.	
	.	
	.	
	.	
	.	
	.	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)	TaW
Klettern (MU•GE•KK)	BE _{x2} +5
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BE _{x2} +8
Schleichen (MU•IN•GE)	BE +8
Schwimmen (GE•KO•KK)	BE _{x2} +2
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	— +0
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2 +8
Singen (IN•CH•KO)	BE-3 +5
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE +8
Tanzen (CH•GE•GE)	BE _{x2} +3
Zehen (IN•KO•KK)	— -2
Athletik (GE / KO / KK)	BE _{x2} +4
Reiten (CH / GE / KK)	BE-2 +3

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	— +0
Überreden (MU•IN•CH)	BE-4 +0
Betören (IN / CH / CH)	BE-2 +3
Gassensinnen (KL / IN / CH)	BE-4 -2

NATURTALENTE (B)	TaW
Fährtensuchen (KL•IN•KO)	BE-2 +8
Orientierung (KL•IN•IN)	— +5
Wildnisleben (IN•GE•KO)	BE-4 +10
Fallenstellen (KL / FF / KK)	BE-2 +3
Fasseln / Entfasseln (FF / GE / KK)	BE _{x2} +3
Fischen / Angeln (IN / FF / KK)	BE +1
Wettervorhersage (KL / IN / IN)	— +3

WISSENSTALENTE (B)	TaW
Götter und Kulte (KL•KL•IN)	+0
Rechnen (KL•KL•IN)	+0
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	+2
Magiekunde (KL / KL / IN)	+3
Pflanzenkunde (KL / IN / FF)	+6
Rechtkunde (KL / KL / IN)	-2
Sternkunde (KL / IN / IN)	+1
Tierkunde (MU / KL / IN)	+7

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)	TaW
Muttersprache: Iodira (KL / IN / CH)	+7
Sprachen kennen: Garethi (KL / IN / CH)	+5
Lesen / Schreiben: Iodira (KL / KL / FF)	+5

HANDWERKLICHE TALENTE (B)	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+1
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+2
Kochen (KL•IN•FF)	+0
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+2
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+1
Schneidern (KL•FF•FF)	+0
Bogenbau (KL / IN / FF)	+5
Boote fahren (GE / KO / KK)	+2
Gerber / Kürschner (KL / FF / KO)	+3
Heilkunde Gift (MU / KL / IN)	+1
Musizieren (IN / CH / FF)	+5

GABEN (G)	TaW

ZAUBER (variabel)	ZfW
Axeleratus (KL / GE / KO)	+5
Balsam Salabunde (KL / IN / CH)	+5
Fulminatus (IN / GE / KO)	+5
Wehe Walle Nebula (KL / FF / KO)	+5
Somnigravis (KL / CH / CH) +MR	+5
Flim Flam Funkel (KL / IN / FF)	+3
Disibili Oanitar (KL / IN / GE) +3 pro zusätz. Person	+3
Adleraug und Luchsenohr (KL / IN / FF)	+5

DER ZWERGENSÖLDNER

Niemals seit Angroschs erschaffendem Feuer war jemand aus seiner traditionsreichen Sippe zurückgewichen – niemals. Nur weil ein seltsamer Kuttenträger mit roten Augen beim bekamen diese Menschen auf einmal Hasenfüße. Angeblich sollte das ein doch Angrax fand die Furcht seiner neuen Mitstreiter lächerlich, auch ungeschaffener Jenseitiger sein sollte, dem man auch mit treuem Stahl Typisch Mensch, ein Drache, das wäre ein Gegner – und es sein Urgroßvater Ungrosch und seine drei Brüder gezeigt

feindlichen Heer gesichtet worden war, unbezwingbarer Dämon sein, wenn es vielleicht wirklich ein kaum beikommen konnte, selbst der war besiegtbar, wie hatten, auch wenn es zwei von ihnen das Leben gekostet hatte. Angrax war hier, um sich seinen Sold zu verdienen, er wurde schließlich nicht fürs Herumstehen bezahlt. Außerdem hatte er einen Treueeid geleistet. Und wenn der Gegner irgendwelche Magierschurken in seinen Reihen hatte – umso besser. Es hieß, sie mochten kein Eisen ... konnte er sich lebhaft vorstellen – er hätte auch ungern sein scharfes Axtblatt im Brustkorb gehabt. Mochte es auch noch Stunden dauern, bis die Angreifer in Reichweite seiner Armbrust kamen, er würde ausharren. Und nach dem ersten Schuss würde er seine Axt nehmen, hinabstürmen und den Rest erledigen.

HINTERGRUND

Ambosswerge lieben den Kampf. Zumindest gelten sie unter ihren Brüdern als das kämpferischste Volk der Angroschim, und da sie auch kaum Berührungängste mit den Menschen haben, ist ‚Ambosswerg‘ zum Synonym für ‚Zwerg‘ geworden – und aus menschlicher Sicht hat ein ‚ordentlicher Zwerg‘ mit Axt, Armbrust, Kettenhemd, Trinkfestigkeit und strengem Körpergeruch ‚gesegnet‘ zu sein. Deshalb liegt es für sie nahe, Vergnügen und Broterwerb miteinander zu verknüpfen und dem menschlichen Klischee draußen, jenseits ihrer Stollen und Bingen, zu entsprechen. Schon viele Ambosswerge haben sich als Söldner verdingt: Sie ziehen für „ein paar Dutzend Jahre“ in der Welt umher und hoffen, eines Tages narben- und ruhmbedeckt in die unterirdischen Hallen zurückzukehren. Zwerge sind als Söldner beliebt, sie gelten als zäh, ausdauernd und zuverlässig. Allein das Gerücht, dass auf gegnerischer Seite einige Zwerge mitkämpfen, hat schon so manchen Anführer von einem Angriff abgehalten.

„ДАПП ГЕНЕ ІСН
ЕВЕН АЛЛЕІНЕ.“



DER ZWERGENSÖLDNER BEI SPIELBEGINN

LeP 37 AuP 42 MR 5 MU 12 KL 10 IN 11
CH 8 FF 13 GE 12 KO 16 KK 15 SO 5

Vor- und Nachteile • Dämmerungssicht, Resistenz gegen mineralische Gifte, Resistenz gegen Krankheiten, Schwer zu verzaubern, Zäher Hund, Zwergennase +3, Goldgier 5, Meeresangst 5, Unfähigkeit Schwimmen

Talentspiegel • Armbrust +6, Dolche +3, Hieb Waffen +4, Infanteriewaffen +3, Raufen +4, Ringen +6, Säbel +0, Wurfmesser +0, Zweihandhieb Waffen +10, (Akrobatik -3), Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Reiten +3, Schleichen +2, Schwimmen -3, Selbstbeherrschung +6, Singen +0, Sich verstecken +1, Sinnenschärfe +0, Tanzen +0, Zechen +7, (Gassenwissen -1), Menschenkenntnis +2, Überreden +0, Fährtensuchen +2, Fallenstellen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/Angeln +1, Orientierung +2, (Wettervorhersage -1), Wildnisleben +2, Gesteinskunde +4, Götter und Kulte +1, Heraldik +2, Kriegskunst +7, Mechanik +5, Rechnen +0, Rechtskunde +1, Sagen/Legenden +2, Schätzen +5, Tierkunde +2, Sprachen kennen [Rogolan] +8, Sprachen kennen [Garethi] +6, Sprachen kennen [Oloarkh] +4, (Lesen/Schreiben [Zwergenrunen] +0), Bergbau +4, Fahrzeug lenken +2, Falschspiel +2, Feinmechanik +2, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung +5, Kochen +0, Lederarbeiten +4, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +2, Grobschmied +5

Kampfwerte • Armbrust 14, Dolche 10/9, Hieb Waffen 12/8, Infanteriewaffen 11/8, Raufen 10/10, Ringen 12/10, Säbel 8/8, Wurfmesser 8, Zweihandhieb Waffen 15/11

Sonderfertigkeiten • Linkhand I, Schildkampf I, Rüstungsgewöhnung II

Ausrüstung • Hose und Wams aus dicker Wolle, wattiertes Unterzeug, Kettenhemd, Felsspalter, Dolch, Leichte Armbrust mit 10 Bolzen, Essbesteck, Essnapf, Tuchbeutel, Würfel, Schnapsflasche, Arbeitsmesser, Feldflasche, Schlafsack, 12 Heller



KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Das wichtigste Kleidungs- und Rüstungsstück des amboss-zwergischen Söldners ist das Kettenhemd, über dem oft ein Überwurf oder zumindest eine Schärpe in den Farben der Einheit getragen wird. Andere Verzierungen an Helm und Stiefel, zumeist

farbige Bänder, zeigen ebenfalls die Farbkombination oder Symbolik an, mit der man auf dem Schlachtfeld Freund und Feind unterscheidet. Als Waffe führt er üblicherweise eine Axt, selten einmal eine speziell angefertigte Infanteriewaffe. Ergänzt wird die Ausrüstung durch einen Lederranz für Proviant, Utensilien zur Waffen- und Rüstungspflege, Feuerstein, Stahl und Zunder, Schnapsflasche, Essbesteck und eine Wolldecke.

ZITATE DES ZWERGENSÖLDNERS

„Das ist kein unterirdischer Gang, Frau Elfe, sondern ein in flacher Neigung geführter Schrägstollen.“

„Das nennt Ihr ein Schwert? Bei Angrosch! In unseren Hallen schmieden Kinder Brotmesser, die schärfer sind als dieses Stück Blech!“

„Dann gehe ich eben alleine.“

NAME	GESCHLECHT
RASSE <i>Zwerg / -in</i>	ALTER
KULTUR <i>Ambosszwerge</i>	GRÖSSE
PROFESSION <i>Söldner / -in</i>	GEWICHT
STAND	AUSSEHEN
GESCHWISTER	

Das Schwarze Auge

HELDENDOKUMENT

EIGENSCHAFTEN

MUT	12	LEBENSENERGIE	37	VORTEILE	<i>Dämmerungslicht, Zäher Hund, Resistenz gegen Krankheiten,</i>
KLVGHEIT	10	AUSDAUER	42		<i>Resistenz gegen mineralische Gifte,</i>
INITIATION	11	MAGIERESISTENZ	5		<i>Schwer zu verzaubern, Zwergennase</i>
CHARISMA	8	ASTRALENERGIE	-		PACHTEILE
FINGERFERTIGKEIT	13	ABENTEUERPUNKTE	0		<i>Goldgier 5,</i>
GEWANDTHEIT	12	AP-GUTHABEN	0		<i>Meeresangst 5</i>
KONSTITUTION	16	STUFE	1		<i>Unfähigkeit Schwimmen</i>
KÖRPERKRAFT	15	SOZIALSTATUS	5		

ANGRIF-GRUNDWERT: 8 PARADE-GRUNDWERT: 8 FERPKAMPF-GRUNDWERT: 8 INITIATIVE-GRUNDWERT: 9

LEBENSENERGIE					
AUSDAUER					
INITIATIVE					
ASTRALENERGIE					
WUNDEN					

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER
<i>Linkhand 1</i>
<i>Schildkampf 1</i>
<i>Rüstungsgewöhnung 2</i>

PANZERWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
<i>Felsaxt</i>	<i>Z-Hieb / -3</i>	<i>N</i>	<i>2W+2</i>	<i>14/2</i>	<i>-1</i>	<i>0/-2</i>	<i>15</i>	<i>11</i>	<i>2W+2</i>	<i>2</i>
<i>Dolch</i>	<i>Dolch / -1</i>	<i>H</i>	<i>1W+1</i>	<i>12/5</i>	<i>-1</i>	<i>0/-1</i>	<i>10</i>	<i>9</i>	<i>1W+1</i>	<i>3</i>

FERPKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE
<i>Leichte Armbrust</i>	<i>Armbrust / -5</i>	<i>1W+6</i>	<i>10/15/25/40/60</i>	<i>(+1/+1/0/0/-1)</i>	<i>14</i>	<i>10</i>

RÜSTUNG

RÜSTUNGSSTÜCK	RS	BE (-INI)
<i>Kettenhemd</i>	<i>4</i>	<i>3</i>
<i>Lederhelm</i>	<i>+1</i>	<i>+1</i>
SUMME	<i>5</i>	<i>4</i>

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	INI	WM	BRUCHFAKTOR

Darf zum eigenen Gebrauch photokopiert werden, Copyright © 2001 by Fantasy Productions GmbH, alle Rechte vorbehalten.

DIE TULAMIDISCHE MAGIERIN

„Ich dachte, du könntest mir nur auf magischem Wege helfen“, sagte der Krieger Rondrian zu Mirhiban.

„Hab ich doch“, erwiderte die Magierin und tätschelte den dünnen, langen Stab, mit dem sie eben dem Mann, der ihren Gefährten von hinten hatte angreifen wollen, eine mächtige Beule verpasst hatte. „Oder glaubst du, ein gewöhnlicher Stecken hätte diesen Schlag unbeschadet überstanden? Wie dem auch sei, unser Freund hier sagt so schnell nichts mehr.“

Die beiden schlichen den Gang entlang – Mirhiban hatte einen SILENTIUM über sie gelegt, der rings um sie herum eine Sphäre der Stille ausbildete. Nicht einmal das Klingeln von Rondrians Kettenhemd war mehr zu hören.

Schließlich kamen sie an eine Verzweigung. Das Ende des rechten Tunnels lag im Dunklen, aus dem linken jedoch drang aus der Ferne Licht. Dort deutete Rondrian hin, und Mirhiban nickte – innerhalb der Sphäre magischer Stille mussten sie sich mit Handzeichen verständigen.

Das Licht kam aus einer großen Halle mit einem schwarzen Altar in der Mitte, der von zwei Kuttenträgern bewacht wurde. Mirhiban zeigte auf den linken der beiden, dann auf sich selbst, und Rondrian gab zu verstehen, dass er verstanden hatte. Dann hockten sich beiden Gefährten neben den Eingang und warteten geduldig, bis die Wirkung des SILENTIUM vorüber war, denn ein Schweigezauber würde ihnen bei ihrem Plan nichts nützen.

Schließlich hörten Mirhiban den Gefährten an ihrer Seite leise atmen. Es war soweit. Sie zählte stumm an den Fingern ab – eins, zwei, drei – dann sprangen beide auf.

„Für Rondria!“ Rondrian drang mit wirbelnder Klinge auf den rechten Kultisten ein.

„Fulminictus!“, rief die Magierin, und der magische Schlag fegte den zweiten Gegner von den Beinen.

HINTERGRUND

Wenige, ganz wenige menschliche Kinder – vielleicht eines von 150 – machen in Aventurien in jungen Jahren eine seltsame Erfahrung: Statt über den zerbrochenen Krug zu schimpfen, zwitschert der Vater plötzlich wie eine Khoramsschwalbe, oder der für seinen Gciz bekannte Konditormeister kommt plötzlich aus dem Laden und schenkt ihnen die Zuckerstange, die sie sich so sehnlichst wünschten, aber niemals hätten bezahlen können. Wenn solche Dinge geschehen, dann ist Zauberei im Spiel, und den Kleinen steht vielleicht eine glanzvolle Karriere als Magier bevor. Wer aber ein machtvoller Zauberer werden will, der muss Jahr um Jahr studieren – keine andere Profession erfordert eine derart lange Ausbildung. Dass solch ein Studium eine hübsche Stange Schulgeld verschlingt, versteht sich von selbst. Andererseits fühlen sich die Magierakademien der Forschung

„SCHAUT MICH NICHT SO FRAGENDE AN!
PATÜRLICH IST DER WACHPOSTEN NICHT
ZUFÄLLIG EINGESCHLAFEN ...“



DIE TULAMIDISCHE MAGIERIN BEI SPIELBEGINN

LeP 24 AuP 27 AsP 39 MR 5 MU 12 KL 14 IN 12
CH 14 FF 11 GE 11 KO 10 KK 8 SO 13

Vor- und Nachteile • Akademische Ausbildung (Magierakademie), Zauberer, Astralmacht (+2 AsP), Gutaussehend, Angst vor Nagetieren 6, Vorurteile gegen Elfen 8, Unfähigkeit für Handwerkliche Talente

Talentspiegel • Dolche +1, Hieb Waffen +0, Raufen +1, Ringen +1, Säbel +1, Stäbe +3, Wurfmesser +0, Klettern +0, Körperbeherrschung +0, Reiten +4, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +5, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +2, Tanzen +1, Zehen +0, Betören +8, Etikette +6, Gassenwissen +1, Menschenkenntnis +5, Überreden +5, Überzeugen +5, Fährtensuchen +0, Orientierung +0, Wildnisleben +0, Brettspiel +4, Geographie +2, Geschichtswissen +3, Götter und Kulte +6, Heraldik +3, Magiekunde +7, Mechanik +1, Pflanzenkunde +3, Rechnen +7, Rechtskunde +6, Sagen/Legenden +5, Schätzen +1, Sprachenkunde +1, Sternkunde +3, Tierkunde +1, Sprachen kennen [Tulamida] +14, Sprachen kennen [Garethi] +14, Sprachen kennen [Bosparano] +6, Sprachen kennen [Ur-Tulamida] +4, Lesen/Schreiben [Tulamida] +6, Lesen/Schreiben [Glyphen von Unau] +4, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +4, Ackerbau +1, Alchimie +4, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +2, Schneidern +0

Zauberspiegel • ANALÜS +4, ARMATRUTZ +3, AURIS NASUS +5, AXCELERATUS +3, BALSAMSALABUNDE +7, BANNBALADIN +10, FORAMEN +3, FULMINICTUS +5, KLARUM PURUM +3, ODEM ARCANUM +5, SENSIBAR +7, SOMNIGRAVIS +3

Kampfwerte • Dolche 7/6, Hieb Waffen 6/6, Raufen 6/7, Ringen 6/7, Säbel 6/7, Stäbe 6/9, Wurfmesser 6

Ausrüstung • Robe mit arkanen Symbolen, gehörnte Kappe, Mantel aus feiner Wolle, Zauberstab, Zierdolch, Tintenfasschen, Schreibfeder, 10 Blatt Pergament in einer Hülle aus gewachstem Leder, Dolch in einer reich geschmückten Scheide, lederne Umhängetasche, 8 Dukaten, 12 Silbertaler, 6 Heller

und Lehre so stark verpflichtet, dass sie bereitwillig Stipendien an begabte, aber mittellose Kinder vergeben. Bisweilen werden diese schlicht per Zufall von einem Magister „entdeckt“, in machen Schulen kann man sich aber auch bewerben und in einer Prüfung sein magisches Talent unter Beweis stellen.

Der Unterricht umfasst neben dem Erlernen der Zauberformeln auch Lesen und Schreiben, Rechnen, Grundkenntnisse der Alchimie, Geschichte, Philosophie und Pflanzenkunde. Am Ende des Studiums stehen verschiedene Prüfungen an, nach deren erfolgreichem Abschluss der Zögling das Akademiesiegel in die Handfläche tätowiert bekommt und als Jungmagier in die Welt entlassen wird.

Die Tulamiden blicken auf eine ältere Magiertradition zurück als jedes andere Menschenvolk Aventuriens. Von hier kamen und kommen die mächtigsten Dschinnenmeister und Artefaktmagier des Kontinents – aber auch die gefürchteten Magiermogulen der Vorzeit und manch skrupelloser Chimärologe, der noch in unseren Tagen sein Unwesen treibt.

KLEIDUNG, WAFFEN UND AUSRÜSTUNG

Ein Magier hält mit seiner Profession nicht hinterm Berg, sondern kleidet sich so, dass man sie schon von weitem erkennt. Zu seiner Tracht gehören eine spitzer Hut oder eine gehörnte Kappe, ein langes, mit arkanen Symbolen besticktes Gewand sowie der mit Runen beschnittene Zauberstab, das Zeichen der Magierwürde. Der Magier vertraut lieber auf seine Zauberkräfte als auf Waffengewalt, weshalb er im Umgang mit Schwert und Schild nicht geübt ist. Wenn ein Kampf unausweichlich ist, wehrt er sich mit seinem Dolch oder dem Zauberstab – denn im Stockfechten wurde er zumeist unterwiesen. Als Rüstung trägt er höchstens einen wattierten Waffenrock.

Kein Magier geht ohne Schreibzeug und Aufzeichnungen auf Reisen, ansonsten trägt er die übliche Ausrüstung mit sich (Feuerstein und Zunder, Proviant usw.).

Das Schwarze Auge

Illustrationen

Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt

Lektorat

Florian Don-Schauen

Satz & Layout

Ralf Berszuck

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

ZITATE

DER MAGIERIN

„Selbstredend, Herr Kollege. Aber wenn man nun die direkte Abhängigkeit der harmonischen Transmutationsfrequenzen von der homogenen Astralfeldstruktur mit in Betracht zieht, drängt sich doch die Vermutung geradezu auf, dass die Superpositionspotenzen ...“

„Schaut mich nicht so fragend an! Natürlich ist der Wachposten nicht zufällig eingeschlafen ...“

Das Schwarze Auge HELDENDOKUMENT

NAME _____	GESCHLECHT _____
RASSE <i>Talamide / -din</i>	ALTER _____
KULTUR <i>Mhanadistan</i>	GRÖSSE _____
PROFESSION <i>Magier / -in</i>	GEWICHT _____
STAND _____	AUSSEHEN _____
GESCHWISTER _____	

EIGENSCHAFTEN

MUT	12			LEBENSENERGIE	24			VORTEILE	
KLVGHEIT	14			AUSDAUER	27			<i>Gutaussehend, Akademische</i>	
INTUITION	12			MAGIERRESISTENZ	5			<i>Ausbildung (Magierakademie),</i>	
CHARISMA	14			ASTRALENERGIE	39			<i>Zauberer, Astralmacht (+2 AsP)</i>	
FINGERFERTIGKEIT	11			ABENTEUERPUNKTE	0			NACHTEILE	
GEWANDTHEIT	11			AP-GUTHABEN	0			<i>Unfähigkeit für handwerkliche Talente,</i>	
KONSTITUTION	10			STUFE	1			<i>Vorurteile gegen Elfen 8,</i>	
KÖRPERKRAFT	8			SOZIALSTATUS	13			<i>Angst vor Nagetieren 6</i>	

ANGRIFF-BASISWERT: 6 PARADE-BASISWERT: 6 FERNKAMPF-BASISWERT: 6 INITIATIVE-BASISWERT: 9

LEBENSENERGIE									
AUSDAUER									
INITIATIVE									
ASTRALENERGIE									
WUNDEN									

SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER

NAHKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	DK	TP	TP/KK	IPi	WM	AT	PA	TP	BRUCHFAKTOR
<i>Dolch</i>	<i>Dolch / -1</i>	<i>H</i>	<i>10+1</i>	<i>12/5</i>	<i>-1</i>	<i>0/-1</i>	<i>7</i>	<i>6</i>	<i>10+1</i>	<i>3</i>
<i>Magierstab</i>	<i>Stäbe / -2</i>	<i>NS</i>	<i>10+1</i>	<i>11/5</i>	<i>0</i>	<i>-1/-1</i>	<i>6</i>	<i>9</i>	<i>10+1</i>	<i>NA</i>

FERNKAMPFWAFFEN

WAFFE	TYP/EBE	TP	ENTFERNUNGEN	TP/ENTFERNUNG	FK	ANZAHL GESCHOSSE

RÜSTUNG

RÜSTUNGSTÜCK	RS	BE (-IPi)
SUMME		

SCHILD / PARIERWAFFE

ART	TYP	IPi	WM	BRUCHFAKTOR

TALENTE, SPRACHEN, GABEN & ZAUBER

KAMPFTECHNIKEN (variabel)	AT • PA	TaW
Dolche	BE-1 7/6	+1
Hieb Waffen	BE-4 6/6	+0
Raufen	BE 6/7	+1
Säbel	BE-2 6/7	+1
Wurfmesser	BE-3 6	+0
Ringeln	BE 6/7	+1
Stäbe	BE-2 6/9	+3
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	
	•	

KÖRPERLICHE TALENTE (D)	TaW
Klettern (MU•GE•KK)	BEx2 +0
Körperbeherrschung (MU•IN•GE)	BEx2 +0
Schleichen (MU•IN•GE)	BE +0
Schwimmen (GE•KO•KK)	BEx2 +0
Selbstbeherrschung (MU•KO•KK)	— +5
Sich Verstecken (MU•IN•GE)	BE-2 +0
Singen (IN•CH•KO)	BE-3 +0
Sinnenschärfe (KL•IN•IN)	BE +2
Tanzen (CH•GE•GE)	BEx2 +1
Zechen (IN•KO•KK)	— +0
Rreiten (CH / GE / KK)	BE-2 +4

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE (B)	TaW
Menschenkenntnis (KL•IN•CH)	— +5
Überreden (MU•IN•CH)	BE-4 +5
Betören (IN / CH / CH)	BE-2 +8
Etikette (KL / IN / CH)	BE-2 +6
Gassenwissen (KL / IN / CH)	BE-4 +1
Überzeugen (KL / IN / CH)	BE-4 +5

PAßUR-TALENTE (B)	TaW
Fährtsensuchen (KL•IN•KO)	BE-2 +0
Orientierung (KL•IN•IN)	— +0
Wildnisleben (IN•GE•KO)	BE-4 +0

WISSENSTALENTE (B)	TaW
Götter und Kulte (KL•KL•IN)	+6
Rechnen (KL•KL•IN)	+7
Sagen / Legenden (KL•IN•CH)	+5
Brotspiel (KL / KL / IN)	+4
Geographie (KL / KL / IN)	+2
Geschichtswissen (KL / KL / IN)	+3
Heraldik (KL / KL / FF)	+3
Magiekunde (KL / KL / IN)	+7
Mechanik (KL / KL / FF)	+1
Pflanzenkunde (KL / IN / FF)	+3
Rechtokunde (KL / KL / IN)	+6
Schätzen (KL / IN / IN)	+1
Sprachkunde (KL / KL / IN)	+1
Sternkunde (KL / IN / IN)	+3
Tierkunde (MU / KL / IN)	+1

SPRACHEN & SCHRIFTEN (A)	TaW
Muttersprache: Tulamidya (KL / IN / CH)	+14
Sprachen kennen: Garethi (KL / IN / CH)	+14
Sprachen kennen: Bosparano (KL / IN / CH)	+6
Sprachen kennen: Ur-Tulamidya (KL / IN / CH)	+4
Lesen / Schreiben: Tulamidya (KL / KL / FF)	+6
Lesen / Schreiben: Glyphen von Unau (KL / KL / FF)	+4
Lesen / Schreiben: Kusliker Zeichen (KL / KL / FF)	+4

HANDBWERKLICHE TALENTE (B)	TaW
Heilkunde Wunden (KL•CH•FF)	+0
Holzbearbeitung (KL•FF•KK)	+0
Kochen (KL•IN•FF)	+0
Lederarbeiten (KL•FF•FF)	+0
Malen/Zeichnen (KL•IN•FF)	+2
Schneidern (KL•FF•FF)	+0
Ackerbau (IN / FF / KO)	+1
Alchemie (MU / KL / FF)	+4

ZAUBER (variabel)	ZiW
Anulus Arcanstruktur (KL / KL / IN)	+4
Armstrutz (IN / GE / KO)	+3
Auris Natus Oculus (KL / CH / FF)	+5
Acceleratus (KL / GE / KO)	+3
Balsamcolabunde (KL / IN / CH)	+7
Bannbaladin (IN / IN / CH) +MR	+10
Foramen Foraminar (KL / KL / FF)	+3
Fulminictus (IN / GE / KO)	+5
Klarum Purum (KL / KL / CH)	+3
Odem Arcanum (KL / IN / IN)	+5
Sensibar (KL / IN / CH) +MR	+7
Somnigravis (KL / KL / CH) +MR	+3